

**МИНОБНАУКИ РОССИИ**  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ  
Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

**БАЛАШОВСКИЙ ИНСТИТУТ (ФИЛИАЛ)**

Кафедра истории

**ИГРОВЫЕ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ИСТОРИИ**  
**АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ**

студентки 5 курса 252 группы  
направления подготовки 44.03.05 «Педагогическое образование»  
профили «История. Обществознание»  
филологического факультета  
Спириной Татьяны Александровны

Научный руководитель  
кандидат политических наук,  
доцент \_\_\_\_\_ В.Н. Артёмов  
(подпись)

Зав. кафедрой истории  
кандидат педагогических наук,  
доцент \_\_\_\_\_ Т.А. Юмашева  
(подпись, дата)

Балашов 2023

## ВВЕДЕНИЕ

На сегодняшний день система российского образования постоянно модернизируется: всё больше внимания уделяется нормативно-правовому регулированию этой сферы, улучшению качества организации образовательного процесса, активному внедрению личностно-ориентированного подхода, созданию новых педагогических методов, средств, приёмов, форм и технологии, применяемых в учебной деятельности. Помимо этого, и к личности учителя в современных реалиях предъявляется всё больше требований.

Среди таких педагогических форм организации образовательного процесса, можно выделить игровые. Игра сопровождает человека на всех этапах его психолого-возрастного, творческого, интеллектуального, социального, профессионального развития. В дошкольном детстве игровая деятельность выступает ведущей, через неё дошкольник развивает свои сенсорные способности, речь, память, внимание, мышление, фантазию, воображение, учится выстраивать коммуникативные связи с другими людьми, познаёт окружающую действительность. В школьные годы ведущей деятельностью становится учебная, однако, это не отменяет значимости игровой деятельности. Наоборот, учитель должен создавать условия для преемственности систем дошкольного и школьного образования. В образовательном процессе игры выполняют ряд важных задач: повышают учебную мотивацию, познавательный интерес учащихся, развивают их лидерские, коммуникативные навыки, умения работать в команде, воспитывают в них ответственное отношение к соблюдению установленных правил, самостоятельность, инициативность. Также игровая деятельность способствует лучшему закреплению учебного материала учащимися. Стоит отметить, что игровые формы находят своё отражение в построении образовательного процесса по всем учебным предметам. В том числе и на уроках истории.

Главная цель изучения истории и обществознания в современной школе – образование, развитие и воспитание личности школьника, способного к определению своих ценностных приоритетов на основе осмысления исторического опыта своей страны и человечества в целом, активно и творчески применяющего исторические знания в учебной и социальной деятельности. Для реализации этой цели в том числе должны использоваться игровые формы обучения.

**Актуальность темы исследования** обусловлена педагогической ценностью игровых форм обучения. В современных реалиях учителям всё сложнее поддерживать высокий уровень вовлечения учащихся в образовательный процесс: концентрация их внимания на теме урока часто бывает не стабильна, они отвлекаются на общение с одноклассниками, срывают дисциплину в классе. Помимо этого, с каждым учебным годом и объём материала, необходимого для запоминания учащими, увеличивается. В сложившихся условиях учитель истории и обществознания должен искать новые, эффективные пути организации образовательного процесса. Игровые формы обучения способствуют решению этих задач. Их проведение можно сопроводить показом презентации или аудио, -видеоматериала, интересной анимацией. Сама же игровая форма выбирается учителем в соответствии с поставленными целями, задачами урока. Также он выбирает и этапы урока, на которых будет логичным и гармоничным использование игровых форм обучения.

Изучение **степени научной разработанности** использования игровых форм обучения на уроках истории 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** – теоретическое изучение и практический анализ возможности использования игровых форм обучения на уроках истории.

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

1. Исследовать игровые деятельность в образовательном процессе: сущность, функции, формы использования;
2. Рассмотреть значение игровых технологии в учебной деятельности;
3. Изучить особенности организации образовательного процесса на уроках истории с использованием игровых форм обучения;
4. Разработать урок истории в 9 классе с использованием на нём игровых форм обучения;
5. Составить методические рекомендации по организации урока истории с использованием на нём игровых форм обучения.

**Объект исследования** – игровые формы обучения, применяемые на уроках истории.

**Предмет исследования** – система игр на уроках истории.

**Методологическую базу 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.

Для реализации поставленной цели и задач применялись следующие **методы исследования**: теоретический анализ научной и методической литературы; обобщение и систематизация теоретических положений по проблеме исследования.

**Теоретическая значимость** заключается в обобщении и систематизации учебного и научного материала по изучению различных подходов к процессу использования игровых форм обучения на уроках истории.

**Практическая значимость.** Разработка конспекта урока истории с использованием на нём игровых форм обучения, методические рекомендации по организации такого урока могут использоваться учителями истории и обществознания в своей профессиональной деятельности.

**Структура бакалаврской работы.** Работа состоит из введения, двух глав, выводов по каждой главе, заключения и списка использованных источников, приложения.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первой главе исследования «Теоретические основы использования игровых технологий в образовательном процессе» была изучена игровая деятельность, её сущность, формы использования. Рассмотрели значение игровых технологий в учебной деятельности.

Игровая деятельность находит своё отражение на всех этапах развития человека. В дошкольном возрасте игровая деятельность выступает ведущей, так как с помощью такой формы построения учебно-воспитательного процесса, воспитатель может сформировать у воспитанников необходимую систему знаний, умений, навыков. Игровая деятельность воспитывает их, знакомит с правилами поведения в обществе, в различных ситуациях (правила дорожного движения, правила поведения за столом, правила поведения в толпе и т.д.). В школьные годы игровая деятельность также является составной частью построения учебного процесса. Обусловлено это тем фактом, что, например, в начальной школе благодаря использованию игровой деятельности на уроке, учитель создаёт условия преемственности дошкольного воспитания и школьного обучения. В средней школе, старших классах игровая деятельность – это ещё эффективный способ достижения поставленных целей, задач урока.

Под игровой деятельностью 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.

По своему содержанию игра должна состоять из следующих компонентов: цель, задачи, материал, оборудование, содержание, список использованных источников. Игры находят своё отражение, как в урочной,

так и во внеурочных формах организации образовательного процесса.

На сегодняшний день игровые формы построения образовательного процесса всё чаще используются учителями истории и обществознания. Объясняется это тем фактом, что с помощью игровой деятельности учитель может раскрыть в полной мере тему урока, заинтересовать обучающихся, сделать их активными участниками образовательного процесса.

Нами были разработаны игры, которые учитель истории и обществознания может использовать в своей профессиональной деятельности. Стоит отметить, что игры мы условно поделили на несколько частей: игры для вводной, основной и заключительной части урока. Например, на этапе изучения нового материала логичным будет использовать игры, которые способствуют познанию обучающимися новой темы в интересной форме. Закрепление материала в игровой форме способствует формированию коммуникативных связей у обучающихся, способности самостоятельно работать с информацией, интерпретировать её, представлять в неординарной форме. Например, это реализуется через создание синквейна.

Также учебные задачи, оформленные в виде игры, способствуют развитию разнообразных когнитивных навыков, внимания и памяти, а также более глубокому обучению, обучению, ориентированному на деятельность. Игровая методика создает среду, в которой обучающиеся могут экспериментировать с различными стратегиями обучения, выполнять разные роли и брать на себя ответственность за свои собственные решения. Благодаря этому обучающиеся испытывают большую удовлетворенность результатами своей учебной деятельности, увеличивается их уверенность в себе, проявляются практические предпочтения в обучении. Интеграция игры в учебный процесс создает динамику, которая может вдохновить обучающихся на развитие умений и навыков и создать эмоциональную связь с обучением и изучаемой дисциплиной.

Одним из ключевых аспектов обучения на основе игр является то, что каждый обучающийся получает немедленную обратную связь о своих

действиях, а также рекомендации по их улучшению. Это позволяет обучающимся открывать для себя новые методы работы для достижения целей и задач в интерактивном режиме.

Игра развивает организаторские способности, адаптируемость и способность разрешать конфликты. Более того, конфликт часто считается ценным, поскольку он выдвигает на первый план различные точки зрения. Игры в обучении развивают аналитические навыки, а сравнение различных точек зрения приводит к усилению критического мышления.

Поведенческими результатами применения игр в обучении, в основном связанными с развитием социальных, эмоциональных навыков и навыков сотрудничества, являются: умение обучающимся наладить прочные отношения со сверстниками;

- навыки более эффективного сотрудничества и работы в группах;
- организованность;
- умение адаптироваться к новым задачам;
- умение самостоятельно решать возникающие проблемы.

Результаты проведенного исследования показывают, что 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.

Игры способствуют достижению когнитивных результатов обучения, включая приобретение знаний, их концептуальное применение, понимание содержания обучения, формирование плюрализма мнений и действий, многовариантность мыслительных операций, интерес к более эффективному построению учебно-познавательной и профессиональной деятельности, развитие индивидуального мышления, умения анализировать и прогнозировать.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

При выполнении выпускной квалификационной работы бакалавра по теме «Игровые формы обучения на уроках истории» была проделана следующая работа.

Определена актуальность темы исследования, которая объясняется тем, что 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 в образовательном процессе 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.

Была сформулирована цель работы – теоретическое изучение и практический анализ возможности использования игровых форм обучения на уроках истории.

Поставленная в начале исследовательского пути цель, была достигнута, путем решения конкретных задач.

Были определены средства, которые необходимы для решения данных задач: нормативно-правовые акты, регулирующие образовательный процесс

в образовательной организации, теоретические и методические труды по теме исследования, диагностические материалы.

На I этапе работы были изучены теоретические основы использования игровых технологий в образовательном процессе.

Потенциал игровой технологии в образовательном процессе 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 игровой деятельности, 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 приступать к материально-технической обеспеченности игровой технологии.

Таким образом, целенаправленное использование игровых технологий в образовательном процессе являются значимыми средствами развития познавательных компетенций, умения взаимодействия, сотрудничества учащихся, сформированности коммуникативной компетентности обучающихся.

На II этапе было проведено экспериментальное исследование использования игровых форм обучения на уроках истории.

Нами была рассмотрена организация образовательного процесса на уроках истории с использованием игровых форм обучения.

Также мы разработали конспект урока истории в 9 классе с использованием игровых форм обучения (см. Приложение А). Практическая реализация урока проходила в МОУ СОШ № 9 г. Балашова Саратовской области, в 9 классе. На основе учебника истории А.А. Торкунова, в соответствии с рабочей программой по истории в 9 классе. Тема урока: "Великая Отечественная война". Цель урока: создать содержательные и организационные условия для самостоятельного применения школьниками комплекса знаний и способов деятельности.

Сущность игровой технологии заключается в том, что на уроке учителем проводятся несколько видов игровых форм обучения по единой теме. В нашем случае это были задания на работу с историческими источниками, географическими картами, задания на соотношение информации, классификацию, на знание исторических героев. Разработанные задания были направлены на выявление значимости темы урока в истории, литературе, искусстве, её комплексный анализ.

В ходе исследования, мы пришли к выводу, что игровое обучение, способствуют формированию и развитию творческого мышления, воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности школьников. Игровая технология предполагает использование широкое разнообразие игровых приемов и ситуаций, причем сложность определяется многообразием форм игры, способов участия и алгоритмом ее проведения.