

Жемчужников Дмитрий Григорьевич
канд. пед. наук, учитель информатики
ГБОУ «Многопрофильная школа №1220»
г. Москва

РЕАЛИЗАЦИЯ ОНЛАЙН-КОНСТРУКТОРА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР [HTTP://CLASSTOOLS.RU](http://CLASSTOOLS.RU)

Аннотация: автором исследуемой статьи рассмотрены результаты реализации образовательного проекта по созданию и наполнению открытого цифрового ресурса – конструктора универсальных дидактических игр *classtools.ru*.

Ключевые слова: обучающие игры, дидактика, онлайн-конструктор игр, образовательный проект, интерактивное обучение, смешанное обучение.

Основываясь на нашем опыте создания динамических игр, в том числе обучающих, школьниками [1, с. 4] и успешном опыте интерактивного и смешанного обучения на основе онлайн сервисов *classtools.net* [4], *learningapps.org* [3] и других, в ГБОУ «Многопрофильная школа №1220» г. Москвы был спроектирован и реализован конструктор универсальных дидактических игр *classtools.ru*.

Проект является образовательным продуктом школьников (более 30 участников), воплощает концепцию «дети обучаются детей». Разработанное методическое обеспечение к конструктору размещено на сайте [2]. Открытым образовательным ресурсом *http://classtools.ru* пользуются сотни учителей из России и 7 других стран. Рассмотрим веб-сервис, который является основным материальным результатом (продуктом) проекта.

Наша гипотеза заключалась в том, что освоение внедренного образовательного контента будет более полным, если обучающие игры будут разных дидактических типов. Не умаляя важности разнообразия игровых движков, главным с педагогической точки зрения мы считаем именно разностороннее освоение учебного материала.

На портале classtools.ru реализовано пять обучающих игр, каждая из которых воплощает свою дидактическую модель: «сортировка по категориям», « поиск лишнего», «продолжение ряда», «общий сбор» и «поиск пары». Напомним, что все игры формируются на основе одного и того же набора данных (вводимого пользователем один раз) в формате «категория – значения».

В игре «сортировка по категориям» игрок видит все категории («бегемотики») и должен перетащить случайно выпавшее из массива значение («арбуз») к одной из них.

В игре «поиск лишнего в ряду» игроку представлено множество значений из одной случайной категории (прикреплены к «аэростатам») и одно значение из другой случайной категории, которое и нужно обнаружить и сбить соответствующий «аэростат».

В игре «продолжение ряда» внизу окна на «летающей тарелке» предъявляется случайное значение из случайной категории. Сверху вниз движутся астронавты, к которым прикреплены другие случайные значения. Игрок должен понять, к какой категории принадлежит значение на «летающей тарелке» и «захватывать» только тех астронавтов, значения на которых относятся к той же категории.

В игре «общий сбор» игроку предъявляются двенадцать случайных значений («камней») из разных категорий и название категории, значения из которой нужно собрать. Среди значений обязательно находятся случайные четыре из этой категории (либо меньше, если в наборе данных в этой категории нет четырех значений). Когда все «камни» с правильными значениями собраны, генерируется новый набор значений и новая случайная категория.

В игре «поиск пары» игроку предъявляются двенадцать случайных значений из случайных категорий. Они располагаются на полупрозрачных панелях, закрывающих фоновое изображение (в качестве фонов используются репродукции различных произведений изобразительного искусства). Игрок должен выбрать попарно значения из одной категории. Если это сделано верно, соответствующие панели исчезают, открывая фоновое изображение.

Таким образом, результатом проекта (продукта) стал полнофункциональный и активно используемый в учебном процессе веб-сервис – конструктор обучающих игр, обладающий следующими важными свойствами:

- универсальность: создание игр по любой теме любой дисциплины, где можно выделить классификацию;
- простота интерфейса и процесса создания обучающих игр, принцип «один набор данных – 5 обучающих игр»;
- свободный онлайн доступ без авторизации и рекламы (некоммерческий научно-педагогический проект), возможность использовать как свои, так и чужие игровые наборы, свободная площадка по обмену опытом;
- настройка под русскоязычных пользователей, кодификация и фильтрация по предметам российской школьной программы;
- мультиплатформенность: возможность использования на устройствах с любой операционной системой, в том числе мобильных, полная поддержка тач-событий;
- большая часть веб-сервиса является образовательным продуктом учащихся (что, в свою очередь, предполагает свои образовательные результаты, в том числе значительные навыки проектной деятельности).

Список литературы

1. Методика обучения программированию, основанная на создании школьниками динамических компьютерных игр [Текст]: Монография / Д.Г. Жемчужников, О.Ю. Заславская. – Воронеж: Научная книга, 2014. – 200 с.
2. Конструктор универсальных дидактических игр classtools.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://classtools.ru>
3. Приложение Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://learningapps.org>
4. Create free games, quizzes, activities and diagrams in seconds! [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://classtools.net>