

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ
Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

БАЛАШОВСКИЙ ИНСТИТУТ (ФИЛИАЛ)

Кафедра истории

**ТЕХНОЛОГИИ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ ВО ВНЕУРОЧНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧИТЕЛЯ ИСТОРИИ**
АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 5 курса 52 группы
направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование»
профиль «История»
филологического факультета
Заярной Ирины Александровны

Научный руководитель
кандидат исторических наук,
доцент _____ И.М. Самсонов
(подпись)

Зав. кафедрой истории
кандидат исторических наук,
доцент _____ А.Б. Кисельников
(подпись, дата)

Балашов 2025

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность. Современные тенденции, происходящие в образовании, определяют изменение подходов к организации образовательного процесса. Создание единого образовательного пространства, переход на федеральные государственные образовательные стандарты обуславливают необходимость переориентации педагогического процесса на реализацию новых подходов к организации образовательного процесса в школе. В этих условиях наиболее остро актуализируется проблема развития личностного потенциала обучающихся: раскрытие их возможностей, творческих способностей, активности, самостоятельности и самореализации в различных видах деятельности.

Учебно-познавательная деятельность осуществляется не только на уроках, она продолжается во внеурочное время в разнообразных формах воспитательной работы.

Внеурочная деятельность по истории является частью образовательного процесса и направлена на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы. Ученые отмечают, что внеурочная деятельность ориентирована на решение задач воспитания и социализации обучающихся, расширение, углубление их знаний и умений, развитие интересов и способностей, создание условий для использования свободного времени.

Для организации эффективной внеурочной деятельности по истории важно учитывать интересы и потребности школьников, реализацию принципа преемственности внеурочной деятельности с технологиями учебной работы, а также опираться на традиции воспитательной системы школы.

Внеурочная деятельность по истории должна быть направлена на создание условий для проявления и развития школьниками интересов и потребностей на основе свободного выбора, ведь они выступают в роли

важных мотивов деятельности.

В ходе внеучебной деятельности по истории важно использовать игровое обучение, которое способствуют формированию и развитию творческого мышления, воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности школьников. Игровая технология предполагает использование широкое разнообразие игровых приемов и ситуаций, причем сложность определяется многообразием форм игры, способов участия и алгоритмом ее проведения. В процессе игры осваиваются правила поведения и роли социальных групп, переносимые в жизнь; рассматриваются возможности групп, коллективов-аналогов, приобретаются навыки совместной коллективной деятельности.

Изучение **степени научной разработанности** показало, что в настоящее время проблема игры изучается в науке на различных уровнях. Мы акцентируем свое внимание на культурологии, психологии и педагогике. В рамках культурологии игра признается основой любого культурного феномена. Теория игры в культурологии получила свое развитие в результате деятельности следующих ученых: Дж. Апплетон, К. Гросс, С. М. Лацарус, Г. Морфи, Г. Спенсер, Г. С. Холл (конец XIX века); Э. Берн, Л. Витгенштейн, Я. Морено, Ж. Пиаже, К. Рейноутер (начало XX века).

В рамках психологии проблему игры изучали такие ученые как: Дж. С. Брунер, С.В. Григорьев, А. Джолли, К.О. Монтенегеро, С.Л. Новоселова, М.А. Нарбашева, Н.Н. Палагина, К. Сылва, Б. Сеттон-Смит, А.В. Черная, Д.Б. Эльконин, и др. (XX век). Данные ученые отмечают игру как основу психического развития и становления личности.

С разных сторон проблема игры изучалась и деятелями педагогической науки: Е.А. Аркин, Е.Н. Водовозова, Г.Н. Волков, В.М. Григорьев, Р.И. Жуковская, А.Э. Измаилов, П.Ф. Каптерев, Б.Ф. Контутаутене, О.Н. Кышпанакова, Г.К. Селевко, Г.Н. Симаков, А.С. Симонович, Е.И. Тихеева, А.П. Усова, К.Д. Ушинский, А.П. Усова, А.Н. Фролова, С.А. Шмаков и др. Вышеперечисленные ученые отмечали развивающий потенциал игры в

процессе обучения и воспитания.

Анализ 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.

Объект исследования – игровые технологии, применяемые во внеурочной деятельности учителя истории.

Предмет исследования – технологии игрового обучения во внеурочной деятельности учителя истории

Цель исследования – определить наиболее эффективные технологии игрового обучения во внеурочной деятельности учителя истории.

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

1. Определить понятие, цели и задачи игровых технологий в образовательном процессе.
2. Рассмотреть особенности, цели и задачи использования игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории. Требования ФГОС по применению игровых технологий в деятельности учителя истории и обществознания.
3. Выделить дидактические возможности игровых технологий во внеурочной деятельности в области истории.
4. Обосновать организацию внеурочной деятельности в области истории с использованием игровых технологий.
5. Разработать конспекты внеурочной деятельности учителя истории с использованием игровых технологий.
6. Проанализировать опытно-экспериментальную работу по апробации игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории.

Теоретико-методологические основы 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 (Г.К. Селевко, Л.Н. Боголюбов, Е.И. Жильцова, А.Т. Кинкулькин, К.Е. Михеенко, А.В. Толочко) и др.

Методы исследования: теоретические – анализ, сравнение, систематизация научного материала, педагогическое моделирование; методы сбора эмпирической информации: тестирование, методы качественного и количественного анализа данных, обобщение полученных результатов.

Организация исследования. Исследование осуществлялось на базе МОУ Лицей г. Балашов Саратовской области. Выборку эмпирического исследования составили обучающиеся подросткового возраста 9 «Б» класса, в количестве 15 человек.

Практическая значимость исследования заключается в том, что его результаты могут быть использованы в работе преподавателя истории общеобразовательного учреждения для развития познавательной активности и для развития взаимодействия и сотрудничества обучающихся.

Структура бакалаврской работы включает: введение, две главы, заключение, список использованных источников.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Под игровой технологией подразумевается целенаправленная деятельность, организуемая в процессе обучения. Главным признаком педагогической игры является конкретизация цели и четкое ориентирование на сформулированный результат.

Основная цель игровой технологии сделать образовательный процесс наиболее понятным и доступным. Подготовить почву для более сложных и содержательных процессов обучения и воспитания.

Учебно-воспитательные задачи школьного курса истории находят свое решение при тесной связи классно-урочной системы обучения с внеклассной работой. Знания, умения и навыки по истории и обществоведению, приобретаемые обучающимися на уроках, находят значительное углубление и расширение во внеклассной деятельности, что способствует повышению общего интереса к предмету

Термин «внеурочная деятельность» вошел в широкое употребление с принятием нового ФГОС в 2010 году. Согласно ФГОС третьего поколения, внеурочная деятельность является обязательным компонентом содержания базового образования, направленным на достижение планируемых результатов освоения основных образовательных программ.

При интеграции игр в учебный процесс исследователи выделяют три результата обучения: когнитивные, поведенческие и аффективные. Кроме того, включение игровых технологий во внеурочную деятельность по истории формирует познавательный интерес. Игры вовлекают обучающихся в учебно-воспитательный процесс и способствуют эффективному достижению учебных целей, предоставляя обучающимся возможности активно переживать, практиковаться, взаимодействовать и размышлять в совместной, игровой и ориентированной на обучающегося среде.

Осуществив теоретический и практический анализ состояния исследуемой проблемы, мы определили цель экспериментального исследования. Экспериментальная работа была направлена на проверку эффективности применения игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории и обществознания.

Исследование проходило на базе МОУ Лицей г.Балашова Саратовской области в период с сентября 2024 года по апрель 2025 года. В экспериментальном исследовании приняли участие обучающиеся 9 класса. Количество участников составило 15 человек.

Исследовательская работа была организована в 3 этапа:

На 1 этапе исследования проводился теоретико-методологический анализ литературных источников, посвященных изучению применения игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории.

На 2 этапе:

– осуществлялся подбор диагностических методик и их проведение на выявление показателей развития познавательной активности и познавательного интереса у обучающихся 9 класса МОУ Лицей г.Балашова Саратовской области;

– разрабатывалась серия конспектов внеурочной деятельности учителя истории с использованием игровых технологий в 9 классах.

На 3 (заключительном) этапе:

– проведено контрольное тестирование для выявления эффективности применения игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории.

Диагностические методики применялись в начале и в конце экспериментального исследования.

Контрольное тестирование обучающихся осуществлялось с помощью следующих диагностических методик:

1. Для выявления уровня познавательной активности была разработана авторская анкета на основе методики Л.Ф. Тихомировой «Развитие интеллектуальных способностей школьника» (Приложение Б).

2. Методика «Флаг моего класса» (сформированность коммуникативных умений и навыков сотрудничества).

3. Анкета о роли занятий внеурочной деятельности на учебную деятельность (Приложение В).

По результатам исследования использования игровых технологий на занятиях внеурочной деятельности по истории получены следующие результаты и сделаны выводы:

1) любая игра требует серьезной подготовки и организации. При включении игровых технологий в учебный процесс необходимо учесть

следующие методические рекомендации: прежде всего - определиться с целью, которую необходимо достичь. Также не маловажно определить какое умение или навык будет сформирован в ходе игры. На каком из этапов игры необходимо акцентировать внимание. После предварительной подготовки следует приступать к материально-технической обеспеченности игровой технологии;

2) исходя из выделенных методических особенностей включения игровых технологий во внеурочную деятельность, разработан ряд учебно-воспитательных занятий внеурочной деятельности по истории в 9 классе;

3) приведены результаты педагогического эксперимента по использованию игровых технологий во внеурочной деятельности по истории. Результаты проведенного исследования позволяют сделать вывод о том, что целенаправленное использование игровых технологий во внеурочной деятельности по истории оказало позитивное влияние и позволило повысить уровень познавательной активности, развития умения взаимодействия, сотрудничества учащихся, сформированность коммуникативной компетентности обучающихся.

В заключении сформулированы основные выводы исследования.

Игровая технология – целостная система, которая является неотъемлемой частью педагогического процесса. Она включает в себя разнообразные методы, приемы и упражнения, направленные на развитие умственных и творческих способностей ребенка. При достаточной проработанности, технология игрового обучения, являющаяся разновидностью современных психо-педагогических технологий, имеет ряд практических преимуществ, связанных с эффективной организацией учебного процесса. Педагогическая игра, в отличие от общепринятых игр, обладает рядом существенных признаков. В игровой деятельности присутствует четко поставленная цель и результат обучения. Игра носит учебно-познавательную направленность.

Использование игровой технологии во внеурочной деятельности по истории способствует практическому применению детьми тех знаний, которые

они получают в процессе обучения, активизирует учебно - познавательный интерес обучающихся и способствует развитию их самостоятельности, и именно это указано в требованиях ФГОС основного общего образования. Согласно ФГОС третьего поколения, внеурочная деятельность является обязательным компонентом содержания базового образования, направленным на достижение планируемых результатов освоения основных образовательных программ.

Потенциал игровой технологии в учебно-воспитательном процессе во внеурочной деятельности в области истории очень велик, ее применение в обучении направлено на повышение его эффективности и имеет целый ряд преимуществ. При интеграции игр в учебный процесс исследователи выделяют три результата обучения: когнитивные, поведенческие и аффективные.

Применение во внеурочной деятельности игры, способствует развитию познавательного интереса у обучающихся, а в силу особенностей рассматриваемых дисциплин, повысить интерес не только к предметам истории, но и к учебному процессу в целом.

На сегодняшний момент существует множество классификаций обучающих игр, в основе которых лежат различные параметры. В основном педагоги проводят ролевые и деловые игры, так как они наиболее ярко отражают цели и задачи истории и обществознания, как учебного предмета.

Любая игра требует серьезной подготовки и организации. При включении игровых технологий в учебный процесс необходимо учесть следующие методические рекомендации: прежде всего - определиться с целью, которую необходимо достичь. Также не маловажно определить какое умение или навык будет сформирован в ходе игры. На каком из этапов игры необходимо акцентировать внимание. После предварительной подготовки следует приступить к материально-технической обеспеченности игровой технологии.

Для проверки целесообразности использования игровых технологий во внеурочной деятельности по истории в общеобразовательной школе нами

было проведено исследование, позволяющее отследить динамику развития и потенциал игровых технологий для повышения познавательной активности, развития умения взаимодействия, сотрудничества учащихся, сформированности коммуникативной компетентности обучающихся.

Для этого нами был использован ряд учебно-воспитательных занятий во внеурочной деятельности по истории с применением игровых технологий для 9 классов.

По итогам исследования, было отмечено, что обучающиеся стали активнее включаться в работу, применять дополнительные знания. Включение игровых технологий занятий внеурочной деятельности по истории также способствовало усвоению большого количества материала, кроме того, усвоение его происходило быстрее, более длительному его сохранению в памяти и использовании его при решении новых проблем.

Познавательную активность на начальном этапе исследования характеризовала ситуативная активность или преимущественно объектная позиция (60%), на контрольном этапе преобладали исполнительская активность или преимущественно субъектная позиция и творческая активность или выраженная субъектная позиция.

У обучающихся наблюдались переходы от низкого уровня к среднему или высокому уровню сформированности навыков учебного взаимодействия. Обучающиеся стали демонстрировать более высокий уровень сформированности навыков учебного взаимодействия, стали лучше договариваться, используя свои убеждения, уговоры и аргументы в процессе общения. Они научились говорить и слышать одновременно, исправлять чужие ошибки, таким образом, закрепляя, корректируя и дополняя свои знания. У обучающихся наблюдается сплоченность, эмоциональная окрашенность общения их совместного взаимоотношения.

Обучающие отмечают, что им очень интересно участвовать в играх на занятиях внеурочной деятельности по истории (до эксперимента таких обучающихся было 46,7%). Так же большинство отметили, что применения

игр влияют на усвоение учебного материала по истории, на повышение интереса, на познавательную и творческую деятельность, на развитие самостоятельности и ответственности, на развитие навыков работы с современными информационными ресурсами.

Общим результатом, полученным в ходе исследования, стал заметный рост мотивации обучающихся, повышение качества их работы и как следствие этого – формирование ключевых компетентностей учащихся.

Таким образом, целенаправленное использование игровых технологий во внеурочной деятельности учителя истории является значимым средством развития познавательных компетенций, умения взаимодействия, сотрудничества учащихся, сформированности коммуникативной компетентности обучающихся.