

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Балашовский институт (филиал)

Кафедра истории

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ВО ВНЕУРОЧНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студента 5 курса 252 группы
направления подготовки 44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя
профилями подготовки)», профили «История. Обществознание»
филологического факультета
Кузнецова Максима Сергеевича

Научный руководитель
кандидат исторических наук,
доцент _____ И.М. Самсонов
(подпись)

Зав. кафедрой истории
кандидат исторических наук,
доцент _____ И.М. Самсонов
(подпись, дата)

Балашов 2022

ВВЕДЕНИЕ

Современные тенденции, происходящие в образовании, определяют изменение подходов к организации образовательного процесса. Создание единого образовательного пространства, переход на федеральные государственные образовательные стандарты обуславливают необходимость переориентации педагогического процесса на реализацию новых подходов к организации образовательного процесса в школе. В этих условиях наиболее остро актуализируется проблема развития личностного потенциала обучающихся: раскрытие их возможностей, творческих способностей, активности, самостоятельности и самореализации в различных видах деятельности.

Учебно-познавательная деятельность осуществляется не только на уроках, она продолжается во внеурочное время в разнообразных формах воспитательной работы.

Внеурочная деятельность по истории и обществознанию является частью образовательного процесса и направлена на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы. Ученые отмечают, что внеурочная деятельность ориентирована на решение задач воспитания и социализации обучающихся, расширение, углубление их знаний и умений, развитие интересов и способностей, создание условий для использования свободного времени.

Для организации эффективной внеурочной деятельности по истории и обществознанию важно учитывать интересы и потребности школьников, реализацию принципа преемственности внеурочной деятельности с технологиями учебной работы, а также опираться на традиции воспитательной системы школы.

Внеурочная деятельность по истории и обществознанию должна быть направлена на создание условий для проявления и развития школьниками интересов и потребностей на основе свободного выбора, ведь они выступают в роли важных мотивов деятельности.

В ходе внеучебной деятельности по истории и обществознанию важно использовать игровое обучение, которое способствует формированию и развитию творческого мышления, воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности школьников. Игровая технология предполагает использование широкого разнообразия игровых приемов и ситуаций, причем сложность определяется многообразием форм игры, способов участия и алгоритмом ее проведения. В процессе игры осваиваются правила поведения и роли социальных групп, переносимые в жизнь; рассматриваются возможности групп, коллективов-аналогов, приобретаются навыки совместной коллективной деятельности.

Изучение **степени научной разработанности** показало, что в настоящее время проблема игры изучается в науке на различных уровнях. Мы акцентируем свое внимание на культурологии, психологии и педагогике. В рамках культурологии игра признается основой любого культурного феномена. Теория игры в культурологии получила свое развитие в результате деятельности следующих ученых: Дж. Апплетон, К. Гросс, С. М. Лацарус, Г. Морфи, Г. Спенсер, Г. С. Холл (конец XIX века); Э. Берн, Л. Витгенштейн, Я. Морено, Ж. Пиаже, К. Рейноутер (начало XX века).

В рамках психологии проблему игры изучали такие ученые как: Дж. С. Брунер, С.В. Григорьев, А. Джолли, К.О. Монтенегеро, С.Л. Новоселова, М.А. Нарбашева, Н.Н. Палагина, К. Сылва, Б. Сеттон-Смит, А.В. Черная, Д.Б. Эльконин, и др. (XX век). Данные ученые отмечают игру как основу психического развития и становления личности.

С разных сторон проблема игры изучалась и деятелями педагогической науки: Е.А. Аркин, Е.Н. Водовозова, Г.Н. Волков, В.М. Григорьев, Р.И. Жуковская, А.Э. Измаилов, П.Ф. Каптерев, Б.Ф. Конттуаутене, О.Н. Кышпанакова, Г.К. Селевко, Г.Н. Симаков, А.С. Симонович, Е.И. Тихеева, А.П. Усова, К.Д. Ушинский, А.П. Усова, А.Н. Фролова, С.А. Шмаков и др. Вышеперечисленные ученые отмечали развивающий потенциал игры в процессе обучения и воспитания.

Анализ использования игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории и обществознания показало, что методологию данного явления определяют труды методистов, психологов и историков: Ю.К. Бабанского, В.Б. Бондаревского, Н.Г. Дайри, Н.И. Запорожца, И.Я. Лернера, И.З. Озёрского, З.И. Щукиной и других.

Цель работы – исследовать использование игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории и обществознания.

Объект исследования – игровые технологии, применяемые во внеурочной деятельности учителя истории и обществознания.

Предмет исследования – система игр во внеурочной деятельности учителя истории и обществознания.

Гипотеза исследования основана на предположении, что использование игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории и обществознания являются значимыми средствами развития познавательной активности и развития умения взаимодействия, сотрудничества учащихся, сформированности коммуникативной компетентности обучающихся.

В соответствии с поставленной целью в ходе исследования решались следующие **задачи**:

1. Определить понятие, цели и задачи игровых технологий в образовательном процессе.
2. Рассмотреть особенности, цели и задачи использования игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории и обществознания. Требования ФГОС по применению игровых технологий в деятельности учителя истории и обществознания.
3. Выделить дидактические возможности игровых технологий во внеурочной деятельности в области истории и обществознания.
4. Обосновать организацию внеурочной деятельности в области истории и обществознания с использованием игровых технологий.
5. Разработать конспекты внеурочной деятельности учителя истории и обществознания с использованием игровых технологий.

б. Проанализировать опытно-экспериментальную работу по апробации игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории и обществознания.

Теоретико-методологические основы исследования составляют научные педагогические работы, раскрывающие вопросы:

- современные концепции дидактики (Ю.К. Бабанский, В.Б. Бондаревский, П.В. Гора, Н.Г. Дайри, Н.И. Запорожец, И.Я. Лернер);

- исследования современных образовательных технологий, в том числе игровых, применяемых в изучении истории и обществознания (Г.К. Селевко, Л.Н. Боголюбов, Е.И. Жильцова, А.Т. Кинкулькин, К.Е. Михеенко, А.В. Толочко) и др.

Методы исследования: теоретические – анализ, сравнение, систематизация научного материала, педагогическое моделирование; методы сбора эмпирической информации: тестирование, методы качественного и количественного анализа данных, обобщение полученных результатов.

Организация исследования. Исследование осуществлялось на базе МОУ СОШ № 9 г. Балашов Саратовской области. Выборку эмпирического исследования составили обучающиеся подросткового возраста 9 «Б» класса, в количестве 15 человек.

Научная новизна исследования заключается в том, что обоснована возможность использования игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории и обществознания для развития познавательной активности, и качественного взаимодействия, где обучающиеся выступают в качестве напарников, соучастников, а педагог в роли организатора.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что его результаты расширяют научные представления об возможности использования игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории и обществознания.

Практическая значимость исследования заключается в том, что его результаты могут быть использованы в работе преподавателя истории и

обществоведения общеобразовательного учреждения для развития познавательной активности и для развития взаимодействия и сотрудничества обучающихся.

Структура бакалаврской работы включает: введение, две главы, заключение, список использованных источников.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первой главе работы «Теоретические основы организации игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории и обществознания» рассмотрено понятие, цели и задачи игровых технологий в образовательном процессе; проанализированы особенности, цели и задачи использования игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории и обществознания. Требования ФГОС по применению игровых технологий в деятельности учителя истории и обществознания; представлены дидактические возможности игровых технологий во внеурочной деятельности в области истории и обществознания.

Проанализировав теоретические основы организации игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории и обществознания, пришли к выводу:

Под игровой технологией подразумевается целенаправленная деятельность, организуемая в процессе обучения. Главным признаком педагогической игры является конкретизация цели и четкое ориентирование на сформулированный результат.

Основная цель игровой технологии сделать образовательный процесс наиболее понятным и доступным. Подготовить почву для более сложных и содержательных процессов обучения и воспитания.

Учебно-воспитательные задачи школьного курса истории и обществоведения находят свое решение при тесной связи классно-урочной системы обучения с внеклассной работой. Знания, умения и навыки по истории и обществоведению, приобретаемые обучающимися на уроках, находят

значительное углубление и расширение во внеклассной деятельности, что способствует повышению общего интереса к предмету

Термин «внеурочная деятельность» впервые появился в 2003 году и вошел в широкое употребление с принятием нового ФГОС в 2010 году. Согласно ФГОС третьего поколения, внеурочная деятельность является обязательным компонентом содержания базового образования, направленным на достижение планируемых результатов освоения основных образовательных программ.

При интеграции игр в учебный процесс исследователи выделяют три результата обучения: когнитивные, поведенческие и аффективные. Кроме того включение игровых технологий во внеурочную деятельность по истории и обществознанию формирует познавательный интерес. Игры вовлекают обучающихся в учебно-воспитательный процесс и способствуют эффективному достижению учебных целей, предоставляя обучающимся возможности активно переживать, практиковаться, взаимодействовать и размышлять в совместной, игровой и ориентированной на обучающегося среде.

Во второй главе «Экспериментальное исследование использования игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории и обществознания» проанализирована организация внеурочной деятельности в области истории и обществознания с использованием игровых технологий; представлена разработка конспектов внеурочной деятельности учителя истории и обществознания с использованием игровых технологий; проведен анализ опытно-экспериментальной работы по апробации игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории и обществознания.

По результатам исследования использования игровых технологий на занятиях внеурочной деятельности по истории и обществознанию получены следующие результаты и сделаны выводы:

1) любая игра требует серьезной подготовки и организации. При включении игровых технологий в учебный процесс необходимо учесть следующие методические рекомендации: прежде всего - определиться с целью,

которую необходимо достичь. Также не маловажно определить какое умение или навык будет сформирован в ходе игры. На каком из этапов игры необходимо акцентировать внимание. После предварительной подготовки следует приступать к материально-технической обеспеченности игровой технологии;

2) исходя из выделенных методических особенностей включения игровых технологий во внеурочную деятельность, разработан ряд учебно-воспитательных занятий внеурочной деятельности по истории и обществознанию в 9 классе;

3) приведены результаты педагогического эксперимента по использованию игровых технологий во внеурочной деятельности по истории и обществознанию. Исследование проходило в три этапа, представленные следующим образом:

– Констатирующий этап. На констатирующем этапе опытно-экспериментальной работы мы сформировали выборку для настоящего исследования, отобрали диагностические процедуры.

– Формирующий этап. На формирующем этапе были реализованы учебно-воспитательные занятия, с использованием игровых технологий во внеурочной деятельности по истории и обществознанию.

– Контрольный этап. На контрольном этапе мы повторно применили диагностические процедуры констатирующего этапа. Проанализировали полученные результаты с целью определения эффективности содержания формирующего этапа опытно-экспериментальной работы.

Результаты проведенного исследования позволяют сделать вывод о том, что целенаправленное использование игровых технологий во внеурочной деятельности по истории и обществознанию оказало позитивное влияние и позволило повысить уровень познавательной активности, развития умения взаимодействия, сотрудничества учащихся, сформированность коммуникативной компетентности обучающихся.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игровая технология – целостная система, которая является неотъемлемой частью педагогического процесса. Она включает в себя разнообразные методы, приемы и упражнения, направленные на развитие умственных и творческих способностей ребенка. При достаточной проработанности, технология игрового обучения, являющаяся разновидностью современных психо-педагогических технологий, имеет ряд практических преимуществ, связанных с эффективной организацией учебного процесса. Педагогическая игра, в отличие от общепринятых игр, обладает рядом существенных признаков. В игровой деятельности присутствует четко поставленная цель и результат обучения. Игра носит учебно-познавательную направленность.

Использование игровой технологии во внеурочной деятельности по истории и обществознанию способствует практическому применению детьми тех знаний, которые они получают в процессе обучения, активизирует учебно - познавательный интерес обучающихся и способствует развитию их самостоятельности, и именно это указано в требованиях ФГОС основного общего образования. Согласно ФГОС третьего поколения, внеурочная деятельность является обязательным компонентом содержания базового образования, направленным на достижение планируемых результатов освоения основных образовательных программ.

Потенциал игровой технологии в учебно-воспитательном процессе во внеурочной деятельности в области истории и обществознания очень велик, ее применение в обучении направлено на повышение его эффективности и имеет целый ряд преимуществ. При интеграции игр в учебный процесс исследователи выделяют три результата обучения: когнитивные, поведенческие и аффективные.

Применение во внеурочной деятельности игры, способствует развитию познавательного интереса у обучающихся, а в силу особенностей рассматриваемых дисциплин, повысить интерес не только к предметам истории и обществознания, но и к учебному процессу в целом.

На сегодняшний момент существует множество классификаций обучающих игр, в основе которых лежат различные параметры. В основном педагоги проводят ролевые и деловые игры, так как они наиболее ярко отражают цели и задачи истории и обществознания, как учебного предмета.

Любая игра требует серьезной подготовки и организации. При включении игровых технологий в учебный процесс необходимо учесть следующие методические рекомендации: прежде всего - определиться с целью, которую необходимо достичь. Также не маловажно определить какое умение или навык будет сформирован в ходе игры. На каком из этапов игры необходимо акцентировать внимание. После предварительной подготовки следует приступить к материально-технической обеспеченности игровой технологии.

Для проверки целесообразности использования игровых технологий во внеурочной деятельности по истории и обществознанию в общеобразовательной школе нами было проведено исследование, позволяющее отследить динамику развития и потенциал игровых технологий для повышения познавательной активности, развития умения взаимодействия, сотрудничества учащихся, сформированности коммуникативной компетентности обучающихся.

Для этого нами был использован ряд учебно-воспитательных занятий во внеурочной деятельности по истории и обществознанию с применением игровых технологий для 9 классов.

По итогам исследования, было отмечено, что обучающиеся стали активнее включаться в работу, применять дополнительные знания. Включение игровых технологий занятий внеурочной деятельности по истории и обществознанию также способствовало усвоению большого количества материала, кроме того, усвоение его происходило быстрее, более длительному его сохранению в памяти и использовании его при решении новых проблем.

Познавательную активность на начальном этапе исследования характеризовала ситуативная активность или преимущественно объектная позиция (60%), на контрольном этапе преобладали исполнительская активность

или преимущественно субъектная позиция и творческая активность или выраженная субъектная позиция.

У обучающихся наблюдались переходы от низкого уровня к среднему или высокому уровню сформированности навыков учебного взаимодействия. Обучающиеся стали демонстрировать более высокий уровень сформированности навыков учебного взаимодействия, стали лучше договариваться, используя свои убеждения, уговоры и аргументы в процессе общения. Они научились говорить и слышать одновременно, исправлять чужие ошибки, таким образом, закрепляя, корректируя и дополняя свои знания. У обучающихся наблюдается сплоченность, эмоциональная окрашенность общения их совместного взаимоотношения.

Обучающие отмечают, что им очень интересно участвовать в играх на занятиях внеурочной деятельности по истории и обществознанию (до эксперимента таких обучающихся было 46,7%). Так же большинство отметили, что применения игр влияют на усвоение учебного материала по истории и обществоведению, на повышение интереса, на познавательную и творческую деятельность, на развитие самостоятельности и ответственности, на развитие навыков работы с современными информационными ресурсами.

Общим результатом, полученным в ходе исследования, стал заметный рост мотивации обучающихся, повышение качества их работы и как следствие этого – формирование ключевых компетентностей учащихся.

Таким образом, целенаправленное использование игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории и обществознания являются значимыми средствами развития познавательных компетенций, умения взаимодействия, сотрудничества учащихся, сформированности коммуникативной компетентности обучающихся.