

Организация проектной деятельности в формате исторических игр

Актуальной задачей образования в настоящее время является не только передача существующих знаний, но и обучение способам организации познавательной деятельности, самостоятельному планированию учебного времени учащимися, формированию умений переносить полученные знания в реальные жизненные ситуации. Для реализации данной задачи в образовательном процессе используется проектная деятельность учащихся. Под методом проектов в дидактике понимают совокупность методических приемов, позволяющих учащимся приобретать знания и умения в процессе планирования и самостоятельного выполнения определенных практических заданий с обязательным представлением результатов [1].

Увеличение объема учебного материала на уроках делает актуальной проблему поддержания интереса у учащихся к изучению предмета. Применение игровых технологий активно способствует повышению мотивации учащихся к познанию нового материала. Историческая игра – это один из наиболее доступных и результативных видов деятельности. В процессе игры учащийся усваивает определенный программный материал. Это развивает способность к наблюдению, сравнению, а также классифицированию предметов по их отличительным признакам, развивая память и предметное внимание [2].

Цель проектной деятельности в формате исторических игр – создание образовательной игры, расширяющей знания учащихся по определенной теме или историческому периоду.

Совместно с учащимися мною реализованы три проекта образовательных исторических игр: «Славные страницы 1812 года», «Война. Победа. Память» и «Дорогами памяти». Работа над каждым проектом состояла из следующих этапов: концептуализация (обсуждение и проработка концепции, дизайна и механики, распределение обязанностей при создании игры), прототипирование (создание прототипа игры и видов заданий), производство контента (создание полного игрового поля, фигур, заданий), тестирование (апробация игры с последующим устранением недочетов), выпуск игры (печать настольной игры, размещение интерактивной версии в открытом доступе, использование игры на уроках).

Исторические игры созданы в двух вариантах: настольные, в сочетании с

интерактивными элементами, и полностью интерактивные. При их создании использовались программы Adobe Photoshop и Microsoft PowerPoint – для создания макетов настольных игр, онлайн-сервис Genially – для преобразования настольных игр в интерактивные, онлайн-сервисы LearningApps и VoxApps – для создания интерактивных заданий. Игры включают в себя: игровое поле, карточки с заданиями, правила игры, игровые фигуры и кубик. На карточках в виде QR-кода размещены разноуровневые задания: «Выберите правильный вариант ответа», «Заполните пропуски в тексте», «Соберите пазл и назовите объект», «Узнайте историческую личность» и другие. Наличие автоматической проверки позволяет учащимся играть как в классе, так и дома. Предусмотрена система подсчета баллов за выполнение заданий.

Все игры созданы в соответствии с содержанием учебных пособий для учащихся 8-11 классов по темам «Отечественная война 1812 года» и «Великая Отечественная война советского народа», что позволяет расширять и закреплять знания, полученные в процессе их изучения.

В ходе работы над проектами, учащиеся последовательно решали определенные задачи, которые позволили создать готовые продукты – настольные и интерактивные исторические игры. Проектная деятельность в формате исторических игр способствовала повышению мотивации учащихся к изучению предметов «История Беларуси» и «Всемирная история», развитию исследовательских компетенций, развитию самостоятельно-познавательной деятельности и навыков работы с современным программным обеспечением. Готовые исторические игры способствуют наглядному, доступному, деятельностному изучению истории, воспитывают у учащихся уважение к всемирному наследию и историческому прошлому Беларуси.

Литература

1. Турчен, Д.Н. Проектная деятельность как один из методических приемов формирования универсальных учебных действий / Д.Н. Турчен // Интернет-журнал «НАУКОВЕДЕНИЕ» [электронный ресурс]. – Выпуск 6. – 2013. – Режим доступа: <https://naukovedenie.ru/PDF/165PVN613.pdf>. – Дата доступа: 26.04.2024.
2. Пушкарева В.В. Игра и ее роль в образовательном процессе / В.В. Пушкарева // International Scientific Review. – Иваново. – 2013. - № 2 (12). – С. 246-248.