

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ на УРОКЕ ИСТОРИИ и ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ

Использование игровых технологий является одним из способов достижения сознательного и активного участия обучаемых в самом процессе обучения. Игра приучает к коллективным действиям, принятию как самостоятельных, так и скоординированных решений, повышает способность руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение и интуицию. При игре меняется мотивация обучения, знания усваиваются не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных игровых успехов обучающихся в реальном для них процессе.

1.1. Игровые технологии подразделяются на:

1. развлекательные (возбуждение эмоций);
2. дидактические (достижение определенного познавательного результата);
3. диагностические (цель - выявить отклонения в развитии и обучении);
4. коррекционные (внесение позитивных изменений в процессе развития или образования).

Селевко Г.К. отмечает, что современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- ❖ в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- ❖ как элемент (иногда весьма существенный) более обширной технологии;
- ❖ в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- ❖ как технология внеклассной работы.

Ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре, в так называемом «чистом виде», преподаватель должен организовывать и координировать игровую деятельность детей. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

1. дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
2. учебная деятельность подчиняется правилам игры;
3. учебный материал используется в качестве ее средства;
4. в учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых;
5. успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

1.2 Цели, задачи, классификация педагогических игр

Концептуальными основами игровых технологий являются:

- игра - пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок;
- игра - свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов»;
- психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности и самовыражения, самоутверждения, самоопределения, саморегуляции, самореализации;
- в возрастной периодизации особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание.

Опираясь на данные концептуальные положения, определяем цель применения игровых технологий - развитие устойчивого познавательного интереса у учащихся через разнообразные игровые формы обучения.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - *четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами*, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить обучающегося осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формулировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Итак, в ходе учебной игры учащиеся накапливают опыт деятельности, приближенной к реальной. В этом заключается основная ценность игры. Она дает возможность обучаться на собственном опыте. Использование учебных игр в обучающем процессе позволяет: формировать качества активного участника игрового процесса, учиться находить и принимать решения; развивать способности, которые не могут быть обнаружены в других условиях и ситуациях; учиться самостоятельности, неординарности поведения, умению адаптироваться в изменяющихся условиях, заданных игрой; учиться умению общаться, установлению контактов; получать удовольствие от общения с партнерами; учиться создавать особую эмоциональную среду, привлекательную для учащихся.

1.3 Технология игры

Технология игры состоит из трех этапов: подготовки; проведения; анализа и обобщения.

Этап подготовки. Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария - условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц.

Далее идет ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения.

Этап проведения - процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть проведены различные типы ролевых позиций участников. Позиции, проявляющиеся по отношению к содержанию работы в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик.

Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, сопоставление связи игры с содержанием учебного предмета.

2. ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ИСТОРИИ

2.1. Изучение нового материала в условиях деловой игры

Изучение нового материала – наиболее важная часть процесса обучения. В это время происходит **познание** учебного материала. Познавательный процесс признается «психологической основой урока, составляющей его сущность и назначение». Познание как движение к истине протекает через формирование у учащихся **познавательных умений**: умение формулировать проблему, выдвигать и обосновывать гипотезы, доказывать, осуществлять логические операции (анализ, обобщение).

На таком уроке игра выступает как **модель** реальных исторических событий и ситуаций, исход которых известен или используется как модель возможных в будущем исторических событий, прогнозируя возможный исход моделируемых событий в действительности. Урок истории проходит путем **погружения** в изучаемую эпоху. Деловой игре часто предшествует предварительная подготовка, которая выражается в повторении или опережающем ознакомлении с теоретическим материалом, при этом необязательно в рамках конкретной игровой роли.

Перед уроком по теме «Отмена крепостного права. Основные положения реформы 19 февраля 1861 г.» в 9 классе, учащиеся получают опережающее домашнее задание: прочитать параграф 26 (Н.М.Арсентьев, А.А.Данилов, А.А.Левандовский, А.Я.Токарева История России, 9 класс, в 2 ч. Под редакцией А.В.Торкунова. – М.: Просвещение, 2016.).

На уроке во время введения в деловую игру на подготовительном этапе объясняем цели урока, формулируем проблему:

«Длительное время среди разнообразных проектов общественных преобразований в России вынашивались также планы освобождения крестьян от крепостной зависимости. Но разработку этих планов вели сановники, жившие за счет эксплуатации крестьян. Не по этой ли причине так долго не отменялось крепостное право? Если по этой, то почему во второй половине XIX в. (1861 г.) крепостное право все же было отменено?»

Класс разбиваем на группы:

1- помещики; 2 – крестьяне; 3 – государство;

и вводим участников в атмосферу того времени.

Конкретизируем задачи, стоящие перед участниками: определить позицию помещиков, крестьян, государства по отношению к отмене крепостного права; разработать проекты документа, определяющего содержание выкупной сделки (уставной грамоты).

В соответствии с задачами на этапе проведения игры групповая работа состояла из **выполнения двух заданий**:

1. Охарактеризовать отношение героев к отмене крепостного права, аргументировав свою позицию. Предлагаем для работы над данным заданием источники, дифференцируя по содержанию материала.

«**Помещикам**» предложены следующие документы: 1) отрывок из письма председателя Редакционной комиссии Я.И. Ростовцева Александру II, в котором содержится обзор мнений помещиков о способах освобождения крестьян; 2) Отрывок из книги «Россия под скипетром Романовых. ПБ., 1912 г., 3) «Отношение дворян к реформе отмены крепостного права» из мемуаров П.П. Семенова-Тян-Шанского; 4) выдержки из Манифеста 19 февраля 1861 г.

«**Крестьяне**» работают над: 1) отрывками из стихотворений Некрасова А.Н. 2) Над «Положением крепостного крестьянина» (Федоров В.А. Конец крепостничества в России. М., 1994. С. 5.). 3) Высказывание Кошелева А.И. о барщинном труде. 4) выдержки из Манифеста 19 февраля 1861 г.

«Государством» рассматриваются: 1) «Выступление Александра II 30 марта 1856 г. перед московскими губернским и уездными предводителями дворянства», 2) «Указания Александра II Главному комитету по крестьянскому делу 18 октября 1858 г.». 3) «Речь Александра в Государственном совете 28 января 1861 г.». 4) отчет III отделения.

После обсуждения в группе докладчик представляет точку зрения своей группы.

2. Составить свой вариант проекта уставной грамоты по плану: а) угодья, передаваемые крестьянам; б) размер полевого надела; в) порядок и условия выкупной сделки.

Для работы предлагаются образцы Уставных грамот и Выкупных договоров, «Манифест об освобождении помещичьих крестьян из крепостной зависимости» и «Положения о крестьянах, вышедших из крепостной зависимости» от 19 февраля 1861 года.

В ходе межгрупповой дискуссии составляется окончательный вариант уставной грамоты.

На этапе обобщения учащиеся разрешили проблемное задание, сформулированное в начале урока.

В заключении во время рефлексии учащиеся отвечали на вопросы: Что нового вы узнали? Чья точка зрения на событие была более убедительной? Кто показал себя лучшим знатоком истории?

В рамках ролевой игры мы реализовали следующие цели:

- Расширение кругозора детей за счет привлечения дополнительных источников.
- Способствовали формированию собственного отношения к событиям.
- Способствовали развитию критического мышления, коммуникативной и дискуссионной культуры учащихся.
- Создали эмоциональный настрой, используя игровую технологию.

В ходе данного вида игры развивается коммуникативная компетенция на ключевом уровне, что выражается владением устного диалога, умением преобразовывать информацию на общепредметном уровне. Предметный уровень коммуникативной компетенции выражен в самой форме урока – ролевой игре, в которой учащиеся, выполняя роли помещиков, крестьян и государства, преобразовывают информацию об историческом событии – об отмене крепостного права.

Ключевая продуктивная компетенция, выраженная на общепредметном уровне способностью организовывать решение задач, доказывать свою позицию, выявляется на предметном уровне в умениях определять отношение разных групп населения к реформе, разрабатывать проекты уставной грамоты и пояснять свой выбор.

В рамках развития социальной компетенции учащиеся приобретают умение работать в группе. Формирование умения представить результаты своей работы, презентовать свидетельство о автономизационной компетенции.

Таким образом, подобная ролевая игра позволила организовать деятельность учащихся с учебным материалом. Преимущество деятельностного подхода наглядно показывают данные психологов: «от услышанного учащимися в памяти остается в среднем 10 % содержания, от воспринятого через чтение закрепляется 30 %, наблюдение учащимися какого-либо предмета или явления оставляет в их памяти в среднем 50 %, практические действия учащихся с учебным материалом составляют 90 % воспринятого».

Учащиеся эмоционально воспринимали материал, принимая непосредственное в нем участие. Так посредством игры развивается *«способность к историческому сопереживанию»*. В ходе урока учащиеся получили возможность развития многостороннего восприятия исторического процесса.

На следующем уроке степень усвоения материала проверялась через вопросы: Какую роль ты играл в игре «Отмена крепостного права»? Какие отличия от взглядов вашей группы имели другие? В чем отличие взглядов по отношению к отмене крепостного права помещиков, крестьян, государства? Чей проект уставной грамоты вы считаете: а) реальным, б) справедливым?

Таким образом, использование игровых технологий является одним из способов достижения сознательного и активного участия обучаемых в самом процессе обучения. Игра приучает к коллективным действиям, принятию как самостоятельных, так и скоординированных решений, повышает способность руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение и интуицию.