Дик Александр Игоревич

Учитель истории и обществознания

БОУ г.Омска “Школа-интернат СОО №9

им.Маршала Советского Союза Д.Т.Язова”.

Применение компьютерных игр и внеурочной деятельности для обучения истории.

В современном мире роль образования возрастает всё больше, а вместе с тем растут и запросы к методам обучения. Такой важный школьный предмет как история не является исключением. В исторической науке есть своя специфика, а исходя из этого и свои методы. Целью любых методов и приёмов в первую очередь является проявление интереса со стороны ребёнка к предмету. В XXI веке заинтересовать ребёнка становится сложнее, ведь для детей сейчас важно не само знание, а его применение.

 Современные технологии позволяют сделать историю для детей более наглядной и позволяют попасть в изучаемый период истории. На своих уроках я активно использую компьютерные игры, что позволяет вызвать интерес со стороны учеников. Используемые игры из серии “Total war” представляют собой стратегии, в которых дети познают несколько направлений истории.

 Во первых это история военная. Дети обожают смотреть на сражения армий, чувствовать их масштаб. Задания, такие как, описать вооружение, указать слабые стороны армии, победить противника в игре. Так они не просто узнают, что Александр Великий был великим полководцем, а то, как он им стал и какие стратегии использовал. Поскольку мои ученики являются кадетами, то военная история для них очень актуальна.

Во вторых это история культуры. В данных играх детально прорисованы памятники, дома, крепости и другие здания, которые полностью повторяют стилистику исторических аналогов. Таким образом, дети погружаются в то время и понимают, как жили люди.

И последнее это история экономическая. Дети прекрасно видят, каким образом развивалась торговля, производство и т.д. Дети могут понять, как в Средние века люди получали средства к существованию.

Однако игры серии “Total war” дают не только знания сугубо исторические, но так же помогают изучению, связанных с историей предметов (география и обществознание). В игре представлена карта мира, где находятся: города; названия континентов; областей; провинций; рек озёр и морей. Таким визуально запоминая названия и расположения ученик приобретает навыки работы с картой.

Таким образом, наглядность компьютерных игр даёт учителю повышенный интерес со стороны учеников, а ученикам знания, которые представлены в красивой картинке, где они могут подтвердить на практике, то, что они узнали на уроке. Ученик так же может установить игру дома и познавать историю самостоятельно. Таким образом реализуется непрерывность образования.

Вторым новшеством, которое мне довелось использовать это кружок исторического фехтования. Используя специальные мягкие мечи (тямбары), щиты и защитное снаряжение мы с детьми изучаем технику боя, которая применялась в средние века. Благодаря данному кружку, дети на время погружаются в ту эпоху, применяют на практике приёмы исторического фехтования, улучшают физическую форму и дисциплину. Пока мы только изучаем технику фехтования и основные приёмы, но в дальнейшем планируем изготовить полные комплекты защиты, для спаррингов. Дети смогут применять ударную и защитную технику в бою с противником, что повышает их интерес. Разумеется, перед занятиями дети сдают зачёт по технике безопасности, дабы избежать травм. Ученики посещая данный кружок начинают осознавать, что в средние века быть рыцарем, русским дружинником было очень тяжело, в то же время у них появляется уверенность в себе и возможность изучить повседневность воина того времени (тренировки).

Таким образом, наглядность и возможность погружения в историческую реальность проявляет в детях интерес к истории, а самое главное, что этот материал остаётся в умах детей намного дольше, чем если бы дети занимались только чтением параграфов, написанием рефератов и контурными картами.