

результатов, применение полученных результатов к конкретным условиям и объяснение экономической выгоды.

7. Рефлексия – обратная связь по итогам игры от учащихся, позволяющая учителю получить информацию о трудностях, удачах и личных достижениях.

В заключение отметим, что использование деловой игры на уроках математики способствует, как показали результаты проведенного нами педагогического эксперимента, личностному развитию учащихся: повышается интерес к учению и тем учебно-исследовательским проблемам, которые моделируются и разыгрываются в деловых играх; растет познавательная активность учащихся; растет самооценка школьников, а для тех, у кого она в начале игры была неадекватной, она становится более объективной.

Накопленный в процессе деловой игры опыт ученики могут использовать в учебном процессе, жизненных ситуациях, будущей профессиональной деятельности.

#### **Литература**

1. *Синицина Г. П.* Технология обучения студентов в вузе: учеб. пособие. Омск: Омский государственный педагогический университет, 2002.
2. *Жук О. Л.* Педагогические технологии в современной теории и практике образования: учеб. пособие. Минск: БГУ, 2002.
3. *Панфилова А. П.* Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пособие. М., 2008.

### **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБУЧАЮЩЕГО ПОТЕНЦИАЛА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА УРОКАХ ИСТОРИИ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ**

**А. А. Зимницкий, Ф. Д. Подберёзкин**

Уже полвека человечество идёт по пути формирования информационного общества. Значительной составляющей этого процесса является развитие компьютерных технологий, которые в виде компьютерных игр входят в жизнь подрастающего поколения. Хаотичность данного процесса зачастую приводит к психологическим и педагогическим проблемам, например, к игровой зависимости, которая непосредственным образом влияет на успеваемость в школе. В то же время, компьютерные игры являются синтезом инновационных развивающих технологий и традиционных форм игрового развития, приобретения знаний и формирования личности учащихся [1]. Этими аспектами и обусловлена акту-

альность исследования вопроса использования обучающего потенциала компьютерных игр в педагогическом процессе.

Целью данного исследования является: выявление и описание способов повышения познавательной активности учащихся посредством внедрения компьютерных игр на уроках истории.

Игра с древних времён выступает как форма обучения, как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения. Исторически одной из целей игры являлась выработка необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей [2]. В образовательном процессе игра (в том числе и компьютерная) является непосредственным проявлением деятельностного подхода в педагогике, способствующего: утверждению представления о деятельности как об основе, средстве и главном условии развития и формирования личности; ориентированию личности на организацию творческого труда как наиболее эффективного преобразования окружающего мира; определению наиболее оптимальных условий развития личности в процессе деятельности [3].

Посредством игры дети учатся инициативности, самостоятельности, настойчивости – с одной стороны, а с другой – умению владеть собой и считаться с коллективом, согласовывать свои действия с действиями других игроков [4].

Таким образом, можно сказать, что компьютерная игра, являясь непосредственным проявлением игровой активности учащихся (соответственно включая в себя все её преимущества), позволит сделать процесс развития личности более целенаправленным и сбалансированным, что положительно повлияет на развитость детей.

На целесообразность данной идеи для системы образования также указывают результаты анкетирования преподавателей – слушателей курсов повышения квалификации МГИРО, и учеников гимназии № 5, которые указали на значительную роль компьютерных игр в жизни учащихся, но абсолютную их неостребованность в процессе обучения со стороны преподавателей.

Отличительной чертой компьютерных игр и, конкретно, исторических компьютерных игр является высокий уровень погружения в игровую (виртуальную) реальность. Данная особенность позволяет принимать решения исходя из характера личности играющего, эмоционально реагировать на ответные действия игрового мира, и при этом сохранять высокий уровень мотивации и заинтересованности на протяжении игры, всё это соответствует трём главным факторам познания: личностному, эмоциональному и мотивирующему [5]. Кроме того, компьютерные игры содержат (и в полной мере им соответствуют) такие общеигровые

функции как: развлекательная и релаксационная [6]. Таким образом, ключевой особенностью компьютерных игр (при условии грамотно поставленной учебной задачи), является стимуляция познавательной активности учащихся.

В качестве примера использования учебного потенциала компьютерных игр мы решили рассмотреть возможности применения 2 известных компьютерных игр различных жанров на историческую тематику – “Русь II. Total War” и “Europa III Universalis” компаний ”Paradox” и “Nvidia” соответственно, при этом разработчики стремились максимально учитывать реалии тематически избранного времени, опираясь на архивные источники и новейшие справочные материалы.

Игра “Europa III Universalis” является глобальной стратегией, охватывающей эпоху Позднего Средневековья и Нового времени (XIV-XVIII вв.). Игровой интерфейс предполагает наличие мировой карты, на которой игрок управляет любой державой в режиме альтернативной или реальной истории. Самой сильной стороной игры является её продвинутость в области исторической картографии: в игре максимально точно воссозданы исторические названия географических областей XIV-XVIII вв.

В нашей системе образования уделяется недостаточное внимание обучению детей истории с помощью карт (насколько нам известно, они применяются достаточно ограниченно, в то время как карта, по нашему мнению, должна стать основным средством обучения истории). Из личного практического опыта авторов данной статьи известно, что учащиеся-участники республиканской олимпиады по истории “Абитуриент БГУ 2009”, игравшие в игру “Europa III Universalis”, имели лучшие результаты по выполнению заданий на карте.

Таким образом, использование данной игры в процессе обучения способно развивать в учащихся знания в области исторической картографии, умения и навыки работы с картой.

Игра “Русь II. Total War” является компьютерной игрой жанра тактической стратегии. Разработчики умело сочетали в игре жанр глобальной стратегии и батальные сцены, причём упор был сделан именно на второй аспект. Сильной стороной игры является воздействие батальных сцен эпохи Средневековья, достаточно реалистичный показ вооружения, воинов и битв. Таким образом, созданы все условия для погружения в игровой процесс, нераздельно связанный с историческими реалиями X-XV вв. При этом, незаметно для себя, игрок усваивает имена известных исторических деятелей, событийную информацию в контексте общей атмосферы прошлого. Естественно, как это обстоятельство, так и опре-

делённое эмоциональное воздействие способны побудить интерес учащихся к познавательной деятельности посредством игрового процесса.

Таким образом, в зависимости от жанровых, технических и иных особенностей, потенциал использования компьютерных игр на историческую тематику может быть раскрыт посредством развития у учащихся определённых знаний, умений и навыков в области предмета, а также определённой специфики мышления.

Теперь обратимся непосредственно к тому, каким образом усваивается учебный материал по истории посредством компьютерных игр. В качестве основной формы работы возьмём урок усвоения новых знаний – в данном случае это наиболее удачная среда применения компьютерной игры, т.к. игровой процесс будет в наибольшей степени контролируемым и направляемым тематически.

Предполагается наличие некоего субъективного опыта у учащихся в контексте выбранной темы (которая предварительно обсуждалась в начале урока), в зависимости от чего будет выбрана правильная постановка проблемы. Например, тема: “Великие географические открытия и колонизация Америки”. Подходящей игрой в данном случае выступит “Еуропа III Universalis”. В игре есть специальный раздел в режиме реальной истории, тематически и хронологически посвящённый эпохе открытия и колонизации Нового Света.

В режиме реальной истории мы можем выбрать любую державу того периода, но в качестве основных действующих лиц нам предлагаются 4: Испания, Англия, Франция и Португалия. Из курса истории учащиеся знают, что в 1479 году Кастилия и Арагон объединились в одну державу – Испанию. Например, учащийся выбирает Испанию. Предполагается, что игрок начнёт исследование и колонизацию заморских провинций Америки. Эти провинции помечены серым цветом, либо другим (государства индейцев ацтеков, майя, инков и др.). Перед игрой учащемуся даётся задание: найти на игровой карте и начать колонизацию тех земель, которые, как они предварительно узнали, действительно были колонизированы выбранной державой (например, играя за Испанию, игрок должен выбрать Кубу и Гаити, за Португалию – бразильский берег, Францию – часть Канады и т.д.).

Также могут быть поставлены следующие вопросы: “Какие ресурсы исследуемых провинций пользовались бы спросом на европейском континенте?”, “какие преимущества получала держава, колонизируя новые территории?”, “с какими проблемами сталкивались колонисты?”. Каждая держава располагает своим перечнем колонистов, знания о которых не только укладываются в рамки школьной программы, но предостав-

ляют и дополнительную информацию, расширяя исторический кругозор и повышая интерес к предмету.

После игры учащиеся сверяют полученные ими данные с пройденным предварительно материалом (рефлексия), пользуются помощью учителя (контроль), а затем вместе обсуждают полученный на уроке материал. Возможны дискуссии, например, на тему: “Оправдывала ли колонизация государственные затраты монополии?” (по материалам игры) и т.п.

Сюжет Грюнвальдской битвы 1410 г. является частью учебной программы по истории Беларуси. Игра “Medieval II Total War” даст учащимся возможность в полной мере окунуться в виртуальную атмосферу средневековой битвы. Перед началом игры учитель ставит задачу: найти главнокомандующих армий союзников и рыцарей, способы подразделения и численность войск, соотношение сил сторон и изначальную диспозицию тевтонцев и союзников. Визуальные данные позволяют выполнить вышеназванные задания.

Перечисленные выше возможности использования компьютерных игр на уроках истории были успешно апробированы в 11 “В” классе на базе гимназии №5 г. Минска. В связи с вышеизложенным можно сделать вывод: компьютерные игры на историческую тематику разработки авторитетных компаний и поддержанные весомым научным аппаратом обладают достаточным потенциалом для стимулирования познавательной активности учащихся.

#### **Литература**

1. *Борзова Л. П.*, Игры на уроке истории: Методическое пособие для учителя. М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001.
2. Игра со всех сторон (Книга о том, как играют дети и прочие люди). Современные исследования, междисциплинарный подход, практические рекомендации, взгляд в будущее. М.: Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2003.
3. *Жук А. И.*, Основы педагогики. Минск, 2003.
4. Интернет-адрес: <http://zdd.1september.ru/index.php>.
5. *Коломинский Я. Л.*, Человек: психология: Кн. Для учащихся ст. классов. М., 1980.
6. *Муравьева Г. Е.*, Проектирование технологий обучения. Учебное пособие для студентов и преподавателей вузов. Иваново, ИПКи ППК, 2001.

### **КРИТЕРИИ РЕЙТИНГОВОЙ ОЦЕНКИ АКАДЕМИЧЕСКОЙ УСПЕВАЕМОСТИ СТУДЕНТОВ**

**С. С. Исаченко**

Одной из проблем дальнейшего совершенствования, индивидуализации и оптимизации процесса обучения при подготовке специалистов в сфере высоких технологий является развитие системы критериев и спо-