

РОЗДІЛ 2. ТЕОРИЯ ТА МЕТОДИКА НАВЧАННЯ (З ГАЛУЗЕЙ ЗНАНЬ)

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ НА УРОКАХ ИСТОРИИ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБУЧЕНИЯ COMPUTER GAMES ON LESSONS OF HISTORY AS A MEANS OF IMPROVING THE QUALITY OF TRAINING

Основная цель статьи – внесение вклада в преподавание истории в Азербайджане, в частности, повышение качества обучения на уроках истории через компьютерные игры. Методологию работы составляют материалы на основе проведенного исследования. Сделан вывод о том, что для интеграции в мировую систему образования необходимо максимально использовать возможности информационно-коммуникационные технологии. Одним из условий эффективности компьютерных игр является введение их в местную систему образования. В педагогической науке Азербайджана эта проблема еще не рассматривалась. Доказывается, что посредством применения информационно-коммуникационных технологий возможно повышение качества обучения на уроках истории и формирование интереса учащихся к таким урокам. Сделан вывод о том, что, несмотря на широкие возможности информационно-коммуникационных технологий, проведение реформ в сфере образования, и в условиях применения новой модели образования на уроках истории есть определенные проблемы. Для их решения необходимо применение компьютерных игр и других новшеств. Обоснована актуальность, выявлены степень исследованности, место и значимость компьютерных игр в улучшении качества обучения на уроках истории.

Ключевые слова: система образования в Азербайджане, уроки истории, компьютерные игры, интерактивный урок, ИКТ.

Основна мета статті – внесення вклада у викладання історії в Азербайджані, зокрема, підвищення якості навчання на уроках історії через комп'ютерні ігри. Методологію праці становлять матеріали на основі проведеного дослідження. Зроблено висновок про те, що для інтеграції у світову систему освіти необхідно максимально використувати можливості інформаційно-комунікаційних технологій. Однією з умов ефективності комп'ютерних ігор є введення їх у місцеву систему освіти. У педагогічній науці Азербайджану ця проблема ще не розгляда-

лася. Доводиться, що за допомогою застосування засобів інформаційно-комунікаційних технологій можна підвищити якість навчання на уроках історії, зацікавити учнів. Зроблено висновок про те, що, незважаючи на широкі можливості інформаційно-комунікаційних технологій, проведення реформ у сфері освіти і в умовах застосування нової моделі освіти на уроках історії наявні прогалини. Для подолання цих прогалин необхідно застосування комп'ютерних ігор та інших нововведень. Обґрунтована актуальність, виявлено ступінь дослідженості, місце і значущість комп'ютерних ігор у поліпшенні якості навчання на уроках історії.

Ключові слова: система освіти в Азербайджані, уроки історії, комп'ютерні ігри, інтерактивний урок, ІКТ.

The main purpose of this article is to contribute to the teaching of history in Azerbaijan, in particular, to improve the quality of education in history lessons through computer games. The research methodology is based on the conducted research. It was concluded that for integration into the global education system it is necessary to maximize the use of ICT. One of the conditions for the effectiveness of computer games is to introduce them into the local education system. This problem has not yet been considered in the pedagogical science of Azerbaijan. It is proved that through the use of ICT tools, it is possible to improve the quality of education in history lessons and form students' interest in history lessons. It was concluded that, despite the wide possibilities of ICT, the implementation of reforms in the field of education and in the conditions of applying the new model of education in history lessons have certain gaps. To overcome these gaps, it is necessary to use computer games and other innovations. The article substantiates the relevance, reveals the degree of research, substantiates the role, place and importance of computer games in improving the quality of education in history lessons.

Key words: education system in Azerbaijan, history lessons, computer games, interactive lesson, ICT.

УДК 004.9:004.93

Гасанов Вахид Алибейи оглу,
преподаватель истории школы «Дюнья»
Университета «Хазар»,
докторант
Азербайджанского государственного
педагогического университета
(Баку, Азербайджан)

Постановка проблемы в общем виде. Нами определено, что вопросы использования на уроках истории компьютерных игр с целью повышения качества обучения изучены явно недостаточно. В тоже время в этом имеется большая необходимость. Именно этим мы обосновываем актуальность проблемы и преследуем цель заполнить эту пустоту.

Следует отметить, что подобная постановка проблемы является новой для азербайджанской педагогической науки. В европейской системе образования и в Турции данная проблематика давно является объектом исследования. Научно-методологическими основами данной проблемы занимаются Г. Тузин, И. Озторк, А. Вельхель, Д. Чарский, К. Ки, В. Реслер, С. Грэхэм и др. ученые [2; 3; 5; 7].

Проблема остается актуальной с точки зрения как теории, так и практики. В Азербайджане учёные-педагоги не изучали этот вопрос в качестве отдельного предмета исследования.

Цель статьи – определение роли и места компьютерных игр в деле повышения качества обучения на уроках истории.

Изложение основного материала. Достижения нашей независимой республики в области образования являются следствием успешной политики государства. В «Государственной стратегии развития образования в Азербайджанской Республике» (2013 г.) описаны все современные особенности развития образования, выделен процесс использования новых технологий обучения [1]. Основным требованием современной учебной программы в стратегии является дальнейшее развитие применения интерактивных технологий обучения на уроках.

Об этом в документе говорится следующее: «Опыт стран, которые добились значительного прогресса в развитии образования, показывает, что современные методы обучения, которые развивают на основе ИКТ, основаны на творческом и логическом мышлении, учитывают особенности учащегося и приносят более высокие результаты» [1]. Интерактивный метод обучения включен в учебный процесс. Исходя из мирового опыта, в статье подчеркивается важность использования компьютерных игр для повышения качества преподавания на уроках истории.

Сегодня важно различными способами сформулировать и повысить интерес к обучению у каждого учащегося. Известно, что при использовании компьютерных игр в процессе обучения учащиеся выполняют различные задания, исполняют роль исследователей, сравнивают, анализируют и обобщают полученные знания, проводят устные расчеты, решают задачи. Во время игры дети, как правило, быстрее, активнее и точнее выполняют свою задачу, следуя заданным правилам. Использование учебно-обучающих игр является одной из актуальных проблем современности, это помогает учащимся развить навыки чтения.

Компьютерные игры, используемые в преподавании истории, можно разделить на две группы: развивающие и развлекающие. На уроках истории для изучения используются оба типа компьютерных игр. Ценность такого обучения учащихся выше и важна как с точки зрения преподавания, так и с точки зрения эффективности обучения [6]. Основная цель игры – не развлечение, а обучение. Обучающие игры разрабатываются и производятся в рамках самой педагогической деятельности. Они должны быть привлекательными для создания мотивирующей учебной среды.

Согласно К. Ки и др. (2009 г.), историки, учителя и специалисты по компьютерным играм должны

работать вместе, чтобы разработать успешную обучающую игру в области преподавания истории [5]. Д. Зин и др. (2009 г.) отмечают, что обучение компьютерным играм, направленным на преподавание истории, должно включать в себя особенности и других игр [3].

В преподавании истории, в соответствии с содержанием и тематикой используются различные типы компьютерных игр. Поэтому сложно классифицировать их. Некоторые из перечисленных ниже игр поясняются примерами. Тем не менее, список игр не может быть ограничен определенными типами, потому что они разнообразны.

Игры для проверки знаний (соревнования)

Это один из наиболее широко используемых типов компьютерных игр, пользователь может проверить свои знания по определенной теме. В играх такого типа пользователю задают вопросы по теме, передают новую информацию.

Образец: «Экзамен по истории».

Это бесплатная онлайн-игра, которая может быть создана в форме соревнования, в нее можно играть как с друзьями, так и со случайно выбранными игроками, которые подключаются к игре [4]. Можно заработать очки, задавая правильные вопросы в кратчайшие сроки.

Военные стратегии

В такой игре, основанной на логической стратегии, игрок пытается победить противника. Пользователь получает информацию о событии на протяжении всей игры и стремится применять исторические знания и навыки, выполняя работу, о которой он / она думает. Другой тип стратегической игры по истории – это торговые и развлекательные стратегии.

Пример: «Война Гастингса-1066»

В битве 1066 г., одной из важнейших поворотных точек в истории Англии, цель игрока – выиграть войну, сыграв одну из сторон. Играть онлайн можно бесплатно. Вы можете играть только против другого игрока, выбранного случайно [6].

Игры на решение проблем и разведывательные игры.

Другим распространенным типом игр, сочетающихся с обучением истории, являются игры, предназначенные для того, чтобы помочь игроку решить проблемы и сделать любые открытия на основе данных советов. В таких играх учащиеся имеют возможность работать над историческим прошлым и материалом определенного исторического факта, периода или события.

Образец: «Смерть в Риме».

Цель игры – раскрыть тайну смертельного эпизода в Риме. В игру можно сыграть на веб-странице ВВС с играми по истории [8]. Игра ведется на графике, показывающем сцену смерти. Игрок, изучая доказательства на этой сцене, также пытается осветить историю, обратившись к свидетельствам

трех исторических личностей, связанных с инцидентом, и взглядам пяти римских историков, работающих в разных областях. Играть можно онлайн, причем бесплатно [7].

История – это область, в которой широкие массы всегда привлекательны, и в области компьютерных игр и кинематографа исторические сцены также играют важную роль. Компьютерные игры по истории развлекательного характера отличаются большим разнообразием. Индустрия компьютерных игр развивается, создаются новые игры по истории, выпускаются новые версии существующих игр. В них играют самые разные люди, особенно молодые. Подавляющее большинство игр играют онлайн, причем со многими игроками. Ниже мы кратко проанализируем стратегические игры, которые часто встречаются и используются при обучении истории.

Стратегические игры общего характера

Некоторые из этих игр охватывают широкий исторический период и множество народов. Проведенные эксперименты подтвердили, что стратегические игры общего назначения во многом способствовали преподаванию истории [4]. Принимая во внимание такие факторы, как экономика, торговля, техническое развитие и социальный прогресс, наряду с военными факторами в таких играх учащиеся могут исследовать историческое развитие в самых разных измерениях.

Образец: «Культура (Цивилизация)»

Первая версия игры по культуре 1991 г. является одним из самых популярных примеров компьютерных игр по истории. Многие версии игры изданы. Они продаются как CD / DVD. В других компьютерных играх по истории упор делался на содержание культурной игры, на богатство содержания и актуальность исторических фактов, а также на экономическое, социальное и культурное развитие [6].

Военно-стратегические игры

Другой популярный тип стратегических игр по истории – это военные стратегические игры, в которых возможны войны. Военно-стратегические игры для развлечения обычно представляют собой более длинные и комплексные сценарии, более интенсивные методы борьбы и действий.

Пример: «Создание истории».

Две разные версии, выпущенные Microsoft в 2007 и 2010 гг., являются стратегической игрой о Второй мировой войне. Хотя игра ориентирована на войну, здесь обсуждаются не только военные, но и политические, дипломатические, экономические и культурные вопросы [8].

Вывод. Рост интереса к компьютерным играм приводит к увеличению веса, проблемам в психологическом здоровье, необщительности. Использование компьютерных игр в приспособленном для класса варианте и для преподавания истории способствует повышению интереса учеников к работе в классе. Игры имеют функции, которые обеспечивают значительный опыт в обучении, богатый визуальный контент сокращает процесс усвоения учебного материала.

Чтобы обеспечить использование компьютерных игр в качестве учебного материала для образования, преподаватели и разработчики игр должны работать вместе. Исследования показывают, что использование компьютерных игр на уроках истории повышает эффективность обучения и развивает у учащихся творческое и логическое мышление.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК:

1. Государственная стратегия развития образования в Азербайджанской Республике. Баку. 2013. URL: <https://azertag.az/Whelchel.A>.
2. Using Civilization Simulation Video Games in the World History Classroom. URL: <http://worldhistory>.
3. Tüzün H. Blending video games with learning: Issues and challenges with classroom implementations in the Turkish context. *British Journal of Educational Technology*. 2007. № 38. P. 465–477.
4. Charsky D., Ressler W. “Games are made for fun”: Lessons on the effects of concept maps in the classroom use of computer games. *Computers & Education*. 2011. № 56. P. 604–615.
5. Kee K., Graham S., Dunae P., Lutz J., Large A., Blondeau M., Clare M. Towards a Theory of Good History Through Gaming. *The Canadian Historical Review*. 2009. № 90. P. 303–3236.
6. URL: <http://quiz.history.com>.
7. URL: www.channel4.com/history/microsites/0-9/1066/game/index.html.
8. URL: http://www.bbc.co.uk/history/interactive/games/death_rome.