

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

БАЛАШОВСКИЙ ИНСТИТУТ (ФИЛИАЛ)

Кафедра истории

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ
НА УРОКАХ ИСТОРИИ**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студента 5 курса 252 группы
направления подготовки 44.03.05 «Педагогическое образование»
профилей «История. Обществознание»
филологического факультета
Голяшкина Данила Сергеевича

Научный руководитель
кандидат исторических наук,
доцент _____

А.Б. Кисельников
(подпись)

Зав. кафедрой истории
кандидат педагогических наук,
доцент _____

Т.А. Юмашева
(подпись, дата)

Балашов 2024

ВВЕДЕНИЕ

Главная цель изучения истории и обществознания в современной школе – образование, развитие и воспитание личности учащегося, 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.

Требования современности сегодня – это воспитание учащихся с новым типом мышления, творческих, умеющих ориентироваться в различной информации, критически осмысливать содержание учебного материала по истории, который требует умения работать с информацией, то есть обладать информационной компетенцией. В условиях модернизации современного образования целью обучения учащихся является успешная социализация, которая позволяет им найти свое место в современном динамичном мире. Различные урочные и внеурочные занятия помогают ученикам сделать свой жизненный выбор, способствуют духовно-нравственному и патриотическому воспитанию.

У каждой науки, учебного предмета есть своя занимательная сторона, есть большое количество форм и видов их организации и проведения. Технология игровых форм обучения легко воспринимается и ее можно применять любым учителям-предметникам. Возможности применения данной формы обучения позволяют учителю наполнить занятие увлекательным содержанием, используя игровые упражнения для развития умственных способностей учащихся, творческого интеллектуального развития и даже для самопроверки знаний.

Актуальность темы исследования заключается в том, что использование современных образовательных технологий и приемов, а также игровых форм на уроках истории и обществознания, позволяют сформировать социально смелую, востребованную и адаптированную

личность к современной динамичной жизнедеятельности, а уроки сделать интересными и разнообразными.

Одной из актуальных задач, стоящих перед современным педагогическим сообществом, является активный поиск, апробирование и внедрение в практику обучения средств, которые способствовали бы максимальному вовлечению обучающихся в образовательный процесс. Для решения этой задачи используются инновационные методы, современные технологии и активные формы обучения, позволяющие реализовать потенциал личностного и профессионального развития обучающихся. В том числе активно интегрируется в традиционный образовательный процесс игровые формы, которые позволяют разнообразить учебный процесс, сделать его более интересным, привлекательным, что соответствует современным требованиям системы образования.

Потенциал игровых форм в учебно-воспитательном процессе очень велик, их применение в обучении направлено на повышение эффективности учебного процесса и имеет целый ряд преимуществ.

Использование данных форм может быть применено не только для изучения нового материала, но также и для закрепления посредством неоднократного повторения. Во время игры дети чувствуют себя более свободными и раскрепощёнными, появляется атмосфера соревнования, заставляющая учеников размышлять, подбирать нужную информацию и анализировать ее. Это благоприятно влияет на развитие воображения и наблюдения.

Методически верно организованная игра требует много времени для подготовки, максимальной активности учащихся в деятельности не только на уровне воспроизведения и преобразования, но и на уровне творческого поиска, способствует сотрудничеству учителя и учащихся в процессе обучения.

Задача любого учителя – это подготовка учащихся ко взрослой жизни, и чем последовательнее учитель будет работать в этом направлении, тем

успешнее сложится взрослая жизнь каждого из выпускников. Главное – научить детей мыслить, думать, научить работать с картой, книгой, газетой и т.д., анализировать любую информацию, а не принимать все на веру, вырабатывать свое отношение к жизни. Надо, чтобы отношение это было направлено на развитие, созидание, а не на потребление уже произведенного. Навыки такого отношения к жизни должны формироваться в школе, в том числе через игру и использование ее для активизации познавательной активности учащихся.

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. Глубокая заинтересованность данной проблемой свидетельствует о ее актуальности и значимости.

Объект исследования – игровые формы обучения.

Предмет исследования – игровые формы обучения, применяемые на уроках истории.

Цель работы – исследовать на теоретическом и практическом уровнях возможности использования игровых форм обучения на уроках истории.

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

1. Изучить теоретические основы игровой деятельности в образовательном процессе: сущность, функции, формы использования;
2. Рассмотреть значение игровых технологий в учебной деятельности;
3. Изучить особенности организации образовательного процесса на уроках истории с использованием игровых форм обучения;
4. Осуществить практическую реализацию игровых форм обучения на уроках истории в старших классах;
5. Составить методические рекомендации по организации уроков истории с использованием игровых форм обучения.

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 и практическая значимость работы заключается в изучении возможностей применения игровых форм в обучении истории и дальнейшем применении разработанных игровых элементов в деятельности учителей истории.

Структура работы: бакалаврская работы состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первой главе работы были рассмотрены теоретические основы использования игровых технологий в образовательном процессе. Игровая технология предполагает использование широкого разнообразия игровых приемов и ситуаций, причем сложность выбора 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.

Особенности применения игровых технологий в образовательном

процессе:

- модель процесса обучения на основе игры представляет собой включение обучающихся в игровое моделирование изучаемых явлений, проживание ими нового опыта в игре;

- игровое обучение предоставляет возможность обучающимся самостоятельного продумывания и объяснения принимаемых решений, включает обучающихся в моделирование сложных ситуаций, делает обучение занимательным, насыщенным, и даже напряженным;

- у обучающихся имеется ролевая деятельность;

- вводится игровая ситуация и через нее создается проблемная ситуация, которая проживается участниками в форме игры, основу их деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности обучающихся происходит в условно игровом плане;

- обучающиеся действуют по правилам игры;

- педагог выполняет несколько ролей: организатор, помощник и соучастник общего процесса игры;

- у игры два уровня: предметно-содержательный и социально-психологический;

- в процессе игрового обучения обучающиеся накапливают опыт деятельности, похожий на тот, который они получили бы на самом деле.

Следует заметить, что игровая деятельность имеет большое значение в развитии и воспитании личности, так как дает каждому ребенку возможность почувствовать себя субъектом деятельности, проявить себя, сформировать собственные способности. Благодаря игре развитие различных элементов и видов человеческой деятельности для ребенка происходит более успешно. Поэтому игра была и остается методом познания окружающей действительности и может использоваться в преподавании всех предметов, включая дисциплины социально-гуманитарного направления.

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.

Во второй главе описана организация образовательного процесса на уроках истории с использованием игровых форм обучения, представлена экспериментальная разработка конспекта урока истории с использованием на нём игровых форм обучения.

Тема разработанного урока: «Гражданская война». Цель урока: создать содержательные и организационные условия для самостоятельного применения школьниками комплекса знаний и способов деятельности. Задачи урока: 1. Познакомить обучающихся с основными этапами, историческими датами Великой Отечественной войны; 2. Расширять знания обучающихся по теме урока через игровые формы обучения; 3. Проводить подготовку обучающихся к успешной сдаче ОГЭ, а в будущем и ЕГЭ по истории через выбранные формы работы; 4. Сформировать у них основы таких нравственных качеств личности, как патриотизм, любовь к Родине, гуманизм, милосердие. 5. Способствовать развитию навыков работы с письменными источниками, проведением их анализа; 6. Способствовать расширению кругозора обучающихся, их коммуникативных навыков.

На уроке была проведена учебная игра, в ходе которой участники имитировали реальную ситуацию путем выполнения назначенных ролей. Цель проведения ролевой игры заключается в приобретении опыта поведения или обращения, а также определенных навыков. Каждый участник должен знать идею роли и цель ролевой игры. В завершении проведения учебной игры была проведена рефлексия.

Таким образом, мы пришли к выводу, что 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.

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 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.

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.

В ходе внеучебной деятельности важно использовать игровое обучение, которое 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. В процессе игры осваиваются правила поведения и роли социальных групп, переносимые в жизнь; рассматриваются возможности

групп, коллективов-аналогов, приобретаются навыки совместной коллективной деятельности.