

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ  
Н. Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО

Кафедра отечественной истории и историографии

**Игровые технологии и их использование на уроках истории**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса 471 группы  
направления 44.03.01 «Педагогическое образование» профиль «История»  
Института истории и международных отношений  
Котляровой Юлианы Юрьевны

Научный руководитель  
кандидат педагогических наук

\_\_\_\_\_

подпись, дата

И. В. Ястер

Зав. кафедрой  
профессор, д. и. н.

\_\_\_\_\_

подпись, дата

В. Н. Данилов

Саратов 2023

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность** данной проблемы заключается в том, что школьные уроки истории не являются исключением, на них очень эффективно может быть применена дидактическая игра. Современный учитель постоянно сталкивается с нежеланием детей усваивать материал, и он должен подобрать такие методы и формы организации учебного процесса, которые не только сделают содержание школьной программы интересным и доступным для понимания, но и откроют перед учеником возможности для самовыражения, позволят стать не только сторонним наблюдателем, но и непосредственным участником происходящих событий. Способствовать развитию мотивации к обучению на уроках истории и, что не менее важно, реализовывать требования ФГОС можно через использование игровых технологий. Используя игровую деятельность как способ мотивации обучающихся, учитель должен осознавать, что игра в школьном курсе истории и во внеурочной деятельности по предмету, должна быть не единичным событием, а грамотно организованной системой деятельности, которая направлена на качественное и продуктивное восприятие учебного материала. Именно поэтому мы считаем, что исследование игровых технологий в контексте изучения истории в школе является актуальным вопросом.

Об актуальности проблемы свидетельствует большая степень ее разработанности в психолого-педагогической литературе.

Йохан Хёйзинга, голландский философ и культуролог в 30-е годы XX столетия написал первую книгу в истории человечества всерьез рассматривающую игры: «Homo Ludens» («Человек играющий»). Игра, по Хёйзинге, – это культурно-историческая универсалия, из которой родились различные формы нашей действительности: право и порядок, общение и ремесло, искусство и наука. По мнению Хёйзинги, игра дополняет и украшает

нашу жизнь, именно поэтому она необходима каждому человеку – вне зависимости от пола и возраста<sup>1</sup>.

Об использовании дидактических игр писали еще в советские времена автор классики педагогики Н. К. Крупская. По ее мнению, для достижения воспитательного эффекта нужно знать, как эмоционально привести ребят к умению воспринимать различные явления, как организовать их эмоциональную жизнь. Воспитательное значение игры тесно связано с данным вопросом<sup>2</sup>.

В то же время А. С. Макаренко писал, что ребенок должен играть всегда, даже когда занимается серьезными делами, потому что игра в детском возрасте – это нормальное явление<sup>3</sup>.

Д. Б. Эльконин в книге «Психология игры» писал, что в игре меняется отношение ребенка к окружающему его миру, а также с ее помощью развиваются и заново формируются интеллектуальные операции, которые создают механизм смены позиции свой точки зрения с другими<sup>4</sup>.

Советский психолог и философ С. Л. Рубинштейн приходит к выводу, что игра является регулятором всех жизненных позиций ребенка<sup>5</sup>.

Известные психологи Л. С. Выготский<sup>6</sup>, А. Н. Леонтьев<sup>7</sup>, В. С. Мухина<sup>8</sup> особое внимание в своих работах уделяли игре. Данные авторы исследовали ее как ведущую деятельность, потому что главные изменения в психике ребенка связаны именно с ее развитием. Из исследований, проводимых данными авторами, можно сделать вывод о том, что в игровой деятельности учащихся,

---

<sup>1</sup> Хейзинга, Й. Человек играющий. – М., 1991. – С. 97.

<sup>2</sup> Крупская, Н. В. Педагогические сочинения. – Т. 3: Обучение и воспитание в школе. – М., 1959. – 798 с.

<sup>3</sup> Макаренко, А. С. Некоторые выводы из педагогического опыта. – Т. 5. – М., 1985. – 336 с.

<sup>4</sup> Эльконин, Д. Б. Психология игры. – М., 2013. – 228 с.

<sup>5</sup> Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии. – М., 2012. – 705 с.

<sup>6</sup> Выготский, Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте: Психологический очерк: Книга для учителя. – 3-е издание. – М., 1991. – 93 с.

<sup>7</sup> Леонтьев, А. Н. Становление психологии деятельности: Ранние работы. – М., 2003. – 439 с.

<sup>8</sup> Мухина, В. С. Детская психология: Учеб. для студентов пед. ин-тов. – М., 1999. – 352 с.

которая основана на школьных знаниях, прослеживается логика образования умственных действий.

А. С. Спиваковская пришла к выводу, что вне игры ребенок не может достичь полноценного волевого и нравственного развития, а также не может воспитать в себе личность<sup>9</sup>.

Проблема организации игрового обучения на уроках истории в общеобразовательной школе становилась предметом исследования в работах конца XX – начала XXI вв.

Селевко Г. К. считал, что образовательная технология подразумевает не только педагогические, но и социальные, культурологические, психолого-педагогические и другие аспекты. По его мнению, понятие «образовательная технология» более широкое, чем «педагогическая технология»<sup>10</sup>.

Л. П. Борзова в своей работе методист исследует потенциал игр при подготовке к изучению новой темы, при работе с печатным текстом, наглядностью, в ходе устного изложения и практической работы учеников<sup>11</sup>.

Исследование И. В. Кучерук, признается одной из главных теоретических работ, посвященной учебно-историческим играм<sup>12</sup>. Автор анализирует отечественный и зарубежный опыт применения игр на уроках истории, выделяет компоненты структуры игры, приводит классификацию. Особое внимание уделено особенностям организации и применения дидактических исторических игр с точки зрения деятельности учителя и учащихся.

М. Г. Ермолаева в своей работе помогает учителям профессионально осмыслить игру, сформировать целостное представление образа игры, игровой деятельности, понять универсальность игровых приемов, их внепредметность, необходимость создания условий для использования ее богатейшего

---

<sup>9</sup> Спиваковская, А. С. Игра – это серьезно. – М., 1981. – 212 с.

<sup>10</sup> Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г.К. Селевко. – М., 1998. – 256 с.

<sup>11</sup> Борзова, Л. П. Игры на уроке истории: Метод. пособие для учителя. – М., 2003. – 160 с.

<sup>12</sup> Кучерук, И. В. Технология игрового обучения в школе (на материале истории Отечества). – Ростов н/Д., 2010. – 157 с.

потенциала. Игра рассматривается как педагогическая форма, как система взаимоотношений и как деятельность<sup>13</sup>.

И. И. Петричук отмечает, что игра – это универсальное средство, помогающее, в частности, и учителю превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие<sup>14</sup>.

Современный исследователь педагогики В. В. Пушкарева в своей статье отмечает, что, обличая элементы урока в игровую форму, учитель создает в классе атмосферу равенства, увлеченности и радости. Вследствие этого, языковой материал усваивается незаметно<sup>15</sup>.

Итак, как мы видим, данный вопрос освещало много различных педагогов, психологов и исследователей и мы можем говорить о достаточном интересе по проблеме игры в процессе обучения.

**Объект исследования:** познавательная деятельность учащихся на уроках истории.

**Предмет исследования:** игровые технологии как средство активизации познавательной деятельности школьников.

**Цель исследования:** изучить теоретическую базу проблемы и проанализировать возможности дидактической игры в развитии познавательной активности учащихся.

Исходя из поставленной цели, мы можем определить **задачи** нашей работы:

1. Раскрыть понятия «игра», «игровая технология», «игровое обучение»;
2. Охарактеризовать виды игровой деятельности, ее формы;
3. Определить функции и специфику игры на уроках истории в школе;

---

<sup>13</sup> Ермолаева, М. Г. Игра в образовательном процессе: методическое пособие. – СПб., 2008. – 122 с.

<sup>14</sup> Петричук, И. И. Еще раз об игре // Педагогика. – 2007. – № 7. – С. 55–60.

<sup>15</sup> Пушкарева, В. В. Игра и ее роль в образовательном процессе // International scientific review. 2016. №2 (12). Электронный ресурс]: [сайт]. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-i-ee-rol-v-obrazovatelnom-protssesse> (дата обращения 01.03.22) - Загл. с экрана. - Яз. рус.

4. Обозначить основные практические рекомендации для активизации познавательной деятельности школьников средствами игры;
5. Разработать и провести дидактическую игру на уроке истории.

Основными источниками в решении поставленных задач стали:

ФГОС<sup>16</sup> и ИКС по Отечественной истории<sup>17</sup>, где нашли отражения требования к процессу обучения в современных условиях, а также наиболее значимые темы в содержании школьного исторического образования.

Методология исследования. В основу работы были положены общенаучные принципы – научности и объективности. Для решения поставленных задач были использованы методы: проблемно-хронологический, а также сравнительно-описательный. Кроме того, были использованы общенаучные методы: анализ, синтез, классификация.

Практической базой исследования стал ЛГН г. Саратова, где я проходила педагогическую практику в 7 классе.

Решение поставленных задач исследования с применением указанных теоретических основ, источниковедческой базы, с опорой на методы исследования, обусловило следующую структуру данной работы: введение, три главы, поделенные на параграфы, заключение, список использованных источников и литературы.

---

<sup>16</sup> ФГОС [Электронный ресурс]: [сайт]. – URL: <https://fgosvo.ru/> дата обращения 01.03.22) - Загл. с экрана. - Яз. рус.

<sup>17</sup> Историко-культурный стандарт [Электронный ресурс]: [сайт]. – URL: <http://school.historians.ru/wp-content/uploads/2013/08/Историко-культурный-стандарт.pdf> (дата обращения 01.03.22) - Загл. с экрана. - Яз. рус.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первой главе работы рассматриваются игровые технологии как средство реализации требований ФГОС общего образования.

Сегодня в центре внимания ученых стоит вопрос: как организовать учебный процесс, чтобы сформировать у обучающихся активное отношение к учебно-познавательной и учебно-профессиональной деятельности, исходя из позиции их жизненного и профессионального самоопределения. На данный момент реализация требований ФГОС по формированию и развитию общих и профессиональных компетенций невозможна без применения альтернативных технологий: проблемное, разноуровневое, проектное обучение, применение игровых, здоровьесберегающих, информационно-коммуникационных технологий, технологии развития критического мышления<sup>18</sup>. Целью применения игровой технологии для реализации ФГОС является развитие устойчивого познавательного интереса ребенка к многообразию явлений жизни.

В первом параграфе данной главы мы приходим к выводу, что из различных пониманий данного термина, суть игры заключается в решении познавательных задач, предстающих перед учениками в интересной форме, что, безусловно связано с интеллектуальным напряжением, решением проблем и преодолением трудностей, как следствие, с приучением ребенка к труду с максимальным задействованием умственных ресурсов. Несомненно, игра является одним из способов освоения человеком мира и отношений в нем, способом самоутверждения человека, состоящим в произвольном конструировании действительности в условном плане. В качестве средства, метода и технологии обучения разнообразные игры широко используются в педагогическом процессе.

Во втором параграфе первой главы игра рассматривается как средство развития познавательного интереса школьников. Познавательный интерес – это

---

<sup>18</sup> Кароян, Р. А. Игра на уроках истории как средство достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения // Перспективы развития науки в современном мире. Сборник трудов по материалам XI Всероссийского конкурса научно-исследовательских работ. – Уфа, 2022. – С. 12.

избирательная направленность личности, обращенная к области познания, к ее предметной стороне и самому процессу овладения знанием. В школе объектом познавательного интереса учащихся является содержание учебных предметов, овладение которыми составляет основное значение учения. Отсюда следует, что в сферу познавательного интереса включается не только приобретаемые школьником знания, но и процесс овладения знаниями, процесс учения в целом, позволяющий приобретать необходимые способы познания. Также в данной части работы нами был рассмотрен не менее важный вопрос – роль педагога при проведении игры, а именно роли, которые может играть учитель истории. Учитель должен стать не только организатором игры, но и ее участником, так как простая отсылка ребят к игре не вызовет у них особого энтузиазма<sup>19</sup>.

Одним из средств пробуждения и поддержания познавательного интереса является дидактическая игра. Как отмечает О. С. Газман в таких играх проявляется воспитательное и развивающее влияние<sup>20</sup>. Дидактической игре посвящен третий параграф данной главы. Дидактическая игра имеет свои функции и особенности. Главная отличительная черта дидактической игры – ее основная задача, которая определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка. Самое главное: дидактическая задача в игре преднамеренно замаскирована и предстает перед детьми в виде игрового замысла<sup>21</sup>. Нами были подробно рассмотрены основные правила проведения игры. Каждый этап игры является важным условием успешного ее проведения и достижения основной цели. Решающим фактором является атмосфера проведения мероприятия. Между педагогом и детьми должна быть атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия и сопереживания.

---

<sup>19</sup> Эльконин, Д. Б. Указ. соч. – С. 126.

<sup>20</sup> Газман, О. С. Игра как средство дополнительного образования подростков // Историко-педагогический журнал. – 2016. – № 2. – С. 372. [Электронный ресурс]: [сайт]. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-sredstvo-dopolnitelnogo-obrazovaniya-podrostkov> (дата обращения 01.03.22) - Загл. с экрана. - Яз. рус.

<sup>21</sup> Исмаилов, А. Ф. Дидактические игры как фактор повышения эффективности на уроках истории // Гуманитарный трактат. – М., 2020. – № 75. – С. 10–13.

Также в данной главе были рассмотрены различные классификации игр. Нужно отметить, что таких классификаций очень много, они отличаются по целям, количеству участников, по форме и т.д. Мы пришли к выводу, что каждая игра уникальна, содержит в себе различные функции. Каждый вид игр помогает в развитии ребенка, как здорового человека, так и здоровой личности. При правильном подборе игр можно спланировать и создать условия для нормального развития и социализации ребенка<sup>22</sup>. Педагог же должен удачно подобрать игру для определённой ситуации, исходя из тех целей, которых преследует учитель истории.

Следующая глава работы посвящена технике применения конкретных игровых приемов на уроке истории. Мы проанализировали игры, которые можно максимально эффективно использовать на уроках истории, при этом применять их можно на любом этапе урока: как на начальном, так и на заключительном. Также в данной главе мы разработали дидактическую игру по теме «Россия на пороге Петровских реформ» и провели ее анализ. В процессе прохождения практики мы смогли применить полученные теоретические знания в контексте применения игровых технологий на уроках истории. Нужно отметить, что несомненно игровой формат урока надолго запомнится ребятам, ведь через игровую деятельность дети смогли закрепить полученные знания. Урок прошел очень живо, удалось задействовать всех учеников класса, выделились лидеры, работа учащихся была командной, они поддерживали друг друга и помогали. Плюсом урока для меня, как учителя стало то, что были обнаружены слабые места и пробелы в знаниях класса. Урок-повторение в такой форме я считаю достаточно продуктивным, ведь мы достигли поставленных целей.

---

<sup>22</sup> Ермолаева, М. Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие. – СПб., 2005. – С. 199.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе исследовательской работы нами было выполнено:

1. Раскрыты понятия «игра», «игровая технология», «игровое обучение»;
2. Охарактеризована сущность, классификации и особенности применения дидактической игры в процессе обучения истории;
3. Рассмотрены психолого-педагогические возможности игровой деятельности учащихся в обучении истории;
4. Определена роль учителя в проведении игровых технологий;
5. Охарактеризованы основные этапы проведения дидактической игры;
6. Составлена методическая разработка урока с применением дидактической игры.

Проделав анализ теоретической базы данной проблемы, мы можем отметить:

Дидактическая игра на уроках должна постоянно пополнять, углублять и расширять знания, быть средством всестороннего развития ребёнка, его умственных, интеллектуальных и творческих способностей, вызывать положительные эмоции, наполнять жизнь коллектива учащихся интересным содержанием, способствовать самоутверждению ребёнка.

В дидактических играх облекается в иные формы, не похожие на обычный процесс обучения, т.к. в играх присутствуют фантазия детей, развитие творческих способностей; самостоятельный поиск ответа, активность учащихся; новый взгляд учеников на известные уже факты и явления; пополнение и расширение знаний; установление связей, сходства или различия между отдельными событиями; свобода выбора у учащихся.

Игра на уроке истории – активная форма учебного занятия, в ходе которой моделируется определенная ситуация прошлого или настоящего, «оживают» и «действуют» люди – участники исторической драмы.

Через понимание мыслей, чувств и поступков героев, которых учащиеся изображают в игре, учащиеся могут моделировать историческую реальность.

Роль дидактической игры в формировании познавательной активности детей дошкольного возраста содержит в себе большие потенциальные возможности:

активизирует познавательные процессы (мышление, внимание, память, воображение). Воспитывает интерес и внимательность ребят; развивает все виды способностей; вводит их в жизненные ситуации; учит делать все по правилам, формирует любознательность, позволяет ребенку проявлять самому инициативу; закрепляет знания, умения, навыки.

Достоинство проведения игр на уроках истории в том, что игра эмоциональна по своей природе и потому делает сухую информацию яркой и запоминающейся. Игра вовлекает в активную работу каждого ученика.

Для учителя дидактические игры на уроках истории должны стать формой организации, направленной на достижение цели и задач обучения, формирование предметных, метапредметных и личностных результатов. А для детей – возможностью самовыражения, самоопределения самореализации, самооценки.

Практическое применение дидактической игры стало доказательством того, что использование дидактических игр на уроке позволяют вызывать неподдельный интерес к учебному материалу и процессу познания. Следствием использования дидактических игр может стать повышение успеваемости по предмету, так как материал становится интересным и понятным для ребенка. Игра может способствовать усвоению любого, даже самого сложного материала. Она вызывает у школьника чувство удовлетворения от самого процесса игры и от полученных результатов, стимулирует работоспособность и активность школьника.

Таким образом, можно заключить, что основная цель нашего исследования была достигнута, так как были выполнены все задачи, также мы смогли на практике применить творческие знания и подтвердить эффективность дидактической игры на уроке истории.

