

**Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТ-
ВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»
БАЛАШОВСКИЙ ИНСТИТУТ (ФИЛИАЛ)**

Кафедра истории

**ПРАКТИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ ИСТОРИИ
АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ**

студента 4 курса 52 группы
направления 44.03.01 «Педагогическое образование»
профиля «История»
филологического факультета
Швецова Алексея Александровича

Научный руководитель
доцент кафедры истории _____

дата, подпись

А.А. Хреков

Зав. кафедрой истории
кандидат исторических наук,
доцент _____

дата, подпись

А. Б. Кисельников

Балашов 2018

Введение. Тема выпускной квалификационной работы – «Практические средства обучения истории».

Актуальность. В условиях перехода основной общеобразовательной программы на работу по ФГОС нового поколения учителя – практики серьёзное внимание уделяют поиску наиболее эффективных приёмов обучения, новых, нетрадиционных форм построения уроков. В данной выпускной квалификационной работе рассматриваются основные условия необходимые для реализации практических средств обучения истории, учет индивидуальных особенностей учащихся и их развитие.

Педагог в настоящее время в своей деятельности применяет нетрадиционные формы обучения учащихся. Учителя ориентируются на эффективное решение образовательно-воспитательных задач в условиях скромного количества предметных часов и усиление самостоятельной творческо-поисковой деятельности школьников. Перед учителем истории стоят непростые задачи, которые связаны с пересмотром содержания предмета. Прежде всего, это и альтернативный подход к оценке событий прошлого, прогнозирование событий и явлений, умение дать правильную оценку исторической личности, событиям, которая тоже неоднозначна.

Для того, чтобы принимать участие в обсуждение таких вопросов, нужно приобрести опыт ведения диалога, дискуссии, диспута, коммуникативных умений и способности к моделированию ситуаций. Из вышесказанного следует, что современный учитель истории должен не только обновляться под влиянием усиливающейся роли личности учащегося в обучении, но и трансформироваться в сторону необычных, игровых форм преподнесения учебного материала.

На уроках истории с каждым годом возрастает интерес к практическим средствам обучения. Это связано в связи с тем, что доступны различные источники познания, увеличивается объём разнообразной информации, которая поставляется интернет ресурсами, телевидением. И, конечно, масштабное использование средствами массовой информации игровых технологий.

Главная задача образования – развивать у обучающихся интерес к самостоятельному отбору информации, научить ее активно и в правильном русле использовать. Историческая игра дает возможность на практике проявить свои возможности, именно в такой деятельности ученик демонстрирует свои знания и умения. Так, игровые технологии могут преодолеть односторонность интеллектуального развития с одной стороны, а с другой стороны, стимулировать и развивать все сферы личности учащихся, таких как потребностно-мотивационная, интеллектуальная, эмоционально-волевая, коммуникативная, деятельностная, экзистенциальная, морально-нравственная.

Цель исследования провести теоретическое обоснование и показать практическое использование практических средств обучения как одной из форм организации познавательной деятельности учащихся на уроке истории.

В соответствии с обозначенной целью можно сформулировать следующие **задачи**:

1. Рассмотреть требования ФГОС в использовании практических средств обучения в методике преподавания истории.
2. Проанализировать психолого-педагогическую литературу с целью выявления сущности игрового обучения.
3. Определить подходы к проблеме исследования.
4. Изучить теоретические основы применения игры и игровой деятельности в процессе преподавания истории.
5. Раскрыть цели и функции игровых технологий.
6. Показать разные классификации игровой деятельности.
7. Изучить методические аспекты организации игрового обучения на уроках истории.

Теоретико-методологической основой исследования послужили статьи, регулярно издаваемые в журнале «Преподавание истории в школе», в научно-методическом журнале «История», приложение к газете «Первое сентября», а также ряд работ по методике преподавания истории.

Нами были использованы работы М. Н. Скаткина «Совершенствование процесса обучения», автор рассматривал вопросы развития у обучающихся продуктивного мышления, использование коллективных форм познавательной деятельности, проблемного обучения; Н. Г. Дайри «Как подготовить урок истории» – показаны новые требования и подходы к подготовке урока, уделяется внимание организации активной самостоятельной деятельности; в пособии М. В. Коротковой «Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории» предложены два ведущих метода современного урока – игровой и дискуссионный. Представлены типологии и сценарии игр и дискуссий, которые можно использовать с учащимися 5–11 классов, современные методики проведения нетрадиционных уроков и познавательные задания к различным историческим курсам. Книга Е. Е. Вяземского и О. Ю. Стреловой «Как сегодня преподавать историю в школе» посвящена анализу вариативных форм обучения, говорится о переосмыслении традиционных форм учебно-воспитательной работы в школе, отмечены уроки-презентации, уроки-брифинги, уроки пресс-конференции, описаны игровые уроки истории, ценно в этой книге то, что здесь анализируется не только процесс обучения, но и его результат. Работы Л. П. Борзовой «Игры на уроках истории» и Г. А. Кулагиной «Сто игр истории» рассказывают о теоретических подходах к игровой деятельности в обучении, в них обобщён опыт методики организации игр в обучении истории. Л. П. Борзова сделала попытку отразить разнообразные возможности дидактических игр, в данной работе нашли отражение и игры, которые можно использовать и за пределами урока – в кружковой или факультативной работе, во внеклассных мероприятиях, отдельная глава посвящена методике организации дидактических игр на уроках истории при изучении нового материала. При написании работы были использованы труды Н. И. Кулаковой «Игровые ситуации и опорные конспекты на уроках истории» и В. В. Шогана «Практические средства обучения истории».

Для освещения психологического аспекта выпускной квалификационной работы использовались исследования В. А. Крутецкого, Р. С. Немова, Д. Эльконина, А. Н. Леонтьева, Л. С. Выготского, И. Ю. Кулагиной. В них говорится о возрастных особенностях учащихся и предлагается практическая помощь педагогу.

Всех авторов объединяет то, что практические средства обучения истории рассматриваются как одна из закономерностей развития умственной деятельности обучающихся при решении учебных и исследовательских задач.

Практическая значимость состоит в том, что в ходе исследования были выделены методические аспекты организации игрового обучения на уроках истории, а так же материалы работы могут быть использованы педагогами в подготовке учебных занятий, факультативных курсах по истории.

Основное содержание работы включает краткое изложение глав исследования. *Первая глава* называется «Практические средства обучения истории как методическая проблема». Она состоит из двух параграфов 1.1 «Основы технологии игровых форм обучения» и 1.2 «Психолого-педагогическое обоснование исследуемой проблемы».

Игровое обучение занимает ведущее место на уроке и помогает формировать такие УУД, как коммуникативные, познавательные, регулятивные, личностные.

В последние годы к методике обучения истории возрос интерес учёных-методистов и учителей-практиков, особенно к проблемам игрового обучения на уроках истории. Это связано, прежде всего, с тем, что школа претерпела поистине радикальные преобразования, которые коснулись многих учебных предметов, в том числе и истории. Новшества учебных программ и форм ученической деятельности открывают путь к самостоятельности учащихся, всё это приводит к появлению на рынке образовательных услуг многих новых и различных по своему характеру учебников и учебных пособий.

Проанализировав психолого-педагогическую литературу, нами была определена роль игровой деятельности в учебном процессе, методика организации игр на уроках истории, возможность их применения.

Успешное обучение игровой деятельности зависит от знаний психологии. Так, например, большую роль в формировании положительного отношения подростков к учению играют содержание учебного материала, его связь с практикой, эмоциональный характер изложения, решение проблемы на уроке, поисковая деятельность, которая позволяет учащимся переживать радость самостоятельных достижений, вооружение пятиклассников рациональными приемами учебной работы.

В отличие от младших школьников для психологических особенностей старшеклассников характерно значительная зависимость интереса к учебному предмету. Появляется большая избирательность внимания, которая определяется главным образом тем, как старшеклассник оценивает практическое значение учебного предмета.

Ориентируясь на возрастные особенности учащихся рационально применять игровую форму обучения на уроках истории. Учащимся необходимы новые методы реализации познавательной деятельности.

В XXI веке, в условиях личностно-ориентированного образования, необходимости активизации познавательной деятельности учащимся раскрыть свой потенциал на уроках истории помогают игры.

В игре решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

Вторая глава называется «Теоретические основы применения игры и игровой деятельности в процессе преподавания истории», она состоит из двух параграфов «Цели и функции игровых технологий. Классификация игровой деятельности» и «Структура организации игры» рассматриваются цели и функции игровых технологий, показана различная классификация игровой деятельности. В данной главе мы рассмотрели цели и функции, которые преследуют игры на уроках истории. Игры на уроке истории выполняют сле-

дующие цели – дидактическую, развивающую, воспитательную. Педагоги используют игровые формы в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета, как элемент основного урока, в качестве занятия, при объяснении нового материала, повторении, закреплении, внеклассной работы.

Нами рассмотрены несколько точек зрения на то, какие функции выполняет педагогическая игра. О. В. Пряжникова выделяет пять функций: В. В. Гукова описывает восемь функций игровой деятельности.

Выделяют классификацию по межпредметным связям. Классификация может проходить по сущностной игровой основе и по структурным элементам урока в зависимости от целей игры.

Игры делят на групповые, индивидуальные, массовые, парные.

Л. П. Борзова классифицирует игры по сущностной основе следующим образом: игры с правилами; ролевые игры; комплексные игры; комплексные игровые системы.

В. Г. Семёнов выделил интерактивные игры с опосредованным воздействием на ученика (ребусы, кроссворды); интерактивные игры с непосредственным воздействием на ученика (сюжетно-ролевая); неинтерактивные (индивидуальные игровые задания).

Г. К. Селевко выделяет сюжетные игры, ролевые, имитационные, деловые и драматизации. И. В. Кучерук делит игры на деловые и ретроспективные.

Во всех приведенных классификациях показаны различия между играми четкими правилами, от которых отступать нельзя и играми без строгих правил, которые основаны на импровизации и внутренней логике моделируемого процесса.

Мы рассмотрели структуру организации игры. Которую схематически можно показать так:

- I. Выбор формы игры.
- II. Подготовка к игре.

III. Введение в игру.

IV. Ход игры.

V. Подведение итогов (оценка и поощрение участников).

VI. Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния).

Учитель постепенно развивает у учащихся самостоятельность в подготовке и организации игр. В игре ученик проявляет себя и как участник, и как зритель, и как ведущий, может выступить в качестве организатора.

Третья глава называется «Игровая деятельность на уроках истории. Методический аспект». В параграфе 3.1. «Образные монологические игры» мы обратились к образным монологическим играм на уроках истории. Это такая организация исторического материала, с помощью которой учитель монологически строит игровой исторический образ. Образная игра заключается в зримом соотношении актуального и исторического. Разрешение любого конфликта связано с взаимодействием современного человека с действующим в его монологе субъектом истории. Игровой монолог всегда персонифицирован. В процессе монолога обучающиеся встречаются с определенными историческими персонами, это могут быть и главы государства, представители сословия, партии и т.д., роль учителя заключается в правильной игре.

В. В. Шоган подразделяет монологические образные игры на три группы: 1) на игры символической персонификации – во время урока учитель создает образ с помощью показа события при помощи какого-нибудь вымышленного лица, который олицетворяет определенный исторический отрезок времени; 2) игры диалогической персонификации – учитель предлагает обучающимся выступить в качестве главного повествователя. Если в первом случае связующим звеном был учитель, то на данном этапе учитель совершает путешествие вместе с учащимися в ту или иную историческую эпоху. Участники могут вступать в диалоги с непосредственными субъектами исторических явлений и событий; 3) игры персонификации с историческими

детальми – этот вид игры считается очень эффективным с точки зрения моделей поведения субъектов истории и современного человека. Здесь могут взаимно дополнять друг друга как монологическая, так и диалогическая персонификация. Но на первое место отводится деталям, которые берутся из микросреды школьника.

Персонификация (олицетворение) – это выражение исторических событий и явлений в деятельности вымышленных или действительных исторических лиц.

В параграфе 3.2. «Аналитические игры» аналитические игры представляют из себя совокупность игровых средств, с помощью которой осуществляется анализ исторических образов-представлений, созданных монологическими играми. Главный результат аналитических игр – развитие исторического операционного мышления. Аналитические игры состоят из простых репродуктивных аналитических игр, проблемных, игры действительного участия. В основе простых репродуктивных аналитических игр лежит интерес, инициатива, выбор темы. Во время игры, процесс воспоминания более динамичен, рождается целый спектр ассоциативных образов, ускоряется работа памяти, а вот сам репродуктивный процесс воспроизведения усвоенных знаний обычно учащимся не интересен. Основным моментом в таких играх – важные исторические события, даты повторяются неоднократно не под давлением, а по желанию обучающихся. Предметный материал прогоняется в различных сочетаниях и формах, но самое главное на игре всегда присутствует атмосфера здорового соревнования, ученик не только механически припоминает уже известные факты, но и мобилизует все свои знания, учится выбирать главное, учится сопоставлять, давать правильную оценку происходящему. В параграфе 3.3 «Игры практического соучастия» рассматривается данный вид игр, при помощи которых ученик непосредственно входит в ситуацию исторического взаимодействия субъектов истории. Игры практического соучастия делятся на: ролевые игры; игры практического деления; игры непосредственного исторического соучастия. Задача ролевых игр заключается в

создании игровых ситуаций взаимопроникновения индивидуального и исторического образа. Для того, чтобы ролевая игра была эффективна, нужно соблюдать следующие методические правила: – сразу же определить конфликт ролевой игры; игроки относительно конфликта распределяются по ролям; должна быть общая цель у всего ролевого коллектива; при разрешении конфликта должна быть альтернатива; использование специальных приемов для эмоционального нарастания игры. Игры практического соучастия включают в себя ролевые игры и игры исторического соучастия. Игры практического соучастия – это такие средства исторического образования, при помощи которых ученик непосредственно входит в ситуацию исторического взаимодействия субъектов истории.

Заключение. Проанализировав основные нормативные документы, которые регламентируют образование в Российской Федерации, мы убеждаемся в актуальности темы данной работы, так как она направлена на повышение качества образования, всестороннее развитие учащихся, их самостоятельности. Решать задачи невозможно без формирования познавательного интереса к истории, который активизируется при проведении игровых уроков. Учителя предпочитают стандартные формы урока, редко используют одну-две игры, а вот от цельных игровых уроков чаще отказываются.

Большая роль принадлежит практическим средствам обучения в обеспечении предметных результатов освоения основной образовательной программы на основе ФГОС. Федеральный Государственный Образовательный Стандарт второго поколения направлен, прежде всего, на реализацию качественно новой личностно-ориентированной развивающей модели массовой школы, он обеспечивает выполнение поставленных задач, среди которых главное место отводится развитию личности обучающегося, открытию его творческих способностей, формированию интереса к учению, умению добывать знания.

Современная концепция образования основывается на классическом, современном, педагогическом, психологическом подходах, таких как, разви-

вающий, компетентностный, индивидуальный, гуманистический, деятельный, личностно-ориентированный. Во время написания выпускной квалификационной работы мы изучили методическую литературу, рассмотрели возможность использования различных методов, приёмов и форм при использовании практических средств обучения истории, в основе понимания которых лежит историческая игра. Использование игровых уроков в старшем школьном возрасте определяется психологическими предпосылками – возрастными особенностями. Подростки могут мыслить логически, занимается теоретическими рассуждениями; у старшеклассников отмечается способность делать общие выводы на основе частных посылок и, напротив, переходить к частным заключениям на базе общих предпосылок, то есть способности к индукции и дедукции. Важнейшим интеллектуальным приобретением подросткового возраста можно считать умение оперировать гипотезами; формирование у подростков определённого уровня теоретического или словесно-логического мышления; особый интерес подростков вызывает проблемно-эмоциональный характер изложения, организация самостоятельной познавательной деятельности.

Историческая игра – это подготовка к реальному актуальному действию. Современное преподавание, в соответствии с ФГОС, ставит акцент на самостоятельную и творческую деятельность обучающихся. Благодаря практическим средствам обучения, у учащихся формируется мотивация достижения успеха, обеспечивается особый тип мышления, глубина убеждений, прочность усвоения знаний и творческое их применение в практической деятельности. Игровая деятельность способствует умению приобретения знаний, исследованию проблем, поиску альтернативных решений.

Актуальность практических средств обучения истории заключается в том, что сегодня нужны люди, способные решать проблемы, находить неординарные, творческие решения возникших противоречий. А значит, необходимо уже в школьные годы научить учащихся самостоятельной работе при решении проблемных ситуаций. Такие уроки способствуют развитию устной

речи, активизируют мыслительную деятельность, прививают интерес к предмету, формируют культуру полемики, умение выслушивать оппонента, терпимость к иной точке зрения.

Игровые уроки повышают качество и результативность школьного обучения истории, особенно если игровые уроки строятся на основе возрастных особенностей подростков.

Технология игрового обучения имеет свои достоинства, недостатки и трудности, как и любая педагогическая технология, используемая на практике. К достоинствам относится обеспечение особого типа мышления, глубины убеждений, прочность усвоения знаний и творческое их применение на практике. Но, несмотря на достоинства, все обучение не может строиться на игре. Для этого потребовалось бы времени, намного больше, чем возможно выделить на обучение.

Основная цель преподавания истории в школе – развитие личности ученика на основе знания прошлого и умения ориентироваться в важнейших достижениях мировой культуры. Ученик получает право на субъективность и пристрастность, на обоснование своих решений нравственных проблем истории. Всему этому способствует технология игрового обучения.