

УДК 372.893

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ИСТОРИИ

Фазлыева Р.А.

Студентка,

*Башкирский государственный педагогический университет им. М. Акмуллы,
Россия, г. Уфа*

Аннотация: Данная статья поднимает проблему эффективности применения игровой технологии в образовательном процессе. Статья посвящена проблеме достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения в результате использования различных видов педагогических игр на уроках истории и обществознания. Определены планируемые результаты обучения истории и обществознания в ходе использования деловой игры, игры-путешествия и др. Обосновано применение игровых технологий при изучении истории в русле системно-деятельностного подхода в обучении.

Ключевые слова: учебная деятельность, игровая технология, интерактивное обучение, деловая игра, проблемная ситуация, технология обучения.

APPLICATION OF GAMING TECHNOLOGY IN HISTORY LESSONS

Fazlyeva R.A.

Student,

*Bashkir State Pedagogical University named after M. Akmulla,
Russia, Ufa*

Abstract: This article raises the problem of the effectiveness of the use of gaming technology in the educational process. The article is devoted to the problem of achieving personal, metasubject and subject learning outcomes as a result of using various types of pedagogical games in history and social studies lessons. The planned results of teaching history and social studies in the course of using business games, travel games, etc. have been determined. The use of gaming

technologies in the study of history in the mainstream of the system-activity approach in teaching has been substantiated.

Key words: educational activity, game technology, interactive learning, business game, problem situation, learning technology.

Для формирования у детей социальных качеств и нравственного самосознания нужно создавать соответствующие условия, организовывать и постоянно сохранять сферу их «личностных» отношений, стимулировать самостоятельность детей, свободу в установлении отношений друг с другом. Это возможно реализовать применяя игровую деятельность, т. к. игра - это средство создания «детского общества». Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всём мире, и в России в частности, постоянно расширяется предметно-информационная среда. ТВ, радио, видео, Интернет за последнее время значительно увеличили поток получаемой информации и её разнообразие. Но все эти источники представляют, в основном, материал для пассивного восприятия.

Деловая игра представляет собой имитационный коллективный игровой метод активного обучения и включает в себя целый комплекс методов активного обучения: дискуссию, мозговой штурм, анализ конкретных ситуаций, действия по инструкции, разбор почты и т.п. Существует несколько определений этого метода, отражающих его особенности и основные характеристики. А.М. Смолкин определяет деловые игры через их основную цель – имитационное моделирование реальных механизмов и процессов. По мнению А.П. Панфилова, деловая игра является моделью взаимодействия людей в процессе достижения целей экономического, политического или престижного характера.[1]

Исследователь В.И Загвязинский определяет деловую игру как форму воссоздания предметного и социального содержания, какой-либо реальной

деятельности. Проанализировав определения, можно сделать вывод о том, что основной целью деловой игры является имитация определённой деятельности, а также моделирование взаимодействия людей в рамках этой деятельности в процессе решения поставленных задач.[1]

Существуют ключевые требования к проведению педагогической игры, такие как распределение ролей между участниками игры; совместная деятельность участников в ходе игры; диалоговое общение партнёров для принятия коллективных решений; различие интересов у участников игры и, как следствие, возникновение конфликтных ситуаций; наличие общей игровой цели у коллектива, которая является «базой» проводимой игры: создаёт условия для возникновения конфликтных ситуаций, наталкивает участников на поиск эффективного решения поставленных задач; введение в игру непредвиденных факторов, исключающих возможность создания заранее определённого и спланированного сценария игры; применение системы оценки результатов игровой деятельности и профессиональных знаний для создания эффекта состязательности; динамичность, непрерывность и занимательность игры.

Незаменимой особенностью игровой технологии является посильность выполняемых учащимися задач. В том случае, если это требование не выполняется, ученики могут быстро потерять интерес к процессу игры, что приведёт к снижению эффективности данного метода.

Несмотря на то, что изначально деловые игры применялись на предприятиях с целью повышения экономической компетентности специалистов, занятых в сфере управления, данные технологии активно внедряются в образовательный процесс ВУЗов и средних школ. В последнее время отмечается тенденция использования деловых игр на уроках английского языка. Их применение позволяет учащимся развивать навыки во всех видах речевой деятельности, поскольку данный метод включает в себя различные формы работы: дискуссии, письменные задания, чтение с целью

поиска необходимой информации в процессе выполнения кейсзаданий, просмотр видео-роликов и т.д.

При внедрении игровой технологии и их методов в образовательный процесс, педагоги сталкиваются с рядом проблем.

Первая группа проблем, включает в себя недостаточный уровень владения иностранным языком учащихся. Недостаточное количество знаний и учебного материала по английскому языку создает трудности в реализации деловой игры на уроке.

Вторая группа проблем заключается в «закрытости» класса, незаинтересованности и отсутствие мотивации у учащихся. Данная проблемная ситуация может встречаться в классах, где основной формой работы является традиционный урок. Разработка и проведение деловой игры на уроке иностранного языка требуют тщательной подготовки со стороны преподавателя. При этом имеется риск возникновения непредвиденных сложностей в процессе реализации деловой игры.[5]

В ходе проведения деловой игры на уроке английского следует заранее изучить факторы, снижающие эффективность работы. Недостаточная сформированность спонтанной речи на английском языке у учащихся может быть компенсирована на начальном этапе исключением из деловой игры непредвиденных ситуаций, требующих спонтанной реакции со стороны класса. Жёсткое ограничение по времени также может отрицательно сказываться на общем ходе деловой игры на английском языке, поскольку недостаток времени приводит к эмоциональному напряжению внутри коллектива, что снижает эффективность его работы. Рабочую группу следует формировать случайным образом, без учёта предпочтений отдельных участников, поскольку одной из задач деловой игры является развитие навыков социального взаимодействия в разных условиях. При разделении на группы стоит уделить особое внимание учету уровня знаний учащихся для избегания конфликтов. Наиболее эффективным способом будет организация

групп так, чтобы в каждой из них находилось несколько сильных учащихся, способных помочь более слабым при выполнении заданий.

При постановке целей деловой игры необходимо различать учебные цели (их формулирует учитель) и игровые цели её участников, исходящие из игровых ролей. К учебным целям мы относим цели, отражённые во ФГОС общего образования, предмет «История» (базовый уровень), предполагающие владение учащимися навыками проектной деятельности и исторической реконструкции с привлечением различных источников, а также сформированность умения вести диалог, обосновывать свою точку зрения в дискуссии по исторической тематике.

Базовым элементом деловой игры на уроках истории является её сценарий, который должен включать этапы её проведения, инструкции каждому игроку и экспертам, полный комплект ролей, время игры, место игры, рекомендуется вводный материал или лекцию, порядок использования технических средств и т. п. Помимо этого, в сценарии деловой игры должен быть представлен игровой конфликт, как «столкновения разноплановых явлений, противоречивости критериев принятия решений»

Практика показала, что уроки истории с использованием деловых игр делают увлекательным учебный процесс, способствуют появлению активного познавательного интереса школьников. «На таких занятиях складывается особая атмосфера, где есть элементы творчества и свободного выбора. Развивается умение работать в группе: её победа зависит от личных усилий каждого».

Увлекательна сюжетно-ролевая игра «Заседание клуба просветителей». Класс делится на группы, каждая из которых должна прочитать и законспектировать определенный пункт параграфа «Век просвещения. Стремление к царству разума». На уроке на парту каждой группе ставится табличка с именем того просветителя, о котором они прочитали: Вольтер, Монтескье, Руссо, Дидро и энциклопедисты, Адам Смит. В конце урока у

учеников должно сформироваться целостное представление об идеальном государстве с точки зрения философов-просветителей, о том, в каких вопросах они были едины, а в каких имелись существенные разногласия, какие идеи просветителей актуальны для современного общества. Наиболее активные ученики получают оценки.

При изучении темы «СССР в 1950 – 1960 годы» во время подготовки круглого стола, посвященного деятельности Никиты Сергеевича Хрущева, ребята берут интервью у своих бабушек и дедушек, у тех, кто помнит это десятилетие после смерти Сталина. И это уже не просто игра в журналистов, а серьезная работа и большая ответственность. История глазами очевидцев всегда вызывает особый интерес, так как эпоха предстает перед нами наиболее отчетливо и зримо, ученики получают возможность прикоснуться к прошлому.

Эффективным игровым приемом, не сложным для учащихся, является прием «Оживи картину». Учащиеся озвучивают типичных персонажей эпох, которые изображены на картинах, например, «Свежий кавалер», «Арест пропагандиста», «Боярыня Морозова», «Утро стрелецкой казни». Для этого им необходимо представить историю персонажа, осмыслить черты и особенности времени.

Для наиболее яркого восприятия обучающимися используются сюжетно-ролевые игры в виде театрализованного представления (с костюмами и т.д.). Важнейшим событием русской истории является крещение Руси. Четверем обучающимся заранее раздается текст, составленный учителем на основе рассказа Повести временных лет о выборе веры князем Владимиром, который нужно разучить по ролям и придумать костюмы для своего персонажа. Действующие лица – князь Владимир и три посла – земли хазарской, земли болгарской и земли греческой. На уроке в ходе объяснения новой темы учитель раскрывает политические причины выбора православной веры (сплотить восточнославянские племена, укрепить

власть князя, повысить международный авторитет Руси), подводя обучающихся к необходимости понимания причин личного выбора князем православной веры.

Ролевая игра дает возможность развития творческих способностей учащихся, активизирует их тягу к знаниям, открывает в них исследовательскую способность. При подготовке к игре они учатся искать информацию в источниках, учатся анализировать, подбирать и систематизировать полученную информацию. Все это может способствовать к успешной сдаче ОГЭ и ЕГЭ, подготовить ребенка к выполнению олимпиадных заданий.

Таким образом, практика показала, что уроки истории с использованием игровой технологии делают увлекательным учебный процесс, способствуют появлению активного познавательного интереса школьников. На таких занятиях складывается особая атмосфера, где есть элементы творчества и свободного выбора. Развивается умение работать в группе: её победа зависит от личных усилий каждого.

Библиографический список:

1. Болтаева М.Л. Деловая игра в обучении // Молодой учёный. - 2012.- № 2. - С. 252–254.
2. Кадина И.В., Комарова Е.А. Игровые методы обучения в системе профессиональной подготовки специалистов агроинженерного профиля: монография. - Волгоград, 2015. 167 с.
3. Короткова М. В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. - М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. 256 с.
4. Кучерук И.В. Технология игрового обучения истории в школе (на материале истории Отечества). – Ростов н/Д, 2010. 157 с.
5. Смолкин А.М. Методы активного обучения: Науч.-метод. пособие. - М.: Высш. шк., 1991. 176 с.

Оригинальность 77%