

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НА УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЯХ ПО ИСТОРИИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ОСНОВЕ ЦИФРОВЫХ ИНСТРУМЕНТОВ

Белохвостова Марина Михайловна,
учитель истории
ГУО «Гимназия № 1 г. Витебска имени Ж.И. Алфёрова»

Изучая прошлое через цифровые просторы настоящего, мы открываем будущее образования

В статье раскрыта роль игровых технологий на уроках истории и значение цифровых инструментов для их реализации. Приведены примеры конкретных разработок, которые выполнены с использованием облачных ресурсов для создания дидактических материалов. Предлагаются активные инновационные формы и методы, которые могут использоваться на уроках различного типа. Участники мастер-класса познакомятся с цифровыми платформами для проведения дидактических игр и методикой их использования.

Значение игровых технологий в обучении очень трудно переоценить. Особенно в наше время, когда появление гаджетов и цифровых инструментов стало настолько обыденным, что современные учащиеся не представляют свою жизнь без интернет-технологий и интерактивных взаимодействий. Большим потенциалом обладают онлайн-сервисы для создания электронных дидактических материалов, в том числе для разработки игр.

Дидактические игры являются уникальной формой, позволяющей сделать интересной и увлекательной работу учащихся по изучению материала, усвоению фактов, дат, имен и др. Очень полезно их использовать на уроках истории с применением компьютера или мобильных устройств. Они также способствуют развитию предметных знаний и умений, развивают познавательный интерес, организуют досуг учащихся.

Четкой классификации, группировки дидактических игр по видам еще не существует. Часто игры соотносят с содержанием обучения.

Ознакомительной является игра, благодаря которой учащиеся приобретают новые знания, умения и навыки или они формируются в процессе ее подготовки. Причем результат усвоения знаний будет тем лучше, чем четче выразится мотив познавательной деятельности не только в игре, но и в самом содержании изучаемого материала.

Контролирующей будет игра, цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее

полученных знаний. Для участия в ней каждому ученику необходима определенная подготовка.

Обобщающие требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умений действовать в различных учебных ситуациях.

Следует сказать, что компьютерные игры можно классифицировать по жанрам: симуляторы, экшены, спортивные, квесты, ролевые, гонки, экономические, логические, приключения, стратегии и др. Все большую популярность сегодня получают онлайн-игры, среди которых есть и с историческим содержанием.

К примеру, в приключенческих играх можно стать участником какого-то исторического процесса или явления и, обладая определенными ресурсами, выполнять поставленные задачи. Стратегические и экономические позволяют принять участие в военных событиях разных времен и в разных ролях. Стратегии дают возможность виртуально управлять отдельными городами, совершенствовать уже имеющиеся достижения: улучшать инфраструктуру, защищать свои владения и т.д. Таким образом, во время игры нужно думать не только о решении социальных и экономических проблем, но и также развивать дипломатические навыки и др.

Безусловно существует огромное количество компьютерных игр, выполненных на материале истории. К их разработке приглашаются предста-

Славутыя людзі беларускай зямлі



Рисунок 1 – Пример игры «Славутыя людзі зямлі беларускай»

вители этой науки. В результате получаются игры, способные воссоздать важные исторические события и погружающие в атмосферу той или иной эпохи. Например, «Эпоха империй», «Крестовосцы», «Цивилизация» и др. Игры-симуляторы в большинстве своем не дают глубоких исторических знаний о сражениях и ориентированы в основном на развлекательный контент. Однако они способствуют популяризации истории и мотивации для более глубокого изучения.

Следует отметить, что на уроках истории более целесообразно обращаться к дидактическим играм, разработанным специализированными онлайн-сервисами. Используя различные облачные ресурсы и мобильные приложения, можно создавать электронные дидактические материалы, совершенствовать методику их применения, внедрять их в учебный процесс и оценивать изменения уровня мотивации учащихся при изучении истории.

Рассмотрим некоторые цифровые образовательные инструменты. Интернет-ресурс LearningApps.org позволяет создать дидактические игры по истории, разнообразные не только по содержанию, но и по типу предъявления информации, что сделать очень просто [1]. Для этого требуется выполнить следующие действия: 1) зарегистрироваться на сайте; 2) выбрать тип упражнения; 3) сгенерировать подобное приложение; 4) сохранить приложение.

Например, в разработанной нами интерактивной игре «Славутыя людзі зямлі беларускай», учащимся необходимо найти соответствующие пары: связать между собой объекты (текст и картинку, текст и видео, дата и событие и др.) (рис. 1).

Огромным потенциалом для организации викторин обладает платформа Quizizz, которая предлагает учащимся отвечать на вопросы в форме тестов. Причем в системе содержится доста-

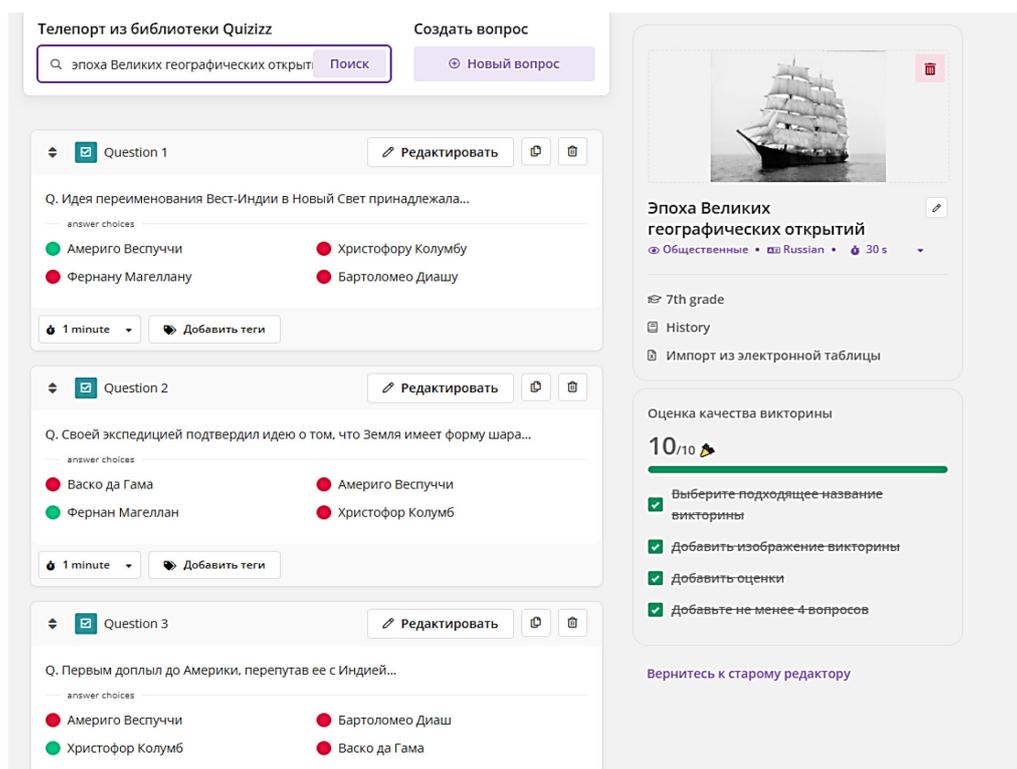


Рисунок 2 – Создание викторины Quizizz

точно объемная база вопросов по всем разделам школьного курса истории, учителю лишь необходимо «телепортировать» их в викторину (рис. 2). Отведенное для ответов время может быть нефиксированным. Это позволяет учащимся продвигаться в индивидуальном темпе. Он может обдумать ответ или найти нужную информацию.

При помощи Quizizz можно не только организовать соревнование, но и проверить домашнюю работу, реализуя с каждым учеником автоматическую обратную связь. Интересно, что данная программа предусматривает внедрение т.н. мемов между вопросами.

Интернет-мем – это единица информации, объект, который получил особую популярность в последнее время среди молодежи. Наиболее распространенная его форма – графическое изображение. Мемы учащиеся используют повсюду: в социальных сетях (Instagram, ВКонтакте), при общении между собой. Мемы являются для современного школьника средством познания, развлечения, наглядно-образной единицей информации. Это может быть изображение исторической личности с какой-либо подписью, отражающее важную идею, которую необходимо передать учащемуся. Мемы на историческую тематику можно найти не только в сети Интернет, но и создать самостоятельно. Для этого существует большое количество т.н. генераторов мемов. Сервисы позволяют не только осуществлять поиск мемов по ключевым словам,

но и быстро создавать собственные, загружая изображения с компьютера или мобильного устройства, с последующей онлайн-обработкой (добавлением подписей, накладыванием иллюстраций друг на друга и др.) [2].

Таким образом, использование на учебных занятиях игровых технологий на основе цифровых инструментов способствует росту мотивации и интереса учащихся к изучению предмета, выполнению ими разного рода заданий, в т.ч. творческого характера, позволяет сделать процесс обучения более инновационным и повысить качество гуманитарного образования.

Литература

1. Белохвостов, А.А. Электронные дидактические материалы: методика разработки и использования / А.А. Белохвостов, Е.Я. Аршанский // Химия в школе. – 2016. – № 8. – С. 31–34.
2. Белохвостова, М.М. Использование информационно-коммуникационных технологий на уроках истории как средства совершенствования образовательного процесса / М.М. Белохвостова // Современный образовательный контекст: актуальные проблемы и перспективные решения: сб. материалов науч.-практ. онлайн-конференции с междунар. участием, Витебск, 11 нояб. 2021 г. – Витебск: государственное учреждение дополнительного образования взрослых «Витебский областной институт развития образования», 2021. – С. 51–54.