

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

Кафедра истории

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
В ОБУЧЕНИИ ИСТОРИИ**  
АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 5 курса 52 группы  
направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование»  
профиль «История»  
филологического факультета  
Васильевой Анастасии Игоревны

Научный руководитель  
старший преподаватель \_\_\_\_\_ В. В. Назаров  
(подпись, дата)

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

Балашов 2024

## ВВЕДЕНИЕ

**Тема** данной выпускной квалификационной (бакалаврской) работы - “Применение игровых технологий в обучении истории”

**Актуальность.** Согласно положениям Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (далее – ФГОС ООО) одной из задач воспитания в 5-9-х классах признает формирование устойчивого интереса к познанию, творчеству, саморазвитию в целом [30]. Указанная задача должна находить отражение как в школьных рабочих программах воспитания, так и в рабочих программах по предметам.

В 5 классе обучающиеся впервые погружаются в неизведанный мир истории. Уже с первых уроков учитель должен объяснить учащимся сложные причинно-следственные связи исторического процесса, рассказать о множестве событий, явлений и персоналиях. Этого невозможно добиться без формирования устойчивого познавательного интереса.

Объемность и комплексность содержания истории определяет особый подход к его раскрытию – для достижения эффективных результатов обучения и воспитания необходимо создать на уроках атмосферу продуктивного творчества и сотрудничества, дать возможность обучающимся самостоятельно разобрать некоторые вопросы, научиться формулировать и отстаивать свое мнение. В данной связи возникает необходимость использования эффективных педагогических технологий и методов, позволяющих сформировать необходимый уровень эмоционально-волевой вовлеченности в процесс изучения истории. Одним из таких инструментов является игра.

Игра, наряду учебой, остается одной из ведущей деятельности ребенка вплоть до окончания школы, и использование игровых элементов

на уроках отвечает возрастным потребностям пятиклассников. Кроме того, являясь образовательной по своей сути, игра также содержит в себе элемент творчества, развлечения и коммуникации, что позволяет в понятной и интересной форме изложить сложный материал и привлечь обучающихся к изучению истории [3, с. 408].

Проблема применения игровой технологии на уроках истории не является принципиально новой для педагогической науки. Психолого-педагогические основы игровой технологии раскрыты в работах Л.С. Акбашевой, А.В. Запорожца, И.С. Кона, Д.Б. Эльконина. Изучением общей теории дидактической игры занимались М.А. Безрукова, Л.С. Выготский, М.А. Жаркова, Е.Е. Кравцова. Методические аспекты применения дидактических игр как средства решения различных задач обучения истории наиболее целостно раскрыты в трудах и публикациях Л.П. Борзовой, И.С. Журавлева, Н.В. Камардиной, Е.Н. Кузнецовой и др.

В то же время, недостаточно полно, на наш взгляд, освещены вопросы, связанные с применением игр в учебном процессе по истории в 5 и 6 классе как средства формирования познавательного интереса. Указанное положение обуславливает актуальность проведения нашего исследования.

**Объект исследования** – изучение истории в 5-6 классах.

**Предмет исследования** – применение игровых технологий на уроках истории.

**Цель исследования** – на основе анализа научной, методической и психолого-педагогической литературы разработать комплекс игровых упражнений, предназначенный для развития познавательного интереса к изучению истории в 5-6 классах.

**Задачи исследования:**

1. Обобщить общие теоретические основы дидактической игры и её значения в педагогическом процессе.

2. Охарактеризовать возможности применения игровой технологии на уроках истории.

3. Уточнить особенности использования игры как средства формирования познавательного интереса к изучению истории.

4. Отобрать содержание игр, способствующих развитию познавательного интереса.

5. Разработать комплекс игр по истории для 5-6 классов, направленных на формирование познавательного интереса.

**Методология исследования** базируется на системно-деятельностном подходе, согласно которому учебный процесс по истории в 5-6 классах рассматривается как целостная система активной познавательной, воспитательной и развивающей деятельности, являющейся основным фактором достижения предметных, метапредметных и личностных результатов обучения истории.

**Основные методы исследования:** анализ, синтез, систематизация, обобщение.

**Практическая значимость** исследования определяет полученным методическим продуктом – комплекс игровых упражнений к урокам истории в 5-6 классах, ориентированный на формирование познавательного интереса. Материал будет полезен учителям-предметникам и методистам при разработке основных общеобразовательных программ основного общего образования.

**Структура.** Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первой главе изучены теоретико-методологические основы использования игры как средства формирования познавательного

интереса, психолого-педагогические особенности игровой деятельности на уроках истории, систематизирована типология и особенности различных дидактических игр. Во второй главе проанализировано содержание школьной практики и учебно-методические пособия к урокам истории, предложены наиболее эффективные дидактические игры на формирование познавательного интереса обучающихся 5-6 классов.

Цель решалась последовательно, через выполнение задач исследования.

Так, игра в современном образовании рассматривается как педагогическая технология, как средство, метод и форма обучения. Во всех указанных категориях дидактическая игра в первую очередь выполняет воспитательно-развивающую функцию, т.е. обеспечивает развитие личности обучающегося и формирование его ценностных ориентиров посредством включения в активную, эмоционально насыщенную и условно-социальную деятельность.

Типология игр весьма обширна, что позволяет использовать их практически на всех этапах урока и для решения большинства задач обучения, воспитания и развития. В 5 классе ребенок вступает в пору младшего подросткового возраста, что, с одной стороны, обуславливает расширение и укрепление его познавательных интересов, с другой – критическое отношение к себе и другим, эмоциональную неустойчивость, стремление к самоутверждению.

При организации дидактической игры по истории важно помнить о возрастных особенностях обучающихся, а также следить, чтобы цели и задачи игровой деятельности совпадали с целями и задачами урока, а также содержанием учебного курса. Благодаря наличию множества исторических игр, можно не только сформировать интерес к изучению истории, но и сделать его устойчивым, а также объяснить сложный материал и сформировать базовые предметные умения.

Говоря о познавательном интересе, необходимо отметить, что это сложный психический процесс, который регулирует отношение человека к познавательной деятельности и ее результатам, а также степень её активности.

Развитие познавательного интереса затрагивает внешнюю и внутреннюю сторону субъекта. Во внутренних процессах задействованы перцептивные, сенсорные и регулятивные способности личности. Во внешних – организационно-педагогические условия обучения и степень коммуникативной активности коллектива.

Хотя возможности дидактической игры имеют определенные ограничения, её потенциал как средства развития познавательного интереса подтверждается и педагогами, и психологами. В существующих игровых пособиях к урокам истории, а также в школьной практике учителей истории дидактические игры, по большей части, используются как форма организации учебного занятия (урок-путешествие, урок-викторина) для обобщения и закрепления полученных знаний.

В то же время отмечена эффективность небольших игр-разминок и игр-заданий как средств актуализации знаний и интереса к истории, а также средства развития отдельных предметных умений и навыков.

Опираясь на изученный теоретический материал, нами был разработан комплекс игровых упражнений дидактических игр к разделу «Древняя Греция и эллинистические государства» (Всеобщая история, 5 класс). Игры нацелены на развитие и укрепление познавательного интереса, с этой целью отобраны простые и непродолжительные игры на актуализацию и закрепление знаний, а также на создание положительного эмоционального настроения.

Для комплексной реализации задач обучения, воспитания и развития также предложен урок-игра для 6 класса. Он рекомендован учителям и

методистам общеобразовательных организаций при подготовке учебных занятий по истории в 5-6 классах.

На уроке игре по теме «Средневековый город» приняли участие ученики 6 «А» класса в количестве 23 человека. Подготовительный этап к квест-игре в 6 «А» классе начался до начала урока, на перемене.

В классе были удобно расположены и сдвинуты парты, для трех команд. На рабочие места были разложены печатный материал, сигнальные флажки для капитанов, ватманы и канцелярские принадлежности.

Основной этап апробации начался с организации деления учеников на три команды, деление было по рядам. На организационном этапе удалось установить дисциплину в классе, обозначить формат проведения – участие учеников в квесте по теме «Средневековый город», вступительное слово и оглашение правил игры заняло три минуты.

Далее команды приступили к прохождению станций с заданиями. Первая станция викторина по теме «Возникновение средневековых городов» не вызвала затруднений у команд, прохождение станции заняло не более пяти минут.

Учащиеся были заинтересованы и активны в прохождении викторины, демонстрируя хорошее понимание темы, свои знания и умения. Ученики продемонстрировали коммуникативные навыки в рамках команд, прислушиваясь к друг другу и учитывая ответы сокомандников. Вторая станция «Чтение письма из прошлого» у команд вызвало небольшие затруднения, которые удалось решить с помощью небольших подсказок. На данное задание у команд ушло 4-5 минут. Задание позволило ученикам проверить свои знания, внимательность к деталям и способность анализировать текст.

Третья станция «Путешествие по средневековому городу» относится к повышенному уровню сложности, у команд были небольшие

затруднения, так как данное задание направлено на актуализацию личного опыта учащихся. С помощью фотографий-подсказок приведенные в презентации, команды справились с заданием за шесть минут.

Задание с фрагментами описания позволило ученикам достичь предметного результата в понимании различных определений, такие как «излучина», «население», «ратуша», «собор» и выявить знания о средневековом городе и его особенностях.

Учащиеся продемонстрировали творческий потенциал, умение анализировать информацию и работать с источниками.

Четвертая станция «Средневековый рыцарь и его замок» где учащимся необходимо было найти соответствия названий и картинок в приложении Learning Apps, не вызвало у команд затруднений. Задание подняло эмоциональный фон учащихся. Ученики проявили умение распознавать образы, запоминать информацию, а также навык логического мышления и аналитических способностей. В процессе выполнения задания ученики установили связь между изображением и его названием, тренируя тем самым свою зрительную память и внимательность к деталям. На данное задание у команд ушло три минуты.

Пятая станция «Жизнь и быт ремесленников, подмастерьев, купцов» направлена на повторение и закрепление материала. Задание не вызвало у команд затруднений, учащиеся проявили свои знания и память, навык договариваться, умения работать с изображениями. На данное задание у команд ушло 4-5 минут.

Финальная станция, где команды проявили свой творческий подход и командную работу в выполнении задания, в котором команды должны были составить небольшой рассказ от лица купца, ремесленника или подмастерья, используя как можно больше информации, которую учащиеся зафиксировали на уроках. Время на выполнение задачи у команд ушло около десяти минут.



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В области педагогики игра представляет собой форму деятельности в условных сценариях, ориентированную на реконструкцию и усвоение социокультурного опыта, который закреплён в устойчивых социальных способах осуществления конкретных действий в сфере науки и культуры. В игровом контексте, как уникальной форме исторически сформированной общественной практики, воспроизводятся стандарты человеческой жизни и функционирования, соблюдение которых способствует усвоению знаний и социокультурной реальности, а также интеллектуальному, эмоциональному и моральному развитию личности.

Интеграция игровых методов в образовательный процесс обоснована требованиями Федерального государственного образовательного стандарта. Стандарт рассматривает игру как средство, способное перенести образование в сферу технологических инноваций. Особое внимание в требованиях Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования уделяется реализации в учебном процессе игровых технологий, так как знание теории и практики применения данной технологии в учебном процессе позволит глубже и интересней построить содержание работы с учащимися:

- при использовании игры как дидактического средства в приобретении и формировании определенных умений и навыков, игровые методы обучения помогут раскрыть содержание в доступной и занимательной форме, сформировать умственные действия;

- игра имеет особое значение для развития произвольного поведения и психического развития;

- игра важна как школа морали, как переход на новый период развития.

Апробация авторских уроков, с применением игровых технологий показала, что данное задание было непростым, но увлекательным и интересным для учащихся. Некоторые учащиеся столкнулись с трудностями описания деталей жизни. Однако задание вызвало положительные эмоции, и показало, что у учащихся слагенная коммуникативная составная, творчески развитое мышление, умение погрузиться в роль.

До окончания урока учениками в индивидуальном порядке были заполнены оценочные листы по данной игре. Урок с применением игровой технологии создал условия на всех этапах апробации формировать, закреплять коммуникативные учебные действия учеников (умение организовывать учебное сотрудничество) на всех этапах апробации в результате командного формата работы над заданиями.

Игры нацелены на развитие и укрепление познавательного интереса, с этой целью отобраны простые и непродолжительные игры на актуализацию и закрепление знаний, а также на создание положительного эмоционального настроения.

Цель работы достигнута, задачи выполнены.