

ІНТЕРАКТИВНІ ОНЛАЙН – ІГРИ ЯК МОЖЛИВІСТЬ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ ІСТОРІЇ

Стаття досліджує можливості використання комп'ютерних ігор, зокрема серії Total War, у навчальному процесі на уроках історії. Автор аналізує переваги та ризики застосування ігрових технологій, надає практичні поради щодо їх інтеграції в освітній процес, а також пропонує конкретні приклади використання гри Total War для вивчення окремих історичних подій. Особлива увага приділяється методам активізації пізнавальної діяльності учнів та підвищенню їх зацікавленості до предмету.

Ключові слова: ігрові технології, гейміфікація, Total War, історична освіта

Tetiana Melnychuk

INTERACTIVE ONLINE GAMES AS AN OPPORTUNITY TO IMPROVE THE EFFECTIVENESS OF HISTORY TEACHING

The article explores the possibilities of using computer games, in particular the Total War series, in the educational process at history lessons. The author analyses the advantages and risks of using gaming technologies, provides practical advice on how to integrate them into the educational process, and offers specific examples of using the Total War game to study certain historical events. Particular attention is paid to methods of activating students' cognitive activity and increasing their interest in the subject.

Key words: game technologies, gamification, Total War, historical education

Впровадження навчальних ігор в систему освіти демонструє потенціал для суттєвої оптимізації педагогічних методик, особливо в контексті дидактики. Ігри, як інтерактивні системи, володіють унікальними характеристиками, що сприяють підвищенню рівня залученості учнів, зокрема тих, які не сприймають традиційні форми навчання.

Дослідження свідчать про зростання випадків, коли ігрові технології виступають ключовим фактором у процесі засвоєння нового матеріалу та активізації навчальної діяльності.

Багато сучасних освітян акцентують увагу на тому, що гейміфікація один із трендів сучасної освіти. Наприклад, Н. Волкова зазначає, що головною метою ігрофікації має бути зміна поведінки людини або аудиторії в цілому, підвищення ефективності навчального процесу [1, с. 35]. Сучасним напрямом вітчизняної

освіти вважають гейміфікацію і С. Переяславська та О. Смагіна. Вони проаналізували спектр застосування гейміфікації і констатували, що в практиці університетів та шкіл України вона не отримала поки що широкого розповсюдження [2]. Т. Лященко, М. Гришуніна, В. Пічкур у своїй статті порівнюють традиційний підхід до навчання та гейміфікацію, детально розглядають її переваги та недоліки, подають приклади використання гейміфікації в освіті; обґрунтовують основні етапи створення ігрового механізму та етапи гейміфікування навчального процесу [11].

Стаття має на меті надати вчителям практичні поради щодо використання комп'ютерних ігор на уроках історії, а також попередити про можливі ризики та надати рекомендації щодо їх мінімізації.

Для того, щоб урок був цікавий, а шкільний матеріал запам'ятався учневі та зацікавив його, вчителю необхідно застосовувати ті ігри, з якими школярі добре знайомі (йдеться переважно про школярів старшої та середньої ланки). Можливо, настав час, коли плоди комп'ютерної ігрової промисловості треба використовувати під час уроків історії у освітніх цілях.

Наприклад візьмемо найпопулярнішу стратегію Total War (Тотальна війна). Total War - комп'ютерна гра в жанрі глобальної та покрокової стратегії, випущена 22 вересня 2004 компанією Creative Assembly. Вона складається з цілої серії ігор: Total War - Рим, Total War - Сегун, Total War - Імперія, Total War - Наполеон, Total War - Русь, Total War - Медівал, Total War - Аттіла.

Гра дуже цікава і яскрава, виділяється масштабними битвами, в яких брали участь тисячі воїнів. Такі епічні битви стали можливі завдяки високотехнологічній графіці, здатній детально описувати та зображувати понад тридцять тисяч людей в одному бою.

Розробники гри опираються на реальні історичні факти та карти. Відображають природне середовище, ландшафт, місцевість, архітектурні стилі, споруди, будівлі, міста, зовнішній вигляд та особливості озброєння солдатів та воїнів, звичайних людей та їх одяг відповідно до обраного історичного періоду у грі. При штурмі міст і фортець у грі використовуються штурмові сходи, тарани, облогові вежі та інші види зброї, які реально застосовуються в тій чи іншій історичній епосі.

Програвши бій вдома і записавши його, з'являється можливість показати та розповісти про нього на уроці. Використовуючи атлас, підручник, карту та переглянувши фрагмент битви, учень формуватиме повніше уявлення про перебіг битви чи період війни.

Розглянемо конкретний приклад застосування комп'ютерної гри. У 6 класі на предметі «Всесвітньої історії» є тема «Друга війна Риму з Карфагеном». Ця війна зображена докладно у грі Total War - Рим. Оскільки побудувати весь урок на перегляді комп'ютерної гри

недоцільно, то для цього виділяється лише один із етапів уроку. Наприклад, у війні Риму з Карфагеном однією з найважливіших битв була битва при Каннах у 216 році до н.е. Примітно, що у грі Total War перед кожною битвою є вже готові відеоролики, які можна використати. Саме такий уже відеоролик показується учням. Його тривалість трохи більше півтори хвилини.

Учням можна перед переглядом видати картки з історичними фактами, де вони мають заповнити першу колонку: поставити "+" там, де правильно, або ж "-", там, де не правильно і "?", де відповідь невідома чи учні сумніваються. Після перегляду відео, вони заповнюють третю колонку.

Якщо вчителю проблематично проходити гру, то відео з історичними битвами з гри Total War, можна скачати з інтернету. Вони знаходяться у широкому доступі.

До цієї гри знято багато трейлерів. Переглянувши їх, учням можна поставити запитання: «Як ви думаєте, що ми вивчатимемо сьогодні на уроці?», «Висловіть Ваше ставлення до того, що римляни використовували тварин у військових діях» тощо.

З трейлерів до гри або з гри можна зробити скріншоти сторінок, які так само в подальшому можна використовувати в освітньому процесі в звичайній презентації. Після розгляду слайду з бойовим слоном учням пропонується скласти три питання. Або, наприклад: «Розгляньте і розкажіть, як природа Єгипту вплинула на становлення давньоєгипетського царства.» До скріншоту з Наполеоном можна запропонувати учням написати свої асоціації для підведення їх до теми уроку.

Звичайно, як і в усьому новому, у застосуванні стратегічних комп'ютерних ігор на уроках історії є свої ризики. Певній групі учнів це може здатися нецікавим. Частина учнів настільки зацікавиться цією грою, що може стати залежними від неї. Але це не є нашою метою, тому на уроках не повинно бути жодної реклами, лише використання окремих фрагментів заради освітнього процесу. Учні мають бути ізольовані від сцен із насильством, яких чимало у грі. Педагог повинен зробити складну роботу, щоб урок із застосуванням комп'ютерної гри пройшов за всіма стандартами, був пізнавальним і цікавим. Але якщо учень, прийшовши додому, захоче і прочитає додаткову інформацію на тему уроку, то це вже буде маленька перемога вчителя.

Таким чином, ми дійшли до висновку, що не потрібно боятися застосовувати інформаційні технології у процесі навчання. Намагання відповідати та випереджати сучасну освіту, розвиватися та розвивати своїх учнів лише сприятиме ефективності навчання та закріпленню матеріалу.

Результати дослідження підтверджують гіпотезу про те, що якісно розроблені ігри є потужними мотиваційними агентами в

освітньому процесі. Вони здатні одночасно активізувати когнітивні та емоційні функції, забезпечуючи при цьому високу ефективність навчальних результатів. Подальші дослідження необхідні для детального вивчення механізмів, що лежать в основі цього методу.

ДЖЕРЕЛА ТА ЛІТЕРАТУРА:

1. Волкова Н.П. Гейміфікація як один із трендів сучасної вищої освіти. Сучасна вища освіта: проблеми та перспективи: VI Всеукраїнська науковопрактична конференція студентів, аспірантів і науковців: тези доповідей. Дніпро, 2018. С. 33-35.
2. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. 2019. Спецвип. С. 250-260.
3. Лященко Т.О., Гришуніна М.В., Пічкур В.Р. Гейміфікація як одна з інноваційних форм навчального процесу. Управління розвитком складних систем. Номер 35. Київ, 2018. С. 113-123.