

Интерактивная обучающая игра «Мемо. Журналистика»

Матвеева Дарья Сергеевна

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

Студент

Аннотация

В данной статье описывается интерактивная обучающая игра «Мемо. Журналистика», предназначенной для изучения ключевых событий, личностей и дат в истории журналистики. В основе проекта лежит классическая механика мемо-игры, дополненная образовательным контентом и модальными окнами для углубленного изучения информации. Разработка выполнена с использованием технологий HTML, CSS и JavaScript, что обеспечивает удобство использования и возможность адаптации под различные устройства. Результатом исследования стало создание функциональной модели игры, которая может быть применена как инструмент повышения вовлеченности студентов в процессе изучения истории журналистики.

Ключевые слова: журналистика, обучающая игра, мемо-игра.

Interactive educational game "Memo. Journalism"

Matveeva Darya Sergeevna

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Student

Abstract

This article describes the interactive educational game "Memo. Journalism", designed to study key events, personalities and dates in the history of journalism. The project is based on the classic mechanics of a memo game, complemented by educational content and modal windows for in-depth information study. The development is carried out using HTML, CSS and JavaScript technologies, which provides ease of use and adaptability to various devices. The result of the research was the creation of a functional game model that can be used as a tool to increase student engagement in the process of studying the history of journalism.

Keywords: journalism, educational game, memo game.

1 Введение

1.1 Актуальность

С развитием цифровых технологий образование всё чаще переходит в онлайн-среду, где важное значение приобретают интерактивные методы обучения. Традиционные формы изучения таких гуманитарных дисциплин, как история журналистики, зачастую ограничиваются статичными

материалами — лекциями и учебниками. Это снижает уровень вовлеченности учащихся и затрудняет запоминание ключевой информации. Таким образом, возникает потребность в разработке новых подходов, которые бы объединяли игровую механику и образовательный контент, делая процесс обучения более эффективным и увлекательным.

1.2 Обзор исследований

В. И. Белоусова и К. С. Поторочина отмечают, что использование игровых элементов, таких как соревнование, система баллов и наград, а также интерактивные задания, положительно влияет на уровень усвоения знаний, особенно в точных науках, например, в математике [1]. А. П. Панфилова описывает методы активного обучения, включая игровые формы взаимодействия между преподавателем и студентами [2]. А. П. Панфилова показывает, что игры стимулируют логическое мышление, развивают способность к анализу ситуации и принятию решений, что делает их ценным инструментом в высшем образовании [3]. А. М. Яндимирова отмечает рост популярности цифровых интерактивных форм обучения в связи с переходом части образовательных процессов в онлайн-пространство [4]. А. В. Хуторской акцентирует внимание на том, что успешное обучение невозможно без учета индивидуальных особенностей учащихся и применения разнообразных методов подачи информации [5].

1.3 Цель исследования

Целью данного исследования является разработка интерактивной обучающей игры «Мемо. Журналистика» с использованием современных веб-технологий, которая будет способствовать изучению ключевых событий, личностей и дат в истории журналистики через игровой формат.

2 Материалы и методы

Для реализации проекта были использованы следующие технологии: HTML — для создания структуры страницы, CSS — для верстки и анимаций, JavaScript — для реализации игровой логики и взаимодействия с пользователем.

3 Результаты

Игра состоит из трех основных тем, каждая из которых содержит 15 уникальных карточек. Карточки хранятся в виде объекта `cardDatabase` внутри скрипта:

```
const cardDatabase = {  
  dates: {  
    1: {  
      title: "Джон Лоуги Бэрд изобрел первый телевизор...",  
      text: "Работы над механическим телевидением...",  
      image: "images/dates/1.jpg"  
    },  
    // ...  
  }  
};
```

```

    },
    figures: { /* ... */ },
    events: { /* ... */ }
  };

```

Интерфейс игры включает:

1. блок выбора темы (#themeSelector),
 2. игровое поле (#gameContainer),
 3. модальные окна для просмотра информации и сообщения о победе.
- На начальном этапе игрок выбирает тему (рис. 1).

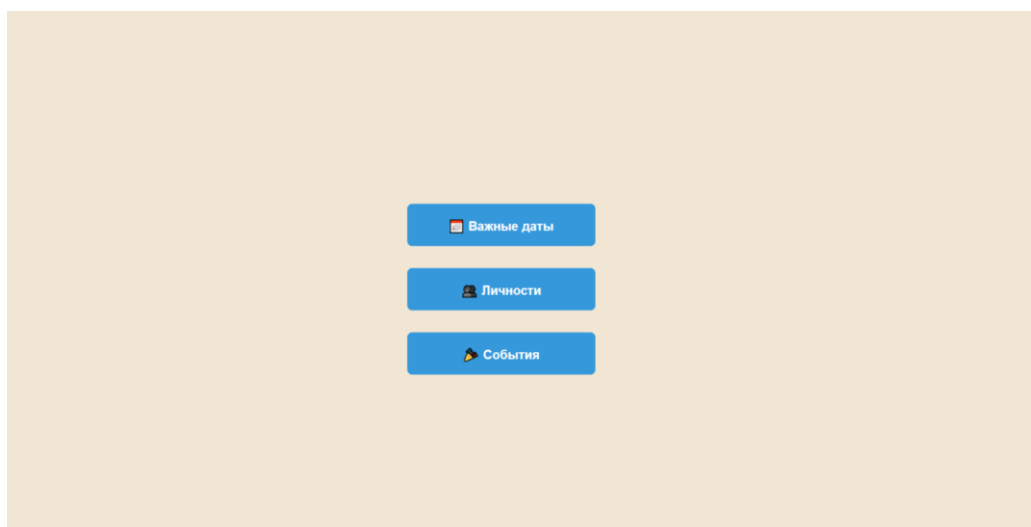


Рисунок 1 – Вкладка выбора темы игры

После этого открывается игровое поле, где на 3 секунды отображаются все карточки для запоминания (рис. 2).

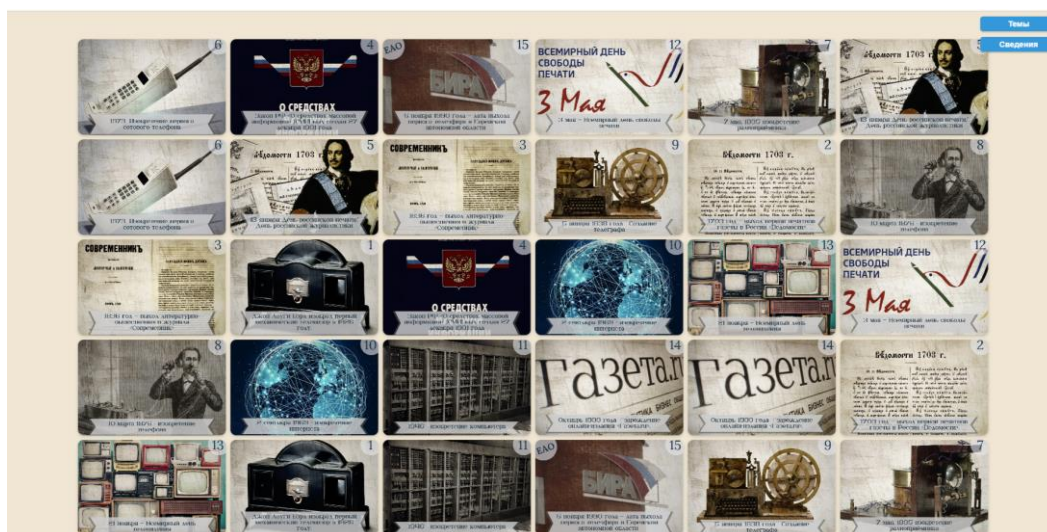


Рисунок 2 – Игровое поле «Важные даты» перед началом игры

Затем они переворачиваются, и начинается поиск пар. При совпадении карточки остаются открытыми, иначе — закрываются (рис. 3).

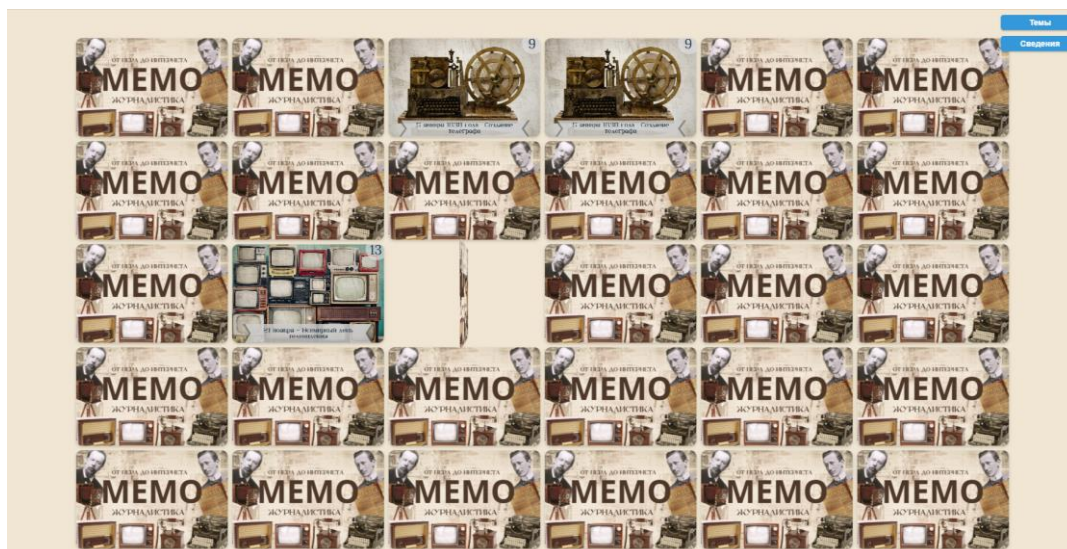


Рисунок 3 – Игровое поле «Важные даты» найдена пара одинаковых карточек

По завершении игры появляется окно победы (рис. 4).

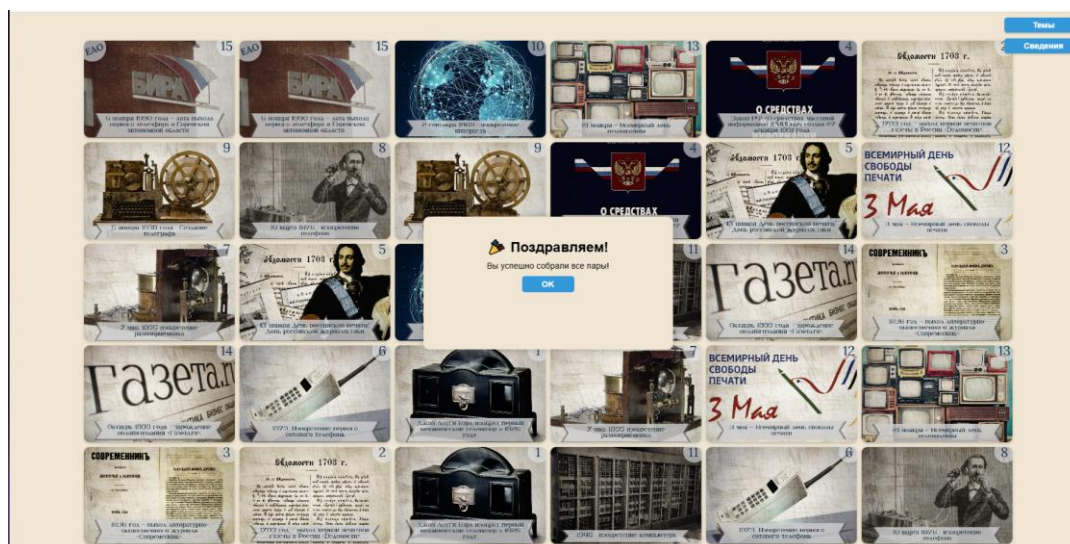


Рисунок 4 – Окно победы после нахождения всех пар

В любой теме можно посмотреть сведения о всех карточках что есть на игровом поле (рис. 5).

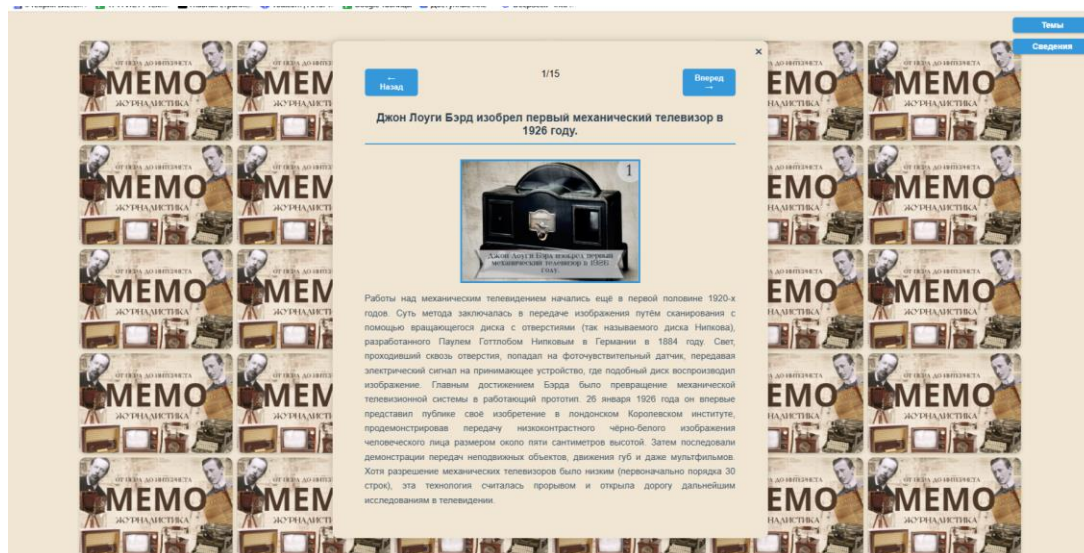


Рисунок 5 – Игровое поле «Важные даты» окно Сведения

Основные функции игры:

- `startGame()` — инициализация игры и перемешивание карточек.
- `checkMatch(card1, card2)` — проверка совпадений.
- `checkWin()` — определение победы при нахождении всех пар.
- `updateModalContent()` — динамическое обновление информации в модальных окнах.

4 Выводы

В результате проведённого исследования была разработана интерактивная обучающая игра «Мемо. Журналистика», предназначенная для изучения ключевых событий, личностей и дат в истории журналистики. Игра реализована с использованием современных веб-технологий — HTML, CSS и JavaScript, что обеспечило её функциональность, адаптивность под различные устройства и удобство использования.

Проект успешно объединяет игровые механики и образовательный контент, позволяя студентам в увлекательной форме запоминать информацию и углублять свои знания через модальные окна с пояснениями. База данных игры состоит из трёх тем: «Важные даты», «Личности» и «События», каждая из которых включает 15 уникальных карточек, охватывающих значимые аспекты истории журналистики.

Библиографический список

1. Белоусова В. И., Поторочина К. С. Геймификация и автоматизированный контроль в обучении математике // Цифровые модели и решения. 2022. Т. 1. №. 3. С. 59-75.
2. Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение. М.: Издательство Академия. 2012. 192 С.
3. Панфилова А. П. Технологии развития аналитического потенциала

-
- студентов в игровом интерактивном обучении //Иновации. 2019. №. 9 (251). С. 107-110.
4. Яндимирова А. М. Интерактивные технологии в образовании //Марийское краеведение: опыт и перспективы развития. 2020. Т. 1. №. 1. С. 112-114.
 5. Хуторской А. В. Дидактика и методика обучения. СПб.: Питер. 2022. 320 с.