Казанцев Дмитрий Александрович,

 учитель истории, обществознания,

 основ религиозных культур и светской этики

 МАОУ “СОШ № 84”, г. Пермь

**Путь от “схематизации” к “геймификации”,**

**или “схема”** 🡪 **“игра”**

За последние четыре года произошли изменения в образовательном процессе. Мы от-казались от модели обучения, которая перестала быть эффективной, отвечать на вызовы вре-мени. Обратились к новым технологиям и проектам.

Но многие дети и педагоги не осознавали свою роль, не хотели “перестраиваться”. Ведь научиться и научить – одна часть проблемы. Где использовать умение – другая… Ещё недавно было повышенное внимание к первому, и отсутствовал интерес к результату.

Ситуация начала меняться, когда обучение стало практико-ориентированным, появи-лись метапредметные результаты. Один из них, более актуальный – “визуализация информа-ции”[[1]](#footnote-1).

Речь идёт о “схематизации”. Это умение преобразовывать “текст” в “схему” и наобо-рот… с помощью “графических организаторов” (от простых – таблицы и диаграммы, до сложных – “скетч”[[2]](#footnote-2), “инфографика”[[3]](#footnote-3) и т. п.). Следует отметить, что преобразование текста имеет несколько этапов:

1. поиск данных, отражающих главную мысль;

2. изменение полученных данных с целью их лучшего восприятия и воспроизведения.

Что способствует развитию таких навыков, как анализ, сравнение, обобщение… (в нашей школе это используется на уроках истории – в группе “Исторические схемы”[[4]](#footnote-4)).

 ***См. Приложение № 1. План-конспект урока***

Однако “схема” не позволяет выходить за рамки процесса обучения – упрощает мир, ограничивает воображение… Чтобы повысить мотивацию учащихся на уроках и на краткосрочных курсах, мы, основываясь на Стратегии развития системы образования города Перми до 2030 г., используем “геймификацию” (от англ. game - игра)[[5]](#footnote-5) – приёмы, характерные для игрового мышления в неигровом пространстве. К ним относятся “игровые симуляторы“ (игры - настольные, карточные и ролевые, конструкторы, викторины и т. п. – приобретённые уже готовыми и созданные на основе разных схем).

Как следствие, возникает интерес к уроку, появляется конкуренция между всеми участниками процесса, наблюдается активность. Положительный эффект налицо: развитие мыслительной и речевой деятельности, культуры общения и поведения… (приём, часто используемый на краткосрочных курсах по выбору[[6]](#footnote-6)). ***См. Приложение № 2. Паспорт краткосрочного курса***

Иными словами, “схематизация” и “геймификация” дополняют друг друга: “схема” – основа “игры”, а “игра” – приближенное к реальности воплощение “схемы”.

При этом “графические организаторы” и “игровые симуляторы” являются частью технологии CLIL (Content and Language Integrated Learning)[[7]](#footnote-7). Что заставляет нас обращаться к мировому опыту практико-ориентированного обучения, использовать английский язык для формирования особой, предметно-языковой среды.

Так мы осуществили переход к модели, «заточенной» под результат. Надеемся, что новая организация образовательного процесса поможет учащимся быстро адаптироваться к изменениям в школе и за её стенами.

**Приложение № 2. Паспорт краткосрочного курса**

**ФИО педагога:** Казанцев Дмитрий Александрович

**Название курса:** Провинциальный городок

**Краткая аннотация:**

Одним из первых шагов к формированию патриотического сознания является знакомство с малой родиной. Так, история нашего города рассказывает о многих жителях. К наиболее уважаемым относятся “именитые люди” – купцы.

Представьте, что Вы оказались в прошлом и Вам дали возможность поговорить с Мешковым, Любимовым, Каменским… на языке всех бизнесменов ушедшего столетия – на английском. Думаю, Вы не откажитесь и от экскурсии в провинциальном городке.

**Цель**: научить работе с историческим и культурным наследием – составлять туристический маршрут и проводить экскурсию (на английском языке, в игровой форме).

⦁

**Структура курса:**

|  |
| --- |
| ***1-я часть study блока: 1-й день*** |
| *1 урок* | *2 урок* *(Работа с источником)* | *3 урок* *(Работа с русско-английским словарём)* | *4 урок* *(Работа с игровой картой)* |
| Презентация: процедура выбора | Чтение, анализ деятельности купца | Перевод слов, отражающих деятельность купца | Заполнение карточки словами и вопросами на английском языке |
| ***2-я часть study блока: 2-й день*** |
| *5 урок* *(Работа с планом города)* | *6 урок* *(Работа с туристом)* | *7 урок* | *8 урок* |
| Создание игры на основе карты города Пермь(конец XIX - начало XX вв.), карточки с информацией одеятельности пермского купца | Виртуальная игра-путешествие по старой Перми (на английском языке) | Презентация продукта внутри группы: выбор продукта на параллель | Общешкольная Мастерская |

⦁

**Система оценивания из расчёта 100\* баллов**

\* 100 баллов получает тот, кто успешно презентовал свой продукт на общешкольной Мастерской

|  |  |
| --- | --- |
| ***Критерий*** | ***Балл*** |
| Наличие игровой карты | 50 |
| Создание игры | 25 |
| Экскурсия  | 25 |

⦁

**Перечень возможных продуктов для защиты:**

1. Игровая карта с информацией о деятельности пермского купца на английском языке

2. Демонстрация игрового процесса с 3-5 учащимися

3. Мастер-класс по созданию карточки

**Приложение № 1. План-конспект урока**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Информативная часть** |
| **1** | **Школа** | МАОУ “СОШ № 84” (г. Пермь) |
| **2** | **Учитель (ФИО)** | Казанцев Дмитрий Александрович |
| **3** | **Категория учителя** | - |
| **4** | **Предмет** | История Древнего мира |
| **5** | **Поток (параллель)** | 5 класс |
| **6** | **Название группы** | Исторические схемы (12 человек) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | **Тема урока** | В городе богини Афины |
| **2** | **Цель урока**(в соответствии со спецификой ММОШ)**Задачи****Методы****Оборудование** | Сформировать представление о древнегреческом городе Афины 🡪конструирование модели\* города Афины \* модель как структурный и функциональный образ изучаемого объекта (см. “Методы” и “Оборудование”)1. Показать, из каких районов состоял город Афины и кто населял эти районы  (познавательный аспект) 2. Развить мыслительную деятельность через способность анализировать,  сравнивать и обобщать материал (развивающий аспект)а) знакомство с “древнегреческими артефактами” \*\* \*\* см. “Оборудование” 🡫 работа в группе + работа с текстом 🡩б) схематизация (работа с *инфографикой -* *лучеобразной / радиальной*) в) моделирование (создание карты города Афины)\*\*\* \*\*\* согласно пп. 7 п.10 “Метапредметные результаты <…>” ФГОС (от 17.12.2010 г.)- карточки с надписями “осколок”, “камень”, “свеча” (по 4, итого - 12)- “артефакты” (осколок глиняной посуды, камень для голосования - псефос и свеча из храма)- компьютер, диапроектор, экран (презентация Microsoft Office PowerPoint)- текст-экскурсия по городу Афины (одна страница формата А4, всего - 12 🡨  Колобова К. М. Древний город Афины и его памятники. – Л.: Изд. Ленинградского Университета,  1961) + маркеры- шаблон для инфографики (3 листа бумаги формата А4 с изображением “осколка”, “камня”  и “свечи”) + цветные фломастеры  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этап**  | **Деятельность учителя** | **Деятельность обучающихся** |
| I. Организационный (1 минута) | приветствую и предлагаю обучаю-щимся вытянуть по 1 *карточке*  (см. “Оборудование”) | случайным образом вытягивают кар-точки, соответственно рассаживают-ся по группам из 4-х человек 🡪формируются 3 группы  |
| II. Изучение нового материала  (16 минут) 1.1 - 1 минута (индивидуальная работа) 1.2 - 3 минуты (индивидуальная работа) 2.1 - 5 минут (индивидуальная работа) 2.2 - 7 минут (групповая работа) | предлагаю обучающимся познако-миться с “*артефактами*, найден-ными в Афинах” (см. “Оборудование”) прошу обратить внимание на экран- там *презентация*: (см. “Оборудование”) 1-ый слайд – изображение артефакта  “осколок”  🡨 задаю вопросы:  “Как и где использовали предмет?” 🡪 получаю разные ответы  2-ой слайд – правильные ответы в виде  рисунка + название места  “Керамик”;  3-ий слайд – изображение артефакта  “камень” 🡨 задаю вопросы:  “Как и где использовали предмет?” 🡪 получаю разные ответы  4-ый слайд – правильные ответы в виде  рисунка + название места  “Агора”; 5-ый слайд – изображение артефакта  “свеча” 🡨 задаю вопросы:  “Как и где использовали предмет?” 🡪 получаю разные ответы 6-ой слайд – правильные ответы в виде  рисунка + название места  “Акрополь”озвучиваю тему и цель урокапредлагаю выяснить, что представ-ляло собой каждое из мест, где бы-ли найдены артефакты - совершить “экскурсию” 🡫 раздаю *тексты* с пропусками вместо назва-ний районов “Керамик”, “Агора”, “Акро-поль”  (см. “Оборудование”)прошу объединиться в группах ипоказать особенности районовАфин 🡩в основе - информация, выделенная в тексте; на основе – *инфографики* (см. “Оборудование”) | берут и рассматривают артефакты смотрят и отвечают на вопросыделают записи в тетрадичитают и выделяют информацию по району, связанному с группой (см. “Организационный этап”) создают “продукт” - инфографику(см. “Методы”) |
| III. Первичное закрепление материала (2 минуты) | предлагаю обучающимся “реконст-руировать” древние Афины, жизнь афинян  | демонстрируют инфографику и раз-мещают её на доске в соответствии с представлением о карте; обсуждают  |
| IV. Домашнее задание (1 минута) | учебник: § 37 (История Древнего мира. 5 класс: учеб. для общеобразоват. учреж-дений / А. А. Вигасин, Г. И. Годер, И. С. Свиницкая – М.: Просвещение, 2010)новая инфографика | чтение, конспектированиевизуализация элементов древнегре-ческого быта как явления современ-ной культуры  |

1. См. Пп.7 п.10 “Метапредметные результаты <…>” ФГОС (от 17.12.2010 г.) [↑](#footnote-ref-1)
2. *Скетч* – заметка, сочетающая в себе рукописный текст и какие-либо изобразительные элементы [↑](#footnote-ref-2)
3. *Инфографика* – способ представления информации через ассоциативно связанный с ней графический объект [↑](#footnote-ref-3)
4. Одна из трёх, в рамках поточно-группового метода обучения (Проект “Муниципальная модель основной шко-лы «Основная школа – пространство выбора»”) [↑](#footnote-ref-4)
5. См. Стратегия развития системы образования города Перми до 2030 г. [↑](#footnote-ref-5)
6. Курсы неакадемического характера, где учащиеся получают возможность овладеть навыками, которые могут пригодиться в жизни или просто вызывают интерес (Проект “Муниципальная модель основной школы «Основная школа – пространство выбора»”) [↑](#footnote-ref-6)
7. Интегрированное преподавание иностранного языка и других учебных дисциплин (разновидность билингвального обучения) – реализуется как проект «CLIL SCHOOL «DUPLEX». Предметно-языковая школа «DUPLEX». («Обучение на иностранном языке. Обучение иностранному языку»)”» в МАОУ “СОШ № 84”, г. Пермь [↑](#footnote-ref-7)