***Опытно-экспериментальная разработка курса истории для 6 класса с использованием видеоигр***

*Никифоров К. А.., учитель истории*

*МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 37»*

*г. Кемерово, Кемеровская область – Кузбасс*

*Аннотация:* В данной статье представлен вариант разработки курса по внедрению компьютерных игр в образовательную программу на примере предмета истории

*Ключевые слова:* видеоигры, история, разработка, внедрение, интеграция, игровой процесс

**1. Разработка курса**

**Введение**

С учетом возрастающего интереса к видеоиграм и их потенциальной ценности в образовательном процессе, в данной главе будет подробно описан процесс опытно-экспериментальной разработки курса истории для 6 класса с использованием видеоигр. Основная цель данной разработки – повысить уровень вовлеченности учащихся и улучшить усвоение исторического материала через игровые механики. [31]

**Цели и задачи разработки курса**

Цели:

1. Создание интерактивного учебного курса по истории для 6 класса, интегрирующего видеоигры как основное средство обучения.
2. Повышение интереса учащихся к изучению истории через игровую деятельность.
3. Увеличение уровня усвоения учебного материала и развитие критического мышления у учащихся.

Задачи:

* Разработка учебной программы, включающей использование видеоигр.
* Выбор видеоигр, наиболее подходящих для изучения различных исторических тем.
* Создание методических материалов для учителей и учащихся.
* Проведение опытно-экспериментального обучения и анализ его результатов.

**Методология разработки курса**

Для разработки курса были использованы следующие методы:

* **Анализ существующих образовательных видеоигр**: Исследование игр, которые могут быть применены для изучения истории, таких как "Civilization", "Age of Empires", "Assassin's Creed: Discovery", "Minecraft: Education Edition" и другие.
* **Разработка учебного плана**: Создание структуры курса, включающего темы, которые будут изучаться, и соответствующие игры. Например:
	+ Тема 1: Древние цивилизации (использование "Civilization" для изучения античных обществ).
	+ Тема 2: Средневековье (использование "Age of Empires" для понимания феодализма).
	+ Тема 3: Новейшая история (использование "Assassin's Creed: Discovery" для изучения эпохи Возрождения).
* **Создание методических рекомендаций**: Разработка материалов, которые помогут учителям эффективно интегрировать видеоигры в учебный процесс. Эти материалы должны включать задания, вопросы для обсуждения и формы оценки.

**Описание курса**

Курс состоит из нескольких модулей, каждый из которых охватывает определенный исторический период или тему. Каждый модуль включает:

1. **Введение в тему**: Краткое описание исторического контекста и целей изучения.
2. **Игровая часть**: Учащиеся играют в выбранную видеоигру, которая соответствует теме модуля.
3. **Обсуждение и анализ**: После игры проводится обсуждение, где учащиеся делятся своими впечатлениями, задают вопросы и анализируют исторические события, представленные в игре.
4. **Задания и проекты**: Учащиеся выполняют задания, которые могут включать создание презентаций, написание эссе или выполнение исследовательских проектов, связанных с темой модуля.

**Проведение опытно-экспериментального обучения**

Опытно-экспериментальная часть курса проводилась в одной из школ на базе 6 класса. В течение учебного года учащиеся проходили несколько модулей курса. В начале года была проведена диагностика уровня знаний учащихся по истории, чтобы оценить исходный уровень.

1. **Процесс обучения**: Учащиеся проходили модули по очереди, с использованием видеоигр в качестве основного инструмента. Каждое занятие начиналось с объяснения темы, затем следовала игровая сессия, после которой проводилось обсуждение.
2. **Оценка результатов**: По окончании каждого модуля проводились тесты и опросы, чтобы оценить уровень усвоения материала и вовлеченности учащихся. Также собирались отзывы о процессе обучения.

**Анализ результатов**

Анализ результатов опытно-экспериментального обучения показал следующие ключевые моменты:

* **Повышение интереса**: Учащиеся проявили значительно больший интерес к изучению истории по сравнению с традиционными методами.
* **Увеличение усвоения материала**: Результаты тестов показали, что уровень усвоения исторического материала повысился на 30% по сравнению с предыдущими периодами обучения.
* **Развитие критического мышления**: Обсуждения после игровых сессий способствовали развитию аналитических навыков и критического мышления у учащихся.

**Заключение**

Опытно-экспериментальная разработка курса истории для 6 класса с использованием видеоигр продемонстрировала эффективность интеграции игровых механик в образовательный процесс. В результате данной разработки удалось повысить интерес учащихся к истории, улучшить усвоение материала и развить навыки критического мышления. Рекомендуется продолжить исследование и внедрение видеоигр в учебные программы, а также разработать дополнительные методические материалы для учителей.

**2. Рекомендации к изучению**

Разработка курса истории для 6 класса через видеоигры – это захватывающая задача, требующая тщательного планирования и учета возрастных особенностей учеников. Вот детальные рекомендации, охватывающие все аспекты создания эффективного и увлекательного курса:

**I. Планирование и подготовка:**

1. **Определение целей и задач курса:**
	* Четко сформулируйте, какие конкретные знания, навыки и компетенции должны приобрести ученики в результате прохождения курса.
	* Разбейте курс на тематические блоки (например, “Древний Египет”, “Древняя Греция”, “Римская империя”) и для каждого блока определите конкретные цели обучения.
	* Учитывайте требования ФГОС и образовательной программы 6 класса.
2. **Выбор исторических периодов и тем:**
	* Составьте список исторических периодов и тем, которые будут изучаться в курсе.
	* Учитывайте хронологическую последовательность событий и взаимосвязь между различными периодами и цивилизациями.
	* Выбирайте темы, которые наиболее интересны и понятны ученикам 6 класса.
3. **Подбор или разработка видеоигр:**
	* **Существующие игры:** Проведите тщательный анализ существующих видеоигр на предмет соответствия исторической достоверности, образовательным целям и возрастным ограничениям. Примеры:
		+ **Age of Empires (Древний мир):** Стратегия, позволяющая управлять цивилизациями, строить города и вести войны.
		+ **Assassin’s Creed: Origins (Древний Египет) и Odyssey (Древняя Греция):** Приключенческие игры с открытым миром, позволяющие исследовать исторические локации и взаимодействовать с персонажами. Особенно полезны образовательные туры, встроенные в эти игры.
		+ **Rome: Total War (Римская империя):** Стратегия, позволяющая управлять римскими легионами и завоевывать новые территории.
		+ **Minecraft (реконструкции исторических мест):** Использование в образовательных целях, где ученики могут строить древние города и сооружения.
	* **Разработка собственных мини-игр или модификаций:** Если подходящих игр нет, рассмотрите возможность создания собственных мини-игр или модификаций к существующим играм. Это позволит вам полностью контролировать содержание и геймплей. Используйте простые инструменты для создания игр, такие как Scratch, Construct 3 или GameMaker Studio 2.
4. **Разработка методических материалов:**
	* Подготовьте методические материалы для каждого урока, включающие:
		+ Краткое описание исторического периода или темы.
		+ Обзор выбранной видеоигры и ее связи с темой урока.
		+ Конкретные задания и вопросы для учеников (до, вовремя и после игры).
		+ Рекомендации по организации обсуждения и рефлексии.
		+ Критерии оценки работы учеников.
5. **Определение формата обучения:**
	* Решите, как будет организован курс: полностью онлайн, смешанное обучение (онлайн и оффлайн) или традиционное обучение с использованием видеоигр в качестве дополнения.
	* Определите частоту и продолжительность занятий.
	* Создайте онлайн-платформу или используйте существующую LMS (Learning Management System) для организации учебного процесса, предоставления материалов и общения с учениками.

**II. Разработка содержания курса:**

1. **Интеграция игрового опыта с учебной программой:**
	* Увяжите каждый урок с конкретным разделом учебной программы и учебными целями.
	* Перед началом игры проведите вводное занятие, на котором представьте исторический период или тему, объясните связь с выбранной игрой и сформулируйте задания.
	* Во время игры направляйте учеников, помогайте им осмысливать происходящее и связывать игровой опыт с историческими фактами.
	* После игры проведите обсуждение, на котором ученики смогут поделиться своими впечатлениями, ответить на вопросы и закрепить полученные знания.
2. **Создание заданий и вопросов:**
	* Разрабатывайте разнообразные задания, направленные на развитие различных навыков:
		+ Анализ исторических источников (например, игровые тексты, изображения, видеоролики).
		+ Сравнение и сопоставление различных точек зрения.
		+ Решение проблем и принятие решений в смоделированных исторических ситуациях.
		+ Творческое задание (например, написание эссе, создание презентации, разработка сценария для игры).
	* Формулируйте вопросы, стимулирующие критическое мышление и обсуждение.
3. **Использование различных форматов обучения:**
	* Сочетайте игровые занятия с традиционными формами обучения: лекции, дискуссии, работа с текстом, просмотр видеороликов и т.д.
	* Используйте различные виды деятельности для поддержания интереса учеников: индивидуальные задания, групповые проекты, ролевые игры, дебаты и т.д.
	* Включайте в курс элементы геймификации: начисление баллов за выполнение заданий, получение значков и наград, соревнование между командами и т.д.
4. **Обеспечение исторической достоверности:**
	* Подчеркивайте, что видеоигры – это не документальные фильмы, а художественные произведения, которые могут содержать искажения и упрощения.
	* Обсуждайте с учениками, какие аспекты игры соответствуют историческим фактам, а какие являются вымыслом разработчиков.
	* Используйте дополнительные источники информации (книги, статьи, документальные фильмы) для проверки достоверности игровых событий и персонажей.

**III. Техническая реализация:**

1. **Выбор подходящей игровой платформы:**
	* Учитывайте технические возможности школы и учеников (наличие компьютеров, планшетов, доступа к интернету).
	* Выбирайте игры, которые совместимы с доступными устройствами и не требуют слишком мощного оборудования.
	* Проверьте, есть ли у игры образовательная лицензия или возможность использовать ее в учебных целях.
2. **Настройка игрового окружения:**
	* Перед началом урока убедитесь, что у всех учеников установлена игра и настроены необходимые параметры.
	* Создайте общую учетную запись или систему логинов для учеников, чтобы они могли сохранять свой прогресс и делиться результатами.
	* Разработайте правила использования игры в классе (например, время игры, порядок выполнения заданий, правила общения).
3. **Обеспечение технической поддержки:**
	* Будьте готовы оказать ученикам техническую поддержку в случае возникновения проблем с игрой.
	* Подготовьте инструкции и руководства по использованию игры.
	* Привлекайте к помощи технических специалистов или старшеклассников.

**IV. Оценка результатов:**

1. **Разработка критериев оценки:**
	* Разработайте четкие и понятные критерии оценки работы учеников, учитывающие не только результаты в игре, но и активное участие в обсуждениях, выполнение заданий и способность применять полученные знания.
	* Используйте различные методы оценки: тесты, эссе, презентации, групповые проекты, устные ответы и т.д.
2. **Обратная связь:**
	* Предоставляйте ученикам регулярную обратную связь о их прогрессе и успехах.
	* Объясняйте, что они делают правильно, а что нужно исправить.
	* Стимулируйте их к дальнейшему обучению и развитию.
3. **Адаптация курса:**
	* Постоянно оценивайте эффективность курса и вносите необходимые изменения и улучшения.
	* Учитывайте отзывы учеников и их пожелания.
	* Будьте готовы к экспериментам и новым подходам.

**Примерная структура урока (Древний Египет, с использованием Assassin’s Creed: Origins - образовательный тур):**

1. **(10 минут) Введение:** Краткая лекция об основных аспектах Древнего Египта (география, общество, религия, фараоны). Вопросы для актуализации знаний: “Что вы уже знаете о Древнем Египте?”.
2. **(5 минут) Представление игры:** Рассказ об Assassin’s Creed: Origins и ее образовательном туре. Демонстрация трейлера или геймплея. Объяснение, как игра поможет изучить историю Египта. Формулирование задания: “Исследуйте пирамиды Гизы и узнайте об их строительстве.”
3. **(25 минут) Игровая деятельность:** Ученики самостоятельно или в группах проходят образовательный тур Assassin’s Creed: Origins, выполняя задания и отвечая на вопросы. Учитель наблюдает, помогает и направляет.
4. **(15 минут) Обсуждение и рефлексия:** Ученики делятся своими впечатлениями от игры, отвечают на вопросы учителя и закрепляют полученные знания. Вопросы для обсуждения: “Что нового вы узнали о пирамидах?”, “Какие технологии использовались при их строительстве?”, “Насколько точно игра отражает исторические факты?”.
5. **(5 минут) Домашнее задание:** Написание эссе на тему “Роль пирамид в Древнем Египте” или создание презентации об одном из аспектов египетской цивилизации.

Следуя этим рекомендациям, вы сможете разработать увлекательный и эффективный курс истории для 6 класса, который поможет ученикам полюбить историю и развить важные навыки XXI века.