

УДК 37.013.2

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ В ОБУЧЕНИИ ИСТОРИИ

Сидорова Инна Владимировна

кандидат педагогических наук, заведующий кафедрой

sidorova.innavladimirovna@yandex.ru

Илюхин Константин Эдуардович

студент

ilyukhin.kostya@yandex.ru

Томонов Данила Сергеевич

студент

danila.tomonov2000@mail.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. Данная статья посвящена изучению методических аспектов использования игры в обучении истории.

Ключевые слова: игра, обучение, история.

На занятиях по истории преподаватель иногда сталкивается с тем, что некоторые темы являются достаточно сложными для восприятия обучающихся. В связи с этим необходимо дополнительно продумать такие способы представления, подачи материала, которые помогут обучающимся глубже усвоить сложный материал. В настоящее время большой объем возможностей, конечно, дают современные информационные технологии, однако, в решении данной проблемы, на наш взгляд, с методической точки зрения, преподавателю может помочь использование игровых моментов на занятиях по истории [9].

Продумывание игрового момента связано с правилами и тактикой игры, что требует определенных усилий и времени для подготовки со стороны преподавателя. Здесь нужно продумать, такие задания для обучающегося, в процессе выполнения которых он смог проявить активность и творчество, задания должны помочь взаимодействию с другими обучающимися в аудитории в процессе их выполнения. Здесь важным является создание игровой ситуации для того, чтобы привлечь внимание обучающихся и заинтересовать их [8, 12-16].

Назовем классификацию игр в соответствии с различными признаками и причинами:

1. Выделяют исследовательские и символические игры. Исследовательские связаны с приобретением новых знаний и освоением способов деятельности, символические игры основаны на правилах и принципах.

В настоящее время существует следующее деление игр, например, импровизационные игры, которые имеют конкретные роли, определенный сюжет, игры канонические, имеющие четкие правила, соблюдение которых обязательно всеми участниками, кроссворды или бессюжетные игры.

Так же существует классификация, которая подразделяет игры на две группы ретроспективные и деловые.

Ретроспективная игра – это игры где моделируется ситуация ставящая учащихся на место очевидцев и участников событий в прошлом, каждый

ученик получает роль определенной общеобразовательной группы или исторической личности [11].

Обучающиеся могут моделировать историческую реальность в своей голове и мыслях, с помощью чувств, поступков, эмоций, переживаний, фантазий, представления героев. При этом, открывая чувство того, что он должен прочувствовать на себе роль, свой персонаж или героя изнутри благодаря познанию своей темы и истории [2].

Кухарев Н. В. отмечает, что деловая игра – это игра где моделирует ситуация поздней эпохи, где ученики получают в ней роль только нашего современника, изучающего исторические события (археолога, писателя, журналиста). Один из них – это игра – обсуждение, в процессе которой представляется воображаемая ситуация со спором, дискуссией (диспуты, симпозиумы ученых, круглые столы). Как правило, такие игры даже при определённой программной деятельности проводятся с большей импровизацией ребят [10].

Игры не должны быть однообразными и похожими друг на друга. Она должна постоянно пополнять знания, нести свою историю, должна открывать их как личность, их таланты, их способности, открывать мышление, придавать веру в результат или победу, вызывать положительные эмоции, наполнять жизнь детского коллектива интересным содержанием и впечатлениями [3-7]. Игра развивает не только соревновательный дух между участниками, который руководствуется задачей просто исполнить это по всем правилам, а также активировать все свои знания, думать, оценивать, сравнивать, вычеркивать ненужное и оставлять правильный ответ.

Ученики могут моделировать историческую реальность в своей голове и мыслях, с помощью чувств, поступков, эмоций, переживаний, фантазий, представления героев. При этом, открывая ребенку чувство того, что он должен прочувствовать на себе роль, свой персонаж или героя изнутри благодаря познанию своей темы и истории

Разрабатывая игровые моменты для занятия, преподаватель не должен упускать следующие моменты, например, обязательное развитие речи обучающихся в процессе выполнения заданий.

Преподаватель может продумывать разнообразные задания для обучающихся, например, как отмечают Берельковский И.В. и Павлов Л.С. при оценивании количества и качества проделанной работы учитываются самооценка и взаимооценка школьниками результатов своей деятельности. В сомнительных случаях преподаватель осуществляет собственный контроль знаний тех учеников, чьи высокие показатели расходятся с обычным уровнем их подготовки [1].

Благодаря разнообразию таких занятий, преподавателям удаётся заинтересовать и привлечь внимание обучающихся. Стимулом для них становится то, что за правильные ответы им дают баллы, а баллы перерастают в хорошие и отличные оценки.

В процессе игры возможно решение таких поставленных задач, как, например, формирование самооценки и самоконтроля обучающихся, развитие познавательной активности, мыслительных процессов, ответственность перед коллективом и личностью, положительное отношение к достигнутому результату.

Приведем примеры игровых ситуаций, которые возможно использовать в процессе занятий, например, когда обучающиеся выступают в роли экспертов, в решении каких-либо исторических задач, так же возможно организовать небольшое представление, раздав участникам роли и символические аксессуары, которые помогут влиться в образ. Остальные обучающиеся участвуют в роли помощников по подготовке к выступлению и в роли зрителей, в обязанность которых будет входить анализ решения поставленной задачи, зрители анализируют игру, делая выводы в целом и по каждому актеру и его роли, сравнивают и перекладывают образ на реальность. Для того чтобы умело пользоваться своими знаниями и быстротой мышления подходят внеурочные

мероприятия или занятия в форме исторической викторины, брейн – ринга, «круглого стола», командные игры.

Таким образом, игра в процессе образовательной деятельности может способствовать развитию не только интеллектуальных, но и творческих способностей, таланта обучающихся, умению мыслить, сравнивать. И преподавателю представляется возможность не только дать качественные знания, но и возможность сплотить коллектив обучающихся, создать атмосферу дружелюбия, взаимопомощи, поддержки.

Таким образом, на занятии по истории игра будет являться не только активной формой учебного процесса, но и определенной ситуацией, в ходе которой моделируются процессы, протекавшие в далеком прошлом, с помощью игры возможно совместное решение различных проблем, связанных с процессом познания действительности, воспитание умения работы в команде.

Список литературы:

1. Берельковский, И. В. Методика преподавания истории в школе: Пособие для учителей и студентов / И. В. Берельковский, Л. С. Павлов. – М.: Гуманит: Изд. Центр «Поматур», 2001. – 250 с.
2. Векслер, К. Г. Творчески работающий учитель / К. Г. Векслер, Н. Ф. Филиппова // Специалист. - 1998. – № 12. – С. 10.
3. Еловская, С.В. Использование интерактивных образовательных технологий при обучении иностранному языку в вузе / С.В. Еловская // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. - 2018. - Т. 23. - № 176. - С. 39-45.
4. Еловская, С.В. Интерактивное обучение в высшем образовании / С.В. Еловская, Т.Н. Черняева // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Акмеология образования. Психология развития. - 2019. - Т. 8. - № 1. - С. 83-87.

5. Еловская, С.В. Обучение милосердию на уроках иностранного языка / С.В. Еловская, И.И. Борзых // Сб.: Вопросы лингводидактики и переводоведения. Сборник научных статей. - Чебоксары, 2017. - С. 211-214.
6. Еловская, С.В. Развитие критического мышления на уроках иностранного языка // Сб.: Лингводидактика и межкультурная коммуникация: актуальные вопросы и перспективы исследования / С.В. Еловская. - Чебоксары, 2018. - С. 27-30.
7. Еловская, С.В. Развитие творческой личности на уроках английского языка в условиях ограниченности ресурсов / С.В. Еловская, Л.В. Кулик // Сб.: Актуальные вопросы лингводидактики и методики преподавания иностранных языков: научные труды XV Международной научно-практической конференции, 2018. - С. 26-31.
8. Калугина, Ю.О. Организация игрового обучения на уроках химии / Ю.О. Калугина, В.С. Баранов, Е.Е. Попова // Наука и Образование. - 2020. - Т. 3. - № 2. - С. 220.
9. Карпова, М. В. Интегрированные уроки истории / М. В. Карпова // Преподавание истории в школе. - 2004. – № 5. – С. 18.
10. Кухарев, Н. В. На пути к профессиональному совершенству / Н. В. Кухарев. – М.: Просвещение, 1990. – 132 с.
11. Подласый, И. П. Педагогика. Новый курс. В 2ч. / И. П. Подласый. – М.: Владос, 1998. – 253 с.
12. Попова, Е.Е. Игровые технологии в активизации познавательной деятельности обучающихся на уроках химии / Е.Е. Попова, Л.П. Петрищева, В.С. Баранов // Сб.: Актуальные проблемы образования и воспитания: интеграция теории и практики: материалы Национальной контент-платформы, 2019. - С. 230-234.
13. Сидорова, И.В. Духовно-нравственное воспитание обучающихся в процессе изучения событий Великой Отечественной войны с использованием краеведческого материала / И.В. Сидорова, Н.В. Виданова // Наука и Образование. – 2019. - Т.2. –№ 2. – С. 97.

14. Сидорова, И.В. Формирование интеллектуально-речевого развития обучающихся / И.В. Сидорова, И.В. Новикова, Н.В. Виданова // Наука и Образование. – 2019. - Т.2. – № 2. – С. 96.

15. Федулова, Ю.А. Использование квест-технологий при изучении химии / Ю.А. Федулова, Л.П. Петрищева, Е.Е. Попова // Наука и Образование. - 2019. - Т. 2. - № 2. - С. 183.

16. The prosody of directive speech acts: pragmasylistic aspect (on the material of the modern German language) / L.G. Karandeeva, T.G. Stanchuliak, S.V. Popova [et al] // International Journal of Criminology and Sociology. - 2020. - Т. 9. - С. 2112-2123.

UDC 37.013.2

THE USE OF GAME METHODS IN TEACHING HISTORY

Sidorova Inna Vladimirovna

Candidate of Pedagogical Sciences, Head of Department

sidorova.innavladimirovna@yandex.ru

Ilyukhin Konstantin Eduardovich

student

ilyukhin.kostya@yandex.ru

Tomonov Danila Sergeevich

student

danila.tomonov2000@mail.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Annotation. This article is devoted to the study of methodological aspects of the use of the game in teaching history.

Key words: game, learning, history.