

*Мишенина М.В.,
учитель истории и обществознания
ГБОУ «Шебекинская гимназия-интернат»
Россия, г. Шебекино*

**ПРОВЕДЕНИЕ ФРОНТАЛЬНОГО ОПРОСА И ПРОВЕРКА
ДОМАШНЕГО ЗАДАНИЯ НА УРОКАХ ИСТОРИИ С ПОМОЩЬЮ
ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГРОВЫХ ПЛАТФОРМ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ
МОТИВАЦИИ К ИЗУЧЕНИЮ УЧЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ**

***Аннотация:** статья рассматривает возможность использования на различных этапах урока (проверка домашнего задания и др.) игровых платформ для повышения мотивации учащихся. В статье подробно описано 2 игровые платформы (Kahoot, Learnis) и методы их использования.*

***Ключевые слова:** игровая платформа, Kahoot, Learnis, викторина, интерактивное видео.*

***Annotation:** the article examines the possibility of using gaming platforms at various stages of the lesson (checking homework, etc.) to increase the motivation of students. The article describes in detail 2 gaming platforms (Kahoot, Learnis) and methods of using them.*

***Key words:** gaming platform, Kahoot, Learnis, quiz, interactive video.*

В современном образовании существует множество технологий, которые учитель может применять на уроке. Выбирая ту или иную технологию, учитель задает себе вопрос – как вовлечь ребенка в образовательный процесс, чем удивить современного ребенка, который большую часть своего времени проводит не за чтением книг, а за игрой на компьютере в качестве игрока?

Для этого на уроках используются различные формы и методы подачи учебного материала, инновационные технологии, которые способствуют формированию ключевых компетентностей учащихся:

- готовности к разрешению проблем;
- готовности к самообразованию;
- готовности к использованию информационных ресурсов;
- готовности к социальному взаимодействию;
- коммуникативной компетентности.

На мой взгляд, одной из технологий, формирующих вышеназванные компетентности учащихся, является игра (викторина), созданная на интерактивных игровых платформах (например, Kahoot)¹.

Викторины, созданные на данном сервисе, можно снабдить изображением, аудио- или видео-файлом по теме опроса.

Викторина представляет из себя ряд вопросов по заявленной теме с несколькими вариантами ответов, из которых один или несколько являются правильными. Ученики отвечают на вопрос в условиях ограниченного времени при помощи своих телефонов, на которых они выбирают соответствующий знак и цвет правильного ответа. Чем быстрее отвечает участник, тем больше очков он получает. Максимальное количество очков – 1000. Ученики знакомятся со стратегией – иногда, в случае сложного вопроса, лучше подольше подумать и дать правильный ответ и получить хоть сколько-нибудь баллов, чем поспешить и, не учтя некоторые детали вопроса, ошибиться. После ответа на вопрос «Kahoot!» показывает правильный ответ и статистику очков у участников. Это, во-первых, позволяет проанализировать ошибки, во-вторых, создает дух здоровой конкуренции.

Игровой момент прослеживается во время всей викторины:

¹ 8 онлайн-сервисов для создания интерактивных заданий: EdMarket [Электронный ресурс]. URL: <https://edmarket.ru/blog/adm-8-online-services> (дата обращения: 24.12.2021)

- 1) после каждого вопроса меняется «турнирная таблица» - в зависимости от правильности и скорости учащихся они перемещаются вверх или вниз;
- 2) процесс игры сопровождается веселой музыкой, что настраивает учащихся на игровой лад;
- 3) в конце игры учащиеся, занявшие 1, 2 и 3 места, располагаются на пьедестале, взрывается салют, светит софит.

Такой способ похвалы вызывает интерес и радость у участников, которые стремятся зафиксировать момент «награждения».

Заинтересованные игрой, ученики быстро принимают условия: «Соблюдать дисциплину», «Уважать соперников», «Анализировать ошибки». Когда начнется викторина, ученики осознают, что размышлять над правильным ответом гораздо легче в спокойной и тихой обстановке, когда ни ты, ни твои соперники не стремишься победить нечестными приемами.

Играть можно индивидуально или в группах. Групповая работа предполагает обсуждение вопросов, распределение ролей в команде, коллективную ответственность за правильный и быстрый ответ.

Учитель, используя данный сервис, пользуется множеством преимуществ по сравнению с традиционной формой опроса. Преимущество данного сервиса для учителя состоит в том, что:

- 1) сервис позволяет провести автоматическую проверку опроса учащихся, что существенно экономит время на проверку;
- 2) отпадает необходимость в распечатывании множества тестов, а так же в их хранении;
- 3) на сайте можно собрать базу тестов по разным темам для разных классов;
- 4) пополнить базу тестов можно с любого устройства с выходом в интернет (рабочий или домашний компьютер, планшет, телефон).

В качестве еще одной из образовательных упражнений для учеников может являться задание самому составить вариант теста на платформе «Kahoot!». Для того, чтобы это сделать, ученики должны будут

переработать большое количество информации по теме, подобрать соответствующие иллюстрации к вопросам, продумать неправильные варианты ответа. Сам же результат учеников останется в базе «Kahoot!» и им смогут воспользоваться многие другие желающие всей сети интернет.

Нельзя не сказать о минусах данной платформы для проведения викторин. Во-первых, не все ученики могут обладать гаджетами для проведения викторины. Во-вторых, для проведения викторины необходим бесперебойный интернет, что не всегда можно обеспечить.

Ещё одной интерактивной платформой для игрового обучения является Learnis - платформа для создания образовательных квестов, игр-викторин (например, “Своя игра”), терминологических викторин и интерактивных видео².

Есть платная и бесплатная версия, и последняя обладает достаточно большим функционалом: можно создавать квесты и интерактивные видео без покупки подписки.

Интерактивные видео — это очень интересный и удобный для учителя формат. Например, когда вы задаете посмотреть детям видеоурок или какой-то фрагмент, многие могут просто кивнуть, мол, посмотрели. Но как это проверить? Learnis работает таким образом, что в сервис загружается ссылка с YouTube или с другого сервиса, и далее учитель расставляет контрольные вопросы прямо по ходу видео: например, на третьей минуте один вопрос, на пятой другой. Пока ребенок на них не ответит, он не сможет досмотреть видео до конца и, соответственно, платформа не зафиксирует выполнения задания.

Квест-комнаты — это еще один необычный и увлекательный формат. От учителя требуется только написать вопросы и оформить их как слайды презентации, дальше эти слайды выгружаются на платформу, и получается

² Подборка сервисов и сайтов для дистанционного обучения школьников во время карантина: Skyteach. [Электронный ресурс]. URL: <https://skyteach.ru/2020/04/10/podborka-servisov-i-sajtov-dlya-distancionnogo-obucheniya-shkolnikov-vo-vremya-karantina/> (дата обращения: 24.12.2021)

что-то вроде компьютерной игры: ученик попадает в комнату, из которой ему нужно выйти, но сделать это можно только с помощью специального кода, который нужно собрать из правильных ответов на подготовленные учителем вопросы. В комнате спрятаны специальные предметы, если их найти, на экране высвечивается один из вопросов. Если ребенок нашел все секретные предметы и ответил на заданные вопросы — он может ввести «код» от двери и выполнить задание.

Learnis предлагает удобный интерфейс сбора обратной связи, и все результаты учеников можно быстро просмотреть и проанализировать.

Мотивацию обучающихся необходимо использовать, чтобы учебная деятельность не превратилась в формальный процесс³. Находить способы мотивации нужно учитывая требования и возможности сегодняшнего дня. Пришло время, когда обучающемуся не только необходимо, но и интересно использовать интерактивные технологии в процессе образования, и это обстоятельство должен использовать педагог для достижения наиболее высоких результатов. В современном обществе, где одним из важных этапов социализации являются не только знания, а еще и умение их применять в практической деятельности, школа должна учитывать все возможности и достоинства интерактивных методов обучения, а значит идти в ногу со временем.

В школе начинают формироваться и развиваться такие ключевые компетентности, как информационная, коммуникативная, проблемная, кооперативная, а помогают в этом процессе интерактивные методы обучения. Это приводит к высоким образовательным результатам, удовлетворенности своей деятельностью, как учителя, так и учеников, повышению социального статуса обучающихся и росту их коммуникативных способностей. И если

³ Создаем дидактические игры сами: лучшие сервисы в помощь учителю: Российский учебник. [Электронный ресурс]. URL: <https://rosuchebnik.ru/material/sozdaem-didakticheskie-igry-sami-luchshie-servisy-v-pomoshch-uchitelyu/> (дата обращения: 24.12.2021)

ученик легко выполняет свою работу, проявляет заинтересованность, удовлетворен ее результатами, то и мотивация к изучению такого предмета у него значительно вырастает. Поэтому одним из передовых способов повышения мотивации к изучению истории является применение интерактивных игровых платформ и методов обучения.

Использованные источники:

1. 8 онлайн-сервисов для создания интерактивных заданий: EdMarket [Электронный ресурс]. URL: <https://edmarket.ru/blog/adm-8-online-services> (дата обращения: 24.12.2021).
2. Подборка сервисов и сайтов для дистанционного обучения школьников во время карантина: Skyteach. [Электронный ресурс]. URL: <https://skyteach.ru/2020/04/10/podborka-servisov-i-sajtov-dlya-distancionnogo-obucheniya-shkolnikov-vo-vremya-karantina/> (дата обращения: 24.12.2021).
3. Создаем дидактические игры сами: лучшие сервисы в помощь учителю: Российский учебник. [Электронный ресурс]. URL: <https://rosuchebnik.ru/material/sozdaem-didakticheskie-igry-sami-luchshie-servisy-v-pomoshch-uchitelyu/> (дата обращения: 24.12.2021).