

УДК 373

<https://doi.org/10.36906/KSP-2021/56>

Парапанова М.Н.

ORCID: 0000-0002-1433-0444

Нижневартровский государственный университет

г. Нижневартовск, Россия

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ИСТОРИИ В СТАРШИХ КЛАССАХ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ ВО ВНЕУРОЧНЫХ ЗАНЯТИЯХ

Аннотация. В статье рассмотрены преимущества внедрения и применения игровых методов обучения на внеурочных занятиях в старших классах, с целью формирования интереса обучающихся к предмету истории, поощрения творческой инициативы и углубления знаний по курсу. Статья основывается на практическом опыте применения игровых методов и включает примеры и результаты проводимых занятий.

Ключевые слова: универсальные учебные действия; история; современное образование; школьное образование; внеурочная деятельность; игровая деятельность.

Parapanova M.N.

ORCID: 0000-0002-1433-0444

Nizhnevartovsk State University

Nizhnevartovsk, Russia

GAME METHODS OF LEARNING HISTORY IN HIGHER CLASSES AS A MEANS OF FORMING LEARNING IN OUTLOOK LESSONS

Abstract. This article examines the benefits of introducing and applying playful teaching methods in extracurricular classroom activities. The article is based on the experience of using game methods and includes.

Key words: universal educational activities; history; modern education; school education; extracurricular activities; play activities.

В современном образовании актуализируется развитие универсальных учебных действий (УУД), как важной составляющей образования. В широком смысле слова «универсальные учебные действия» означают саморазвитие и самосовершенствование путем сознательного и активного присвоения нового социального опыта. Федеральный образовательный государственный стандарт (ФГОС) нового поколения ставит в приоритет не предметные, а личностные и метапредметные результаты образования. Под последними

понимаются такие универсальные учебные действия, как личностные, коммуникативные, регулятивные и познавательные. Концепция развития УУД разработана на основе системно-деятельностного подхода (<https://clck.ru/EcdpN>).

В нормативных документах предъявляются требования к современному образованию. По окончании учебного заведения обучающийся в первую очередь умеет самостоятельно добывать информацию и грамотно ею распоряжаться. Такие условия диктует наше технологически развитое, информационное общество [1, с. 58].

Однако в процессе обучения педагог может столкнуться с такой серьезной проблемой, как отсутствие мотивации и познавательной активности обучающихся, что приводит к понижению качества полученных знаний. В связи с этим педагоги пребывают в постоянном поиске оптимальных путей активации познавательной деятельности. Используя игровую деятельность в качестве мотивирующего фактора на уроках истории и во внеурочной деятельности можно выработать у обучающихся живой интерес к предмету. Стоит отдельно обозначить плюсы и минусы данного метода. В качестве положительных аспектов выявляют:

1. возможность раскрыть творческий потенциал учащихся;
2. воспитание навыков взаимопомощи и коммуникации (совместное обсуждение и решение проблемных вопросов);
3. принцип взаимообучения, подразумевающий совещательный компонент, при реализации которого происходит взаимообогащение информацией и умениями;
4. возможность в более доступной форме освоить учебный материал и закрепить полученные знания;
5. активизация познавательных процессов (внимание, восприятие, мышление, запоминание, воображение);
6. практическая деятельность может способствовать развитию моторики (в играх, предусматривающих определенную двигательную активность);
7. игровая форма позволяет обучающимся чувствовать себя менее скованно, возникает ощущение сопричастности и желание проявить инициативу;
8. игровая деятельность позволяет привить любовь к изучаемому предмету.

Безусловно, игровая деятельность несет в себе и ряд недостатков:

1. трудности в организации процесса: возникающий азарт может превратить мероприятие в шумное и беспорядочное;
2. критерии оценивания включают и творческий компонент, который может превалировать над знаниями. В таком случае приходится устанавливать определенные границы творческой деятельности учащихся, чтобы упростить процесс оценивания;
3. как правило, основное внимание учащихся сконцентрировано на поиске путей, ведущих к победе, а не содержание материала.

Таким образом, достоинства превалируют над недостатками, которые могут быть минимизированы при грамотном отборе, составлении и проведении игровой деятельности.

Главным фактором, вынуждающим педагога отказаться от применения данного метода, это распространенное суждение о том, что игра актуальна преимущественно в младшей школе. Реже встречается применение игровой деятельности в средней школе и практически не используется в старшей [2, с. 282].

Старшие классы сконцентрированы на подготовке к выпускным экзаменам и, как правило, усиленная подготовка к одним предметам снижает мотивацию к освоению других предметов. В таком случае педагогу необходимо подать свой предмет в более интересной и привлекательной для обучающихся форме, а также всячески поощрять познавательный интерес.

В случае проявления у старшеклассников интереса к непрофильному предмету, в качестве мотивирующего фактора может выступать внеурочная деятельность под руководством педагога. Скорректировав нагрузку так, чтобы дополнительные занятия не отвлекали от подготовки к экзаменам по основным предметам, можно работать с обучающимися, которые интересуются предметом, но не планируют сдавать его в форме государственного экзамена.

В таком случае игровая форма занятий будет крайне уместна. Была разработана программа внеурочной деятельности по истории для обучающихся 10-х и 11-х классов «Проблемные вопросы Мировой истории». Стоит отметить, что в первую очередь данные занятия направлены на учащихся 10-х классов и именно среди них вызвали особый интерес.

Занятия проходят по следующему плану:

1. мотивационная установка, актуализация темы;
2. раскрытие темы с применением наглядно-иллюстративного материала и интерактивных технологий;
3. наводящие вопросы по теме, призванные выявить уровень знаний по изучаемой теме;
4. подведение обучающимися общих выводов по теме, корректировка и обобщение выводов педагогом;
5. индивидуальная или групповая игровая деятельность обучающихся. Форма игры подбирается с учетом рассматриваемой темы и принципа разнообразия в деятельности;
6. подведение итогов игры и объявление победителей. Победителям предлагается самостоятельно выбрать тему, которая будет рассматриваться на следующем занятии.

К примеру, занятие по теме «Индийские племена Северной Америки. Особенности, традиции и культура» проводилось в форме викторины. На слайде были представлены 5 категорий: «Культура», «Численность народов», «Племена», «История в датах» и «Термины». В каждой категории было по три вопроса разных уровней сложности, в зависимости от которой правильный ответ оценивался в 1, 2 или 3 балла. Учащиеся заранее не могли видеть сами вопросы, они могли выбрать категорию и уровень сложности. Порядок опрашиваемых определялся итогами короткой игры-разминки («Данетки» по предыдущей теме). В конце суммировались и подчитывались баллы, объявлялся победитель. Как правило, учащиеся выбирают интересную им тему заранее, до занятия. Если же с выбором возникают трудности

педагог может предложить свои варианты, уточняя приблизительную сферу интересов учащегося. В ходе конкретно данной игры была выбрана тема «Реставрация Мейдзи в Японии. Падение клана Токугава».

В данной методике важным компонентом является заинтересованность обучающихся в изучаемом предмете, и мотивация победить, чтобы в конце занятия выбрать интересную для себя тему. Как показывает практика, даже при наличии открытого доступа к информации в сети Интернет, учащимся гораздо интереснее получать знания при живом общении с педагогом и сверстниками, обсуждая, дополняя и задавая вопросы. Возникающий в ходе игры азарт превращает процесс в настоящее соревнование, где главный приз – возможность поучаствовать в образовательном процессе и самостоятельно выбрать материал, который будет проходить на следующем занятии. Таким образом, происходит смена ролей – тема диктуется не педагогом, а учеником. Следует отметить, что при работе в группах уровень мотивации не понижается. После объявления группы победителей, обучающиеся совещаются и выбирают интересную для всех участников тему. В редких случаях учащиеся нуждаются в корректировке выбранного аспекта и помощи в формулировке темы. В первую очередь развиваются личностные компетенции: вырабатывается внутренняя позиция школьника, адекватная мотивация учебной деятельности и ориентация на моральные нормы и их выполнение; установленные правила игры позволяют развить ответственность, мотивация быстро и качественно выполнить работу положительно влияет на целеполагание учащихся. Подобные занятия прекрасно развивают коммуникативные навыки: учитывается позиция собеседников, осуществляется сотрудничество и кооперация со сверстниками и учителем. Формируются познавательные и регулятивные компетенции: обучающиеся применяют широкий спектр логических и творческих действий и операций при планировании и принятии учебной цели и задач, внося свои коррективы в учебный процесс [3, с. 143].

Современное образование ориентировано на разностороннее развитие личности обучающегося и предполагает необходимость гармоничного сочетания собственно учебной деятельности, в рамках которой формируются базовые знания, умения и навыки, с деятельностью творческой, связанной с формированием УУД. Важно подбирать максимально разнообразные игры, чередуя творческие с логическими, поисковые с ролевыми и т. д.

Применение игровых методов обучения во внеурочной деятельности старших классов за 2020–2021 учебный год способствовало следующим результатам:

1. По итогам проводимого среди обучающихся 9–11 классов опроса интерес к истории вырос на 15%. Посещающие внеурочные занятия учащиеся проявляя интерес к предмету и делясь своим позитивным опытом с одноклассниками популяризировали Всеобщую и Отечественную историю.

2. Четверо, посещающих занятия учащихся из 10-х классов решили сдавать ЕГЭ по Истории.

3. 70% посещающих занятия учащихся выразили желание продолжить заниматься и в новом учебном году по программе с применением игровых методов обучения.

4. Учащиеся, посещающие внеурочные занятия в течении года стали более активно работать на уроках, улучшилась успеваемость.

Подводя итоги можно сказать, что большую роль в эффективности подобных внеурочных занятий играет общая эрудиция и первоначальная заинтересованность учащихся в предмете. Так как дополнительные занятия не являются обязательными, возможно привлечь только тех, кто стремится расширить и углубить свои знания по конкретному предмету. Возможной проблемой для педагога станет недостаточное количество желающих посещать занятия. Однако, игровая форма позволяет включение в процесс обучения даже учащихся с минимальными знаниями предмета. К тому же стоит учесть, что необычная и интересная форма занятий сможет привлечь учащихся в перспективе, когда посещающие занятия начнут делиться позитивным опытом с одноклассниками.

Ниже приведены примеры игр, которые были организованы автором статьи на внеурочных занятиях для старших классов.

№	Наименование	Содержание	Особенности
1	Настольная игра-бродилка	Поле с настольной игрой выводится на слайде. Учащимся поочередно задаются вопросы по теме. С помощью кубика или генератора чисел указывается число ходов, которое сделает учащийся в случае верного ответа на вопрос.	Помимо проверки знаний, вводится элемент случайности (клетки «Пропусти ход» и т. п.)
2	Викторина	На слайде представлены темы и пронумерованы вопросы по уровню сложности (чем выше уровень, тем больше очков дается за правильный ответ). Учащиеся по очереди выбирают вопросы из разных категорий и разного уровня сложности.	Возможность проявить себя, выбирая самые трудные вопросы; возможность выбирать вопросы из более понятной и интересной темы.
3	Работа с карточками (соотношение)	Учащимся необходимо соотнести карточки по смыслу (термин и его название, иллюстрация и описание связанных с ней событий и т. д.)	Как правило выполняется в группах и позволяет проявить командную работу. Позволяет развить навыки быстрого анализа материала и планирования последовательности действий.
4	Работа с карточками (устное описание)	Проводится с вопросами, косвенно связанными с изучаемой темой. Учащимся предлагается предположить, что описано или изображено на карточке и составить короткий устный ответ.	Развивает речевые и творческие навыки. Учащиеся учатся кратко и емко формулировать свои мысли.
5	Составь сам	Учащиеся работают в группах или самостоятельно. Задача – придумать тест или контрольные вопросы по теме. Готовые задания перераспределяются между учащимися и прорешиваются.	Самостоятельное конструирование тестовых заданий. Учащиеся узнают об особенностях составления тестов и грамотной формулировки вопросов.

№	Наименование	Содержание	Особенности
6	Работа с видео и аудио материалом	Учащиеся просматривают видео или прослушивают аудиоматериал и описывают свои впечатления в форме эссе (могут быть дополнительные условия: количество слов, использовать не менее 30 прилагательных и т. д.)	Учащиеся получают навык изложения своих мыслей в письменной форме.
7	Домино	Учителем предварительно распечатываются карточки со словами или ассоциациями по теме в форме домино. Задача обучающихся - соотносить понятия по смыслу.	Навык быстрого реагирования, синтеза и анализа информации, сопоставление данных.

Литература

1. Букатов В.М. Секреты дидактических игр: психология, методика, дисциплина. СПб,: Речь; М.: Сфера, 2010. 203 с.
2. Дьяконова О.О., Букатов В.М. Из истории дидактики: эдьютейнмент в образовании взрослых и интерактивные технологии обучения в современной школе // European Social Science Journal. 2014. № 11-1 (50) С. 279-288.
3. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы Международной научной конференции (г. Челябинск, октябрь 2011 года). Т. I. Челябинск, 2011. С. 140-146.

© Парапанова М.Н., 2021