

Использование технологии игрового обучения на занятиях по ОУД.04 История и во внеаудиторной работе как способ активизации учебно-познавательной деятельности

Усимова И.А.

В педагогике существует большое количество классификаций уроков, один из них – по методам обучения. Можно выделить пассивные (ученик «объект» воспринимает информацию от учителя), активные (ученик «субъект», в процессе творческой деятельности изучает тему сам) и интерактивные (взаимодействие учеников и учителя) метода преподавания.

Наилучшего результата, на наш взгляд, можно достичь гармонично используя в своей педагогической деятельности все методы. Однако, в настоящее время интерактивный метод внедрен в школьное образование не так хорошо, как хотелось бы. Это случается, потому что педагоги часто боятся перекладывать сложный исторический материал в формат интерактива, ошибочно полагая, что в таком виде дети серьезно не воспримут тему урока. Хотя игровые технологии давно зарекомендовали себя как прекрасный инструмент обучения.

Остановимся более подробно на данном методе преподавания.

Игровые или интерактивные технологии больше всего подходят под требования Федерального государственного образовательного стандарта о личностно-ориентированном подходе. Так как, именно в процессе интерактивного взаимодействия ученик и учитель находятся в сообучении, или другими словами происходит обучение в сотрудничестве, где и педагог, и ребенок находятся в статусе субъекта образовательной деятельности.

Педагог чаще выступает лишь в роли организатора процесса обучения, лидера группы, создателя условий для инициативы учащихся. Кроме того, интерактивное обучение основано на прямом взаимодействии учащихся со своим опытом и опытом своих друзей, так как большинство интерактивных упражнений обращается к опыту самого учащегося, причем не только учебному, школьному. Новое знание, умение формируется на основе такого опыта [1, с. 21].

В России использование активных и интерактивных методов широко практиковалось в 20-х гг. XX в. (проектный, лабораторно-бригадный метод, производственные, трудовые экскурсии, практики). Дальнейшая разработка этих методов присутствует в трудах Сухомлинского (60-е гг.), а также «педагогика – сотрудничества» Шаталова, Амонашвили, Лысенковой и других (70-80-е гг.). Особо интересен для нас и опыт американских коллег, поскольку в последние десятилетия XX в. там проводились многочисленные эксперименты и научные исследования в области интерактивных методов, разработаны детальные руководства для учителей. Все эти методы и наработки способствуют активному использованию интерактивных методов в массовой школе [2, с. 51].

Исследования, проведенные в 80-х г. Национальным тренинговым центром (США, штат Мэриленд), показали, что интерактивные позволяют резко увеличить % усвоения материала. Результаты этого исследования отражены в таблице, получившей название «пирамида обучения». Наименьший процент усвоения имеют пассивные методики (лекция 05%, чтение - 10%), а наибольший - интерактивные (дискуссионные группы - 50%, практика через действие - 75%, обучение других, или немедленное применение - 90%) [2, с. 54]. Здесь уместно привести китайскую поговорку: «Скажи мне, я забываю. Покажи мне, я могу запомнить. Позволь мне сделать это, и это станет моим навсегда».

Место пассивных, активных и интерактивных методов также хорошо иллюстрирует так называемая «таксономия Блума» - таблица уровней и целей обучения и развития познавательных навыков, разработанная группой американских психологов и педагогов под руководством профессора Бенджамина Блума. Термин «таксономия» означает систематизацию объектов по определенным критериям с целью создания определенной последовательности (иерархии). Блум предложил иерархию учебных целей по их сложности. Таблица используется учителями практиками, и показывает, что уровень знаний (информации) является лишь начальным этапом в обучении (хотя и обязательным, базовым) Обучение должно продолжаться дальше, и педагог должен ставить перед собой и другие цели [2, с. 56].

Пассивные методы обучения ориентированы, как правило, лишь на уровне знания и понимания, интерактивные же – задействуют все уровни обучения.

Разберем каждый из этапов игрового занятия.

В начале, учитель выбирает точную форму интерактива, которая на его взгляд будет лучше подходить под тему занятия. Это зависит не только от материала, который нужно будет изучить, но и от особенностей класса.

Первый этап игры – вступление.

Например, можно использовать прием под названием «Скажи то, что ты собираешься сделать». В этом случае, детям предлагается определенная ситуация, или проблемный вопрос, который школьники должны решить. Учитель объясняет правила игры: дает конкретные временные рамки, условия работы в группе и цель, которую они должны достичь [3, с. 35-36].

Правила могут быть такими: уважительно относиться друг к другу в группе, не быть пассивным, быть пунктуальным, ответственным, не перебивать, придерживаться регламента, уважать правила работы в группе и так далее.

В рамках урока истории, данная игра может быть применена на уроках, где изучают заключение мирных договоров, или переговоры нескольких стран по урегулированию важных геополитических вопросов. Например,

этот формат хорошо подойдет на занятии 10 класса по теме заключение Брестского мира Советским Союзом, где школьникам предлагается найти альтернативный выход из сложившейся ситуации между представителями стран участвующей в Первой мировой войне.

Основная часть: «Скажи то, что хотел сделать». Процесс игры (участники взаимодействуют активно, пытаясь достичь поставленной цели): например, ведут дебаты, где каждая группа представляет интересы страны участницы мирных переговоров. Такой подход помогает детям видеть ситуацию под разными углами, с точки зрения общего положения на международной арене.

В структуру интерактивного занятия, в основную часть рекомендуется включать игры на снятие эмоциональных зажимов. Существует 2 вида игр на снятие эмоциональных зажимов:

- «игры-ледоколы» (ice - breaker) – короткие игры, которые используются для создания атмосферы доверия в группе; Примеры «игр-ледоколов»: «2 правды, 1 ложь», «Снежный ком», «Мой новый знакомый человек особенный, потому что...» [3, с. 35-36]. Перекладывая эти игры на урок истории, можно предложить детям использовать персоналии или события. Например, игра «Мой новый знакомый человек особенный, потому что...» хороша для представления исторических личностей – В.И. Ленина, Л.Д. Троцкого и т.д.

- «игра-разминка» – используется для снятия напряжения, усталости, переключения внимания (во время перехода от одной части занятия к другой), при появлениях признаков усталости группы.

Примеры «игр-разминок»: «Космическая скорость». Ход игры: Ведущий предлагает группе придумать и продемонстрировать самый быстрый способ передачи маленького мяча (любой другой предмет) по очереди от первого до последнего участника группы (время не должно превышать 5 сек.). При этом должны быть названы имена каждого из участников группы [4]. Используя эту игру на уроке, учитель может предложить детям представляться не своими именами, а ролями, которыми они будут играть в данной игре. Соответственно, роли дети выбирают из предложенных исторических личностей.

Выводы (рефлексия): «Скажите о том, что сделано».

Рефлексия начинается с концентрации участников на эмоциональном аспекте, чувствах, которые испытывали участники в процессе занятия. Второй этап рефлексивного анализа занятия – оценочный (отношение участников к содержательному аспекту использованных методик, актуальности выбранной темы и др.). Рефлексия заканчивается общими выводами по теме, которые делает педагог.

Примерный перечень вопросов для проведения рефлексии:

- Что вы чувствовали и почему?

- Что произвело на вас наибольшее впечатление?
- Что вам помогало в процессе занятия для выполнения задания, а что мешало?
- Есть ли что-либо, что удивило вас в процессе занятия?
- Чем вы руководствовались в процессе принятия решения?
- Учитывалось ли при совершении собственных действий мнение участников группы.
- Как вы оцениваете свои действия и действия группы?
- Если бы вы играли в эту игру еще раз, чтобы вы изменили в модели своего поведения? [5, с.107].

Все ответы эти вопросы должны быть связаны с историческими знаниями, полученным в результате занятия.

В игровых методах обучения в рамках учебной программы существует сложность предоставления обратной связи и получения ее. Обучение не может быть эффективным, когда что-то просто выполняется. Необходимо обдумать, что сделано, подвести итоги, понять, что можно взять в арсенал профессионализма. Отправным моментом в этом обдумывании является конкретный опыт, он образует почву для наблюдения и размышления, для использования его в определенных ситуациях и составления плана действий [6, с.151].

Игра помогает детям легко запомнить сложную информацию, помимо этого, во время игровых действий школьники могут эмоционально прочувствовать исторические события, что прочно связывает их впечатления с полученными знаниями.

Литература:

1. Шоган В.В. Новые технологии в историческом образовании. – Ростов н/Д: Феникс, 2005. – 156 с.
2. Педагогические технологии: Учебное пособие/Авт. – сост. Т.П. Сальникова. – М.: ТЦ СФЕРА, 2007.- 128 с.
3. 24. Педагогическая практика в системе подготовки современного учителя. Выпуск 2. Учебно-методическое пособие /Авторы-составители: О.В. Воробьева, Т.А. Третьякова. – Арзамас: АГПИ им. А.П. Гайдара, 2007. – С. 35-36.
4. Лакоценина Т.П., Алимова Е.Е., Оганезова Е.М. Современный урок. Ч. V. Инновационные уроки. – Ростов на Дону: Учитель, 2007. – 208 с.
5. История. 5 – 11 классы: технологии современного урока / Авт. – сост. В.В. Гукова и др. – Волгоград: Учитель, 2009. – 207 с.

6. История. 5 – 11 классы: инновационные формы уроков, интеллектуальные командные игры, литературно-исторические вечера / Авт. – сост. Е.В. Тайкова и др. – Волгоград: Учитель, 2010. – 300 с.