

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ
БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ»

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ОБУЧЕНИИ ШКОЛЬНИКОВ ИСТОРИИ

Учебно-методическая разработка

Составитель
А. В. Афонюшкина

Издательско-полиграфический центр
Воронежского государственного университета
2012

РОЛЬ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИСТОРИИ

Каждый учитель хочет, чтобы его уроки были интересными, увлекательными и запоминающимися. Дидактическая игра является одной из уникальных форм, позволяющих сделать интересной и увлекательной не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению материала, которые осуществляются в рамках воспроизводящего и преобразующего уровней познавательной деятельности – усвоение фактов, дат, имен и др. Эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, постоянно расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети за последнее время значительно увеличили поток получаемой детьми информации и ее разнообразие. Но все эти источники предоставляют в основном материал для пассивного восприятия. Важной задачей школы становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Игра способна решить еще одну проблему. Сегодняшнюю школу критикуют за перенасыщенность вербальными, рациональными методами и средствами обучения, за то, что не принимается во внимание природная эмоциональность детей. Игра по своей природе синтетична, она органично объединяет эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности.

Игра – это естественная для ребенка форма обучения. Она – часть его жизненного опыта. Передавая знания посредством игры, преподаватель учитывает не только будущие интересы школьника, но удовлетворяет сегодняшние. Учитель, использующий игру, организует учебную деятельность, исходя из естественных потребностей ребенка, а не исключительно из своих (взрослых) соображений удобства, порядка и целесообразности.

ЧТО ТАКОЕ ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА?

Еще в Древнем мире игра использовалась как одна из форм обучения. Однако возникшая в Средневековье авторитарная и рассудочная система образования стала опираться исключительно на рациональную дидактику. Игра в такой школе была редчайшим исключением. Постепенно утвердилось мнение, что учение – это тяжелый труд, предполагающий естественное принуждение, без которого невозможно продвижение в познании. Во всем мире такая картина просуществовала до конца XIX столетия. В нашей стране только в 1960-е гг. – в период либерализации общественной жизни – начала распространяться формула «учение с увлечением», пропагандируемая

Предварительная подготовка зачастую несет основную дидактическую нагрузку. Но учителю надо больше доверять детям, не надо полностью организовывать подготовку, пусть они сами проявят самостоятельность.

2. Подготовка непосредственно перед игрой.

Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения (переставить столы, включить музыку, приготовить к использованию технические средства обучения, вывесить схемы, карты, картины); проверить готовность учащихся к игре.

3. Объяснение правил игры.

Необходимо сформулировать их кратко и конкретно. Многое усвоится в самой игре, если кому-то что-то не понятно.

4. Выбор участников игры.

Представьте, что учителю нужно выбрать четырех участников. Выбор игроков лучше обыграть, преследуя образовательные и дисциплинирующие цели. Учитель объявляет: «Для игры нужно четыре участника, но поскольку желающих много, мы поступим так: на доске нарисована головоломка (анagramмы, вопросы). Первые четыре человека, которые быстрее других в тетради напишут решение (ответ), и будут участниками».

Для учителя важно включить каждого школьника в активный познавательный процесс. Поэтому целесообразно, чтобы участников было как можно больше. Кто-то может фиксировать ошибки, другой – контролировать время и т.д.

III. Ход игры

Несмотря на важность дидактического результата, при проведении игры необходимо понять, что методическое содержание – это скрытая часть «айсберга», которая должна волновать учителя до начала игры. Как только игра началась, главное – это игровое действие. Ведь чем интереснее и занимательнее игра, тем большие развивающий, образовательный и воспитательный результаты могут быть достигнуты. На это указывал Л. С. Выготский, говоря, что ребенок «играет, не сознавая мотивов игровой деятельности», и эта особенность «существенно отличает игру от труда и других видов деятельности».

1. Начало игры.

На этой стадии можно уточнить некоторые нюансы, касающиеся правил игры. Они проясняются в игре первых же участников. И тогда учителю нужно остановить игру и кратко объяснить, что нарушено и как нужно правильно участвовать в игре. Но не менее важно, чтобы игра набрала обороты. Игры с правилами обычно требуют хорошего темпа. И задает его организатор, кому-то подсказывая, кого-то подгоняя восклицаниями: «Ускоряем темп!», «Долгая пауза!»...

2. Развитие игрового действия (кульминация).

На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников, и зрителей (если таковые есть). Организатору важно следить за выполнением правил и иногда «добавлять поленья в горящий костер», то есть подбодрить проигравшего, заметить что-нибудь интересное в его участии, напомнить, что в игре итог может быть совершенно неожиданным; кроме того, можно подзадорить болельщиков или зрителей и т.д. Если в начале игры нарушение правил можно простить, то сейчас всякое нарушение должно быть четко отмечено, участники получают штрафные очки или выходят из игры.

3. Заключительный этап игры.

Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение; не следует ждать, что игра сама надоеет учащимся. Нужно вовремя поставить точку, чтобы не только не пропало созданное игрой приподнятое настроение, но и не расфокусировалось направленное на изучаемый материал внимание. Для того чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее сказать о приближении ее окончания (например: «Еще два участника, и мы закачиваем!»). У ребят таким образом появляется время, чтобы психологически подготовиться к окончанию игры. Это один из приемов предотвращения того момента, когда дети всем классом будут просить: «Ну давайте еще поиграем!»; он облегчит переход к другим видам деятельности.

IV. Подведение итогов: оценка и поощрение школьников

Подведение итогов игры включает в себя как дидактический результат (что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим и что помогло ему достичь победы).

Сложен момент объявления результатов соревнования (исторической викторины, конкурса и т.д.), занимающего большую часть урока или даже выходящего за его пределы. Ведь класс может перессориться, так как для каждого принимавшего участие его группа всегда кажется лучшей. А иногда так получается, что лучше выступила группа, которая меньше всего готовилась (хороший экспромт). Естественно, другим группам, которые потратили много времени на подготовку, обидно. Учитель должен понимать все это и умело принимать решения. Ведь жесткие эмоциональные конфликты не входят в расчет преподавателя. Нездоровый психологический климат в ученическом коллективе после игры, проведенной на уроке, – вина учителя.

Чтобы избежать этих проблем, необходимо:

а) перед началом подготовки к игре четко объявить критерии (лучше, чтобы школьники записали их в тетрадь), по которым будет производиться оценка результатов;

б) корректно обнародовать результаты. Итоги соревнования иногда имеет смысл объявлять не сразу после его окончания. Их можно будет огласить на следующем уроке или опубликовать в школьной газете. Страсти поутихнут, да и учитель сумеет учесть все тонкости, чтобы оценить игроков справедливо. Хотя, конечно, нельзя забывать, что школьники очень ждут результатов игры и хотят знать их как можно скорее;

в) со всей тщательностью обязательно отметить положительные стороны команд (участников), которые не заняли призовых мест;

г) отметить, что мешало игре, если таковое было. И конечно, всем должно быть предельно ясно, что команды, которые получили призовые места, действительно были сильнее.

V. Анализ игры: обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния

Несмотря на то, что учитель сам чувствует настроение класса (понимает, удалась игра или нет), все же его мнение не может отражать полноценную картину, так как это коллективное настроение. Учителю, однако, важно понимать каждого ребенка, чтобы сделать выводы для проведения следующей игры – с учетом индивидуальных особенностей каждого. И несмотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, он обязательно должен провести данный этап, ведь анализ – залог эффективности игровой деятельности и развития методического мастерства учителя.

Развитие самостоятельности учащихся в подготовке и организации игр

Игра – это вид деятельности, где ребенок может проявлять себя в разных позициях: просто участник, активный участник, ведущий, организатор, инициатор игры. Учитель должен стремиться развивать инициативу учащихся как в подготовке и организации, так и в создании новых игр. Учитель постепенно передает свои позиции лидера в организации игровой деятельности, становясь косвенным организатором. Таким образом происходит постепенное развитие самостоятельности учащихся, а учитель постепенно отходит от роли организатора к роли консультанта, участника игры или даже просто зрителя. Он как бы передает эстафетную палочку игрового творчества учащимся, реализуя развитие по-настоящему партнерских взаимоотношений, приобретая актив помощников в организации учебно-игровой деятельности.

Опыт организации игр позволяет выделить следующие этапы постепенного развития творческой инициативы в игровой деятельности учащихся:

а) инициатива, организация и ведение игры – деятельность учителя, ученики являются участниками игры;