

УДК 372.893

А. И. Полякова, А. Н. Дробахина

A. I. Polyakova, A. N. Drobakhina

Полякова Антонина Игоревна, магистрант первого года обучения «Информационные технологии в образовании», КГПИ ФГБОУ ВО «КемГУ», г. Новокузнецк, Россия.

Дробахина Анастасия Николаевна, к.п.н., доцент, КГПИ ФГБОУ ВО «КемГУ», г. Новокузнецк, Россия.

Polyakova Antonina Igorevna, first-year undergraduate student of «Information technologies in Education», Kuzbass Humanitarian Pedagogical Institute of Kemerovo State University, Novokuznetsk, Russia.

Drobakhina Anastasia Nikolaevna, candidate of pedagogical Sciences, associate Professor, Kuzbass Humanitarian Pedagogical Institute of Kemerovo State University, Novokuznetsk, Russia.

ОБЗОР ЦИФРОВЫХ СЕРВИСОВ И ИХ ПРИМЕНЕНИЕ НА УРОКАХ ИСТОРИИ

REVIEW OF DIGITAL SERVICES AND THEIR APPLICATION IN HISTORY LESSONS

Аннотация. В статье представлена характеристика трех цифровых образовательных сервисов, отмечена их возможность для интерактивного наполнения содержания уроков истории.

Annotation. The article presents the characteristics of three digital educational services, their possibility for interactive filling of the content of history lessons is noted.

Ключевые слова: цифровые образовательные сервисы, конструктор интерактивных уроков, интерактивная викторина, веб-квест.

Keywords: digital educational services, interactive lesson builder, interactive quiz, web quest.

С развитием информационных технологий, применение цифровых сервисов в различных сферах жизни становится обычной практикой. Цифровизация затрагивает и образовательный процесс. Существует ряд цифровых сервисов, которые прямо или опосредованно используются в образовательном процессе. Чаще всего такие сервисы, применяются для облегчения процесса обучения, для визуализации объясняемого материала, для упрощения процесса тестирования [3].

В настоящее время практикующему педагогу представлено разнообразие цифровых образовательных сервисов, которые имеют свои преимущества и недостатки, а также особенности использования на определенных предметах. Отличительной особенностью предмета «История» является мировоззренческая функция, которая заключается в формировании у подрастающего поколения образного представления о событиях прошлого, а также позволяет устанавливать причинно-следственные связи, знакомит с культурой стран и народов. В этой связи крайне необходимо задействовать не только слово преподавателя и текст учебника, но и создать визуальное представление, используя для этого цифровые образовательные сервисы.

Применение цифровых образовательных сервисов на уроках истории включает в себя ряд преимуществ: во-первых, позволяют «погрузить» обучающегося в определенную историческую эпоху; во-вторых, позволяют сделать урок более динамичным, поскольку дают возможность поработать обучающимся с различными источниками информации, проверить себя, что в свою очередь способствует более объемным и ярким представлениям о прошлом. Рассмотрим некоторые из образовательных сервисов, которые могут быть применены на уроках истории.

Сервис **Coreapp** – это платформа для онлайн-обучения, представляет собой отечественный конструктор интерактивных уроков, интерактивных рабочих листов. Конструктор предлагает несколько шаблонов создания интерактивных рабочих листов, предусматривается также и возможность создания листа с нуля. Можно вставить учебный текст, изображения, видео, а также прикрепить документ, ввести тест или организовать опрос, а также разместить гиперссылку [2].

Платформа позволяет создать класс и вести статистику успеваемости. Вход систему может быть, как путем авторизации в системе, так и без регистрации, где обучающиеся только вводят свои данные (фамилию и имя).

По дисциплине «История» – это сервис можно использовать как при знакомстве с новым материалом, так и при проверке пройденного материала. Рассмотрим основные элементы урока по теме «Древний Рим» на сервисе Coreapp.

Можно выбрать систему авторизации на курс (рис. 1). Курс представляет собой модульную систему. Каждый модуль включает себя теоретический материал и контрольные вопросы, тест (рис. 2). Итоговое задание содержит контрольные вопросы по всей теме, а также элемент геймификации (игра «Кто хочет стать миллионером» по теме урока).

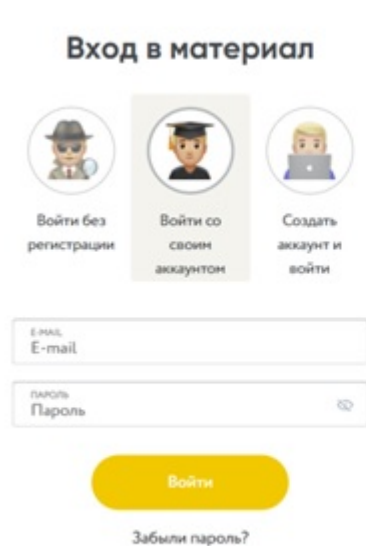


Рисунок 1. Вход в систему

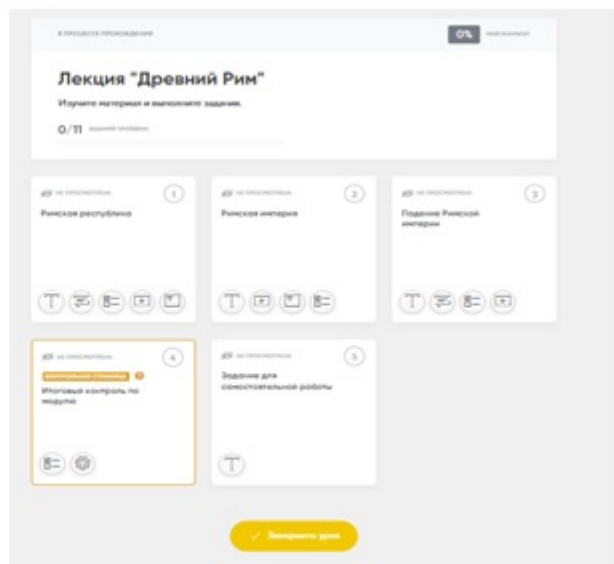


Рисунок 2. Содержание курса

Конструктор позволяет видеть ответы каждого ученика, демонстрирует статистику успеваемости, позволяет корректировать модули, с которыми не справляются обучающиеся (рис. 3).

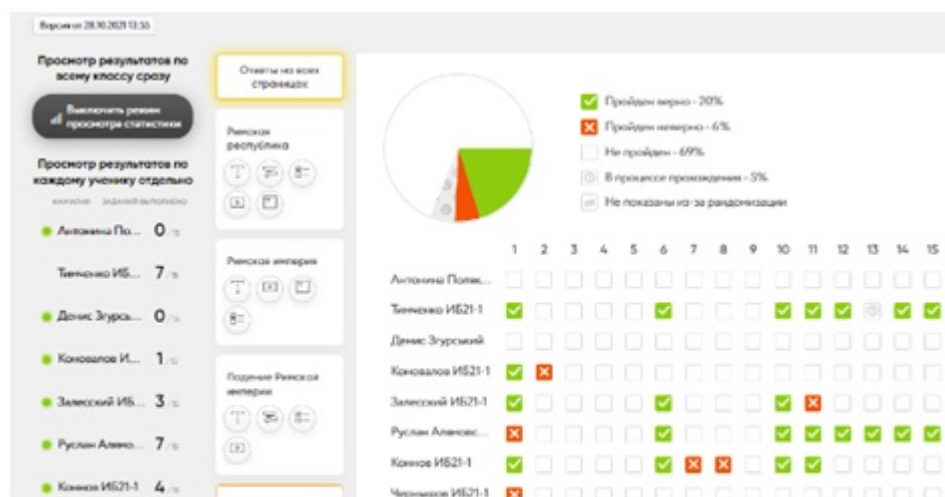


Рисунок 3. Система мониторинга

Второй сервис **Quizizz** – это инструмент оценивания обучающихся, аналог виртуальных викторин. Педагог может создавать свои тесты, редактировать их. Обучающийся, пользуясь компьютером, ноутбуком или смартфоном вносит ПИН-код и свое имя, то есть тесты могут быть воспроизведены на любом устройстве с доступом к Интернету. Все ученики получают одинаковые задания, но каждый из учащихся на своём устройстве получит случайную последовательность вопросов и будет работать с тестом в свойственном для себя темпе. При желании можно даже не использовать в классе проектор для отображения вопросов [2]. Все вопросы и ответы будут показаны на дисплее каждого ученика и отображаются на учительском компьютере. При желании преподаватель может воспользоваться не только своими тестами, но использовать готовые, размещённые в библиотеке Quizizz.

Рассмотрим применение данного сервиса на уроке «Цифровая и финансовая грамотность», для студентов первого курса ГАПОУ «Кузбасский колледж архитектуры, строительства и цифровых технологий». Сервис использовался на заключительной части урока, как способ проверки полученных знаний у обучающихся.

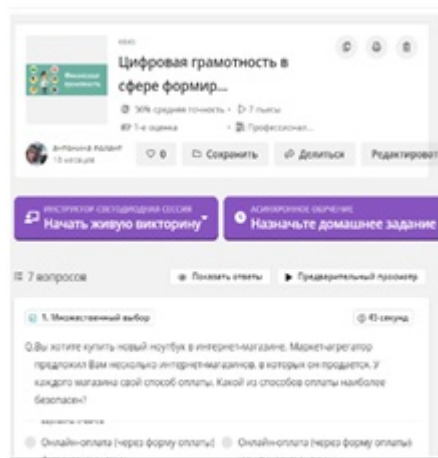


Рисунок 4. Интерфейс платформы

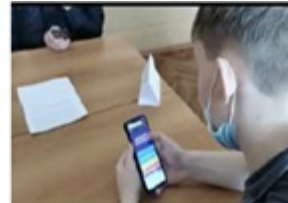


Рисунок 5. Работа студентов с сервисом

Преподаватель может выбирать в каком формате предоставить доступ ученикам к викторине. Это может быть «живая викторина», которая проводится в реальном времени, а также в качестве домашнего задания, где обучающиеся получают ссылку на викторину и в удобное для них время его проходят (рис. 4). Однако, стоит обратить внимание, что бесплатная версия данного сервиса позволяет пользоваться ссылкой лишь около недели. Обучающиеся могут работать с сервисом с мобильных устройств, переходя по ссылке (рис. 5). Задания представляют собой вопрос с вариантами ответов. На ответ предоставляется 60 секунд (при планировании педагог может выбрать любое время).

Quizizz позволяет вести статистику ответов, ответы могут быть выведены на экран, таким образом можно включить и соревновательный момент на уроке. Если задание выполняется с отложенным решением (в качестве домашнего задания), то педагог может в личном кабинете сервиса увидеть ответы своих обучающихся.

Сервис **Learnis** – отечественный цифровой сервис, обладающий многофункциональностью. Сервис позволяет создавать: образовательные викторины (веб-квесты), дидактические игры, терминологические словари (флэш-карточки), интерактивное видео [2]. С помощью данного сервиса на уроках истории можно организовывать образовательные веб-квесты, которые стимулируют работу обучающихся на уроке, позволяют развить критическое мышление при поиске правильного хода в игре. Веб-квесты представляют собой проблемное задание с элементами ролевой игры, для создания которого используется цифровой сервис Learnis. Данное задание-игра вовлекает обучающихся в учебный процесс, развивает навыки аналитического и творческого мышления [1].

Рассмотрим веб-квест «Выберись из комнаты» по теме «Завоевание Римской империи» (рис. 6). Веб-квест представляет собой комнату, где спрятаны предметы-отгадки. Пользователям необходимо найти ключи (ключ – это вопрос по истории с числовым ответом), при нахождении всех ключей собирается общее число, данное число является кодом для выхода из комнаты.

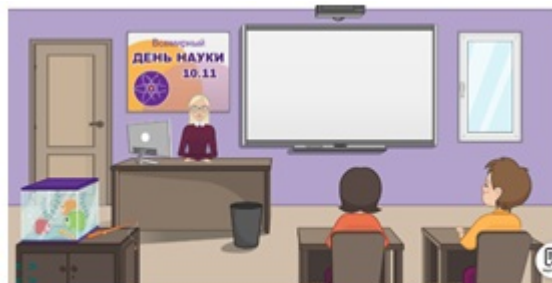


Рисунок 6. Игровая комната

В комнате спрятаны задания, необходимо навести на предмет, изображенный в комнате, и в игре будет выходить вопрос или подсказка. Данный сервис не только включает в себя сгенерированные вопросы педагога, но задания, которые предоставляются самой системой. Данные задание нацелены на формирование логического мышления.

При выборе цифровых образовательных сервисов на уроках истории необходимо учитывать ряд важных моментов:

1. Понятный интерфейс для разработчика-преподавателя и обучающегося.
2. Наличие встраиваемых элементов геймификации и соревновательных моментов.
3. Наличие системы обратной связи и мониторинга успеваемости обучающихся.
4. Возможности сервиса в бесплатной версии.

Список литературы

1. Горбунова, О. В. Веб-квест в педагогике, или как обучить работе с информацией [Электронный ресурс]. / О. В. Горбунова, Н. С. Кузьмина. // Народное образование, 2013. – № 6. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/veb-kvest-v-pedagogike-ili-kak-obuchit-rabote-s-informatsiey> (дата обращения : 28.01.2022).

2. Дидактор – педагогическая практика [Электронный ресурс]. – URL : <http://didaktor.ru/> (дата обращения : 28.01.2022).
3. Калимуллина, О. В. Современные цифровые образовательные инструменты и цифровая компетенность: анализ существующих проблем и тенденций [Электронный ресурс]. / О. В. Калимуллина, И. В. Троценко. // Открытое образование, 2018. – № 3. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-tsifrovye-obrazovatelnye-instrumenty-i-tsifrovaya-kompetenost-analiz-suschestvuyuschih-problem-i-tendentsiy> (дата обращения : 28.01.2022).