

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»
БАЛАШОВСКИЙ ИНСТИТУТ (ФИЛИАЛ)

Кафедра истории

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

**ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ВО
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧИТЕЛЯ ИСТОРИИ**

студентки 5 курса 52 группы
направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование»,
профиль «История. Обществознание»,
филологического факультета
Щербининой Марины Александровны

Научный руководитель
кандидат педагогических наук,
доцент _____ Т.А.Юмашева
(подпись, дата)

Зав. кафедрой истории
кандидат исторических наук,
доцент _____ И.М.Самсонов
(подпись, дата)

ВВЕДЕНИЕ

Последствия пандемии обусловленные COVID-19 привели к тому, что перед современным обществом стоит задача формирования человека, обладающего способностями самостоятельно добывать и грамотно пользоваться информацией. Информация приобретает большое значение в жизни человека, важно развитие информационно-коммуникативных компетенций. Формирование подобной компетенции — это результат деятельности института образования.

Федеральный государственный образовательный стандарт указывает на то, чтобы у выпускников школы были сформированы такие личностные компетенции как способность к саморазвитию и самоорганизации, информационно-коммуникативные навыки, умение аргументировано высказывать собственную позицию. Однако в последние десятилетия педагоги-предметники указывают на снижение мотивации к обучению у учащихся. Это приводит к тому, что педагоги вынуждены искать инновационные пути активизации познавательной деятельности.

Способствовать развитию мотивации к обучению на уроках истории и во внеурочной деятельности, а также реализовать требования ФГОС возможно через активное применение игровых технологий.

Использование игровой деятельности в школьном курсе истории и во внеурочной деятельности по предмету должно быть не разовым событием, а грамотно организованной, системой деятельности, направленной на качественное и продуктивное восприятия учебного материала.

Телевидение, интернет, социальные сети значительно увеличили поток получаемой детьми информации. Но все эти источники представляют в основном материал для пассивного восприятия. Важной задачей учителя становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобные умения поможет игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и

во внеурочное время. Актуальность применения игровых технологий в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного учащегося информацией. Преимущество и успешность применения игровой технологии требует высокой отдачи на уроке не только от обучающихся, но и от учителя.

Изучение степени научной разработанности использования игровых технологий во внеурочной деятельности учителя 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.

Цель работы – изучить особенности использования игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории и разработать систему игр.

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

1. Дать характеристику внеурочной деятельности учителя истории.
2. Проанализировать значение игровых технологий во внеурочной деятельности.
3. Разработать систему игр во внеурочной деятельности учителя истории.
4. Предложить методические рекомендации по использованию игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории.

Объект исследования – игровые технологии.

Предмет исследования – игровые технологии во внеурочной деятельности учителя истории.

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, неформализованное фокусированное интервью.

Практическая и теоретическая значимость нашего исследования состоит в том, что его результаты могут быть применены в образовательном процессе в средней школе во внеурочной деятельности учителями истории, педагогами дополнительного образования и воспитателями группы продлённого дня.

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

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Современная система образования сопровождается обновлением учебно-воспитательной деятельности, что тесно связано с повышение уровня результативности организации внеурочных занятий учащихся по различным предметам, что является одним из важных составляющих процесса обучения.

Правительством РФ и Министерством просвещения РФ уделяется большое внимание внеурочной деятельности в процессе прохождения образовательной траектории и отражается в нормативно правовых актах, регулирующих образовательную деятельность. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации», Письмо Министерства образования и науки РФ от 12.05.2011 г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования», Федеральный государственный образовательный стандарт предлагают структуру учебного плана, в который включена внеурочная деятельность.

Внеурочная деятельность, согласно нормативно-правовым актам, регулирующим сферу образования это, неотъемлемая часть образовательного процесса, способствующая становлению личностных характеристик учащихся, достижению метапредметных и личностных результатов при освоении программы основного общего образования.

Особая роль в изучении истории отводится внеучебной работе, являющейся составной частью работы учителя истории. Задачи, стоящие перед педагогом при организации внеучебной деятельности, совпадают с учебными, это приобщение к пониманию истории, расширению исторических знаний, обогащению кругозора, формированию устойчивого интереса к истории.

Внеурочная деятельность по истории выражается в организации таких видов деятельности, которые обеспечивают овладение умениями, навыками по углубленному изучению исторического материала и опыта.

Внеурочная деятельность способна преодолеть трудности, которые возникают во время проведения уроком, среди которых можно выделить следующее:

- 1) не всегда на уроке истории можно разъяснить каждому учащемуся отдельные элементы исторических событий, исторического процесса.
- 2) невозможно во время уроков наглядно продемонстрировать элементы быта, домашней утвари, памятники, предметы, представляющие историческую ценность, так этого нет среди технического оснащения класса.
- 3) на уроках истории отмечается дефицит времени для рассмотрения всех острых вопросов, предусмотренных учебными программами.
- 4) практическое познание возможно во время внеурочных занятий.

Обобщив выше сказанное можно сделать вывод, что внеурочная деятельность — это часть образовательного процесса, с применением различных форм работы: социальных акций, бесед, встреч, экскурсий, культурно-просветительских и досуговыми мероприятиями.

Использование игровых технологий в обучении способствует плодотворному взаимодействию и конструктивной обратной связи, что приводит к совместному накоплению знаний. Получение обучающимися собственного опыта учебно-игровой деятельности позволяет им оценить степень овладения материалом и перевести его из пассивного состояния в активное. Не менее важно и то, что игровое обучение активизирует самообразование обучающихся, настраивает их на постоянное совершенствование и обновление знаний, развивает у них ключевую компетенцию XXI века – умение учиться.

Обобщая сказанное, следует отметить, что значение игровой технологии во внеурочной деятельности состоит в том, что она может быть использована в качестве способа, приема, метода, средства обучающего диалога при решении социальных, нравственных задач.

Основываясь на теоретических знаниях, полученных в процессе анализа научной литературы, которые были рассмотрены в первой главе бакалаврской работы, нами было проведено исследование, направленное на изучения влияния применения игровых технологий во внеурочной деятельности на повышении успеваемости обучающихся.

В рамках программы исследования, мы осуществили наблюдение за внеурочной деятельностью с применением игровых технологий учителя-истории. Провели интервью на базе МОУ Малошербединской СОШ Романовского района с учителями истории, с заместителем директора по учебно-воспитательной работе и обучающимися.

В ходе анализа проведенной исследовательской работы, пришли к следующим выводам:

1. Педагоги для организации внеурочной деятельности используют в педагогической практике множество современных технологий.
2. Игровые технологии педагоги основной школы проводят не зависимо от типа, раздела и темы урока.

3. Если учитель имеет положительный настрой на проведение на своих уроках игровых технологий, то он использует на всех параллелях основной школы, в том числе и на выпускных классах. Считая, что игра позволяет проверить усвоенные знания, закрепить и систематизировать их.

4. К преимуществам игр педагоги относят следующее: развитие познавательных процессов у обучающихся, заинтересованность их в образовательном процессе, развитие умений принимать решения в нестандартных условиях, развитие их творческого потенциала, лидерских качеств, коммуникативных, дает возможность «примерить» на себя ученикам разные роли.

5. Грамотное и систематическое использование во внеурочной деятельности игровых технологий, способствует успешной сдаче Основного государственного экзамена.

6. Успешное проведение внеурочных занятий с игровыми технологиями зависит, как от учителя, так и от подготовки учеников.

Для расширения знаний учащихся по истории, а также в целях улучшения навыков социализации, создания условий для сотрудничества и обмена знаниями, совместного использования идей, взаимодействия и работы в командах нами была разработана система игр. В связи с этим предлагаем несколько вариантов авторских игр, которые могут быть использованы во внеурочной деятельности учителей истории и обществознания.

Игра «Три предложения» используется при изложении устного материала. Учащимся необходимо внимательно прослушать и передать содержание рассказа тремя простыми предложениями. Эту игру можно использовать при работе с текстом параграфа, записать три предложения в тетрадь. Правила игры: кому удастся точнее и короче уложить содержание прочитанного, услышанного.

Игра «Древо познания». В ней учащиеся учатся ставить вопросы к изученному материалу. На уроке, когда изучается новый материал, ученикам

даётся задание: по ходу объяснения или работы с текстом записать на листах 5 различных вопросов и заданий к нему. После изучения материала листочки сдаются. Наиболее интересные вопросы прикрепляются к «древу познания» (нарисовано на ватмане в виде обычного дерева, на ветках которого сделаны прорези со вставленными скрепками). На следующем уроке, при проверке знаний, ученики снимают листочки, читают вопрос и отвечают на него.

Учащиеся в игре выступают в следующих ролях: актеры, зрители, эксперты. Актеры принимают участие в сценах, проговаривают тексты ролей. Зрители изучают дополнительную литературу, выполняют задания и принимают участие в обсуждении. Эксперты анализируют игру и каждого участника в отдельности, сравнивают моделируемую ситуацию с реальной.

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

Таким образом, главная задача любого учителя – это подготовка ребят 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.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В настоящее время приоритетным направлением развития образования является формирование конкурентоспособной личности, способной к самостоятельному решению жизненно важных проблем. Для решения этой задачи необходимо создавать условия для овладения универсальными способностями или ключевыми компетенциями: способность к исследованию; способность к эффективной коммуникации; способность к принятию решений и их реализации; способность к критическому осмыслению информации; способность к саморазвитию и самореализации. Понятно, что развитие этих способностей невозможно без деятельности самого учащегося. Активизация и интенсификация деятельности учащихся становится главной целью современного учителя.

Современная педагогика все больше акцентирует свое внимание на ученике, заботится о его становлении и утверждении как личности. Выявлен и обусловлен целый ряд условий, стимулирующих личностное развитие школьников в процессе обучения. Доказано, что такое развитие происходит в учебных ситуациях равноправного сотрудничества и диалогического общения, творческой и игровой деятельности учащихся, решения ими проблемных задач.

Педагоги в своей работе на современном этапе должны объединить процесс воспитания, обучения и развития учащихся, и в то же время формировать интерес школьников к познанию и помогать им в раскрытии творческих способностей. Одним из путей повышения мотивации и эффективности учебной деятельности является использование игровых технологий.

Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы:

Внеурочная деятельность – это воспитательная деятельность, направленная на развитие, саморазвитие, воспитание и самовоспитание личности, проводимая классными руководителями, учителями-предметниками, педагогами дополнительного образования с обучающимися школы после уроков.

Главная цель изучения истории в современной школе – образование, развитие и воспитание личности школьника, способного к определению своих ценностных приоритетов на основе осмысливания исторического опыта своей страны и человечества в целом, активно и творчески применяющего исторические знания в учебной и социальной деятельности.

Требования современности сегодня – это воспитание учеников 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 школьника является его социализация, которая позволяет ему найти свое место в современном динамичном мире. Различные внеклассные занятия помогают ученикам сделать свой жизненный выбор, способствуют духовно-нравственному и патриотическому воспитанию.

Технология игровых форм обучения легко воспринимается и ее можно применять любым учителям-предметникам.

У каждой науки, учебного предмета есть своя занимательная сторона, есть большое количество игр и игровых форм. Эта форма, которую учитель может наполнить своим содержанием, используя для умственных упражнений учащихся, их самопроверки, творческого интеллектуального развития. Творчество в обучении начинается с разрушения стереотипов.

Использование современных образовательных технологий и приемов, а также игровых технологий 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, новые технологии и формы обучения, позволяющие реализовать потенциал личностного и профессионального развития обучающихся. В том числе активно интегрируется в традиционный образовательный процесс игровая методика, которая становится неотъемлемой частью современной системы образования.

Потенциал игровой методики в учебно-воспитательном процессе очень велик, ее применение в обучении направлено на повышение его эффективности и имеет целый ряд преимуществ.

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, 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 учеников в деятельности не только на уровне воспроизведения и преобразования, но и на уровне творческого поиска, способствует сотрудничеству учителя и учащихся в процессе обучения.

Таким образом, главная задача любого учителя – это подготовка ребят 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.