

РАЗРАБОТКА И ПРИМЕНЕНИЕ ЭЛЕКТРОННЫХ НОВЕЛЛ В УСЛОВИЯХ СМЕШАННОГО ОБУЧЕНИЯ В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ

К. П. Ботяновский, И. И. Линевич

*Белорусский государственный университет, г. Минск;
mr.botyanovskiy@mail.ru; ilyalinevich@gmail.com;
науч. рук. – С. Н. Захарова, канд. пед. наук, доцент*

В статье рассматриваются преимущества использования компьютерных технологий в условиях смешанного обучения. Предложена технологическая цепочка для разработки электронной (визуальной) новеллы, обобщаются экспериментальные данные по применению данной технологии при изучении истории в средней школе. Изложены основные требования к содержанию и визуальному оформлению электронных новелл, а также предложены рекомендации, обеспечивающие их эффективное внедрение в учреждениях общего среднего образования.

Ключевые слова: визуальная новелла, смешанное обучение, история средних веков, крестовые походы, педагогика.

Игровые техники и технологии с древних времен используются в педагогической практике, т.к. наряду с трудом и ученьем игра – один из основных видов деятельности человека. Появление и развитие новых технологий заставляют по новому взглянуть на роль игр, в первую очередь компьютерных, в образовательной деятельности.

Практика компьютерных игр часто признается общественным мнением как опасная зависимость и пустая трата времени [7]. Исследования социологов и психологов показывают, что компьютерные игры как способ организации досуга занимают в детской среде лидирующее место. Компьютерные игры формируют зависимость от гаджетов у детей и взрослых, поскольку, согласно исследованиям, игра (сам цикл задача-достижение-награда, который составляет суть любой компьютерной игры) способствует выработке дофамина, что усиливает желание играть, т.е. повышает мотивацию к игровой деятельности. Поскольку одной из важнейших проблем современного образования является низкая мотивация к учебно-познавательной деятельности, то в педагогике и психологии рассматриваются различные способы для придания геймификации образовательной ценности и использования компьютерных игр с дидактическими целями для повышения у школьников мотивации к обучению. Одним из таких способов является разработка и внедрение в учебный процесс электронных (визуальных) новелл как инновационного средства обучения, что соответствует целевым установкам смешанного обучения [7]. Смешанное обучение – это вид обучения, который сочетает в себе традиционное обучение лицом к лицу и некоторые элементы

дистанционного обучения. Применение смешанного обучения в среднем образовании имеет ряд преимуществ и недостатков [2, 809].

Дидактическая электронная новелла – это инновационное средство обучения; интерактивный игровой жанр, повествующий историю через выведение на экран текста и видеоматериала, иногда с музыкальным и звуковым сопровождением [6].

Электронная новелла является мало используемым, однако весьма эффективным средством обучения, которое может разработать каждый педагог самостоятельно. При создании игры разработчики должны определиться по трем основным позициям: выбрать идею игры, подготовить текстовую составляющую и материальную базу.

Идея игры – это собственно художественное интерпретирование исторических событий в игру.

Текстовая составляющая – это собственно сценарий игры, который создается на базе основной и дополнительной литературы. Необходимо проработать сюжет (для исторических дисциплин важно максимально учесть исторический контекст). Это включает в себя: проработку мест основных действий, диалоги, и т.д. При разработке электронной новеллы следует опираться на содержание действующих учебных пособий для учреждений общего среднего образования, в которых содержится минимум сведений, обязательных для освоения школьниками по программе. Эти материалы следует дополнить сведениями из других источников, при этом рекомендуется добавленную информацию выделить другим цветом и шрифтом. В качестве дополнительной литературы можно использовать, например, учебные пособия, применяемые в школах России, или в учреждениях высшего образования.

Материальная база включает все виды иллюстраций, видеоряд, музыкальное сопровождение и т.д. [6]. Электронная новелла в подаче учебного материала делает акцент именно на визуальный ряд и его звуковое сопровождение. Весь материал, использованный в нашей игре, был взят из открытого доступа в сети Интернет, с сохранением всех ссылок на первоисточники.

Нами была разработана и апробирована электронная новелла «Первый Крестовый поход» для учащихся 6 классов учреждений общего среднего образования. При создании данной игры первоначальной целью было заменить обычный урок, которому соответствует содержание параграфа в учебном пособии, на игру, но с гораздо более продуктивной составляющей. Это планировалось сделать за счет увеличения объема фактического материала, преподнесения его в более интересной для учащихся форме, сохранив время обучения – один академический час.

Чтобы определить возможные варианты применения электронной новеллы в учебном процессе, игра была апробирована в учебное время в качестве этапа урока и во внеурочной деятельности по предмету – проведено занятие в период каникул. Экспериментальная апробация электронной новеллы «Первый Крестовый поход» позволила выявить основные трудности, с которыми может столкнуться педагог, используя данное средство обучения, а также сформулировать рекомендации по их преодолению.

Наибольшую сложность вызывает техническая неподготовленность учреждений образования к реализации смешанного обучения посредством использования информационных технологий непосредственно на уроке. Как правило, для этого используются кабинеты информатики, где количество компьютеров рассчитано на половину класса. Урок по истории проводится для всех учащихся одного класса, следовательно, нарушается главное преимущество компьютерных игр – индивидуализация обучения, т.к. учащиеся вынуждены пользоваться одним компьютером на двоих. Могут возникнуть трудности с воспроизведением видеоматериалов. В первую очередь это связано с отсутствием необходимых драйверов для проигрывания аудио- и видео- материалов, т.к. школьные компьютеры не предполагают такого использования и, как следствие, не все имеют необходимое программное обеспечение. Также ограничивается использование аудиосопровождения игры, т.к. следует обеспечить каждого школьника наушниками, что не всегда возможно.

Использование электронной новеллы на уроке выявило, что обучающиеся с недоверием относятся к дидактическим играм, как следствие, часто отвлекаются, их внимание следует стимулировать даже к компьютерной игре. Более высокий интерес к происходящему в игре проявляли учащиеся при использовании разработанной нами электронной новеллы во внеурочной деятельности. Они гораздо чаще обращались к педагогу с вопросами по прохождению игры, задавали дополнительные вопросы. В целом учащиеся отметили высокий уровень удовлетворенности игрой («не зря пришли в школу на каникулах», «можно поиграть еще», «хорошая игра», «можно использовать на других темах/ предметах»).

Проведенное нами исследование показало, что создание визуальных новелл возможно по всем темам любого учебного предмета, преподаваемого в средней школе. Важно правильно адаптировать излагаемый материал к форме электронной новеллы.

Как показала практика, визуальную новеллу целесообразнее использовать в качестве домашнего задания. Во-первых, техническое обеспечение лучше за пределами школы: учащиеся могут воспользоваться более удобной техникой для прохождения игры. Во-вторых, дома учащий-

ся сможет сконцентрироваться на работе с электронной новеллой, не отвлекаясь на реакцию одноклассников. В-третьих, дома обучающийся сможет пройти игру несколько раз, повысив не только свой игровой результат, но и качество знаний по изучаемой теме. Наконец, игра стимулирует интерес к изучаемому материалу, учащиеся задают много вопросов по игре, пытаются получить более высокий результат, а значит, лучше осваивая учебный материал.

Библиографические ссылки

1. *Варенина Л. П.* Геймификация в образовании [электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii>. (дата обращения 5.11.2018)
2. *Логинова А. В.* Смешанное обучение: преимущества, ограничения и опасения // Молодой ученый. 2015. №7. с. 809–811.
3. *Краснова Т. И.* Смешанное обучение: опыт, проблемы, перспективы // В мире научных открытий. 2014. № 11. с. 10–26.
4. *Arnold B. J.* Gamification in Education // The American Society of Business and Behavioral Sciences. February 2014. Las-Vegas: Journal of Business and Educational Leadership. с. 32–38
5. *Boerman-Cornell W.* Using Historical Graphic Novels in High School History Classes: Potential for Contextualization, Sourcing, and Corroborating // The History Teacher Vol 46 № 2 с. 209–224
6. *Shantanu S.* Motivating Students and the Gamification of Learning // Huffpost Journal [электронный ресурс] URL: https://www.huffingtonpost.com/shantanu-sinha/motivating-students-and-t_b_1275441.html (дата обращения: 2. 11. 2018)
7. The (short) prehistory of “gamification” [электронный ресурс] URL: <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>