

Управление образования г. Пенза
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
классическая гимназия №1 им. В.Г. Белинского г. Пензы

Максимова Наталья Геннадьевна

ДОКЛАД

Дискуссионная площадка
«Цифровые технологии в практике современного учителя русского языка
и литературы, иностранных языков, общественно-научных предметов»

**Цифровые инструменты и их роль в проектировании и проведении
интеллектуальных обучающих игр**

Пенза 2022

Известный педагог В.А. Сухомлинский подчеркивал: «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»¹. Действительно, неоспоримые достоинства игровой методики воспитания и обучения давно признаны педагогами, методистами, учителями-практиками. Игра является отличным способом организовать деятельность школьников, это метод, помогающий сделать процесс обучения насыщенным и интересным. Поэтому использование интеллектуальных игр на уроках является неотъемлемой частью учебного процесса. Интеллектуальные игры расширяют кругозор обучающихся, помогают не только закрепить знания, но и развить находчивость и смекалку, пробуждают интерес к различным областям науки, техники, искусства.

Начавшаяся в 2019 году пандемия коронавируса оказала огромное влияние на все сферы человеческой жизни, в том числе и на образование. Среди наиболее серьезных последствий повсеместный переход на дистанционное обучение, использование онлайн-формата для проведения уроков, смешанный формат обучения (онлайн-офлайн режим), применение альтернативных методов образования... Многие педагоги оказались к этому не готовы, поняли недостаточность уровня своей технической компетентности. Но с течением времени мы осознали необходимость новых подходов к обучению, научились вести онлайн-уроки и занятия с помощью социальных сетей, мессенджеров и электронной почты, с разной степенью успешности овладели программами для совместной онлайн-работы Zoom, Skype, Discort. Всё это, в первую очередь, отнесём к традиционным урокам, основная цель которых – передача определенной суммы знаний. А как же развитие личности учащихся, формирование их способностей и компетенций? Отменяются ли они в непростых условиях современного образования? Реально ли в дистанционном онлайн-формате, в частности, проведение игровых уроков? Практика моей работы доказала, что именно с применением цифровых технологий традиционный игровой урок не только не теряет своей глубины и специфики, но и приобретает большую мобильность и креативность. Постараюсь доказать это на примере интеллектуальной игры «Умники и умницы».

Интеллектуальная игра «Умники и умницы» в игровой форме обобщает знания обучающихся о гуманитарных знаниях. Начинается игра с отборочного этапа, в ходе которого всем ученикам предлагается ответить на наиболее объемное задание, данное учителем на подготовительном этапе (например: перечислить названия произведений Н.В. Гоголя). По итогам отборочного этапа в финал проходят 3 участника, давшие наибольшее количество правильных ответов. С ними проводятся испытания «Пролога» – конкурс русского языка и конкурс красноречия. По итогам всех отборочных этапов участники выбирают игровые дорожки: право первого выбора имеет участник, набравший наибольшее количество очков, далее дорожку выбирает участник, уступивший победителю, третьего из финалистов уже «выбирает» оставшаяся дорожка.

Зелёная дорожка состоит из четырёх этапов, и на ней дважды можно давать неправильный ответ. Жёлтая – из трёх, но неправильных ответов может быть не более одного. Красная – из двух, но ошибаться нельзя; участник, ответив на вопрос, переходит в следующий этап, совершив ошибку, выбывает из игры. На дорожках участник имеет право обдумать вопрос в течение 30 секунд. Первый, кто прошёл все этапы своей дорожки,

¹ Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям – Киев, 1974 – с.33.

становится победителем. Превысивший предел допустимых ошибок игрок выбывает. Соответственно, зелёная дорожка предъявляет наименьшие требования к игроку, но оставляет надеяться на неудачную игру остальных. На красной, напротив, требования самые высокие, зато безошибочно отвечающему участнику никто не может помешать выиграть.

После завершения собственно игры с целью проверки знаний по теме проводится опрос для всех учеников, будь то участник или зритель.

В собственной практике я, как и абсолютное большинство учителей, для оформления визуального ряда игрового урока «Умники и умницы» использую презентацию PowerPoint. Однако дистанционный формат обучения, приоритетность онлайн-общения с учениками в период пандемии коронавируса внесли в эту классическую, устоявшуюся схему урока существенные коррективы.

Прежде всего, мне как организатору интеллектуальной игры, надо было решить принципиальные вопросы: возможно ли проведение «Умников и умниц» в онлайн-формате? Как добиться объективности при проведении отборочного этапа? Как оценить конкурс красноречия? Как смоделировать игру участников на дорожках? Какой формат итогового опроса будет удобен для участников и адекватен для контроля знаний? Решить эти вопросы помогли различные цифровые инструменты, с помощью которых мне удастся в онлайн-формате организовывать и проводить интеллектуальные обучающие игры.

Цифровые инструменты – это подгруппа цифровых технологий, которые разрабатываются для развития качества, скорости и привлекательности передачи информации в преподавании и обучении. Они созданы для того, чтобы упростить отслеживание учебных результатов и прогресса, повысить интерес и вовлеченность детей за счет многообразия форм получения, репродукции, анализа и применения знаний, сделать образование более открытым и доступным. Цифровые инструменты могут использоваться для обогащения преподавания и увеличения его методического разнообразия, тем самым предоставляя учащимся предпосылки для изучения нового материала. Основная цель использования цифровых инструментов в образовании – делать его более качественным.

Описанный опыт поэтапного проведения интеллектуальной игры «Умники и умницы» предполагает использование совокупности цифровых инструментов: Kahoot, Quizizz, Survio, LearningApps, Google Forms. Каждый из этих цифровых инструментов используется избирательно, с учетом специфики того или иного этапа игры, его целевых установок и конкретных решаемых задач.

В формате онлайн-урока на **отборочном этапе** интеллектуальной игры «Умники и умницы» я использую сервис **Kahoot**.

Kahoot – это популярная обучающая платформа для проведения викторин, создания тестов и образовательных игр. Ученики могут отвечать на созданные учителем тесты с планшетов, ноутбуков, смартфонов, то есть с любого устройства, имеющего доступ к Интернету. Темп выполнения теста регулируется путем введения временного предела для каждого вопроса. Учитель определяет баллы за ответы на поставленные вопросы: за правильные ответы и за скорость. Табло отображается на мониторе учительского компьютера. Режим Host Live дает возможность играть группой в реальном времени. В конце игры победители распределяют на подиуме (1 – 3 место), что позволяет, экономя время, определить финалистов интеллектуальной игры.

Приведу конкретный пример: из заданного учителем перечня древнерусских былин ученики выбирают названия тех, в которых главным героем является богатырь Илья

Муромец. Заданный список содержит как верные, так и ошибочные варианты². Побеждают в отборочном этапе те ученики, которые быстрее других отметили наибольшее количество верных названий. Они и становятся финалистами игры.

Конкурс русского языка в формате телевизионной передачи «Умники и умницы» на сегодняшний день упразднен, но в варианте викторины, проводимой учителем русского языка и литературы, я считаю его необходимым и всегда стараюсь сохранить на своих уроках. Именно этот конкурс помогает проследить межпредметные связи русского языка и литературы, поработать с языковыми особенностями произведения. В формате онлайн-урока я провожу его с помощью сервиса **Quizizz**.

Quizizz – это еще один удобный онлайн-сервис для создания викторин, опросов, тестов. С помощью Quizizz можно создавать задания по самым разным темам, организовывать опросы, домашние задания, игры. Для проведения конкурса русского языка в интеллектуальной игре «Умники и умницы» этот сервис удобен режимом Live (когда тест выполняется в реальном времени) с использованием типа вопроса Fill in the form (заполнение формы с кратким ответом).

Приведу конкретный пример: финалисты должны объяснить значение слов (*былина, Муромец, солнце красное, сабля вострая, ествушка* сахарная, купил на *торжище, хохлил* коня), вписав свои варианты толкования в поле для ответа³. Учитель видит ответы каждого из участников, поэтому мониторинг осуществляется мгновенно.

Безусловно, **конкурс красноречия**, предполагающий именно «живое» публичное выступление не стоит переводить в цифровой формат, искусственно усложнять использованием цифрового инструмента, однако оперативно опередить победителя этого испытания можно с помощью сервиса **Survio**.

Survio – это система создания опросов (анкет), популярный инструмент для получения отзывов, проведения опроса и анкетирования онлайн. Сервис доступен для всех девайсов, бесплатный пакет «Free» обладает целым рядом удобных функций: лимит ответов в месяц – 100, неограниченное количество опросов, возможность введения собственного текста, автоматическая нумерация вопросов, QR-код опроса, автоматическая настройка сбора ответов (дата начала и конца), уведомление об ответе, обработка и просмотр результатов в реальном времени и др.

Приведу конкретный пример: финалисты готовят минутное выступление по теме «*Зачем русскому народу было нужно создавать былины о богатыре Илье Муромце?*». Прослушав выступление каждого из финалистов в формате онлайн-конференции (в ней будет организован весь игровой урок «Умники и умницы»), болельщики, перейдя по QR-коду, голосуют за наиболее убедительное, точное, содержательное выступление⁴. Победитель конкурса определяется сервисом автоматически в режиме реального времени.

Конечно, самым ответственным и серьезным этапом игры является **состяжание** финалистов **на дорожках**. В формате онлайн-урока организовать его можно на сервисе **LearningApps**.

LearningApps – это бесплатное программное обеспечение и платформа для создания веб-приложений для поддержки процессов обучения и преподавания с помощью небольших интерактивных мультимедийных модулей (например, множественный выбор, упражнения по

² Скриншот задания на сервисе Kahoot см. в Приложении 1.

³ Скриншот задания на сервисе Quizizz см. в Приложении 2.

⁴ Скриншот голосования на сервисе Survio см. в Приложении 3.

заданию, тест с заполнением пустых полей). LearningApps позволяет удобно и легко создавать электронные интерактивные упражнения. Его отличают широта возможностей, удобство навигации, простота в использовании. Сервис располагает огромной коллекцией готовых упражнений, которые классифицированы по различным предметам. Если вы зарегистрируетесь на сайте, то можете создавать и свои упражнения, подобные имеющимся. Для этого под каждым упражнением есть кнопка «Создать подобное приложение». Удобно и то, что все созданные вами приложения, а также упражнения, выбранные вами из готовых, сохраняются в личном кабинете (кнопка «Мои приложения»). То есть, любой учитель, имеющий самые минимальные навыки работы с ИКТ, может создать свой ресурс – небольшое упражнение для объяснения нового материала, для закрепления, тренинга, контроля.

Приведу конкретный пример: финалисты игры, выбрав дорожку, отвечают на подготовленные учителем вопросы:

Зеленая дорожка	Желтая дорожка	Красная дорожка
<p>Где родился Илья Муромец?</p> <p>Ответ: село Карачарово под Муромом</p>	<p>Какая былина начинается словами</p> <p><i>Из того ли из города из Муroma,</i></p> <p><i>Из того ли села да Карачаева</i></p> <p><i>Была тут поездка богатырская.</i></p> <p><i>Выезжает оттуль да добрый молодец,</i></p> <p><i>Старый казак да Илья Муромец...</i></p> <p>Ответ: «Три поездки Ильи Муромца»</p>	<p>Назовите отчество Ильи Муромца</p> <p>Ответ: Иванович. Отец Иван Тимофеевич</p>
<p>Как появился у Ильи Муромца богатырский конь?</p> <p>Ответ: По совету калик купил на торжище жеребенка и вырастил сам</p>	<p>Чем прогневал Илья Муромец князя Владимира?</p> <p>Ответ: сбил стрелами серебряные церковные маковки и кресты золоченые, после чего устроил для мужиков киевских пир</p>	<p>Кто помогает Илье Муромцу одолеть царя Калина и его войско несметное?</p> <p>Ответ: крестный отец, главный богатырь на заставе Киевской Самсон Самсонович и 12 богатырей</p>
<p>Назовите крестовых братьев Ильи Муромца. Что это значит?</p> <p>Ответ: Крестовые братья – обменявшиеся</p>	<p>Кто из противников Ильи Муромца здесь описан?</p> <p><i>Ростом как сенная копна,</i></p> <p><i>глазищи как чашищи, в плечах косая сажень?</i></p>	

нательными крестами. **Ответ: Идолище поганое Святогор и Добрыня Никитич.**

С кем из богатырей Илья Муромец мерялся силой?

Ответ: с Добрыней Никитичем.

На сервисе LearningApps можно создать виртуальные дорожки, на которых последовательно появляются вопросы каждого этапа и верные ответы⁵. Каждый из финалистов сможет таким образом и в онлайн-формате ощутить себя на дорожке, «почувствовать» рядом соперника, погрузиться в атмосферу этой интеллектуальной игры.

Всем учителям-практикам очевидно, что в формате урока игра «Умники и умницы», в отличие от одноименной телевизионной викторины, на этапе определения и награждения победителя не заканчивается. Учителю необходимо организовать «обратную связь»: **проверить знания** по теме не только у финалистов игры, но и у всех зрителей, то есть у **всех учеников** класса. Для этого я провожу небольшую проверочную работу, в которую включаю самые важные вопросы из изученной и рассмотренной в игре темы. Каким образом на онлайн-уроке добиться от учеников самостоятельного и быстрого ее выполнения? Как перевести ее в цифровой формат? Мне помогает **Google Forms**.

Google Forms – онлайн-сервис для создания форм обратной связи, онлайн-тестирований и опросов. К неоспоримым достоинства сервиса относятся простота в использовании (работать с ним не сложнее, чем с MS Word, интерфейс удобный и понятный, форму не надо скачивать, пересылать своим ученикам и получать от них по почте заполненный вариант), доступность 24/7 (форма хранится в облаке, если вы работаете с разных устройств или ваш жесткий диск повредился, форма останется доступна при наличии ссылки), бесплатность и мобильность (формы адаптированы под мобильные устройства: создавать, просматривать, редактировать и пересылать их можно с телефона и планшета с помощью облегченной мобильной версии с полной функциональностью).

Приведу конкретный пример: все ученики в Google Forms отвечают на 5 вопросов⁶:

- 1) назовите 3 былины, главным героем которых является богатырь Илья Муромец;
- 2) объясните значение слов: *богатырь*, *Муромец*, *сабля вострая*;
- 3) где родился Илья Муромец?
- 4) как у Ильи Муромца появился его богатырский конь?
- 5) зачем русскому народу было нужно создавать былины о богатыре Илье Муромце?

Учитель проверяет заполненные формы, после чего каждый ученик получает оценку по итогам урока.

Оговорюсь, что совсем не обязательно использовать все представленные цифровые инструменты в ходе проведения каждой конкретной интеллектуальной игры. Вполне допустимо проведение нескольких этапов игры с помощью одного и того же ресурса (например, можно провести все опросы на Survio). Каждый учитель в практике собственной работы выберет наиболее приемлемую и удобную для себя и своих учеников комбинацию

⁵ Скриншот заданий на дорожке на сервисе LearningApps см. в Приложении 4.

⁶ Скриншот задания на сервисе Google Forms см. в Приложении 5.

цифровых инструментов. Мне же хотелось наполнить модернизированный формат интеллектуальной игры наибольшим количеством ресурсов, чтобы дать возможность ученикам сравнить их, «прокачать» их навыки работы в разных цифровых инструментах.

Кроме того, подчеркну, что предлагаемый способ включения в качестве «помощников» цифровых ресурсов возможен и удобен не только на онлайн-уроке, но и на занятии традиционного очного формата. В любом случае это сэкономит время и будет способствовать повышению уровня ИКТ-компетентности педагога и обучающихся.

Очевидным риском предлагаемого мной формата проведения обучающей интеллектуальной игры, конечно, станет техническая оснащенность педагога и учеников (наличие и качество гаджетов, в которых будет организована работа; стабильность и скорость Интернет-соединения и т.п.). Нивелировать его – практическая задача каждого конкретного учителя.

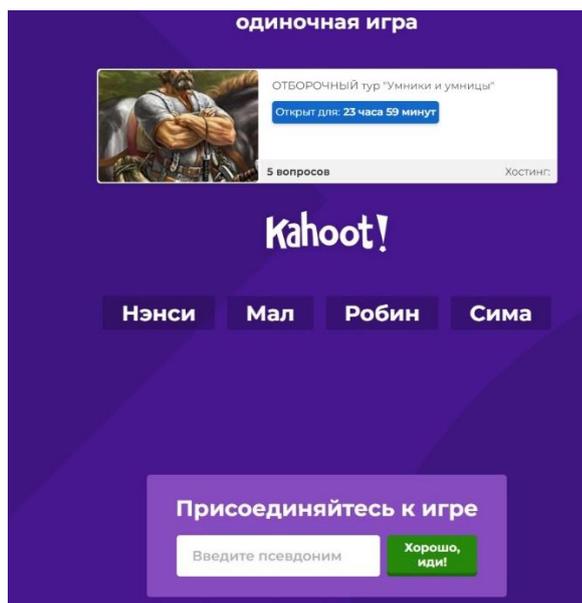
В заключении хочется подчеркнуть главное: все цифровые инструменты, ставшие на сегодняшний день неотъемлемой частью образовательного процесса, применяются в нем не в качестве самоцели, а как проводник при взаимодействии ученика и учителя, без которого не существуют и не будут существовать ни учеба, ни воспитание, ни развитие.

Литература и источники

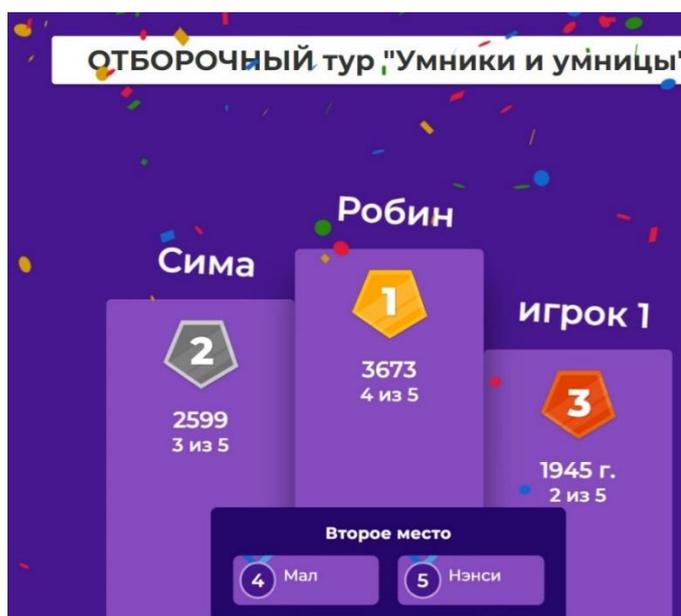
1. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение [Текст]: учеб. Пособие для студ. высш. учеб. заведений/ А.П.Панфилова. – М., 2009.
2. Цифровые инструменты в образовательной деятельности // Study Life URL: <https://www.stdlife.ru/ped/publication/public00033> (дата обращения: 12.02.2022).
3. Цифровые инструменты и сервисы для учителя // URL: http://pcs.bsu.by/2020_3/1ru.pdf (дата обращения: 12.02.2022).
4. Шорина С.В. Интеллектуально-познавательные игры и игровые методики. – М., 2005.

Приложения

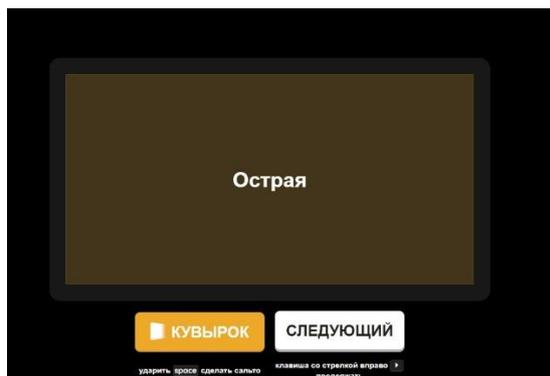
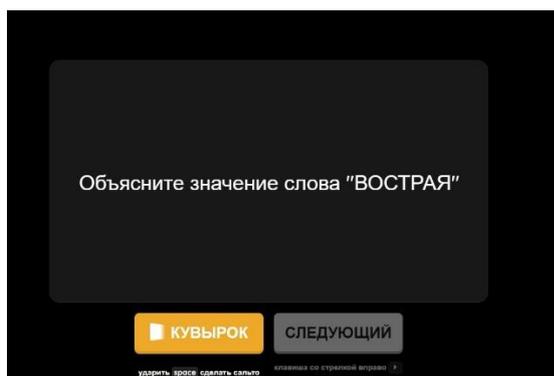
Приложение 1



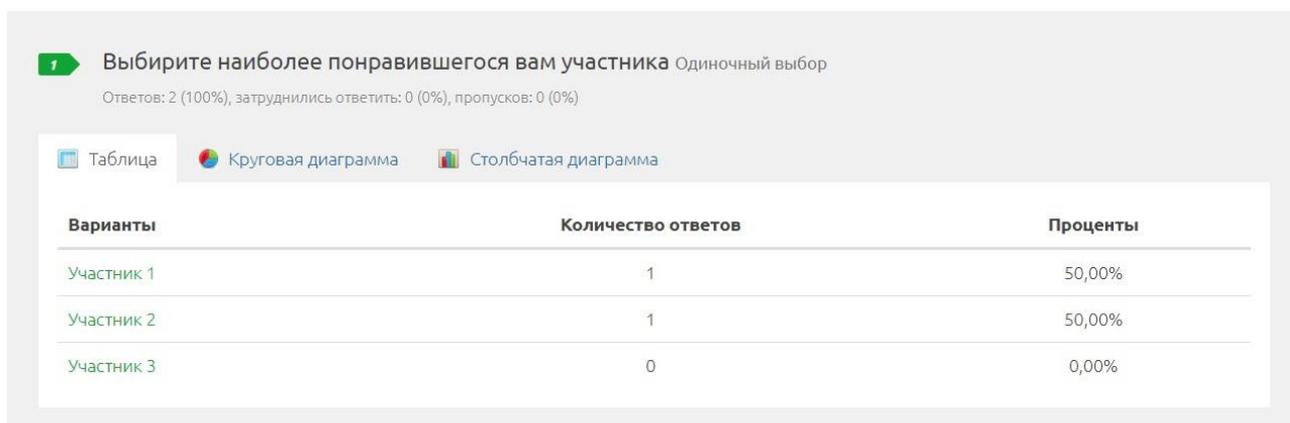
Выберите былинку, которая не относится к циклу об Илье Муромце



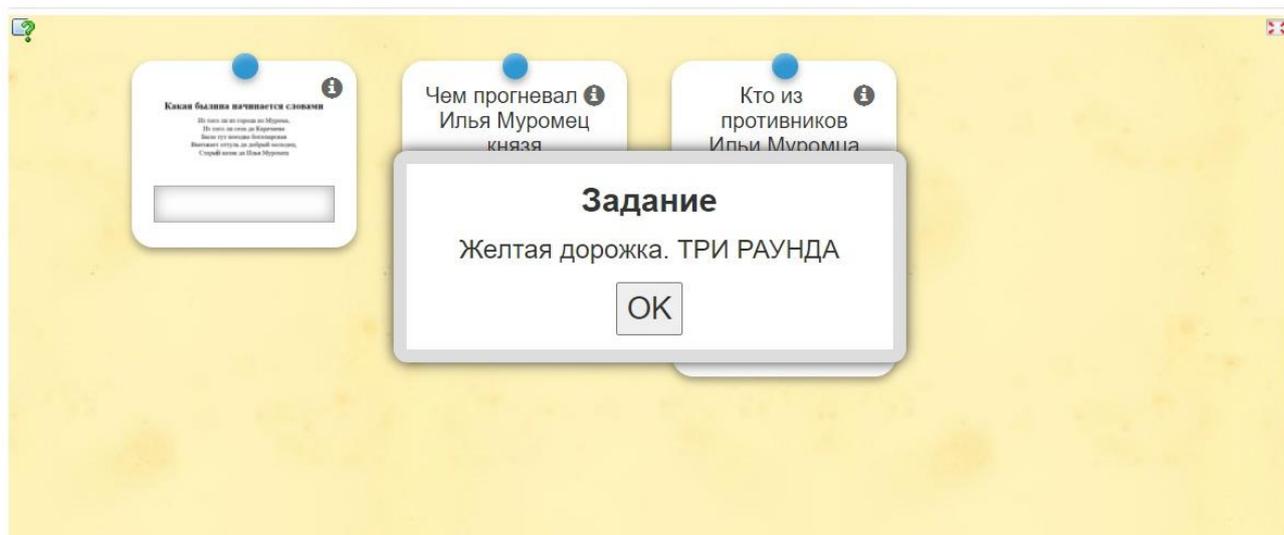
Приложение 2



Приложение 3



Приложение 4



"Умники и умницы". Проверочная работа

Ответьте на все вопросы работы

ФИО *

Краткий ответ

Назовите 3 былины, главным героем которых является богатырь Илья Муроме *

Вариант 1

Объясните значение слов: богатырь, Муромец, сабля вострая; *

Развернутый ответ

Объясните значение слов: богатырь, Муромец, сабля вострая; *

Развернутый ответ

Где родился Илья Муромец? *

Развернутый ответ

Как у Ильи Муромца появился его богатырский конь? *

Развернутый ответ

Зачем русскому народу было нужно создавать былины о богатыре Илье Муромце? *

Развернутый ответ