

Методические возможности и перспективы использования электронных образовательных игр (на примере Global conflicts)

Павлюц Константин Николаевич

ГБОУ СОШ №1113, МГТТЭП им. Л.Б. Красина, Россия, г. Москва

ratibor318@gmail.com

Введение

Компьютеризация и интернетизация человеческой деятельности имеют огромное значение в конструкции современного глобального мира во всех областях социальной жизни. Огромное количество операций и взаимодействий происходит в рамках виртуального электронного пространства, поэтому актуализация тематики виртуальности очевидна в процессе преподавания предметов социально-гуманитарного цикла как в школе, так и в других учебных заведениях.

Особое место в образовательном процессе занимает игровая деятельность, которая является эффективной и мотивирующей формой освоения предметных и метапредметных учебных задач. В результате возникновения и развития ИКТ становится возможным использовать игровые виртуальные модели, создаваемые разработчиками и как образовательные, и как коммерческие проекты. На сегодняшний день существует достаточно большое число разнообразных виртуальных игровых миров, транслирующих исторические и современные процессы развития общества.

Представляется обоснованным выделить несколько ключевых направлений введения и использования конкретных образовательных электронных игр:

Использование игровых компьютерных технологий является новым и перспективным направлением развития образовательной деятельности;

Использование образовательных виртуальных игр в процессе обучения представляется эффективной и мотивирующей формой освоения предметных и метапредметных учебных задач;

В рамках образовательного пространства можно успешно использовать игровую платформу Global conflicts, созданную датской компанией Serious Games Interactive <http://www.globalconflicts.eu/>.

Эта игровая модель имеет два преимущества

- Интегративные свойства, сочетающие знаниевые и компетентостные параметры социологии, политологии, истории, географии, медийной сферы и английского языка;
- Учащийся сам формирует систему аргументов и выводов и определяет ценностное отношение к проблемной ситуации.

Игровая модель Global conflicts представляет несколько проблемных сюжетов, посвященных вопросам современного терроризма, демократии, прав человека, межнациональных и межконфессиональных конфликтов, глобализации и ее противоречий;

Алгоритм изучения и участия в игре предполагает несколько стадий: исследование причин, основных фактов и понятий конфликта учащимися, практическая 3D онлайн игра и непосредственное проникновение в сущность конфликта, выполнение заданий и рефлексия урока учащимися в форме выполнения проблемного задания по созданию собственного игрового сюжета.

Целью урока, построенного на основе игровой модели Global conflicts, является формирование интеллектуальных умений учащихся через интегративную учебную деятельность на основе современных компьютерных он-лайн технологий;

Итоговый продукт новой урочной деятельности можно представить на уровнях составления развернутого плана изучаемой игровой проблемы как результата первоначальной переводческой интерпретации, анализа итогов игры как следствия избранной стратегии поведения и деятельности и разработка собственного игрового сюжета с использованием знаний и умений, полученных в результате урока.

В процессе реального использования данной игровой платформы в рамках образовательного процесса в ГБОУ СОШ №1113 и отсутствия опыта внедрения подобной модели во многих российских школах мы выделим несколько базовых педагогических и методических аспектов, вводящих учительское сообщество в пространство новых образовательных экспериментов.

Аспект №1. Форма активности учащихся на уроке и во внеурочной деятельности

Что касается конкретной игры Global conflicts, то все ее сюжеты имеют свой сценарий с различными линиями развития, происходят от первого лица (участника-героя игрового сюжета) и индивидуализированы. Игра может проводиться как на уроке, где возможна помощь учителей английского языка в переводе некоторых

фраз и выражений, так и дома, поскольку игровой сюжет – это часть общей образовательной программы курса, который создали авторы. При этом, как показала практика, если учащиеся играют вместе в классе, то повышается заинтересованность, так как можно сравнить свои результаты с результатами других учащихся, и тем самым развивается взаимная рефлексия действий.

Аспект №2. Форма активности учителя

Учитель проводит сложную подготовительную работу перед самой игрой, предоставляет учащимся теоретические материалы, посвященные игровой проблематике, требует их перевода с английского, разработку развернутого плана конкретной проблемы. В процессе самой игры вмешательство учителя, на наш взгляд, должно быть минимальным. Главная задача учителя – объяснить, что игровой мир зависит от действий и диалогов учащихся и результативность выполнения задач, поставленных в игре, полностью определяется учащимися.

Аспект №3. Соотношение игровой модели и традиционной классно-урочной системы

Очевидно, что данная игровая платформа не может быть встроена полностью в рамки устоявшейся классно-урочной системы и учебной программы. Ее игровые сюжеты охватывают небольшую часть проблем, которые относятся к курсу обществознания в нашей школе – это уроки по темам «Нации и межнациональные конфликты», «Демократия», «Права человека», «Глобальные проблемы современности». Вот именно в аспекте эффективного раскрытия этих проблем через деятельность учащихся на основе новейших технологий и можно внедрять платформу Global conflicts. Однако здесь есть серьезная специфика - англоязычная версия игры. С одной стороны, это проблема для многих школ, с другой стороны – это позволяет успешно интегрировать игру с уроками английского языка и развивать интеллектуальные умения учащихся на стыке как минимум двух учебных предметов. Это, по нашему мнению, полностью соответствует стандартам современного образования, как в области технологий, так и в области интеграции знаний и компетенций. Кроме этого, авторы игрового мира разработали подробно алгоритм изучения проблемы, который предполагает теоретическую часть и материалы для учителя и учащихся, а также систему заданий после прохождения игры, так что на сайте разработчиков это все представлено и учителям нужно просто экспериментировать с формой проведения урока. В силу специфики игрового мира

внедрять его можно только в рамках открытых уроков, семинаров, специальных мероприятий, но с другой стороны это соответствует современной модели образования по новому стандарту.

Аспект №4. Взаимодействие предметностей английского языка и обществознания

Во-первых, необходимо произвести поиск детей с высоким уровнем знания языка. Затем учителя английского предоставляют им материалы для перевода и понимания специфики проблемы. Для этой игры необходима подготовка, поэтому перевод происходил в основном в рамках внеурочной деятельности. Разобраться можно без перевода, но есть специфическая терминология, которой школьники в основном не владеют, поэтому необходим подготовительный перевод.

С точки зрения обществознания можно сформировать два задания:

- 1) Подготовить развернутый план игровой проблемы (это совпадает с одним из заданий ЕГЭ по обществознанию – составление развернутого плана, и вообще является важным общеучебным умением);
- 2) Попытаться сформулировать собственные сценарии уже пройденного игрового сюжета – это задание более творческого характера. В целом, Global conflicts можно эффективно использовать только как вспомогательный инструмент, и здесь он показывает свою успешность.

Аспект №5. Соотношение игровой модели, учебного стандарта и программы

В рамках учебной программы есть темы и подтемы, которые связаны с игровыми сюжетами. Конкретизирую: мы взяли три сюжета – «Афганистан», «Пропускные пункты» и «Дети-солдаты». Их можно связать с учебными темами межнациональных отношений и прав человека. Первые две темы вообще идеально соотносятся с проблемой наций и межнациональных конфликтов, они конкретны и предполагают личное участие школьника, это и есть высшая задача образовательных игр, на наш взгляд. Более того, в новом стандарте, как и в его зарубежных аналогах, основной акцент образования переносится не на передачу знаний учителем, а на формирование компетенций учащихся в сфере поиска информации, ее обработки, создания собственной образовательной стратегии и результатов, усиление творческой составляющей. В рамках этого использование компьютерных игр может быть одним из инструментов расширения образовательного пространства, а

учительское сообщество должно активно контролировать и анализировать этот процесс, чтобы не свести образование к тотальному развлечению.

Аспект №6. Результаты и перспективы

По итогам проведения экспериментального урока учащиеся отметили совершенно новый характер учебной деятельности и привлекательность такого опыта для использования в современной школе. Многие указали, что в процессе игры активно задумывались о диалогах и сюжете, что доказывает ее серьезный познавательный потенциал и стимуляцию мыслительной активности. Самое главное, что все дети захотели продолжения эксперимента и это, пожалуй, является самым важным результатом нашего педагогического эксперимента.

Вывод

Таким образом, проведение подобных уроков предполагает свободу применения учителем разнообразных методов и форм обучения. Учитель может использовать традиционные словесные методы для объяснения параметров и характеристик проблемы, наглядные методы автоматически включены в освоение игрового мира учащимися, практические методы предполагают демонстрацию результатов учащихся в форме проекта или презентации, исследовательские или проблемно-поисковые методы используются при анализе проблемы вне рамок игрового пространства. Одним из главных моментов такого варианта учебной деятельности является самоуправление учебными действиями учащегося и формирование интереса к самому процессу обучения. Итогом взаимодействия учителя и учащихся посредством виртуальной игровой среды должно стать успешное освоение предметных знаний и интеллектуальных умений, а также формирование современных компетенций в области управления ИКТ и интернет-пространством. С точки зрения форм обучения, возможны как индивидуальные, так и коллективные разновидности учебной деятельности, итогом которых должна стать творческая работа учащихся, посвященная теоретическому содержанию изучаемого материала и сюжетному развитию игрового мира (эссе, презентация, проект, аналитическая работа).

Следовательно, нам видятся следующие перспективы развития игровых моделей в связи с эффективным внедрением в образовательное пространство:

Необходимость создания отечественных игровых моделей в предметностях естественнонаучного, математического и социально-гуманитарного циклов;

Встраивание компьютерных игровых платформ в учебный процесс с точки зрения стандарта и программы;

Повышение творческой и инновационной мотивации внедрения современных игровых технологий в учебный процесс со стороны разработчиков игр, государственных органов системы образования и педагогического сообщества.

Список литературы

1. Simon Egenfeldt-Nielsen. The Challenges to Diffusion of Educational Computer Games http://books.google.ru/books?id=H7scAgAAQBAJ&pg=PA70&lpg=PA70&dq=Egenfeldt-Nielsen,+S.+%E2%80%98The+Educational+Potential+of+Video+Games.+Continuum+Press.&source=bl&ots=GO_pQ1W9Le&sig=113WRgVv1GAmA6y2sFKDGhYPb74&hl=ru&sa=X&ei=FqFoU5ObNqK5yAPeZlDgAg&ved=0CE8Q6AEwBA#v=onepage&q=Egenfeldt-Nielsen%2C%20S.%20%E2%80%98The%20Educational%20Potential%20of%20Video%20Games.%20Continuum%20Press.&f=false
2. Digital Games for Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis. Executive Summary. 2013 http://www.sri.com/sites/default/files/brochures/digital-games-for-learning-exec-summ_0.pdf
3. Handbook for teachers and educators: Pivec, M. & Pivec, P. (2012) Lernen mit Computerspielen. Ein Handbuch für Pädagoginnen/Pädagogen. Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend
4. Paper: Pivec, M., Stefanelli, M.C., Christensen, I.-M. F., Pauschenwein, J. (2011): AVATAR – The Course: Recommendations for Using 3D Virtual Environments for Teaching. eLearning Papers - Game-Based Learning: new practices, new classrooms, No. 25, July 2011
5. Paper: Pivec, M., Dziabenko, O. (2004): Game-based learning framework for collaborative learning and student e-teamwork". e-mentor 2/2004; On-line ISSN 1731-7428
6. Research report chapter: Pivec M., Pivec P.(2009) Chapter 7: What do we know from research about the use of games in education?