

УДК 370.43

А. В. Коренная,

соискатель кафедры педагогики,

Омский государственный педагогический университет

Научный руководитель: д-р пед. наук, доц. Ю. Б. Дроботенко

Обучение в мини-играх: особенности, условия, результаты

Аннотация. В статье рассматриваются особенности обучения через мини-игры, условия их успешного применения посредством единой образовательной платформы «Дневник.ру» и результаты, которых можно достичь. Мини-игры дополняют традиционные методы являясь эффективным инструментом, который делает обучение интерактивным и увлекательным.

Ключевые слова: мини-игры, интеграция, образовательный инструмент, интерактивные задания, геймификация.

Массовый перевод информации в оцифрованный вид изменил ранее привычную жизнь общества. Следствием цифровизации становится появление определенных возможностей для развития разных сфер, нацеленных на улучшение уровня жизни и сокращение издержек. Цифровизация в образовании — процесс перехода на электронную систему обучения. Правовой основой является в этом случае — Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации», Приказ Министерства просвещения Российской Федерации «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта».

Цифровые образовательные платформы многофункциональны — кроме журнала, расписания, домашних заданий, они предоставляют дополнительные обучающие инструменты. Среди них активно педагогами используются ресурсы, которые помогают ученикам в интерактивной форме закреплять знания.

Концепция использования игровых элементов в обучении имеет глубокие корни, а современный формат образовательных мини-игр сформировался благодаря работе многим ключевым исследованиям. Жан Пиаже, швейцарский психолог конца XIX — начала XX в., обосновал важность игровой деятельности в когнитивном развитии детей. Лев Выготский в это же примерно время разработал теорию зоны ближайшего развития, которая легла в основу адаптивных обучающих игр.

Современные платформы-разработчики «РЭШ», Moodle, «Google Класс», «Яндекс.Учебник» используют технологию образовательных мини-игр — это результат синтеза психолого-педагогических теорий XX в. и современных мобильных веб-платформ [3].

Технология мини-игры повышает вовлеченность в образовательный процесс, ученики чаще заходят в электронный дневник, активнее выполняют задания [4]. Мини-игра реализует идею «прикладного» обучения, обучения на практике. От более сложных игр мини-игра отличается тем, что требует меньше времени, содержит ограниченный набор заданий и способствует закреплению учебного действия «здесь и сейчас».

Таким образом, мини-игра в педагогике — это метод активного обучения, не имеющий сложных правил, реализующий примитивную процедуру действий конкретных участников и включающий игровые действия незначительной продолжительности [4]. Мини-игры также могут включать в себя видео-, компьютерные и интернет-ролевые игры, симуляторы и игровые стратегии.

Покажем, каким образом данная технология встроена в цифровые образовательные ресурсы. Например, платформа «Дневник.ру» интегрирует различные цифровые образовательные инструменты. Учителю достаточно кликнуть нужный ресурс прямо на предметной странице электронного журнала и выбрать в открывшемся ресурсе тему, задания, форму контроля, сроки выполнения. Рассмотрим ресурс «ЯКласс»: на платформе есть тесты по разным предметам, включая русский язык, английский язык, математику, алгебру, геометрию, окружающий мир, историю, обществознание и другие. Учитель может задать проверочную работу, а ученик выполняет ее на сайте «ЯКласс». Если он ошибается, ресурс объясняет ход решения. При повторной попытке ученику предлагают другой вариант задачи. Учителю приходит отчет о том, как ученики справляются с заданиями.

Цифровые рабочие тетради издательства «Просвещение» также интегрированы с «Дневник.ру». Тетради содержат интерактивные упражнения с автопроверкой и защитой от списывания. Они соответствуют школьным учебникам по структуре и содержанию. Ученики могут выполнять работу в течение бесплатного периода с 8:00 до 16:00 с понедельника по субботу. Похожие возможности и у интерактивной тетради Skysmart, но с немного другим набором заданий.

Цифровые тетради издательства «Просвещение», применяемые посредством мини-игр, доказали свою эффективность и открыли новые возможности для процесса обучения. Их системное применение на практике (далее — данные автора статьи) в течение даже одного учебного года, в 4-м классе, существенно повысило качество обучения. Ключевые параметры анализа эффективности — академическая успеваемость учащихся, которая отражена в результатах ВПР по трем предметам. Так, например, доля достижения планируемых результатов повышенного уровня по математике на конец года в 3-м классе была 23 %, а на конец 4-го класса — уже 37 %; по окружающему миру самые высокий результат 16 % — в 3-м классе и 45 % — в 4-м классе. Кроме этого, отмечается 100 % вовлеченность выпускников начальной школы в учебный процесс.

Использование цифровых тетрадей будет эффективным, если учитель использует специальные целенаправленные приемы, а не разгружает себя от образовательных обязанностей. В любом классном коллективе обучающиеся с разным уровнем познавательной активности, поэтому соревновательные формы актуальны при выполнении интерактивных заданий [2].

Мини-игры не заменят полноценный урок, как не должны заменять его электронные образовательные ресурсы, а должны дополнять его. Акцент делается на достижение учебных результатов. В отличие от сложных ролевых или деловых игр от учителя требуют минимальной подготовки. Мини-игры на уроках, как правило, носят не развлека-

тельный характер, а рассчитаны на организацию процесса учения и достижение учебных целей.

Из основных характеристик технологии мини-игр можно выделить: короткий формат, 3–10 минут; четкая учебная цель, которая направлена на отработку конкретного навыка или усвоение определенной темы; интерактивность, т. е. активное участие ученика в выборе ответа, решения; элементы геймификации — система баллов, уровней, наград для повышения вовлеченности; адаптивность, возможность подстраиваться под уровень знаний ученика (усложняться/упрощаться); формативность, давать мгновенную обратную связь. Однако сложность для учителя может представлять подбор цифровых мини-игр, содержание которых способствовало бы повышению мотивации к учению и позитивной социализации обучающихся.

Эффективность обучения при помощи мини-игр доказывается данными использования платформы «Дневник.ру». По данным пилотных проектов в 15 регионах РФ (2022/23 учебный год) средний балл успеваемости обучающихся повысился на 12–15 %, качество выполнения домашних заданий улучшилось на 18 %, скорость усвоения материала увеличилась на 20–25 %. Таких результатов удалось достичь в том числе благодаря использованию игровой формы подачи материала.

Приведем несколько примеров мини-игр на цифровых образовательных ресурсах. «Квест знаний», цель которого — закрепить тему через последовательное выполнение заданий: учителем создается серия заданий посредством цифровых тетрадей, ученики проходят их по цепочке, получая шаг за шагом часть кодового слова, в конце разгадывается слово. «Спринт-турнир»: запускается интерактивный тест в Skysmart с ограничением времени, ученики выполняют получают баллы за скорость. В качестве примеров также можно привести мини-игры «Шифровальщик», «Вирус vs Антивирус», «Собери коллекцию», «Экономический симулятор».

Только грамотное применение цифровых образовательных ресурсов делает обучение более динамичным, адресным и мотивирующим.

1. Вайндорф-Сысоева М. Е., Грязнова Т. С., Шитова В. А. Методика дистанционного обучения : учеб. пособие. — М. : Юрайт. — 194 с.
2. Интерактивная тетрадь [на основе рабочих тетрадей АО «Издательство «Просвещение»] // Skystar : [сайт]. URL: <https://edu.skysmart.ru/> (дата обращения: 24.03.2025).
3. Интерактивное обучение: современные технологии на уроках // Фоксфорд : [сайт]. — URL: <https://externat.foxford.ru/polezno-znat/interaktivnye-formy-i-metody-obucheniya> (дата обращения: 24.03.2025).
4. Кругликов В. Н., Оленникова М. В. Интерактивные образовательные технологии : учеб. и практикум для вузов. — 3-е изд., испр. и доп. — М. : Юрайт, 2025. — 355 с.
5. Пласкина И. В. Интерактивные образовательные технологии : учеб. пособие. — 3-е изд. испр. и доп. — М. : Юрайт, 2025. — 151 с.