

Крістіна Герич,
студентка 4 курсу
гуманітарно-економічного факультету
Наук. керівник: **С.С. Баханова,**
к. і. н., доцент (БДПУ)

МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ПРИЙОМІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ В ОСНОВНІЙ ШКОЛІ

Реформування системи середньої освіти в Україні, вимагає нових підходів до оновлення її змісту та удосконалення засобів, форм та методів навчання. Одним з таких інноваційних методів є гейміфікація. Використання цього методу дозволяє зняти напругу, створити сприятливу атмосферу, викликати інтерес до навчального предмету та як наслідок мотивувати до навчальної діяльності.

Загальній проблемі використання ігор на уроках історії приділяв увагу К. Баханов, інтерактивним іграм – О. Пометун, дидактичним – О.Барнінець, О. Мокрогуз, іграм-стратегіям – Д. Десятов та ін.

Наукова новизна полягає в аналізі сутності методу гейміфікації та його впровадження в навчання історії; розроблено рекомендації та заняття з предмету всесвітньої історії заснованого на цьому методі.

У науковій літературі визначають два підходи до гейміфікації: під поняттям «гейміфікація» розуміється застосування ігрових методів у неігрових ситуаціях; власне використання комп'ютерних ігор на уроках [1, с.4-5].

При використанні гейміфікації учні із задоволенням беруть участь в іграх. Переваги гейміфікації полягають в: більш активній залученості до освітнього процесу, легшому сприйнятті інформації, отриманні позитивних емоцій від навчання [2, с. 308].

Разом з тим метод має деякі недоліки. Гравець, як правило, не знаходиться «тут і зараз». Часто відзначається небезпека відриву змісту ігор від необхідного навчального матеріалу. Тому важливим аспектом є правильна інтеграція гейміфікації в навчання [1, с. 7].

На сьогодні існує велика кількість комп'ютерних ігор. У навчанні історії найбільшою популярністю користуються стратегії. Наприклад, в грі Civilization учасники можуть відважно крокувати через тисячоліття, починаючи з V тисячоліття до нашої ери та дійти до XXI ст.. Також варто виділити гру «Козаки», де показана історія народів XVII-XVIII ст..

Іншим типом ігор, які можуть бути використанні на уроках історії є рольові ігри. У досвіді США існують рольові ігри, які занурюють гравців в історію США. Гра «For Crown or Colony?», де гравець виступає у ролі учня друкаря Бостоні 1770 р., чи у ролі раба в штаті Кентуккі в 1848р. у грі «Flight to Freedom».

Незважаючи на пошкваллення інтересу до використання комп'ютерних ігор у процесі навчання історії у школі та активному впровадженню їх у країнах Західної Європи, Китаю, Японії та США, в Україні подана тема тільки починає розроблятися. На разі уроки з використанням комп'ютерних ігор є поодинокими. В основному вчителі пропонують використовувати ігри Civilization VI чи Minecraft, або впроваджувати деякі елементи ігор у навчальний процес.

Плануючи введення комп'ютерних ігор у навчальний процес треба

виконати підготовчу роботу, аби виявити ставлення до них дітей. Для цього проводять опитування. Лише за позитивного ставлення учнів учитель запроваджує комп'ютерні ігри у навчальний процес.

Для учнів 6 класу на уроках історії варто впровадити ігри, Total War: Rome, Pax Romana чи Civilization V. Дві перші використовують при вивченні історії Стародавнього Риму. Вони містять детальну карту території Риму та Європи. Під час гри учні зможуть: приймати рішення у сенаті чи стати учасником Пунічних війн, встановлювати дипломатичні відносини шляхом укладення династичних шлюбів тощо. Граючи в Civilization V учні могли б порівняти шляхи розвитку цивілізації та пофантазувати на тему того, яким міг би бути світ зараз, вибери наші предки інший шлях розвитку.

Подібним чином можна використовувати ігри «Козаки: Знову війна» та «Козаки II. Битва за Європу». Перша частина гри для проведення ігрової частини уроку у 8 класі, оскільки охоплює періоди XVII- XVIII ст.. Учням можна запропонувати збудувати місто та визначити його архітектурні особливості. Для учнів 9 класу актуальною буде друга частина гри. Її використовують під час вивчення Франції періоду Наполеона. Граючи, учні знайомляться з біографією Наполеона, видами військ та зброї, поселеннями, картою тощо.

Гра може виступати випереджальним завданням. Для прикладу, гра «Crusader Kings 2». Учням 7 класу перед вивченням часів імперії Карла Великого, вчитель дає завдання пограти у гру до наступного уроку вдома, зауваживши, на що вони мають звернути увагу. На наступному уроці обговорюють, чому навчилися учні граючи та, що в ній відповідає дійсності.

Отже, метод гейміфікації є досить новим у вітчизняній методиці навчання, на відміну від досвіду західної історичної дидактики. Він має як свої переваги – дитина отримує більше задоволення, ніж від прослуховування традиційних уроків, так і недоліки – перебуває в уявному просторі гри. Запропоновані ігри та розроблені рекомендації можна використовувати у навчальному процесі в основній школі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Сергеева Л. Гейміфікація: ігрові механіки для мотивації персоналу // Електронне наукове фахове видання «Теорія та методика управління освітою». 2014. № 2 (14). 14 с.

2. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. Актуальні питання гуманітарних наук. 2015. Вип. 11. С. 307-309

Єлизавета Голощапова,
студентка 4 курсу
гуманітарно-економічного факультету
Наук. Керівник: **К.О.Баханов,**
д. пед. н., проф. (БДПУ)

МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТУ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ В ОСНОВНІЙ ШКОЛІ

Актуальність. Особливістю розвитку сучасної України є інтенсивне реформування всіх галузей суспільного життя, та освіти зокрема. Починаючи з 2018 р. активно впроваджується концепт Нової української школи (далі –