

11. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г. К. Селевко. – М., 1998., с.256.
12. Хейзинга, Й. А. Человек играющий. В тени завтрашнего дня / Й. А. Хейзинга. – М.: Юнити, 2009. – 212 с.
13. Чшиева, Т. Л. Использование технологии деловых компьютерных игр при обучении основам экономики и управления // Народное образование. – 1999. - № 6.
14. Эльконин, Д. Б. Игра, ее место и роль в жизни и развитии детей // Дошкольное воспитание. – 1976. – № 5. – С. 17 – 24.

Манжина Е.В.,

студентка института гуманитарного образования

АГГПУ имени В.М. Шукшина (г. Бийск);

научный руководитель: кандидат исторических наук, доцент Е.В. Почеревин

АГГПУ имени В.М. Шукшина (г. Бийск)

УЧЕБНАЯ ИГРА И ЕЕ РОЛЬ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИСТОРИИ

Аннотация. В статье рассмотрена роль игровой деятельности в процессе обучения истории. Проведен анализ педагогической литературы о возможностях игровой деятельности.

Ключевые слова: игровые технологии, методика преподавания истории, дидактическая игра, учебная игра.

Игра является ведущей деятельностью ребенка в дошкольном возрасте, но не стоит забывать, что она остается одним из главных средств развития личности и интеллекта в последующие годы жизни ребенка. Еще в древнем мире игра использовалась как одна из форм обучения. Она занимает особое место в системе организационных форм и приемов обучения в современной школе.

Для проведения дальнейшего исследования необходимо определить понятия игры вообще и учебной (дидактической) игры. В широком смысле слова, игра – это занимательная для субъекта деятельность в условных ситуациях [1, с.11]. В нашем случае субъектом является учащийся среднего школьного возраста. Дидактическая игра представляет собой условную занимательную для субъекта деятельность, которая направлена на формирование универсальных учебных действий: личностных, познавательных, коммуникативных и регулятивных. Из этого можно сделать вывод, что дидактическая игра принадлежит как к игровой, так и учебной системе.

Советские психологи и педагоги (Ю. Азаров, А. Запорожец, В. Сухомлинский, Д. Эльконин) отмечали, что использование игр создает в обучении неформальную обстановку, способствует развитию познавательного интереса, формированию прочных и глубоких знаний, и развивает интеллектуальную и эмоциональную сферу учащихся [4, с. 91]. Каждый учитель-профессионал своего дела, который желает передать учащимся как можно больше знаний, хочет, чтобы его уроки были интересны и увлекательны для детей. Для того чтобы уроки были запоминающимися, недостаточно хорошего знания предмета и умения интересно преподнести материал. Как известно, школа, как и все общество, не стоит на месте: школьники становятся другими, создаются новые программы изучения предмета, издаются учебники с измененной концепцией преподавания истории.

Дидактическая игра является одной из уникальных форм обучения, позволяющих сделать интересной и увлекательной не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению материала, которые осуществляются в рамках производящего и преобразующего уровней познавательной деятельности - усвоение фактов, дат, имен [1, с. 7]. Игра побуждает ребенка перевоплотиться в другого человека из

прошлого или современности, заставляет его «прыгнуть выше себя», ибо он изображает взрослого, «примеривая на себя» далекий от его повседневной практики образ [2, с. 11]. Через переживания и поступки своих героев учащиеся моделируют историческую реальность. Знания, приобретенные в ходе игры, становятся лично значимыми для каждого ученика и эмоционально окрашенными, что помогает ему глубже понять исторические процессы, проникнуть в историческую эпоху. Также эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Но такая задача невозможна без мобилизации всех умений ученика, она побуждает осваивать и углублять новые знания, расширяет его кругозор. Развиваются способности школьника к восприятию, сопереживанию.

Игра – это естественная для ребенка форма получения знаний. Также она является частью его жизненного опыта. Используя игру для передачи знания, учитель принимает во внимание не только будущие интересы школьника, но и удовлетворяет существующее уже сегодня. Учитель, который использует игру на уроке, организует учебную деятельность, исходит не исключительно из своего удобства, целесообразности и порядка, а из естественных потребностей ребенка.

В процессе игры стирается строгая грань между ребенком и взрослым, т.е. учителем. В повседневной жизни почти всегда взрослый играет роль субъекта: ведущего, обучающего, воспитывающего. Ребенок же выступает в качестве объекта: ведомый, обучаемый, воспитуемый. Складывается стереотип в отношениях, который ребенку изменить не по силам. В силу сложившихся стереотипных взаимоотношений со взрослыми, ребенок не всегда может проявить свою субъективную сущность [2, с.5]. В игре же он может решить эту проблему, создав собственную реальность и свой мир, в которых он играет роль полноправного субъекта.

Игры помогают, по утверждению К.Д. Ушинского, не только проявить наклонности и способности ребенка, но и совершенствовать их [3, с.8].

Таким образом, игра, как привычный вид деятельности, помогает ребенку в процессе обучения получить более прочные знания, задействовав эмоциональный вид деятельности. Благодаря интересной и увлекательной работе в игре учащийся получает возможность ощутить себя человеком изучаемой эпохи на уроке и принять активное участие в смоделированных ситуациях.

Литература

1. Борзова, Л. П. Игры на уроке истории: Метод. пособие для учителя / Л. П. Борзова. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – 160 с.
2. Короткова, М. В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. / М. В. Короткова. – М.: ВЛАДОСС-ПРЕСС, 2001. – 256 с.
3. Кулагина, Г. А. Сто игр по истории: Пособие для учителя / Г. А. Кулагина. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 1983. – 240 с.
4. Кучерук, И. В. Учебные игры на уроках истории // Преподавание истории в школе – М. 1989. – №4. – С. 91-99.