

МЕТОДИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ И ПЕРСПЕКТИВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИГР (GLOBAL CONFLICTS)

Павлюц К.Н., учитель истории и обществознания ГБОУ СОШ №1113,
преподаватель философии МГТТЭП им. Л.Б. Красина, кандидат
философских наук

ВВОДНЫЕ ТЕЗИСЫ. КЛЮЧЕВЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ ВВЕДЕНИЯ И ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЭЛЕКТРОННЫХ ИГР

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

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

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

Experience our award-winning "Global Conflicts" computer game series that empowers your teaching and ensures engaged students!

YOUR EXPERIENCE



MANAGE COURSES

Manage or create courses

5 NEWEST STUDENT ARTICLES

None of your students have published articles yet.

> Browse all your students articles

ПРЕИМУЩЕСТВА ИГРОВОЙ МОДЕЛИ

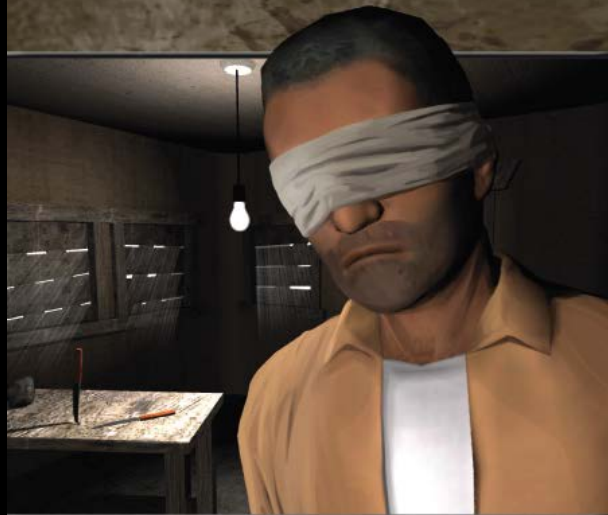
Интегративные свойства, сочетающие
знаниевые и компетентостные
параметры социологии, политологии,
истории, географии, медийной сферы
и английского языка

Учащийся сам формирует
систему аргументов и
выводов и определяет
ценностное отношение к
проблемной ситуации

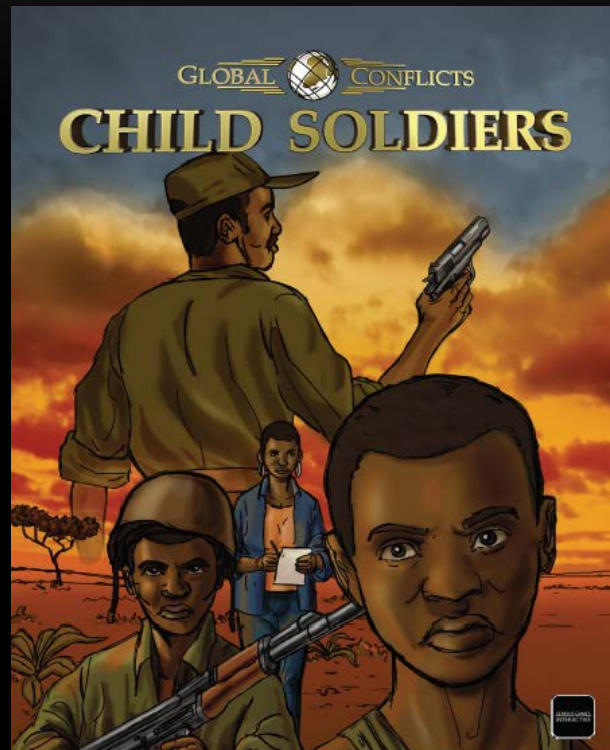
СОДЕРЖАНИЕ

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

GLOBAL  CONFLICTS
AFGHANISTAN



Historical Overview



Topics Overview

GLOBAL  CONFLICTS

CHECKPOINTS



Topic Overview

АЛГОРИТМ

- 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

New Game

Enter your name

Hannah Weismann

Name: Hannah

Age: 36

Birthplace: New York, USA

Hannah Weismann is of Jewish descent and lives in New York. She has a son, is divorced and is considered by her friends to be a strong, independent woman with a stubborn streak. She has recently quit her job at a medium-sized newspaper to travel to Israel to learn more about her roots and the conflict in the region.



Name: Diwan

Age: 35

Birthplace: Washington, DC, USA

Diwan Massoud is of Palestinian heritage. He was born and raised in Washington, DC, but lives his life in New York. He has recently gotten the chance to go to Israel and the Occupied Territories to report about the situation there and he is looking forward to finding out more about his roots. Diwan is a dedicated, hard-working journalist with a strong will and good interview skills.



Create Game

Back

Moby
Games

Choose Mission

Military Raid

The Checkpoint

Mohammad and the Settlers

The Role of the Martyrs

The Other Side of the Coin

The Role of the Media (bonus)

Military Raid

You've just arrived in the Middle East and things are already heating up. Not knowing exactly what to expect and having no contacts of your own, you will start out by talking to your editor who will become a steady pillar of support for you through your period in the region.

In this first mission, you will be commissioned by your editor to go along on a military raid planned and executed by the Israeli Defense Force in collaboration with the Palestinian Authority. The IDF has gotten word that a weapons cache is to be found in a house in Abu Dis and it is sending out a small squad of soldiers to secure any weapons that might be found. These reports are taken very seriously by the IDF and it is not often that journalists are allowed to go along.

As a journalist, you will be covering the mission as a neutral part. You will observe how such missions are carried out, you will get to see how arrests are made, and you will get the chance to talk to both soldiers and possible suspects.

Issues that you might want to consider:

- How is a potential prisoner treated?
- What are the dangers of missions like this?
- How can you know who is telling the truth?
- How reliable is the information that you can get in these situations?

Start

Back

Moby
Games





ЦЕЛЬ УРОКА

- 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

- 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

GLOBAL  CONFLICTS

AFGHANISTAN

Table of contents

1. **Using the topic overview**
2. **The war in Afghanistan**
 - Reactions to the terrorist attacks of 11 September 2001
 - ISAF – the International Security Assistance Force
 - The war continues; Hamid Karzai becomes president
 - Instability in Afghanistan
3. **Important terms and persons**
 - Al-Qaeda
 - Hamid Karzai
 - ISAF
 - Mujahideen and Jihad
 - Osama bin Laden
 - The Taliban
 - 11 September 2001
4. **Fact boxes**
 - Afghanistan
 - ISAF troops in Afghanistan
 - ISAF troops in Afghanistan by nation
 - ISAF troops killed in Afghanistan
 - Civilians killed in Afghanistan
5. **30 years of Afghan history**
 - Soviet occupation and communism 1979-1989
 - Civil war 1992 – 1996
 - Taliban rule 1996 - 2001
6. **Afghanistan today**
 - Unemployment, poverty and bleak prospects
 - Security
 - Refugees
 - Traumatized population

GLOBAL  CONFLICTS

AFGHANISTAN

Table of contents

Assignment 1: Debriefing (individual work, not for groups)	3
Assignment 2: Game Summary	4
Assignment 3: Allan	5
Assignment 4: Farooq	6
Assignment 5: Qasem	7
Assignment 6: The Night Letter	8
Assignment 7: Mullah Amir	9
Assignment 8: Next phone conversation with Allan	10
Assignment 9: The Taliban Warrior	10
Assignment 10: Colonel Greendale from the ISAF	11
Assignment 11: Final Conversation with Farooq and Qasem	11
Assignment 12: Summing Up	12
Assignment 13: Role playing: Reconciliation Committee	13
Assignment 14: List of Arguments	13
Assignment 15: Role-playing: Stay or Leave?	16
Assignment 16: Tough Problems in Afghanistan	16
Assignment 17: Research questions	19

GLOBAL  CONFLICTS

AFGHANISTAN

Table of contents

1. Introduction	3
2. The universe of the game	3
3. The principle of the game	3
4. Time frame	3
5. The contents of the teaching material	3
6. Target audience	4
7. Support	4
8. General principles of learning for Global Conflicts	4
9. Course outline	4
10. Preparing the course	5
11. Information for the students before they start playing	5
12. Playing Global Conflicts: Afghanistan	6
13. Storyline of the game	6
14. Characters in the game	7
15. Optimising the learning experience of your students	7
16. Global Conflicts and the Curriculum – suggestions	7

- 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

Аспект №2. Форма активности учителя

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

Аспект №4. Взаимодействие предметностей английского языка и обществознания

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

Аспект №6. Результаты и перспективы

ВЫВОДЫ

Проведение подобных уроков предполагает свободу применения учителем разнообразных методов и форм обучения (традиционные вербальные методы, наглядные методы, практические методы, исследовательские или проблемно-поисковые методы)

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)

ПЕРСПЕКТИВЫ ЭФФЕКТИВНОГО ВНЕДРЕНИЯ

- Необходимость создания отечественных игровых моделей в предметностях естественнонаучного, математического и социально-гуманитарного циклов
- Встраивание компьютерных игровых платформ в учебный процесс в контексте 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