

УКД 373.5

Михеенко Ксения Евгеньевна
студент 2 курс
направление подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование»
профиль – История.
Научный руководитель: Ковригина С.В., к.и.н.
доцент кафедры ИПиП
Братский государственный университет
Россия, г. Братск.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ИСТОРИИ.

Аннотация. В статье предложены методы и формы организации образовательного процесса на уроках истории посредством внедрения игровых технологий. Показаны конкретные приемы работы, позволяющие повысить заинтересованность и активность детей на уроке, приведены примеры игр.

Ключевые слова: игра; ученик; учитель методика преподавания истории; игровые технологии.

Mikheyenko Kseniya Yevgenyevna
student 2nd year,
area of training 44.03.01 "Teacher education"
profile-History.
Scientific adviser: Kovrigina S. V., Ph.D. in History
Associate Professor of the Department of History, Pedagogy and
Psychology
Bratsk State University
Russia, Bratsk.

GAME TECHNOLOGIES IN HISTORY LESSONS.

Annotation. The article suggests methods and forms of organizing the educational process in history lessons through the introduction of game technologies. Specific methods of work that can increase the interest and activity of children in the classroom are shown, and examples of games are given.

Keywords: game; student; teacher methods of teaching history; game technologies.

Согласно ФГОС каждый учитель должен уметь подбирать методы и формы организации образовательного процесса, благодаря которым ребенок сможет не только изучить и усвоить материал, преподнесенный учителем, но также получить возможность для самовыражения. Современный учитель должен развивать в учениках желание размышлять, искать пути решения проблемы, учитывая при этом творческую сторону ребенка. Школьники должны не только слушать и запоминать, но и уметь самостоятельно изучать и анализировать материал.

Достигнуть эффективность таких уроков можно благодаря применению на уроке игровых технологий. Использование этой технологии 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, в классе появляется атмосфера соревнования, заставляющая учеников размышлять, подбирать нужную информацию и анализировать ее. Это благоприятно влияет на развитие воображения и наблюдения.

Однако, для успешной реализации урока, построенного с использованием игровой технологии, учителю необходимо взять на себя роль как организатора, так и ее непосредственного участника. Учитель должен задать в классе творческий настрой и настроить учеников на игру. Характер взаимодействия детей и взрослых в игре, а он задает и характер

педагогического руководства, определяется самой ее природой, как деятельности добровольной, самостоятельной, творческой. Здесь исключена авторитарная форма общения (если она не оговорена правилами игры), но показана совместная, коллегиальная деятельность, сотрудничество, сотворчество.[2]

Более простым для реализации является построение урока в игровой форме для младшего и среднего звена, что обусловлено возрастными интересами и психологией ребенка. Таким образом, даже трудный для понимания материал усваивается гораздо лучше. В то же время, существует мнение, что очень сложным является применение игровых технологий на уроках старших классов, с чем позволю себе не согласиться. Безусловно, бывают случаи, когда класс отказывается идти на контакт, и выстроить продуктивный урок становится затруднительно. Однако, в большинстве случаев это обусловлено тем, что учитель еще не смог выстроить отношения с классом, не найдя к нему подхода.

Согласно Т. М. Михайленко, понятие «игровые технологии» включает в себя группу различных методов, приемов, а также способов организации процесса обучения с использованием различных педагогических игр [3, С. 145]. Одной и самой основной формой образовательной игры является дидактическая. Такие игры имеют четко сформулированную цель урока, а также его примерный результат. Хорошим примером может послужить игра «Три предложения». Учитель зачитывает классу небольшой документ или отрывок из текста. Задача учащихся – внимательно прослушать учителя и тремя предложениями передать всю суть сказанного. Победителем становится ученик, чей рассказ является самым коротким, но передающим максимально точное содержание. Также, возможен вариант игры с печатным текстом. Таковым может выступать отрывок из книги или какой-либо печатный документ.

Целью этой игры является развитие у детей умения выделять главное, а также составлять различные планы и конспекты.

В настоящее время на помощь учителю все чаще приходят современные технологии. Так, например, компьютер и очень простую в использовании программу Microsoft PowerPoint можно использовать для создания различных игр. Примером таких игр может послужить интерактивное лото «Занимательная хронология». Задача учеников в том, чтобы открыть как можно больше карточек, на которых указаны какие-либо события из курса истории за тот или иной век. После того, как ученик подобрал к событию дату из указанного списка, открывается следующая ячейка. В конце игры остается несколько лишних дат.[4, С.211] Такие игры помогают наладить и укрепить взаимоотношения внутри класса, а также смотивировать учеников на дальнейшее изучение истории. Однако, для проведения данной игры, необходимо обеспечить учеников планшетами с установленной игрой. В связи с этим, проведение игры становится затруднительным, так как не все школы оснащены необходимым техническим оборудованием.

В дополнение к этому, на уроках истории возможно использование сюжетно-ролевых игр, благодаря которым можно воссоздать какое-либо историческое событие, а также передать атмосферу того времени.[1] Сценарии таких игр могут быть разработаны как детьми при поддержке учителя, так и самим учителем. Проведение подобных игр благодаря визуализации событий способствует лучшему закреплению материала, а также помогает раскрыть творческий потенциал учеников. Однако, в связи с тем, что для проведения такой игры необходимо немало времени, а в распоряжении учителя находится лишь 45 минут, такие игры не получили широкого применения.[5]

На сегодняшний день учитель имеет доступ к большому количеству ресурсов и современных технологий, помогающих сделать процесс

обучения более простым и интересным. Комбинирование традиционных и новых педагогических методик помогает ученикам не только усвоить необходимые знания, но также социализироваться и раскрыть творческий потенциал. Таким образом, использование педагогических игр на уроке позволяет не только заинтересовать учеников и привлечь их внимание, но и сделать процесс обучения более интересным и оригинальным.

Использованные источники:

1. Кулагина Г. А. Сто игр по истории: учеб. Пособие / Г. А. Кулагина. — 2-е изд. — М.: Просвещение, 1983. — 240 с.

2. Матвеев В. Педагогика Олега Газмана и Владимира Матвеева [Электронный ресурс]// Первое сентября. – 2000. - №52. - URL: <https://ps.1sept.ru/article.php?ID=200005204> (дата обращения: 20.04.2020).

3. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко. // Педагогика: традиции и инновации. — Челябинск : Два комсомольца, 2011. — С. 145-168.

4. Новикова, А.О. Использование игр на уроке истории, сконструированных на основе ИКТ / А.О. Новикова // Проблемы социально-гуманитарного образования на современном этапе модернизации российской школы: материалы III международной научно-практической конференции. – Барнаул. –2014. – С. 209-212

5. Уколова, В. И. Игры на уроках истории [Электронный ресурс]// Ирфоурок:[сайт]. — URL: <https://infourok.ru/igri-na-urokah-istorii-3227083.html> (дата обращения: 22.04.2020).