

УДК 37

<https://doi.org/10.36906/KSP-2021/58>

Платонова Н.А.

ORCID: 0000-0001-9335-696X

Нефтеюганский политехнический колледж

г. Нефтеюганск, Россия

ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАТИВНЫЕ И ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ГУМАНИТАРНЫХ ДИСЦИПЛИН

Аннотация. Использование мобильных телефонов в качестве средства получения знаний на уроках через игровые технологии сегодня довольно распространённое явление. Использование ресурса Learnis помогает при создании квестов и дидактических игр, а, следовательно, и внедрению игровых технологий на уроках гуманитарных дисциплин. Использование игровых технологий актуально не только в начальных классах школы, но и даже в СПО.

Ключевые слова: информационно-коммуникативные; игровые технологии; квесты.

Platonova N.A.

ORCID: 0000-0001-9335-696X

Nefteyugansk Polytechnic College

Nefteyugansk, Russia

INFORMATION AND COMMUNICATION AND GAME TECHNOLOGIES IN THE HUMANITIES LESSONS

Abstract. The use of mobile phones as a means of gaining knowledge in the classroom through gaming technology is quite common today. The use of the Learnis resource helps in the creation of quests and didactic games, and therefore the introduction of gaming technologies in the humanities lessons. The use of gaming technologies is relevant not only in primary school classes, but even in vocational schools.

Key words: information and communication; game technologies; quests.

Современных студентов нужно каждый урок удивлять для того, чтобы вовлечь в образовательный процесс. Традиционные уроки уже не вызывают интерес, каждый преподаватель объективно оценивая ситуацию понимает, что ведется борьба за внимание на уроке. Можно сказать, что студенты СПО делают акцент на дисциплины, которые имеют непосредственную связь с его специальностью. Все остальные предметы нужны ради оценки, но не знаний. Наибольшая трудность заметна на уроках гуманитарных дисциплин в группах

технической направленности. На уроках русского языка и литературы необходимо использовать инновационные образовательные технологии. Это просто нужно не только для активизации деятельности обучающихся на уроке, но и для того, чтобы вызвать интерес к дисциплине. Для активизации деятельности обучающихся необходимо внедрять в учебный процесс инновационные образовательные технологии.

Основная задача инновационных технологий заключается в создании условий, которые будут обеспечивать самореализацию каждого участника общеобразовательного процесса.

На основе анализа педагогической и научно-методической литературы можно выделить основную цель внедрения в учебный процесс инновационных образовательных технологий (информационно-коммуникативных и игровых):

- совершенствование интеллектуальных и креативных способностей, обучающихся [1, с. 12-14].

Задачи внедрения в учебный процесс инновационных образовательных технологий (информационно-коммуникативных и игровых):

1. научить использовать полученные знания вне урока;
2. расширить кругозор обучающихся;
3. сделать уроки интересными для каждого обучающегося [5, с. 16-20].

Инновационные образовательные технологии – это методика организации учебно-образовательного процесса, предполагающая применение не только новых, но и усовершенствованных приемов и средств для улучшения эффективности образовательного процесса и создание условий, которые отвечают тенденциям социально-экономического развития общества [4, с. 27-48].

В основе инновационных образовательных технологий три компонента:

1. Современное содержание учебного материала, который содержит мультимедии.
2. Использование инновационных методов, которые исключают пассивную роль обучающихся. С помощью таких методов формируется развитие компетенций будущей профессиональной деятельности, проявление инициативности в процессе получения знаний.
3. Использование на уроках современной инфраструктуры, которая основывается на информационных технологиях помогает применять новые формы и методы обучения в частности дистанционное [2, с. 4].

На уроках гуманитарных дисциплин удобно использовать такие виды инновационных образовательных технологий, как:

1. информационно-коммуникативные технологии;
2. игровые технологии [1, с. 20].

Информационно-коммуникативные технологии удобно реализовывать через ресурс Mentimeter, который позволяет удобным и доступным способом, обеспечивать проведение опросов. Один из главных плюсов - получение мгновенной обратной связи от аудитории. Его удобно использовать в ВУЗах и СПО, ведь программа позволяет опросить студентов в режиме реального времени, а доступен он на всех мобильных устройствах. Главное, чтобы был

Интернет. Mentimetr позволяет уловить внимание и погрузить каждого в образовательный процесс. Ни один человек не может уже представить свою жизнь без телефонов. К сожалению, современное общество с раннего детства взаимодействует с телефонами и поэтому подростки не могут себе представить ни минуту своего времени без Интернета. Использование гаджетов на уроках позволяет не тратить время на замечания и в тоже время оценить знания по пройденной теме.

Игровые технологии на уроках реализуются также при помощи гаджетов. Данная технология позволяет повысить уровень восприятия учебного материала, а она в свою очередь отразится на мотивации и эффективности обучения. Не стоит опускать тот факт, что игровые технологии способствуют развитию креативного потенциала, через закрепление учебного материала.

Одним из удобных способов использования игровых технологий является ресурс Learnis. С её помощью можно создать: квесты; дидактические игры; терминологические словари; видеовикторины.

Сегодня на каждого человека обрушивается огромный поток информации, естественно, ее не всегда можно успеть воспринять и проанализировать. Поэтому современный педагог должен не просто дать знания, а научить подрастающее поколение умению оперативно добывать информацию, чтобы применять в своей деятельности. Для решения этой задачи необходимо применять на практике технологии и программы, которые отвечают запросам современного и будущего поколения. Для продуктивного изучения той или иной дисциплины нужно замотивировать обучающихся. Только тогда можно решить несколько проблем разом: формировать самореализацию каждой личности; способствовать самостоятельному развитию креативной деятельности; уметь взаимодействовать в команде.

В этом нелегком труде помогают образовательные квесты. Формат квестов может различаться. Можно организовать данный вид деятельности в качестве внеклассного мероприятия. На практике это использовалось в рамках предметной недели. Обучающиеся бегали по кабинетам согласно своему маршруту, где их ждали преподаватели с заданиями. Также можно использовать программы для организации квестов с гаджетами, не выходя из кабинета.

Образовательный квест – это технология, которая синтезирует в себе проблемное и игровое обучение, формируется на заданиях с элементами игры. Любой квест должен строиться на следующих этапах должен быть сюжет игры, задания, но с препятствиями, но необходима цель, ради которой не испугают участников трудности. Необходимо проводить рефлексию участников после игры, чтобы понять и учитывать плюсы и минусы данного рода деятельности [3, с. 18-20].

Задача образовательных квестов состоит в том, чтобы найти выход из комнаты. Есть подсказки, в форме вопросов по пройденной теме. Ответы на эти вопросы являются ключом для выхода из комнаты. Дисциплина для проведения квеста может быть любая, в том числе можно создавать метапредметные вопросы.

Проходить квест можно с любого гаджета, обучающиеся используют код доступа и работает с ним самостоятельно. Можно предусмотреть и совместную работу. Демонстрация происходит с помощью интерактивной доски или проекционного экрана. В этом случае обучающиеся совместно с преподавателем пытаются выбраться из квест-комнаты, решая подготовленные педагогом предметные задачи и шарады. Можно предложить такой вид деятельности в качестве домашнего задания. Преподаватель в своём личном кабинете увидит, кто прошел и результат.

Для создания квеста нужен предварительно обдумать сценарий, идею, которая содержит в себе цель всей деятельности. Затем формируется сама концепция, а, следовательно, и сюжет квеста. Создание сюжета, достаточно кропотливая работа, нужно мысленно пройти весь маршрут, но сейчас нам на помощь приходят программы, которые сюжет уже разработали, а от преподавателя требуется только подобрать сценарий, подходящий для его обучающихся, и придумать задания. Такие программы использовать удобно, потому что тратишь немного времени, и они бесплатны.

Программа Learnis позволяет не просто активизировать каждого обучающегося на занятие, ведь их любимые гаджеты будут задействованы. Независимо от возраста и характеров. Наши обучающиеся все разные, кто-то уверен в себе и полон энергии высказывать и отстаивать свою точку зрения, а есть те, кто боится ответить на вопрос, потому что не уверен в себе. Квест особенно не командный позволяет сделать всех равными, поверить в свои силы и научиться справляться с заданиями самостоятельно.

Привлечение программы на уроках и внеклассных мероприятиях позволяет сделать занятие нестандартным. При использовании любых программ есть свои плюсы и минусы, в данном случае положительные стороны будут следующие:

1. не нужно устанавливать на компьютер программы;
2. использование программы бесплатно;
3. не нужно владеть навыками программирования, программа проста в использовании;
4. можно выбрать готовые квесты из каталога, нужно лишь адаптировать задания для своего предмета и темы урока.

На уроке по теме: «Роман М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита» использован квест с помощью программы Learnis. Не стоит думать, что квест может занять много времени, а учебный план настолько насыщен, что не хочется терять драгоценный урок на игру. Квест займет пять – семь минут, тем самым не только заполучим внимание обучающихся, но и проверим знания. Обучающиеся с помощью своих гаджетов проходили по ссылке, не нужна регистрация, только доступ в Интернет. Каждый участник квеста оказывался в виртуальной комнате, из которой нужно было выбраться, для этого нужно было найти четыре вопроса, ответить на них. Можно усложнить задачу, спрятать в комнате какой-либо предмет, а найти его можно, если только пройдешь весь квест. Не стоит придумывать простые вопросы, тогда квест из интеллектуальной игры превращается просто в тест, задачи, которые не требуют «мыслительных затрат» быстро теряют к себе интерес со стороны обучающихся. Поэтому

можно добавлять метапредметные задания, которые заставят внимательно прочитать текст вопроса, порассуждать над ними.

В каждом ответе была подсказка на выполнение пятого, финального задания, если обучающийся правильно даёт ответ на пятое задание, то дверь в виртуальной комнате откроется. Сюжет квеста был несложный, в комнате, заставленной предметами спрятаны вопросы. Каждый должен был их найти, дать ответ и в результате получить подсказки для финального задания. Вопросы были связаны с содержанием романа М.А. Булгакова, но они формулировались на основании иллюстраций, поэтому обучающимся, которые даже не читали текст, но смотрели фильм было несложно дать ответы на эти вопросы. Все обучающиеся вне зависимости от уровня знаний по данной теме, были вовлечены в процесс. Каждому хотелось найти вопрос, попробовать дать ответ. Естественно, обучающиеся, которые знали содержание романа быстрее прошли квест. Идея квеста заключалась не просто в том чтобы найти вопросы, дать ответы и выйти из комнаты, скорость также имеет значение. Проведение данного квеста помогает не только проверить уровень знаний по теме, но и посмотреть в какой мере обучающиеся умеют выполнять самостоятельно предложенные задания. После такого этапа урока необходимо затратить время на рефлекссию, понять и оценить впечатления обучающихся, увидеть осмысление и оценку деятельности каждого участника квеста. Минусы использования программы:

1. Время преподавателя, которое нужно затратить на подготовку квеста.
2. Подготовка обучающихся. Квест рассчитан на повторение или закрепление материала, поэтому обучающиеся должны быть в курсе изученного материала.

Главное задача преподавателя – это дать знания своим обучающимся в наибольшем объёме. Данную цель можно достигнуть только при одном условии, если преподаватель и обучающиеся будут заинтересованы в достижение одной цели – получение знаний. Инновации заставляют всех работать в сотрудничестве и всем учиться, неважно обучающийся ты или преподаватель. Только при таком условии, возможен положительный результат, к которому все стремимся. А современные технологии помогают преподавателям указать путь получения знаний.

Сервис Learnis.ru требует от преподавателя подготовить учебный материал для квеста. Выбор квест-комнаты (каждая квест-комната уникальна и позволяет встраивать разное количество заданий). Загрузка подготовленных материалов (формат – графические файлы (изображения)). Генерация квеста, получение уникального номера квеста. Проверка веб-квеста на корректность. Распространение ссылки и/или кода доступа к веб-квесту среди учащихся (при этом необязательно регистрироваться на данной платформе).

Для проведения веб-квеста понадобятся гаджеты обучающихся, проектор, компьютер преподавателя и сервис. Квест можно использовать не только в качестве повторения темы, можно и для введения новой темы. Формулировки заданий с точки зрения педагогики будут другими. Задания должны мотивировать обучающихся к изучению новой темы.

При использовании таких ресурсов как Mentimeter или Learnis.ru необходима подготовка преподавателя в первую очередь. Стоит отметить, что подготовившись к одному уроку в дальнейшем уже не будет проблем при подготовке к следующим занятиям. Использовать программы можно не только на уроках, но и на внеклассных мероприятиях. Можно совместить в одном квесте несколько дисциплин. Количество обучающихся принимающих участие в квесте может быть разным, можно группу разделить на подгруппы и у каждой будет своя игра. Доступ к ресурсам для обучающихся прост, пройти тест в Mentimeter или веб-квест в Learnis.ru с помощью кодера.

Условия современного мира, формат дистанционного обучения подталкивает преподавателей вне зависимости от предмета к кардинальным изменениям проведения уроков. Поэтому каждому необходимо открывать для себя новые технологии и ресурсы.

Литература

1. Астахова Е.В. Информационно-коммуникационные технологии. Барнаул: Алт. гос. техн. ун-т им. И.И. Ползунова, 2010. Ч. 1. Информационная безопасность. 82 с.
2. Брыксина О.Ф., Пономарева А.А., Рождественская Л.В. Артефакт-педагогика: от артефакта к учебной ситуации // Информатика и образование. 2014. № 9. С. 4-13.
3. Козаева М.Р. Проблемы содержания и реализации среднего профессионального образования // Инновационные технологии в образовании. 2020. № 3(5). С. 97-101.
4. Мандель Б.Р. Современные инновационные технологии в образовании и их применение // Образовательные технологии. 2015. № 2. С. 27-48.
5. Новиков М.Ю. Использование сервиса создания веб-квестов для организации игровой деятельности обучающихся // Информационные технологии для Новой школы. Материалы IX Всероссийской конференции с международным участием. Т. 3. СПб.: Санкт-Петербургский центр оценки качества образования и информационных технологий, 2018. С. 16-20.

© Платонова Н.А., 2021