



Международный журнал информационных технологий и энергоэффективности

Сайт журнала:

<http://www.openaccessscience.ru/index.php/ijcse/>



УДК 004.9

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ WEB-ИНСТРУМЕНТОВ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ В ОБУЧЕНИИ СТАРШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Ниязов Т.Н.

Елабужский институт К(П)ФУ, Елабуга, Россия (423604, Республика Татарстан г. Елабуга, ул. Казанская, 89), e-mail: alexmiskicheva@mail.ru

Статья посвящена вопросам методики преподавания физики в старших классах, а именно изучению web-инструментов для реализации игровых приемов. В работе проведен анализ использования некоторых электронных ресурсов с целью их изучения и последующего применения на уроках физики. Исследование определило основные преимущества использования электронных ресурсов в учебной деятельности и показывает, как можно применять тот или иной web-инструмент на уроке.

Ключевые слова: информатизация, web-инструмент, методы обучения, цифровые ресурсы, игровые приемы.

USING WEB-INSTRUMENTS FOR THE REALIZATION OF GAME PRACTICES IN EDUCATION OF PRINCIPAL SCHOOL CHILDREN

Niyazov T.N.

Yelabuzhsky Institute K(P)FU, Yelabuga, Russia(423604, Rep. Tatarstan, Yelabuga, str. Kazanskaya, 89), e-mail: alexmiskicheva@mail.ru

The article is devoted to the issues of teaching physics in high school, namely the study of web-tools for the implementation of gaming techniques. The paper analyzes the use of some electronic resources for the purpose of their study and subsequent application in physics lessons. The study identified the main advantages of using electronic resources in educational activities and shows how one or another web-tool can be used in the classroom.

Keywords: informatization, web tool, teaching methods, digital resources, game techniques.

Современное общество в настоящее время находится на этапе информатизации, в котором главным видом деятельности становится производство информации. Информационное общество выдвигает новые требования к образованию, а именно к процессу получения знаний. Таким образом происходит процесс информатизации образования.

Под информатизацией образования понимают процесс обеспечения сферы образования методологией, технологией и практикой разработки и оптимального использования современных ИК-технологий, ориентированных на реализацию психологопедагогических целей обучения и воспитания, и используемых в комфортных и здоровье сберегающих условиях [1, с. 34].

Информационное общество предъявляет новые требования не только к содержанию образования, но и к методам и ресурсам, используемых учителями на уроках [2, с. 176]. В

условиях демократизации образования методы обучения должны быть направлены на раскрытие каждой личности, которая будет способна жить в постоянно развивающемся мире в условиях конкурентоспособности. Именно поэтому методы обучения должны быть направлены на достижение не только образовательной цели, но также и воспитательной, и развивающей. Все эти цели поможет решить использования web-инструментов и реализации игровых приемов обучения. В этом и заключается актуальность нашего исследования.

Цель работы – исследование и анализ web-инструментов, которые возможно использовать для реализации игровых приемов в обучении старших школьников на уроках физики.

В данной работе мы представляем анализ некоторых web-ресурсов для реализации игровых приемов. Для этого мы выбрали следующие ресурсы: Learnis, Quizlet, Wheeldecide.

Learnis – российская платформа, которая позволяет создавать интерактивные ресурсы для урока. К таким играм относятся: веб-квест «Выберись из комнаты», интеллектуальная игра «Твоя викторина», терминологическая игра «Объясни мне» и веб-сервис «Интерактивное видео» [3].

Чтобы начать работу на платформе, необходимо пройти регистрацию. Затем можно приступить к созданию интерактивных ресурсов (Рисунок 1).

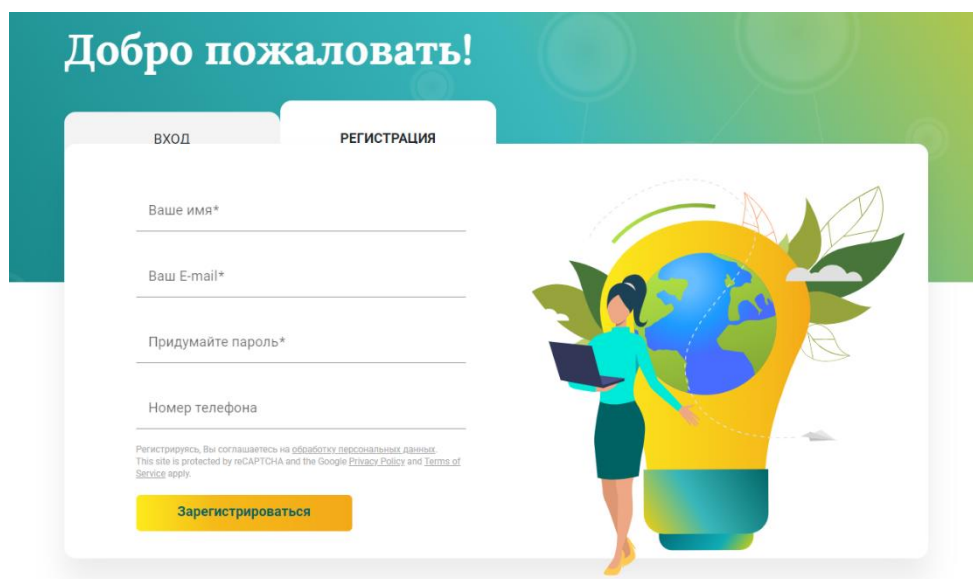


Рисунок 1 – Регистрация на платформе Learnis

Для создания веб-квеста необходимо выбрать понравившуюся комнату, загрузить задания в виде графического файла (Рисунок 2).

Механика

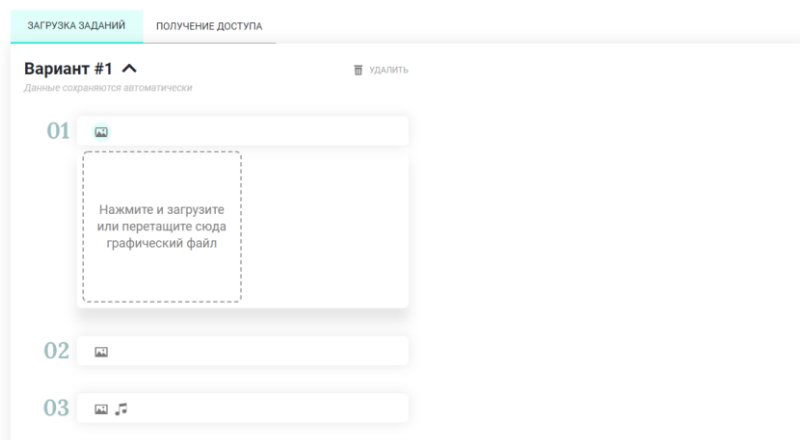


Рисунок 2 – Создание веб-веста на платформе Learnis

Заданиями могут быть задачи, примеры или вопросы. В конце нужно ввести «код от двери», который и будет финальной разгадкой квеста. После создания квеста появится индивидуальный номер и ссылка, которые можно отправлять ученикам для получения доступа.

Интеллектуальная игра представляет собой викторину с выбором категории вопроса и его стоимостью. Чтобы создать интеллектуальную игру «Твоя викторина», необходимо загрузить вопросы в графическом формате. Данную игру можно использовать в качестве повторения или проверки усвоенных знаний. Играть возможно как индивидуально, так и в группах (Рисунок 3).

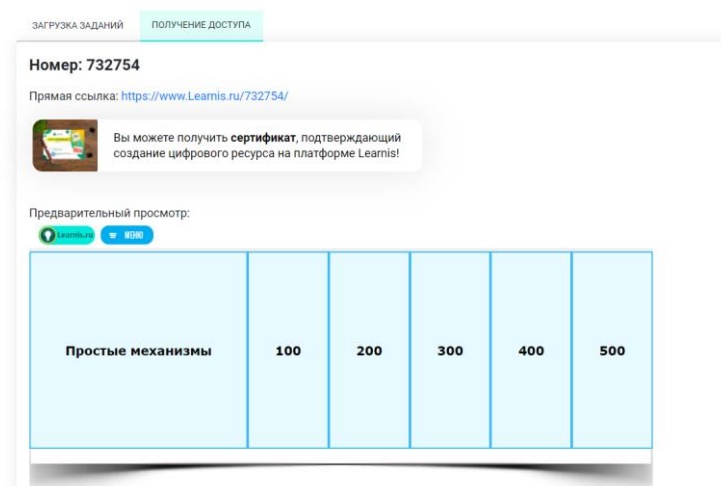


Рисунок 3 – Создание интеллектуальной игры на платформе Learnis

Терминологическая игра «Объясни мне» помогает быстро и эффективно усвоить различные термины. Согласно правилам игры, каждая команда должна объяснить как можно больше терминов за указанное время. Чтобы создать игру, учителю необходимо в специальное поле загрузить понятие. Игра запускается по ссылке из личного кабинета (Рисунок 4).

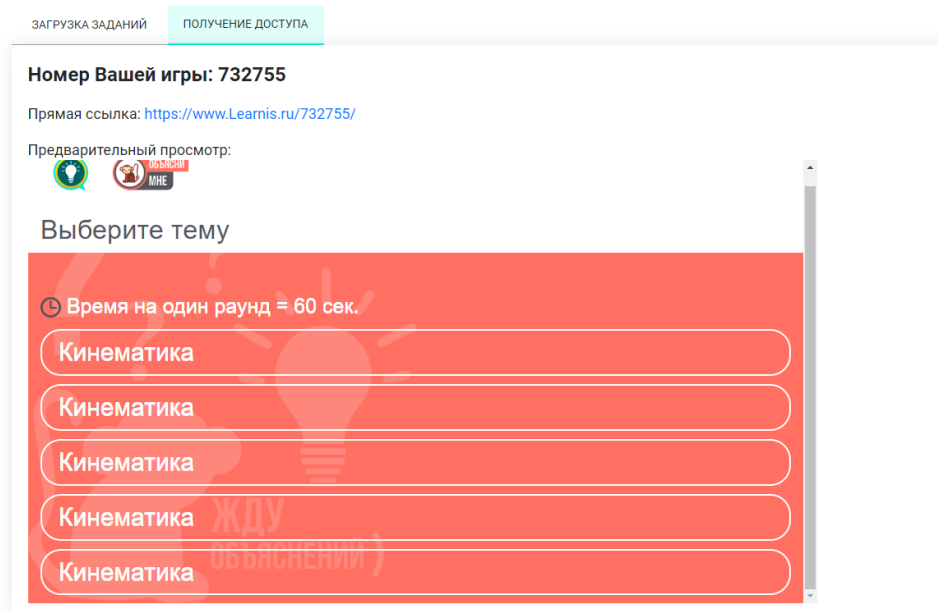


Рисунок 4 – Создание терминологической игры «Объясни мне» на образовательной платформе Learnis

Последним интерактивным инструментом на платформе Learnis является веб-сервис «Интерактивное видео». Сервис работает с хостингом YouTube, поэтому достаточно вставить ссылку на нужное видео. После загрузки видео необходимо создать вопрос и разместить его в нужном месте в видео. Можно также указать варианты ответов на вопрос. При просмотре видео ролик будет автоматически останавливаться и ученикам будет предложен вопрос и варианты ответа на него. Использовать такой метод можно для введения нового материала, интерактивное видео поможет удержать внимание учеников на новой информации (Рисунок 5).

Статика

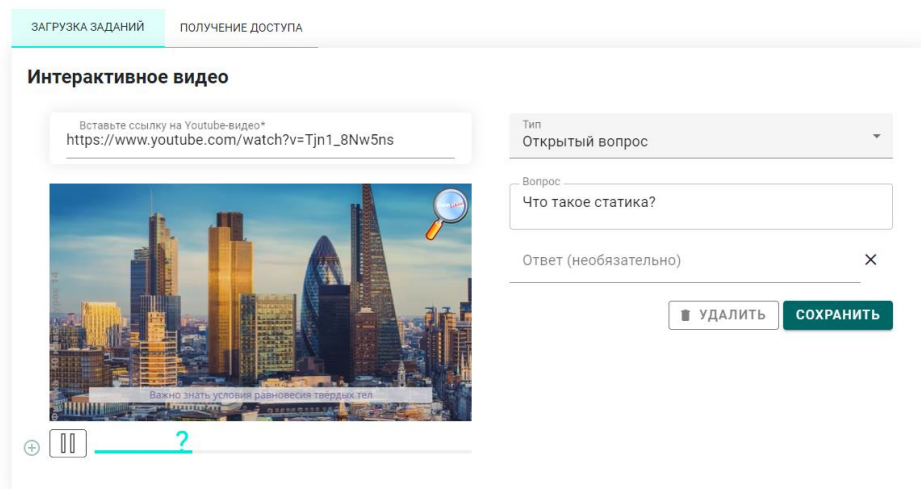


Рисунок 5 – Создание интерактивного видео на платформе Learnis

Quizlet – это платформа, где каждый человек может тренировать запоминание какой-либо информации с помощью карточек, отрабатывать навыки с помощью игр, а по завершении обучения – проверить свои знания с помощью теста [4].

Работа с данной программой начинается с регистрации. Необходимо ввести дату рождения, имя пользователя, электронную почту и придумать пароль. Можно войти с помощью аккаунтов «Google» или «Facebook». На сайте можно найти много готовых материалов, нужно ввести в строку поиска нужное слово, и пользователю будут доступны уже имеющиеся карточки. Есть возможность создать собственные карточки, нажав на кнопку «создать», ввести тему, описание, термины, определения, можно добавить изображения.

Работа с карточками состоит из следующих разделов: карточки, заучивание, письмо, правописание (используется для запоминания иностранных слов) и тест. В бесплатной версии приложения предусмотрены игры: «Подбор» и «Гравитация». В разделе «Карточки» пользователю предстоит изучить термины и определения. Щелкнув по карточке с термином, можно увидеть его определение (Рисунок 6).

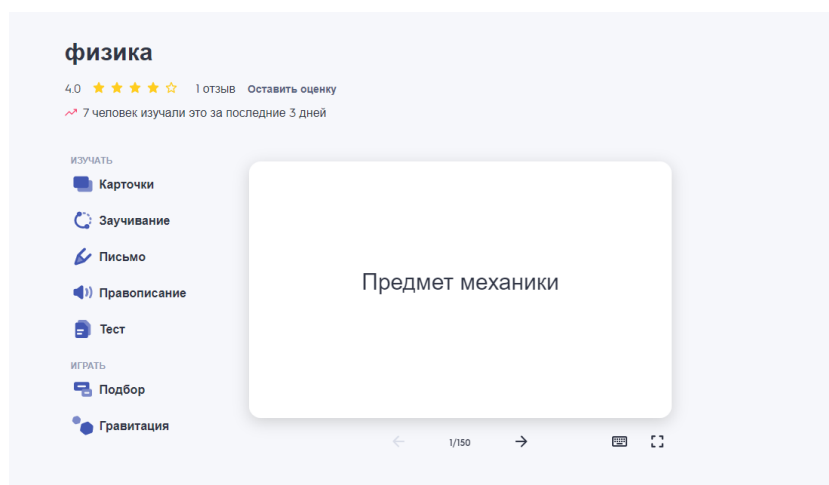


Рисунок 6 – Карточки на платформе Quizlet

В разделе «Заучивание» можно тренировать память с помощью заучивания определений различных новых понятий (Рисунок 7).

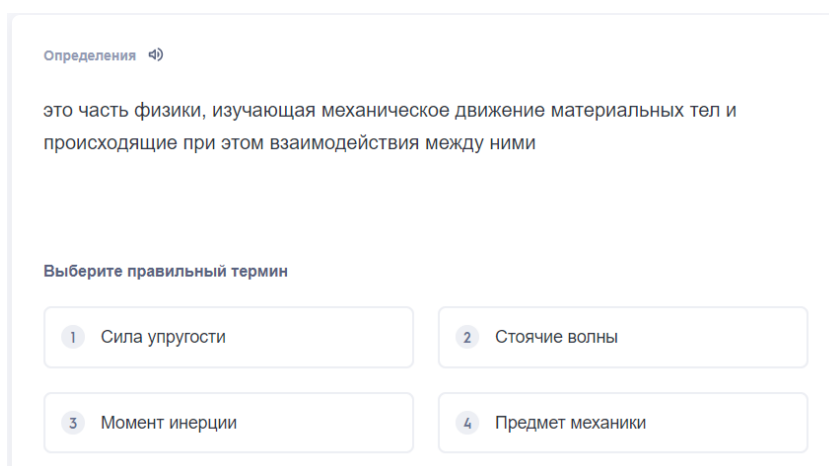


Рисунок 7 – Игра «Заучивание» на платформе Quizlet.

Раздел «Тест» предназначен для проверки усвоенных знаний. Здесь нужно вводить ответы на тестовые задания (Рисунок 8).

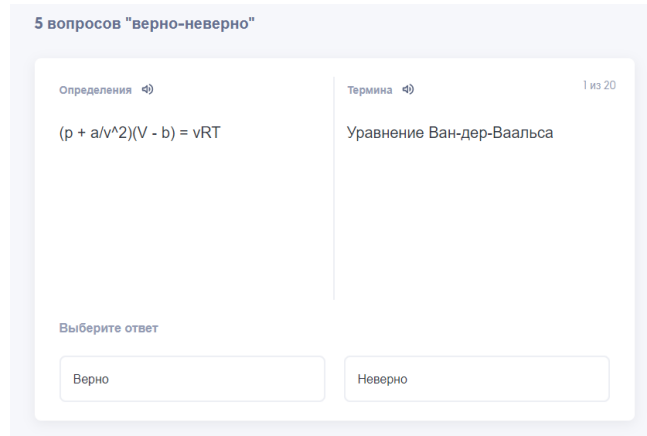


Рисунок 8 – Тест на платформе Quizlet.

Игра «Подбор» заключается в перетаскивании соответствующих элементов друг на друга, которые в случае правильного ответа будут исчезать с экрана. Цель игры – пройти игру за наиболее короткое время (Рисунок 9).

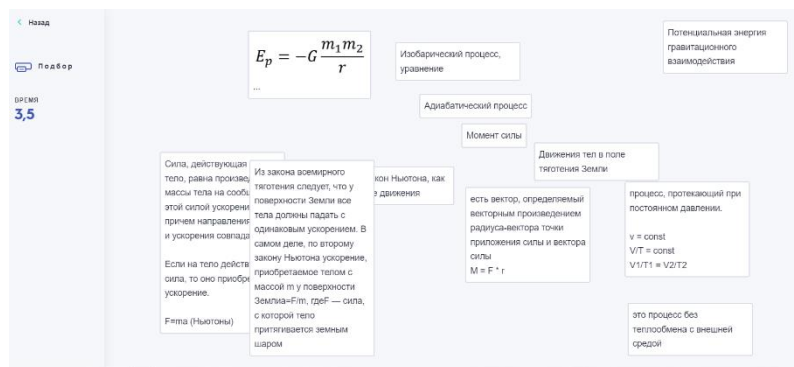


Рисунок 9 – Игра «Подбор» на платформе Quizlet.

В игре «Гравитация» нужно ввести ответ на вопрос. Игра подходит для коротких ответов (Рисунок 10).

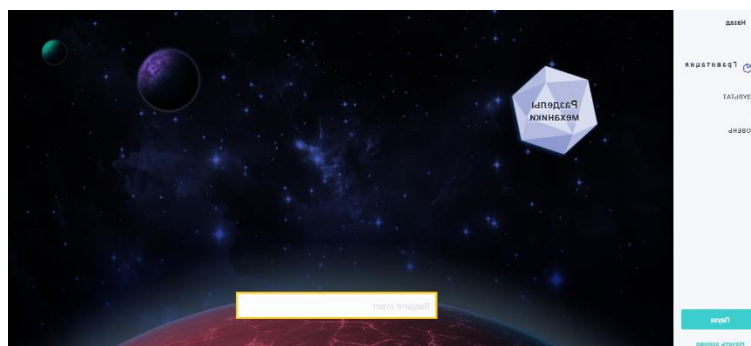


Рисунок 10 – Игра «Гравитация» на платформе Quizlet.

Wheel decide – это бесплатная веб-платформа с вращающимся колесом, которая позволяет выбрать случайным образом какой-то вопрос или задание [5]. Данная платформа позволяет своим посетителям создавать собственное колесо для любых целей. Чтобы создать ресурс, необходимо ввести вопросы или задания и заполнить название. Такое задание можно использовать в начале урока для проверки теоретических знаний, домашнего задания или для тренировки навыка решения задач на время. Такой метод приносит дух соперничества и неожиданности. Данную платформу можно использовать как для заучивания новой информации, так и для отработки новых навыков (Рисунок 11).



Рисунок 11 – Задание на платформе Wheel decide.

Использование цифровых ресурсов для реализации игровых приемов в условиях цифровизации образования выступает важным компонентом системы образования и представляет собой нетрадиционный способ организации образовательной деятельности через активные способы действий, направленных на реализацию геймификации образования.

Разработка качественных цифровых образовательных ресурсов позволит автоматизировать процесс передачи знаний. Описанные нами методики могут быть использованы учителями на уроках физики на старшем этапе обучения.

Список литературы

1. Михеева Е.В. Информационные технологии в профессиональной деятельности: Учебное пособие для сред. проф. образования / Е.В.Михеева. – 2-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2005. – 384 с.
2. Никулина Т. В., Стариченко Е.Б. Информатизация и цифровизация образования: понятия, технологии // Педагогическое образование в России. — 2018. — № 8. — С. 107-113.
3. Joyteka – ранее Learnis [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.learnis.ru/> (дата обращения 10.04.2022)

4. Учебные средства и карточки [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://quizlet.com/ru> (дата обращения 05.04.2022)
5. Wheel decide [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://wheeldecide.com/> (дата обращения 12.04.2022)

References

1. Mikheeva E.V. Information technology in professional activities: Textbook for environments. prof. Education / E.V. Mikheeva. - 2nd ed., erased. - M.: Publishing Center "Academy", 2005. - 384 p.
 2. Nikulina T.V., Starichenko E.B. Informatization and digitalization of education: concepts, technologies // Pedagogical education in Russia. - 2018. - No. 8. - S. 107-113.
 3. Joyteka – previously Learnis [Electronic resource] – Access mode: <https://www.learnis.ru/> (date of access 10.04.2022)
 4. Uchebnye means i cards [Elektronnyi resurs] – Access mode: <https://quizlet.com/ru> (date of access 05.04.2022)
 5. Wheel decide [Electronic resource] – Access mode: <https://wheeldecide.com/> (date of access 12.04.2022)
-