

Игровой компонент как возможная форма закрепления итогов исследований учащихся.

*Николаев Сергей Дмитриевич
ГАПОУ «ПСЭК им. П. Мачнева»*

Существующие сложности современного образовательного процесса усугубляются и тем, что в настоящее время у части студентов наблюдается достаточно слабая мотивация и низкая заинтересованность в обучении. Поэтому для обеспечения положительной мотивации обучения и активизации их познавательной деятельности преподаватель должен не только хорошо знать учебный материал, но и подать его в новых, более интересных формах.

Среди этих новых подходов хорошо зарекомендовали себя различные формы и методы подачи учебного материала, инновационные технологии, которые способствуют формированию ключевых компетентностей учащихся: готовности к разрешению проблем; готовности к самообразованию; готовности к использованию информационных ресурсов; готовности к социальному взаимодействию; коммуникативной компетентности. И здесь немаловажную роль играет исследовательская деятельность учащихся, которая способствует активному вовлечению учащихся в творческий поиск, увеличивает объём знаний, добытых самостоятельно; возрастает интерес среди учащихся, которые недостаточно активно проявляют себя в привычной для них урочной системе. Ведущими стимулами познавательной инициативы обучающихся в исследовательской деятельности являются новизна. Другим стимулом исследовательской деятельности является интерес. Интерес представляет собой состояние человека, побуждающее его к познавательной или практической деятельности. Интересы обучающихся весьма разнообразны и различаются по своей направленности. Интерес связан с эмоциональной оценкой выполняемой деятельности. Взаимодействие интереса и эмоций создает мотивационную основу для продуктивной

деятельности. *Главной целью* учебного исследования является приобретение учащимися навыка исследования как универсального способа освоения действительности через повышение мотивации к учебной деятельности и активизации личностной позиции в образовательном процессе, которых является приобретение субъективно новых знаний.

Результаты исследовательской работы можно представить в различных формах. Наиболее распространены текстовые работы (доклад, стендовый доклад, реферат, литературный обзор, рецензия). Кроме того, исследовательскую работу можно представить в форме компьютерной презентации или видеofilmа с текстовым сопровождением. То есть, чаще всего в представлении итогов исследования участвует или отдельный учащийся, или небольшая группа. В этом плане достойно внимания применение для закрепления итогов некоторых исследований элементов игрового плана, что, *во - первых*, позволяют добиваться систематизации процесса обучения и более высоких качественных показателей обучающихся. *Во - вторых*, сохранять интерес у обучающихся к предмету и развивать познавательную активность у обучающихся. *В - третьих*, игра органично объединяет эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности. *И, наконец, любая игра – условная занимательная для субъекта деятельность, которая направлена на формирование знаний, умений и навыков* [1].

Для закрепления хронологической последовательности исторических событий, динамическому повторению дат, представленных в исследовательской работе, развитию внимания и памяти нами довольно часто используется игра *«Исторические пятнашки»*. На доске рисуется квадрат с определённым количеством клеток, в которые вписаны даты темы. Дается задание: - восстановить даты в восходящем (нисходящем) хронологическом порядке. Показывая указкой на дату в квадрате, необходимо назвать событие, о котором идет речь. Выигрывает тот, кто более точно укажет на все даты за меньшее количество времени. Иногда дата подчеркнута, значит, об этом

события нужно рассказать более подробно. Очень неплохо показали себя «Исторические пятнашки» при исследованиях, связанных с участием самарчан в Великой Отечественной войне 1941-1945 гг, где в квадратах были размещены изображения героев войны, именами которых названы улицы г. Самары (кто, биография героя, подвиг героя). Таким образом, учащийся не только представлял итоги своей исследовательской работы, но и закреплял их практически.

В этот же ряд можно поставить «Аукцион» Эта игра проводится после прохождения одного из пройденных исторических периодов (н., «Первая мировая война»). На уроке исследователь предлагает ребятам игру: «Продается» оценка «5». Каждый из учащихся может ее «купить». Для этого ученику нужно назвать любое историческое лицо, принимающего участие в событиях этого периода. Любой другой «участник торгов» может назвать более высокую «цену», назвав другого современника. При этом называемые имена не должны повторяться. Повторившийся участник выбывает из игры. Каждое имя записывается на доске и в тетрадях (это делает повторение более эффективным). Для усложнения задания назвавший лицо, должен сказать о нем несколько слов! Если после очередного названного имени возникает пауза, медленно ударяется молотком три раза; ребята за это время могут назвать других исторических героев. Выигрывает тот, кто последним назовет имя героя. Такая методика урока заметно, стимулирует и активизирует познавательные процессы обучающихся: внимание, восприятие, мышление, запоминание, воображение; повышает прочность полученных знаний.

Для закрепления результатов исследования можно использовать игру «Герой, дата, событие». Исследователь называет имя исторической личности. Учащиеся называют, чем знаменита эта личность. Следующий участник называет дату этого события, дату реформы (деятельности) личности. Кроме этого, в этой игре можно менять местами содержание названия, что несколько по-другому заставляет участников готовить свои

ответы. Сама игра направлена как на развитие памяти, внимания, быстроту реакции, так и помогает закрепить пройденный материал [2].

Безусловно, одним из наиболее распространенных видов игровых моментов на уроках являются *викторины*. Большим плюсом является возможность их проведения при изучении практически любой темы, со всем классом или с группой детей. Викторины могут быть по определенной теме, по датам, по терминам и т.д.[3]. Они позволяют организовать занятия более красочными, интересными и даже эмоционально насыщенными. Кроме этого они способствуют более крепкому усвоению учебного материала именно в процессе практической деятельности, а это, в свою очередь, даёт не только более улучшенные результаты, но и способствует более прочному усвоению и закреплению материала. На наш взгляд, в процессе игр-викторин происходит более полное усвоение учебного материала как за счет возрастания уровня наглядности, так и за счёт повышения возможностей учащихся совместно извлекать и обрабатывать с помощью компьютерных технологий информацию из различных источников. Важным становится и само умение студентов достаточно четко и кратко формулировать свой ответ, и продуктивное использование времени преподавателя и студента.

Достаточно активно и заинтересованно проявляют себя обучающиеся при использовании интеллектуально-познавательной игры, где заметными отличительными признаками являются длительный период их подготовки и их состязательный характер. Чаще всего они имеют цель повторить и обобщить уже пройденный материал. *«Своя игра»*. Её краткие условия известны практически всем преподавателям. На компьютерный экран выводятся слайды различной степени сложности, что соответствует равному количеству баллов. Команды или отдельные учащиеся выбирают любой уровень сложности заданий, отвечают (желательно коротко обосновать свой ответ) на вопрос и в случае правильного (неправильного) ответа получают (не получают, передают ход другой команде, игроку) заслуженные баллы. В результате *«Своей игры»* побеждает та команда или тот игрок, который

набирает большее количество баллов. Для подсчёта баллов и полноты аргументов в пользу правильности ответов реально можно создать экспертную группу из учащихся-исследователей. Кроме этого важным может быть здесь то, что команды могут формироваться как по желанию учащихся, так и с учётом их возможностей и стремлений. В тоже время, формирование команд с примерно одинаковыми возможностями дают больший эффект, нежели с разной степенью успеваемости. Данная игра привлекалась нами для закрепления материалов исследований учащихся, которые в той или иной темы с возможной опорой на историю своего родного региона (Великая Отечественная война 1941-1945гг, советский тыл в 1941-1945 гг и т.д.) Как сама игра, так и поиск материалов по истории семьи, края, народов способствуют усилению познавательного интереса обучающихся, умению анализировать как сам материал, так и свою деятельность. Применение здесь интерактивных и мультимедийных возможностей игры позволяют участникам проявить себя в коллективной и индивидуальной игре, даже при небольших успехах повысить свою самооценку. Важен также эмоциональный климат. Создание деятельной, творческой обстановки в процессе игры, безусловно благотворно влияет на эмоциональность и психику обучающихся. В условиях активного учебного общения отмечается повышение точности восприятия, увеличивается результативность работы памяти, более интенсивно развиваются такие интеллектуальные и эмоциональные свойства личности, как, устойчивость внимания, умение его распределять; наблюдательность при восприятии; способность анализировать деятельность партнера, видеть его мотивы, цели. Кроме этого, интеллектуально - познавательной игры могут помочь привить активный интерес учащихся и к изучению истории родного края, и их умений связать её с историей России. Это подтягивает активность на уроках, снижает у них состояние тревожности: незнание не наказывается, а процесс познания - стимулируется. Совместная работа позволяет оценить у учащихся не только уровень и качество знаний и умений, но и их личную инициативу,

трудолюбие, сообразительность. А это значит, появляется дополнительная возможность управлять не только процессом обучения, но и воспитания.

Таким образом, использование игры (или её компонентов) на уроках истории как определенной формы представления результатов

исследовательской работы имеет свои плюсы. В тоже время следует помнить:

1. игры направлены не на механическое заучивание фактов, а на логическое их осмысление;
2. при проведении игры можно ориентироваться как на материал, включенный в учебники, так и на дополнительные материалы;
3. интерес к игре должен быть устойчивым и нарастающим;
4. в игре каждый участник должен найти для себя что-то новое, интересное, неизвестное.

Список использованных информационных источников

1. Колмаков А.И. Урок – игра, урок – соревнование. // Преподавание истории в школе. 1998. №5. С.38 – 42.
2. Кулагина Г. А. Сто игр по истории. М.: Просвещение, 1983. 240 с.
3. Устинская Елена Викторовна, Игры на уроках истории [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.netoskop.ru/theme/2001/06/21/2662.html>, свободный. – (дата обращения: 31.05.2022)