

Отрицательно к межнациональным бракам относится 9 человек из 44, в то время как к однополуму – 24. Последнее является свидетельством того, что для белорусской студенческой молодежи непонятны и неприемлемы ценности, которые получают все большее распространение в ряде европейских стран. В этом отношении традиционная форма семьи является определяющей для белорусской молодежи.

Несмотря на то, что прослеживается тенденция возрастающего прагматизма и экономической целесообразности среди студенческой молодежи, институт брака и семьи является важнейшей частью жизни и будущих ориентиров. Также положительным является тот факт, что все больше юношей хочет иметь многодетную семью, и вместе с этим растет число юношей, которые считают своим долгом обеспечение этой семьи.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБУЧАЮЩЕГО ПОТЕНЦИАЛА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ДЛЯ РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ РАБОТЫ С КАРТОЙ НА УРОКАХ ИСТОРИИ

Ф. Д. Подберезкин

Компьютерная игра как форма обучения. Процесс информатизации общества в целом, а также сферы образования в частности обусловил необходимость применения новых форм и способов повышения познавательной активности учащихся. При этом традиционные методы обучения в сочетании с современными технологиями зачастую могут приобрести новую актуальность. На наш взгляд, таким «старым новым» методом обучения является компьютерная игра. Старой – потому что игра с давних времен выступает как метод обучения, первичная школа воспроизведения реальных практических ситуаций с целью их освоения [1]. Новой – потому что развитие современных информационных технологий позволяет соблюсти более высокий уровень погружения в игровую реальность, чем это было ранее. Следовательно, созданы все необходимые условия для соблюдения деятельностного подхода в обучении, а именно для ориентирования личности на организацию творческого труда как наиболее эффективного преобразования окружающего мира [2]. Ведь компьютерные игры, при соблюдении дидактических требований, предполагают создание условий для самостоятельного творчества учащихся, конкретные примеры чего мы рассмотрим ниже.

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, все это соответствует трем главным факторам познания: личностному, эмоциональному и мотивирующему [3]. Кроме того, компьютерные игры содержат такие общеигровые функции как: развлекательная и релаксационная [4]. Таким образом, ключевой особенностью компьютерных игр является стимуляция познавательной активности учащихся. В нашем исследовании объектом нашего внимания будут навыки работы с картой. Целью нашего исследования является выявление и описание способов формирования навыков работы с картой у учащихся на уроках истории.

Необходимые требования. Далеко не в каждой компьютерной игре созданы оптимальные условия, позволяющие использовать ее в образовательном процессе с целью выработки необходимых навыков. Представляется, что в целях обучения на уроках истории могут использоваться лишь игры, отвечающие следующим требованиям:

1. Жанр – глобальная стратегия. Данный жанр в наибольшей степени отвечает требованиям учебной программы, так как, не акцентируя внимания на частностях, учащийся имеет возможность наблюдать весь ход цивилизационного процесса, при необходимости решая поставленные задачи, касающиеся конкретного периода времени и места;

2. Простота интерфейса. Соблюдение данного требования в игре позволит учителю не тратить учебное время для пояснения каких-либо моментов в процессе первоначального ознакомления с игрой, а учащимся – эффективнее и успешнее выполнять поставленные задачи;

3. Соответствие историческим реалиям. В силу того, что во многих компьютерных играх подчас наиболее популярным моментом является возможность альтернативного режима событий, такое важное требование к уроку и учебному процессу, как научность и историчность может быть не соблюдено. Таким образом, следует избирать для учебного процесса игры тех компаний, разработчики которых использовали внушительный справочный материал при создании игр на историческую тематику.

Соблюдение всех трех требований обуславливает выбор игры.

Europa III Universalis. 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 ее «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) [5]. Таким образом, использование данной игры в процессе обучения способно развивать в учащихся знания в области исторической картографии, умения и навыки работы с картой.

Теперь обратимся непосредственно к тому, каким образом можно развить у учащихся навыки работы с картой на уроках истории посредством компьютерных игр. В качестве основной формы работы возьмем 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: «Тридцатилетняя война 1618–1648 гг.». В опциях игры есть специальный раздел, посвященный данному конфликту. Можно выбрать любую державу, однако в качестве основных действующих лиц на момент мая 1618 г. предлагаются Австрия, Бавария, Пфальц и Брауншвейг. Выбираем Австрию. Из курса учащийся знает, что война началась с восстания чешских протестантов Праги. Перед игрой предлагается задание: найти на карте Австрии восставшие чешские области (они заштрихованы). Австрия находится в состоянии войны с Пфальцем и Брауншвейгом.

Дается задание найти с помощью игрового интерфейса границы политического образования, в пределах которого начался конфликт (Священная Римская империя). Далее необходимо отметить те немецкие земли, которые остались на стороне католиков. С помощью краткой сводки данных на каждую землю предлагается определить, какими преимуществами в области военно-экономического потенциала обладали протестантские либо католические земли.

В связи с вышесказанным, учащимся предлагается ответить на главный вопрос: почему на первом этапе войны удача сопутствовала католическому блоку? На этот и другие вопросы поможет ответить изучение интерфейса, в котором имеются следующие графы: «Сравнение держав», «Статистика», «Военная статистика», «Экономика», «Отношения». Только при условии правильно проведенной выборки учащийся сможет сделать адекватный вывод. Следовательно, развиваются умения работы с информацией, аналитические способности – в этом отношении игра «Europa III Universalis» обладает большими возможностями как средство обучения по сравнению с

материалом учебника – достигается дидактический эффект вовлеченности учащегося в проблемную ситуацию.

После игры учащиеся сверяют полученные ими данные с пройденным предварительно материалом, что обеспечивает рефлекссию учащимся их учебно-познавательной деятельности, пользуются помощью учителя (контроль), а затем вместе обсуждают полученный на уроке материал.

Заключение. В зависимости от жанровых, технических и иных особенностей, потенциал использования компьютерных игр на историческую тематику может быть раскрыт посредством формирования у учащихся определенных знаний, умений и навыков в области предмета, а также определенной специфики мышления. Обучающий потенциал компьютерной игры «Europa III Universalis» мы считаем достаточным для развития у учащихся навыков работы с картой. Одним из необходимых условий достижения образовательного эффекта является учет возрастных и личностных особенностей учащихся. Современный учащийся, как правило, обладает высокой информационной культурой, а также повышенным интересом к «плодам» информационного развития. В этой связи, основной целью современной педагогики деятельности является соотнести требования к знаниям, умениям и навыкам с интересами и потребностями ребенка. В противном случае существует опасная альтернатива интеллектуального «разрыва» учащегося и обучения, что недопустимо. В этом отношении актуальными видятся дальнейшие исследования в области методов формирования определенных навыков учащихся посредством компьютерных игр, а также (что не менее важно) способов внедрения этих методов в учебную практику.

Литература:

1. *Борзова Л. П.* Игры на уроке истории: Методическое пособие для учителя. М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001.
2. *Жук А. И.* Основы педагогики / А.И. Жук, И.И. Казимирская, О.Л. Жук, Е.А. Конавальчик. Минск, 2003.
3. *Гражданцева В.* Феномен игры в педагогике сотрудничества // Здоровье детей. 2007. №08 16-30.04. [Электрон. ресурс]. Интернет-адрес: <http://zdd.1september.ru/index.php>.
4. *Муравьева Г. Е.* Проектирование технологий обучения. Учебное пособие для студентов и преподавателей вузов. Иваново, ИПКи ППК, 2001.
5. Использование обучающего потенциала компьютерных игр на уроках истории как средство активизации учебно-познавательной деятельности учащихся // Сборник работ 69-й научной конференции студентов и аспирантов Белорусского государственного университета. Ч III. Мн., 2012.