

Разработка дидактических игр с помощью образовательного сервиса Umaigra

Бельченков Алексей Николаевич

*Приамурский государственный университет им. Шолом-Алейхема
Студент*

Научный руководитель: Баженов Руслан Иванович

*Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема
К.п.н., доцент*

Аннотация

В статье рассматривается создание дидактических игр с помощью образовательного сервиса Umaigra. Проект предусматривает регистрацию учителя, который регистрирует своих учащихся. Рассылает им логины и пароли по которым они входят на сайт и проходят игры отвечая на вопросы, получая за это баллы, а учитель в тоже время следит за активностью учащихся и их успеваемостью.

Ключевые слова: Umaigra, регистрация учителя, дидактическая игра, образование.

Development of didactic games using the educational service Umaigra

Belchenkov Aleksey Nikolaevich

*Sholom-Aleichem Priamursky State University
student*

supervisor: Bazhenov Ruslan Ivanovich

*Sholom-Aleichem Priamursky State University
Candidate of pedagogical sciences, associate professor*

Abstract

The article discusses the creation of didactic games using the educational service Umaigra. The project provides for the registration of a teacher who registers his students. It sends them logins and passwords by which they enter the site and play games answering questions, receiving points for this, and the teacher at the same time monitors the students' activity and their performance.

Keywords: Umaigra, teacher registration, didactic game, education.

Одним из условий повышения качества в системе образования являются инновационные технологии. Введение электронных форм учета и результатов учебной деятельности является составной частью работы по

внедрению ИКТ в процесс управления ОУ, введения электронного документооборота.

С появлением Интернета стало возможным создавать специализированные сайты, например «Umaigra», который позволяет выполнять задания в режиме реального времени, при этом учитель может контролировать результативность каждого учащегося.

Проект «Umaigra» практически похожа на всем известную систему «Дневник.ру».

Согласно анализу данного ресурса, можно сказать, что учитель становится не урокодателем, а консультантом, организатором и координатором проблемно-ориентированной, исследовательской, учебно-познавательной деятельности обучаемых. Учителем создаются условия для самостоятельной умственной и творческой деятельности обучающихся и поддерживается их инициатива. В свою очередь, ученики становятся равноправными «соучастниками» процесса обучения, разделяя со своим учителем ответственность за процесс и результаты обучения.

Многие авторы изучали, как дидактические игры влияют на процесс обучения. Родоначальником применения игры в процессе обучения в отечественной науке является педагог К.Д. Ушинский, который утверждал, что игра – это необычный род деятельности человека, легкий и в тоже время сознательный, под которым понимается стремление чувствовать, действовать и жить [14].

Вслед за К.Д. Ушинским русский педагог В.А. Сухомлинский, говоря о необходимости применения дидактической игры, говорил, что: «Без игры нет полноценного умственного развития, сил. Игра пробуждает творческое воображение, без которого нельзя представить полноценное обучение» [15].

Например, Б.Г. Мещеряков классифицирует игры как: ролевые, с правилами, режиссерские, дидактические.

Г.М. Коджаспирова делит игры на: предметные, символические, сюжетные, ролевые, компьютерные, развивающие, дидактические.

Несмотря на имеющуюся разницу в классификациях, ученые выделяют и подробно рассматривают дидактическую игру – как вид игры, организуемой взрослым для решения обучающей задачи, для усвоения, закрепления материала.

Дидактические игры впервые были введены в педагогику Ф. Фребелем и М. Монтессори для детей дошкольного возраста. Для начальной школы это понятие ввел О. Декроли.

Они считали что дидактическим играм присуще такие особенности:

а) они специально создаются или приспособляются для целей обучения;

б) правила, создаются учителем с целью обучения и воспитания детей;

в) эффективное средство умственного развития ребенка;

г) они помогают формировать не только конкретные знания, но и учат творческому применению знаний;

д) занимательная форма, которая интересна для детей [1].

Существенный вклад в развитие информатизации школьного образования вносят исследования Л.Л. Босовой, С.Г. Григорьева, В.В. Гриншукуна, А.П. Ершова, Т.Б. Захаровой, О.Ю. Заславской, А.А. Кузнецова, И.В. Левченко, М.П. Лапчика, Н.Д. Угриновича, Е.К. Хеннера и других авторов [5, 10].

В перспективу развития игры в образовательной области в школе внесли исследования А.К. Бондаренко, Н.А. Владимировой, Л.М. Дергачевой, Р.Р. Камалова, А.Л. Катковой, Д.С. Рыбакова, О.Н. Польшиковой, Т.Г. Рысьевой, И.А. Седова и других авторов [2; 3; 6; 5; 8-10; 11-13]).

В данной работе описано использование ресурса «Umaigra».

Umaigra представляет собой интернет-проект дистанционного обучения, основанный на многолетнем опыте Umapalata.com в разработке учебных программ для школ, предлагает новую онлайн-систему для создания, публикации и выполнения дидактических игр для детей.

Umaigra может быть легко интегрирован в основной учебный процесс в качестве дополнительного обучающего инструмента, который можно использовать как в школе так и дома, как индивидуально так и для группы учеников.

Umaigra предлагается в двух версиях: Editor и Class. Umaigra Editor дает возможность создавать игры на прототипах, подготовленных для различных предметных областей, языков, разных возрастов и видов упражнений. Umaigra Class включает Editor и кроме того позволяет учителю готовить задания на базе созданных игр, представлять их ученикам, контролировать результаты их решения, экспортировать данные. Ученики выполняют задания через встроенный Umaigra Player, зарабатывают очки и призы, просматривают свои результаты и классифику. Сервис позволяет создавать простые, но увлекательные игры по шаблону. Предлагается 8 типов игр: фараон, сядь на поезд, воришка-кот, заколдованный замок, футбол+, авиа перелет, планета Умаус, остров Банан.

Сервис позволяет создавать игры, в которых перед игроками ставится задача отвечать на вопросы и набрать как можно больше количество баллов.

Для начала нужно пройти простую регистрацию (рис.1).

Рекомендуется сразу регистрироваться в class. Это позволит использовать все 3 модуля Umaigra.

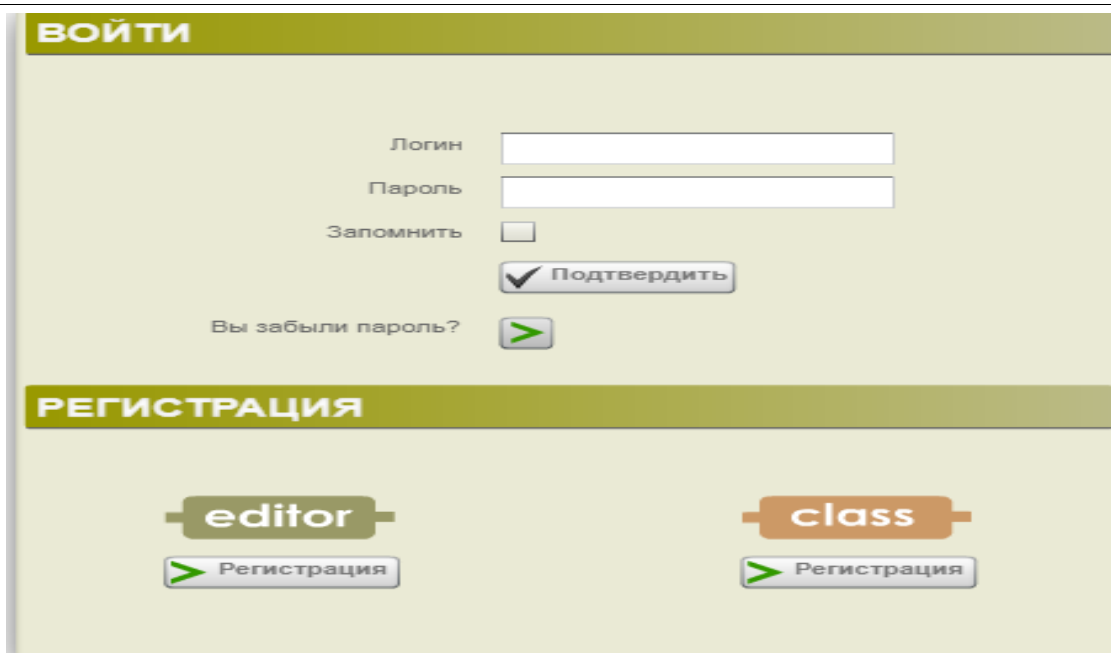


Рисунок 1 – Выбрать class и нажимать регистрацию

Регистрация очень простая. С ней сможет справиться даже любой учитель (рис 2).

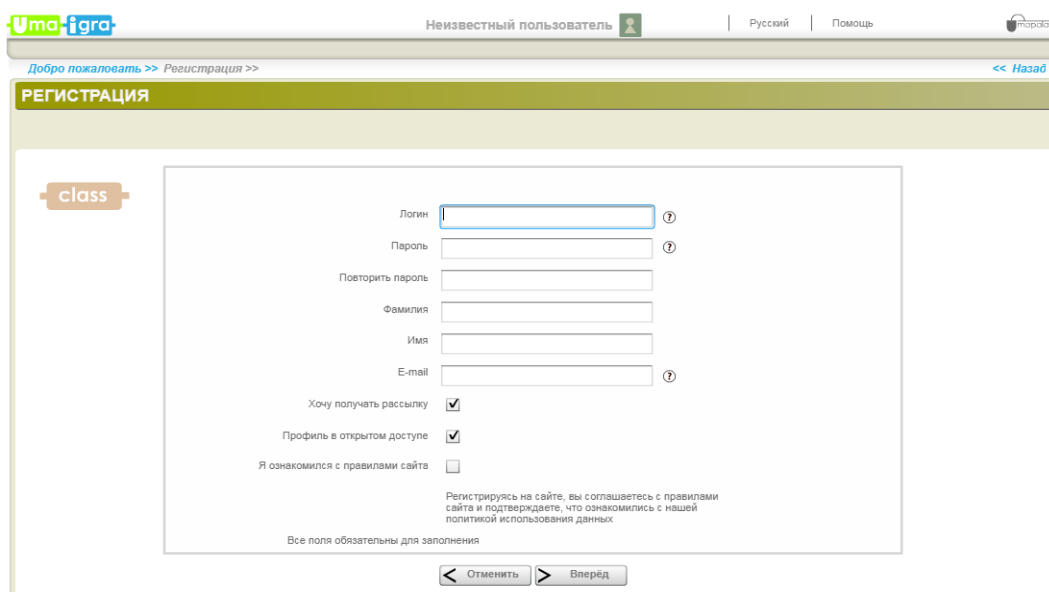


Рисунок 2 – Регистрация

Следующим шагом для создания игры, нужно выбрать тип абонемента, число учителей (сколько будет учителей пользоваться этим проектом). Число студентов (учащихся). При выборе типа абонемента внизу будет точно описываться возможности Editor и Class (рис. 3,4).

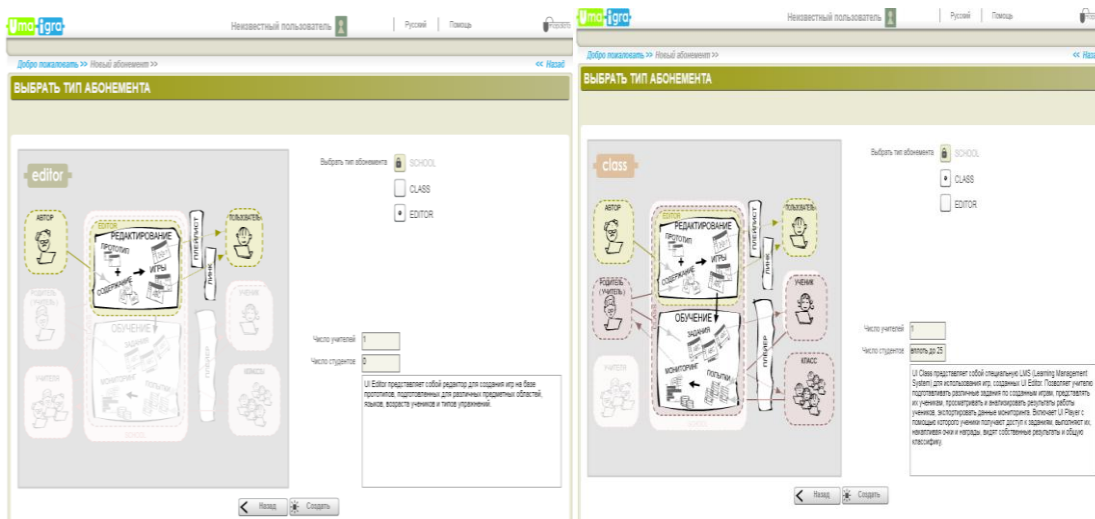


Рисунок 3 – Editor

Рисунок 4 - Class

После прохождения регистрации высветится окошко о том, что регистрация прошла успешно и что нужно создать аккаунты для студентов (учащихся) и подготовить для них задания (рис.5).

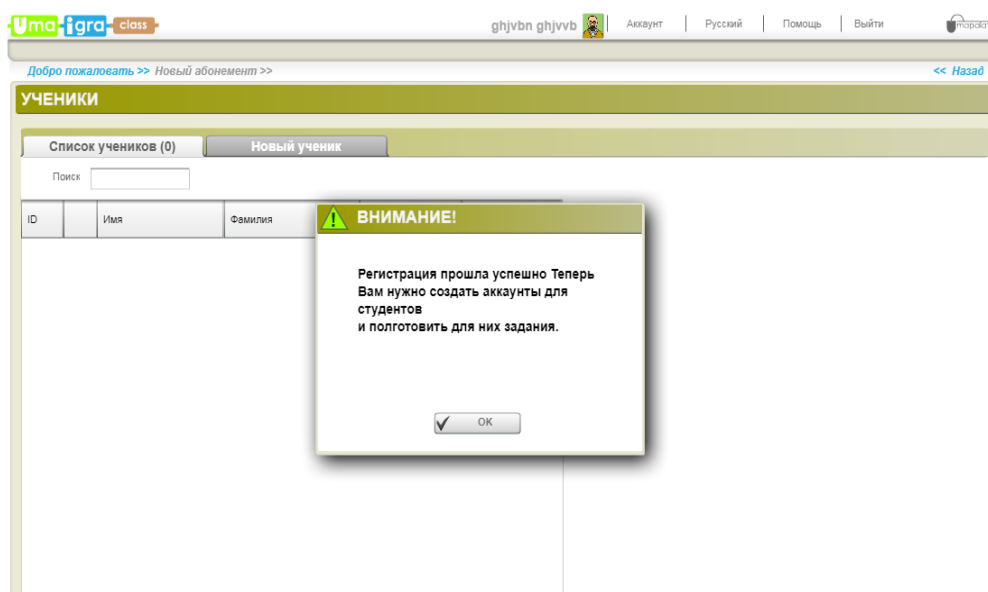


Рисунок 5 – Конец регистрации

Следующим шагом нужно будет добавить учащихся. Для этого надо перейти на вкладку «Новый ученик» и добавить каждого ученика, вводя его имя, фамилию, нужно придумать пароль и ID.

На рисунке 6 показано примерно как получается список студентов (учащихся) в самой программе.

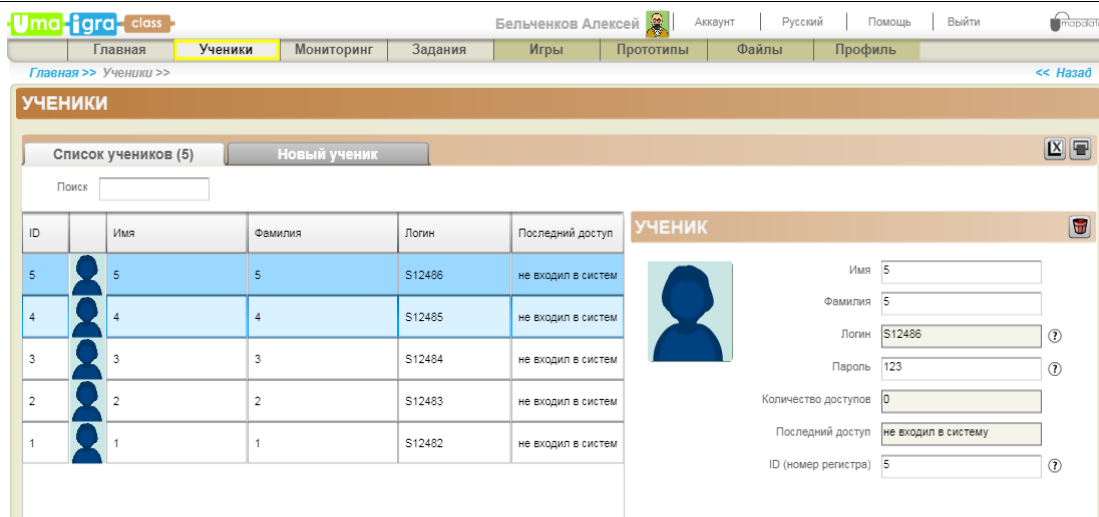


Рисунок 6 – Создание базы учащихся

После того как добавили учащихся можно создать свою игру или добавить уже имеющуюся. Для этого переходим во вкладку «Игры», затем нажимаем на вкладку «Игры других авторов», выбираем нужную игру и щелкаем мышкой на выбранную игру. Появится страница как показано на рисунке 7.

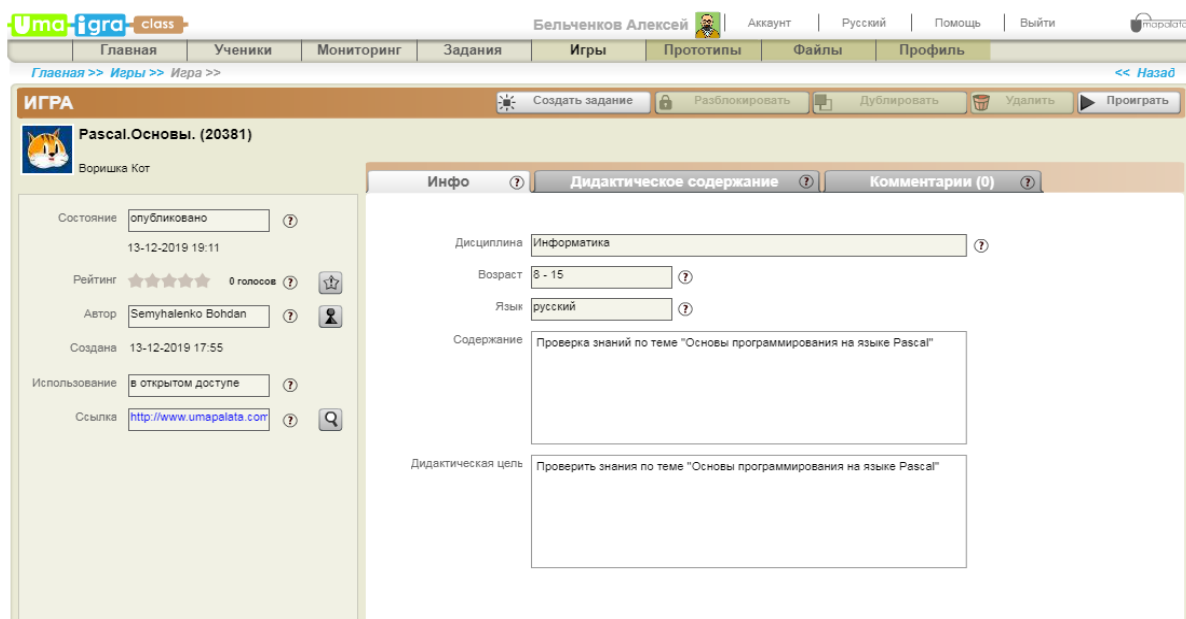


Рисунок 7 – добавление игры

Далее нажимаем на кнопочку «Создать задание», потом делаем корректировку игры и нажимаем сохранить(рис. 8).

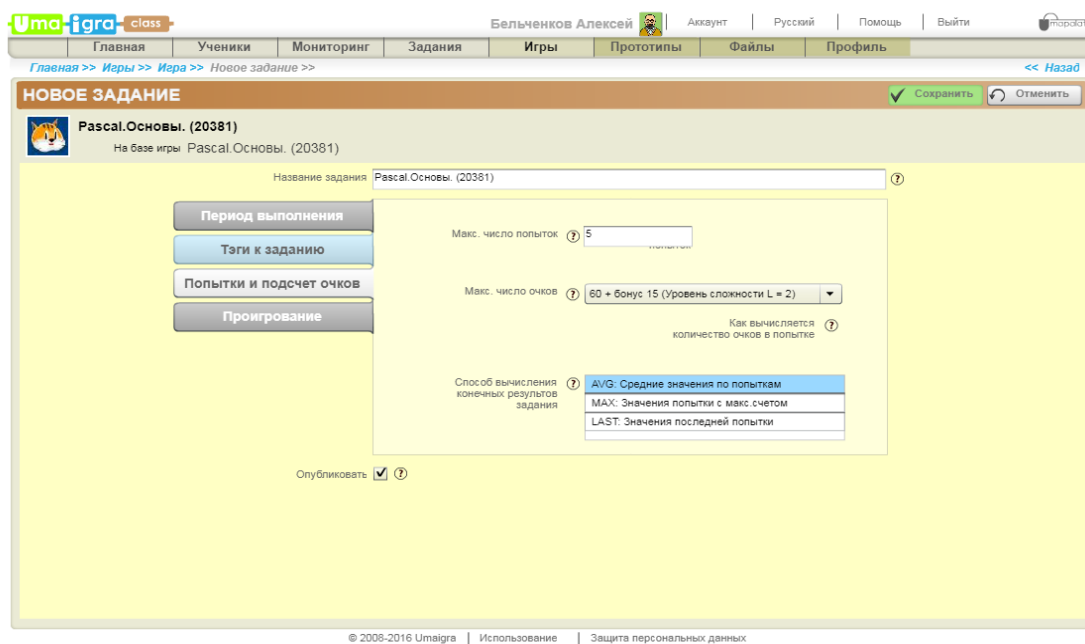


Рисунок 8 – корректировка игры

Всё задания добавлены. Теперь ученики смогут пройти их, а учитель может потом отследить, кто как усвоил тему и кто вырывается вперед по баллам.

После того как будут решены все задания, нужно просто подсчитать набранное количество баллов заработанные учащимися.

Для прохождения какой-либо игры учитель раздает каждому учащемуся логин и пароль.

В ходе работы было добавлено 3 дидактические игры на образовательном сервисе UmaiGra.

Это увлекательный и интересный проект. Данные игры созданные здесь можно применять для проверки знаний учащихся в игровой форме. Данный вид работы можно проводить не только со школьниками, но и со студентами.

К плюсам использования дидактических игр на данном можно отнести экономию времени на подготовку урока, повышение мотивации учеников и студентов к освоению материала, а также такие игры можно использовать на уроках в школе, на занятиях в университете и, в особенности, как домашнее задание. Помогает с легкостью организовать учебный процесс.

Также к плюсам данного ресурса можно отнести:

- создание простых, но увлекательных игр по шаблону. Предлагается 8 типов игр: фараон, сядь на поезд, воришка-кот, заколдованный замок, и др. Описание каждой игры (типа заданий, на кого рассчитана и пр.) можно найти в онлайн-сервисе.

- несколько типов упражнений для игр.
- возможность устанавливать временные ограничения и уровни сложности.

- русский язык сервиса.

- возможность поделиться ссылкой на созданную игру.

- New-модуль: возможность создавать классы и отслеживать результаты обучающихся в разделе Class.
- Недостатки:
- Основной недостаток: сложный перегруженный интерфейс. Отсутствует понятный визуальный редактор для создания игр.
- Нет понятных текстовых и видеоинструкций от разработчиков по работе в новом модуле Class.
- Нет возможности встроить игру на сайт.

Библиографический список

1. Аванесова, В. Н. Дидактическая игра как форма организации обучения. М.: Просвещение, 1992. 215с.
2. Бондаренко А.К. Воспитание детей в игре. М.: Просвещение, 2008. 137 с.
3. Владимирова Н.А. Дидактические игры на уроках информатики. М.: Проспект, 2012. 80 с.
4. Григорьев С.Г., Гриншкун В.В. Информатизации образования: учебник — шаг на пути к системе обучения. М.: ИСМО РАО, 2005. 222 с.
5. Дергачева Л.М. Развитие познавательной активности школьников на основе организации учебно-игровой деятельности при обучении информатике: дис. ... канд. пед. наук. М., 2006. 173 с.
6. Дергачева Л.М., Рыбаков Д.С. О принципах отбора дидактических игр, направленных на формирование познавательной активности учащихся при изучении информатики // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Информатика и информатизация образования. 2008. № 3. С. 13—16.
7. Ершов А. П. Информатика: предмет и понятие // Кибернетика. Становление информатики. М.: Наука, 1986. С. 28—31.
8. Камалов Р.Р. Компьютерные игры как элемент школьного курса информатики // Информатика и образование. 2004. № 5. С. 76—77.
9. Каткова А.Л. Компьютерные игры как средство стимулирования познавательного интереса будущих учителей к практическим занятиям информатикой: дис. ... канд. пед. наук. Екатеринбург, 2007. 145 с.
10. Короткова Н.А. Современные исследования детской игры. URL: <http://www.voppsy.ru/issues/1985/852/852163.htm> (дата обращения: 10.10.2018).
11. Польщикова О.Н. Использование деловых игр в преподавании школьного курса информатики: дис. ... канд. пед. наук. М., 2005. 143 с.
12. Рысьева Т.Г. Система дидактических игр как средство развития познавательной самостоятельности школьников: дис. ... канд. пед. наук. Ижевск, 2003. 230 с.
13. Седов И.А. Компьютерная игра как средство саморазвития будущего учителя в условиях информатизации общества: дис. ... канд. пед. наук. Саратов, 2002. 162 с.
14. Серова А. А. К.Д. Ушинский о роли русского языка в воспитании человека

// Знание. Понимание. Умение. 2009. №2. С.15-16.

15.Сухомлинский В. А. Методика воспитания коллектива. М. :
Просвещение, 1981. 192 с.