

# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ НА УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЯХ ПО ИСТОРИИ И ОБЩЕСТВОВЕДЕНИЮ

О. С. САВЧЕНКО

*Учреждение образования «Белорусский государственный  
университет информатики и радиоэлектроники»  
филиал «Минский радиотехнический колледж»*

**Аннотация:** Раскрывается ценность игровой технологии для активизации познавательной деятельности учащихся на учебных предметах история и обществоведение, приведены примеры интеллектуальных игр и критерии их отбора.

При освоении содержания образовательных программ среднего специального образования на основе общего базового образования обеспечивается получение общего среднего образования [1, с. 215] Одной из важнейших проблем освоения школьного компонента в техническом ССУЗе, особенно социально-гуманитарного цикла, является то, что их познавательная деятельность не распространяется на эти дисциплины. Интерес учащихся к истории и обществоведению, как школьным компонентам, приобретает функциональный характер. Как получить высокую отметку, необходимую для среднего балла диплома, с наименьшими затратами для себя. Как решать эту проблему? На наш взгляд, в деле преподавания учебных дисциплин социально-гуманитарного цикла, в частности истории и обществоведения в ССУЗе очень многое зависит от конкретного преподавателя. Важно, с какой целью он входит в аудиторию: формально прове-

сти учебное занятие или сформировать такую образовательную среду, что бы у учащихся сформировался интерес к учебе, возникла потребность в познании своей Отечественной истории, всемирной истории, обществоведения. Наши учащиеся, в большинстве своем, пришли мотивированные на получение профессии, но быть хорошим и даже высококлассным специалистом это не гарантия качественной жизни. Для личности, активной и успешно реализующей себя в современном обществе этого недостаточно. История и обществоведение не закончатся на первом курсе, они будут присутствовать в их осознанной жизни и дальше. В таких условиях использование игровой технологии, на наш взгляд, является оптимальным решением, для активизации познавательной деятельности учащихся, так как играть любят все. Игровая технология связана с интерактивным обучением. Использование интерактивного обучения – необходимое условие оптимального развития и тех, кто учится, и тех, кто учит [4,с. 4].

Игровая технология включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных учебных игр.

Принцип активности учащихся в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Наличие у учащегося желания и умения получать знания, планировать и осуществлять свою деятельность, мобилизуя при этом нравственно-волевые усилия - залог качества учения.

Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов. Мотивация игровой деятельности обеспечивается, на наш взгляд, созданием ситуации успеха, общения и взаимодействия, свободной познавательной деятельности и элементами соревновательности.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Реализация игровых приемов и ситуаций происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; наглядный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Особенностями игры в подростковом возрасте (учащиеся первого курса МРК возрастная группа 15 – 16 лет) является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

В своей практике мы используем предметные интеллектуальные игры.

Важным в интеллектуальных играх является то, что знания меняют свою традиционную роль, в интеллектуальных играх знания - важный инструмент решения важных жизненных проблем, потому что они ассоциируются с успе-

хом в жизни, а успех - это победа. Интеллектуальные игры подталкивают к более глубокому изучению материала, так как от знаний каждого зависит успех команды. Активизируется познавательная деятельность учащегося, самостоятельный поиск информации, ее обработка, отбор.

К использованию игровой технологии для активизации познавательной деятельности в форме интеллектуальных игр нас стимулировали условия, в которых преподается учебная дисциплина в ССУЗах, при сохранении неизменного содержательного компонента, количество учебных часов значительно уменьшено, например «Всемирная история» материал десятого и одиннадцатого классов вместе – 52 учебных часа. С другой стороны, пары: сорок пять плюс сорок пять, позволяют качественно провести игру в течение одной учебной пары.

При отборе интеллектуальных игр, которые можно адаптировать и изменить мы руководствовались следующими критериями:

- позволяет активизировать познавательную деятельность учащихся, для качественной подготовки необходимо проработать как учебный, так и дополнительный материал;

- групповая форма работы (работа в командах), одна из важных современных компетенций это работа в команде, умение услышать своих товарищей, отстаивать свою позицию;

- возможность проводить игру и в формате индивидуального соревнования, в таком варианте кроме усиления соревновательного духа, учащимся надо быть внимательными и они развивают реактивные способности, так как ответ будут знать многие;

- возможность оценить учащихся по результатам игры, итоговый балл при командной игре зависит от работы и знаний каждого, на наш взгляд это так же способствует активизации познавательной деятельности, осознание того, что от тебя зависит результат всей команды.

В результате такого отбора, мы остановились на: «Брейн-ринг», «Своя игра», «Ньютон», классический квиз. В качестве одного из примеров структуры и подготовки к игре приведем классический квиз.

Классический квиз состоит из тематических блоков и блица. Наличие блица на усмотрение преподавателя. Каждый тематический блок состоит из равного количества вопросов и заданий. Количество баллов может варьироваться от степени их сложности. Вопросы в конце каждого блока быстро повторяются. Блиц представляет собой набор конкретных вопросов с точными ответами, вопросы не повторяются.

При отборе материала для заданий мы руководствуемся учебной программой учебных предметов, в частности, что учащиеся должны знать, уметь. Так же могут быть задействованы внутрипредметные и межпредметные связи, в зависимости от предмета: «Обществоведение», «Литература», «География», «Математика».

Игра сама по себе универсальный стимулятор. Главное, в поддержании игрового интереса чуткость, наблюдательность преподавателя, проявление творческого подхода в организации игры, умение заинтересовать учащихся.

## **Список литературы**

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании/ Национальный центр правовой информации Республики Беларусь. Мн., 2011. – 400 с.
2. Запрудский, Н.И. Современные школьные технологии-2: Пособие для учителей. – 3-е изд. / И.И. Запрудский. – Минск, 2008. – 288 с. – (Мастерская учителя).
3. Инновационные образовательные технологии в преподавании предмета как средство достижения нового образовательного результата/sites.google.com/site/innovobraz/home.
4. Кашлев, С.С. Технология интерактивного обучения: Педагогика обращенная в завтра. – Минск , 2005. – 186 с.