

# Применение интерактивных игровых платформ для повышения мотивации учащихся на уроках истории.

**Мишенина Марина Владимировна**

учитель истории и обществознания  
ГБОУ «Шебекинская гимназия-интернат»  
Г. Шебекино, Белгородская область

В современном образовании существует множество технологий, которые учитель может применять на уроке. Выбирая ту или иную технологию, учитель задает себе вопрос — как вовлечь ребенка в образовательный процесс, чем удивить современного ребенка, который большую часть своего времени проводит не за чтением книг, а за игрой на компьютере в качестве игрока?

Для этого на уроках используются различные формы и методы подачи учебного материала, инновационные технологии, которые способствуют формированию ключевых компетентностей учащихся.

На мой взгляд, одной из технологий, формирующих такие компетентности учащихся, является игра (викторина), созданная на интерактивных игровых платформах (например, Kahoot).

Викторины, созданные на данном сервисе, можно снабдить изображением, аудио- или видео-файлом по теме опроса.

Викторина представляет из себя ряд вопросов по заявленной теме с несколькими вариантами ответов, из которых один или несколько являются правильными. Ученики отвечают на вопрос в условиях ограниченного времени при помощи своих телефонов, на которых они выбирают соответствующий знак и цвет правильного ответа. Чем быстрее отвечает участник, тем больше очков он получает. Ученики знакомятся со стратегией — иногда, в случае сложного вопроса, лучше подольше подумать и дать правильный ответ и получить хоть сколько-нибудь баллов, чем поспешить и, не учтя некоторые детали вопроса, ошибиться. После ответа на вопрос «Kahoot!» показывает правильный ответ и статистику очков у участников. Это, во-первых, позволяет проанализировать ошибки, во-вторых, создает дух здоровой конкуренции.

Игровой момент прослеживается во время всей викторины:

- 1) после каждого вопроса меняется «турнирная таблица» — в зависимости от правильности и скорости учащихся они перемещаются вверх или вниз;
- 2) процесс игры сопровождается веселой музыкой, что настраивает учащихся на игровой лад;
- 3) в конце игры учащиеся, занявшие 1, 2 и 3 места, располагаются на пьедестале, взрывается салют, светит софит.

Такой способ похвалы вызывает интерес и радость у участников, которые стремятся зафиксировать момент «награждения».

Заинтересованные игрой, ученики быстро принимают условия: «Соблюдать дисциплину», «Уважать соперников», «Анализировать ошибки». Играть можно индивидуально или в группах. Групповая работа предполагает обсуждение вопросов, распределение ролей в команде, коллективную ответственность за правильный и быстрый ответ.

Учитель, используя данный сервис, пользуется множеством преимуществ по сравнению с традиционной формой опроса. Преимущество данного сервиса для учителя состоит в том, что:

---

1) сервис позволяет провести автоматическую проверку опроса учащихся, что существенно экономит время на проверку;

2) отпадает необходимость в распечатывании множества тестов, а так же в их хранении;

3) на сайте можно собрать базу тестов по разным темам для разных классов;

4) пополнить базу тестов можно с любого устройства с выходом в интернет (рабочий или домашний компьютер, планшет, телефон).

Нельзя не сказать о минусах данной платформы для проведения викторин. Во-первых, не все ученики могут обладать гаджетами для проведения викторины. Во-вторых, для проведения викторины необходим бесперебойный интернет, что не всегда можно обеспечить.

Ещё одной интерактивной платформой для игрового обучения является Learnis — платформа для создания образовательных квестов, игр-викторин, терминологических викторин и интерактивных видео.

Интерактивные видео — это очень интересный и удобный для учителя формат. Например, когда вы задаете посмотреть детям видеоурок, нет возможности проверить выполнение. Learnis работает таким образом, что в сервис загружается ссылка с любого сервиса, и далее учитель расставляет контрольные вопросы прямо по ходу видео. Пока ребенок на них не ответит, он не сможет досмотреть видео до конца и, соответственно, платформа не зафиксирует выполнения задания. Learnis предлагает удобный интерфейс сбора обратной связи, и все результаты учеников можно быстро просмотреть и проанализировать.

Мотивацию обучающихся необходимо использовать, чтобы учебная деятельность не превратилась в формальный процесс. В современном обществе, где одним из важных этапов социализации являются не только знания, а еще и умение их применять в практической деятельности, школа должна учитывать все возможности и достоинства интерактивных методов обучения, а значит идти в ногу со временем. И если ученик легко выполняет свою работу, проявляет заинтересованность, удовлетворен ее результатами, то и мотивация к изучению такого предмета у него значительно вырастает. Поэтому одним из передовых способов повышения мотивации к изучению истории является применение интерактивных игровых платформ и методов обучения.