ПРЕИМУЩЕСТВА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ПРЕПОДАВАНИИ ИСТОРИИ В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ

П. Ю. Ольшук

Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4, 220037, г. Минск Беларусь, pavelolshuk@gmail.com
Научный руководитель – С. Н. Захарова, кандидат педагогических наук, доцент

Игровые технологии представляют собой эффективный инструмент, способствующий более глубокому усвоению материала учащимися, развитию у них критического мышления, аналитических навыков и социальных компетенций. В статье рассматриваются преимущества игровых технологий, подчеркивается их способность создавать увлекательную интерактивную среду в учебном процессе, активизировать учебно-познавательную деятельность школьников.

Ключевые слова: педагогика; среднее образование; методика преподавания истории; игровые технологии.

С развитием технологий становится все более очевидным, что традиционный подход к обучению не всегда эффективен, особенно в отношении технологически осведомленных современных школьников. Учитывая всю динамичность развития современного мира, в котором на первое место выходит информация, перед образованием стоит задача формирования человека, умеющего самостоятельно добывать информацию и грамотно ею пользоваться, т.е. владеющего информационной компетенцией и медиаграмотнностью. Однако в процессе обучения при формировании соответствующих навыков и умений, педагог зачастую сталкивается с такими проблемами, как низкий уровень познавательной активности со стороны обучающихся, отсутствие потребности в приобретении новых навыков и умений, низкое качество приобретенных знаний, что в свою очередь ведёт к снижению мотивации к обучению у учащихся [1, с. 116].

Сталкиваясь с нежеланием учащихся усваивать материал, современный педагог вынужден искать и подбирать такие технологии организации учебного процесса, которые сделают содержание школьной программы интересным и доступным для понимания, а также откроют перед учащимся возможности для творческой самореализации. Способствовать развитию мотивации к обучению в целом и на уроках истории в частности можно через использование игровых технологий. Используя игровую деятельность как способ мотивации учащихся, преподаватель должен понимать, что игра в школьном курсе истории и во внеурочной деятельности

по предмету должна быть не единичным событием, а грамотно организованной системой – технологией, которая направлена на качественное восприятие и продуктивное усвоение учебного материала.

Игра как технология обучения представляет собой имитацию в учебном процессе реальной деятельности (трудовой, познавательной, коммуникативной и т.д.) и направлена на усвоение в искусственных условиях социальных отношений и общественно-полезных норм поведения. Игровые технологии нашли применение на всех ступенях и уровнях образования: в дошкольных учреждениях, средних общеобразовательных, в среднем специальном и высшем образовании [4, с. 147]. В первую очередь интерес к игре обусловливается стремлением преподавателя повысить самостоятельность учащегося, раскрыть его творческий потенциал. В процессе игровой деятельности на уроке у ученика формируются такие навыки, как умение выражать собственное мнение, вести дискуссию, происходит овладение коллективными формами общения, что влечет за собой повышение активности учащихся в учебном процессе [5, с. 71]. Применение игровых технологий на уроке наглядно демонстрирует, что процессы приобретения и закрепления знаний, а также формирование умений и навыков могут быть интересными и увлекательными, при этом не будет снижаться интенсивность и результативность обучения.

Учитель истории, который собирается использовать игровые технологии в ходе урока должен учитывать возрастные особенности учащихся, специфику своего предмета и конкретной темы, уникальность каждого конкретного класса. Так, для учащихся пятых классов игра может являться одним из элементов урока, который будет направлен на актуализацию или закрепление изученного материала [2, с. 96]. Использование дидактической игры на уроках истории в 5 классе позволит сделать урок динамичным и занимательным, а также будет способствовать формированию личностных и метапредметных образовательных компетенций (в классификации А. В. Хуторского).

В рамках изучения курса истории в 6–8 классах, целесообразно применять такие игры, как путешествие, состязание (соревнование), конкурс. В этот период у учащихся развиваются межличностные отношения, формируется круг собственных интересов и увлечений. В соответствии с особенностями конкретного периода, целесообразны будут творческие задания с применение аудиовизуальных объектов [2, с. 96-97]. Подобные игры способствуют активизации воображения. Они позволяют учащемуся проявить себя с творческой стороны. Подобные игры не только систематизируют полученные знания по предмету, но и мотивируют учащихся на дальнейшее изучение истории.

В 9–11 классах, учителю следует делать ставку на применение игровых технологий при закреплении и систематизации изученного материала, обращая внимание учащихся на дискуссионные вопросы истории. В этом случае целесообразно будет применить структурно-оформленные интеллектуально-творческие игры, например: «Что? Где? Когда?», «Своя игра» и т. п. [2, с. 97]. Такие формы игр являются удобными для учителя тем, что существующий готовый шаблон наполняется необходимым содержанием. Проведение подобных игр на уроках истории требует дополнительной подготовки от учеников, их заинтересованности изучаемой темой. Работа с обширным массивом исторической информации предполагает старшеклассника умение работать с текстами, документами, таблицами, что в свою очередь ведёт к формированию и закреплению навыка самостоятельности.

Также стоит отметить необходимость применения ролевой игры для учащихся 9-11 классов. Подобная форма деятельности требует особой подготовки не только от учителя, но и от учащихся. В целом, проведение ролевых игр на уроках истории имеют некоторые трудности, такие как составление сценария, проведение репетиций и наличие минимальных аутентичных атрибутов. Во время ролевой игры происходит изучение программного материала, его закрепление и обобщение. Ролевая игра также имеет и воспитательную цель, так как она развивает у учащихся дисциплинированность и коммуникативную составляющую, а также уверенность в собственных силах. В ходе сюжетно-ролевой игры на уроке истории может быть воссоздана деятельность какой-либо организации, конкретное событие, историческая обстановка, в которой происходило то или иное событие [3, с. 561]. Проведение подобной игры как нельзя лучше служит закреплению исторического материала и раскрывает творческий потенциал учащегося, формирует уважение к мнению оппонента, учит правилам ведения дискуссии, грамотного изложения мыслей. Однако, так как на уроке учитель располагает ограниченным временем, то использование игры подобного вида предполагает наличие конкретного сценария или исторического сюжета, что в свою очередь ограничивает возможности использования материала. В связи с этим подобного рода игры не получили широкого применения в преподавании истории.

Подводя итоги, следует сказать, что использование игровых технологий при преподавании истории в средней школе предоставляет педагогу множество преимуществ: игры существенно обогащают образовательный процесс; создают увлекательную и интерактивную среду, погружая учащихся в исторические события и ситуации, что способствует более глубокому пониманию материала. Они развивают критическое мышление, аналитические навыки и способствуют развитию социальных компетенций

учащихся. Кроме того, игровые технологии позволяют учащимся применять свои знания в реальном времени, что способствует лучшему усвоению материала.

Игровые технологии не только делают процесс обучения более увлекательным, но и способствуют развитию различных навыков и качеств учащихся. Внедрение игровых технологий в образовательный процесс представляет собой важный шаг в обновлении методов обучения и подготовки учащихся к активной жизнедеятельности в современном информационном обществе.

Библиографические ссылки

1. *Алексеева Н. М.* Игры на уроках // Преподавание истории в школе. 1991. № 6. С. 113–119.
2. *Камардина Н. В., Колесникова В. В.* Игровая деятельность на уроках истории: традиции и новации // Вестник КРАУНЦ. 2017. № 1(29). С. 95–98.
3. *Канцеров Э. А.* Игровая деятельность на уроках истории как средство повышения эффективности преподавания на примере ролевой игры // Форум молодых ученых. 2019. № 6(34). С. 559–562.
4. *Михайленко Т. М.* Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: матер. междунар. науч. конф. Т.1. Челябинск: Два комсомольца. 2011. С. 145–146.
5. *Фоминых М. В.* Инновационные технологии в педагогике: игровое моделирование // Гуманитарные и социальные науки. 2009. № 5. С. 70–76.