

Фесик К. А., Мочалова Н.Ю.
Нижнетагильский государственный
социально-педагогический институт, (ф) РГППУ
mochalova_n2008@mail.ru
kgaeva98@gmail.com

ПРИМЕНЕНИЕ НАСТОЛЬНЫХ ИГР КАК ИНТЕРАКТИВНОГО МЕТОДА В ОБУЧЕНИИ ИСТОРИИ

Аннотация. В работе описано содержание авторской настольной игры «Долгий XIX век», направленной на обобщение материала по всеобщей истории. Настольная игра была успешно апробирована на уроках истории в общеобразовательной школе г. Нижнего Тагила. Проанализированы преимущества и недостатки использования игровых технологий в образовательном процессе. В заключении авторы выделяют ряд особенностей применения настольных игр в процессе обучения.

Ключевые слова: настольная игра, игровые технологии, интерактивный метод, образовательный потенциал, педагогический эксперимент.

Fesik K. A., Mochalova N.Yu.
Nizhny Tagil State
Socio-Pedagogical Institute, (f) RGPPU
mochalova_n2008@mail.ru
kgaeva98@gmail.com

THE USE OF BOARD GAMES AS AN INTERACTIVE METHOD IN TEACHING HISTORY

Abstract. The paper describes the content of the author's board game "The Long XIX century", aimed at generalizing the material on universal history. The board game was successfully tested in history lessons at a secondary school in Nizhny Tagil. The advantages and disadvantages of using gaming technologies in the educational process are analyzed. In conclusion, the authors highlight a number of features of the use of board games in the learning process.

Keywords: board game, game technologies, interactive method, educational potential, pedagogical experiment.

Современные педагоги и психологи отводят детской игре значительную роль в процессе изучения психологической структуры формирования личности. Философы и культурологи также отмечают, что игра выполняет важную функцию социализации, поскольку в игре происходит формирование системы ценностей взрослой личности.

Дидактическая игра понимается как средство и метод обучения, особый вид деятельности, при котором реализуется ряд принципов активного, игрового обучения. Дидактические игры имеют свои правила, фиксированную структуру и систему оценивания. Для детей дошкольного возраста дидактическая игра является основной формой обучения, однако и в школьном возрасте продолжает играть важную роль для обучения и воспитания ребенка [3]. Несомненно интерес к игровой технологии и у обучающихся колледжей и вузов.

Среди дидактических игр следует выделить настольные, которые имеют высокий образовательный потенциал. В зависимости от целей настольные игры могут использоваться для развития коммуникативных навыков, пространственного и ассоциативного мышления, обогащения словарного запаса. Во внеурочной деятельности игры используются как вид досуга, позволяющий достичь конкретных образовательных целей [1, с. 210], однако, во время учебного процесса применение игровых технологий имеет ряд ограничений. Особенно это касается не адаптированных к предмету игр, а непосредственному созданию настольной игры для урока:

1. Проведение полноценной игры в рамках одного урока весьма сложно, т. к. необходимо не только объяснить ученикам правила и провести партию игры, но и подвести итоги и рефлексию по результатам игры.

2. Оценивание каждого ученика при командной деятельности в игре также является довольно сложной проблемой. Решением этой проблемы может стать деление учащихся на пары или команды по 3–4 человека.

3. Выступление учителя в роли ведущего игры затруднительно, поскольку он с одной стороны должен контролировать происходящее в процессе игры, с другой – анализировать роль и уровень участия каждого игрока.

С учетом существующих ограничений автором разработана настольная игра «Долгий XIX», которая направлена на обобщение и повторение материала по всеобщей истории XIX века. Данная игра предназначена для детей 9 класса.

В названии игры отражен исторический период с 1789 по 1914 годы, выделенный британским историком Э. Хобсбаумом [4]. XIX век в этом контексте начинается с Французской революции и заканчивается началом Первой мировой войны.

Игровые задачи, представленные в виде вопросов игры (игровые карточки) являются средством достижения планируемых результатов игры по теме игры, в ходе которой протекает процесс освоения учебных действий. Игровые результаты согласуются с образовательными результатами в соответствии с требованиями ФГОС ООО [2].

В игре могут участвовать от 2–3 команды или 2–6 человек, играющих индивидуально. В условиях применения игры на весь класс участие команд более оправдано, однако, не рекомендуется формировать команды более чем из трех человек, т. к. будет сложно проверить знания каждого ученика.

Игровой комплект включает в себя: игровое поле, один шестигранный кубик, 6 фишек, стартовые карты, карточки с вопросами и правила игры.

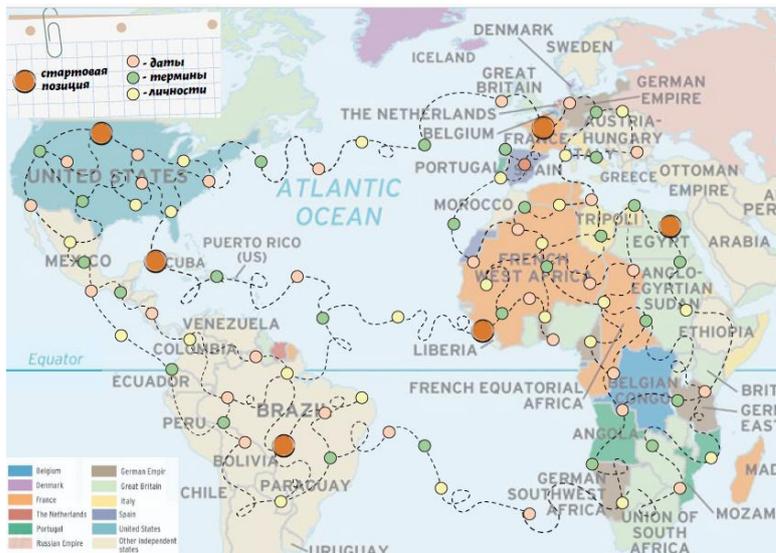


Рис. 1. Игровое поле игры «Долгий XIX век».

Игровое поле представляет собой карту Европы, Африки и Америки в XIX веке, на которой расположены круги разных цветов для передвижения. Легенда карты, расположенная в левом верхнем углу, гласит: крупные оранжевые круги – стартовые позиции игроков; круги розового цвета – даты, зелёного – термины; жёлтого – личности. Движение по игровому полю нелинейное – оно предполагает, что команды строят индивидуальный маршрут по карте в зависимости от ресурсов, которые им необходимы.

Перед началом игры команда (или игрок) выбирает себе фишку и стартовую карту, которая определяет точку начала. Цель игры также индивидуальна для каждой команды и обозначена на стартовой карте. Игра заканчивается, если одна из команд собрал необходимое количество карточек указанных цветов. *Например, на стартовой карте «США» указано, что необходимо собрать 4 карты розового цвета, 2 карты зелёного и 3 – жёлтого цвета.*

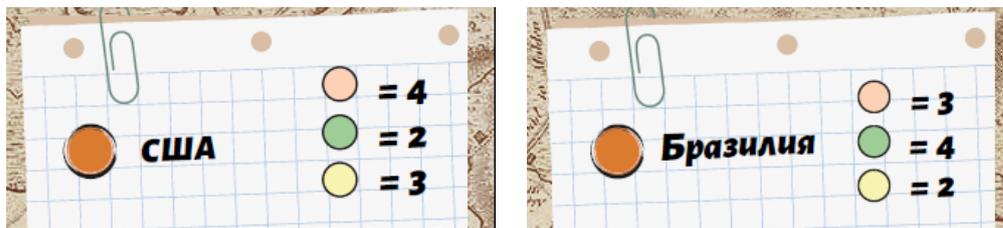


Рис. 2. Пример стартовых карт игры «Долгий XIX век»

Определившись со стартовой позицией, команды начинают свой ход. Бросив кубик, команда делает количество шагов, равное выпавшему на кубике числу. Затем тянет карточку с вопросом соответствующего цвета.

Например, команде, стартующей в США, выпало число 4. Из стартовой точки есть три альтернативных пути, команда выбирает движение на восток (в сторону Атлантического океана). Пройдя 4 шага, команда попадает на зелёный круг, значит, тянет карточку с термином.



Рис. 3. Фрагмент игрового поля.

В случае правильного ответа на вопрос команда забирает карточку и приближается к победе. Роль учителя в данном процессе сведена к минимуму, поскольку команды-соперники осуществляют контроль за правильностью ответов оппонентов.

Во второй четверти 2022-2023 учебного года был проведен педагогический эксперимент, в ходе которого осуществлена апробация игры «Долгий XIX век». На базе общеобразовательной школы были созданы контрольная и экспериментальная группы на основе двух девятых классов. С контрольной группой проверка знаний по каждой изученной теме проводилась с помощью письменных индивидуальных опросов. В экспериментальной группе для повторения материала применялись игровые карточки, которые в итоге стали содержательной базой для настольной игры. Полный вариант игры была использована для повторительно-обобщающего урока в каждой группе. Затем оба класса написали контрольную работу, по итогам которой сделаны основные выводы о ходе эксперимента.

Средняя оценка за игру в экспериментальной группе выше, чем в контрольной. Это можно объяснить тем, что экспериментальная группа на протяжении всего периода уже работала с материалами игры и имела представление о возможном перечне вопросов по каждой пройденной теме.

Анализ контрольных работ показал, что учащиеся экспериментальной группы усвоили материал на базовом уровне. Основные ошибки, которые допускали учащиеся, связаны с выявлением причинно-следственных связей, объяснением исторических явлений, формулировкой развернутых ответов.

В контрольной группе практически все учащиеся справились с развернутыми ответами и заданиями. Основная проблема в данной группе – объем проверяемых дат и терминов. В контрольной группе встречаются такие ошибки, как смешение понятий (*например, «канцлер» / «кайзер»*), смешение событий (*например, гражданская война в США / война за независимость испанских колоний*), забывание основных исторических дат.

Резюмируя полученные результаты, отметим, что применение игровых технологий на уроках истории способствуют увеличению объема запоминаемого материала. При этом, однако, игра не позволяет в полной мере описать исторический процесс, что указывает на ее ограниченность как основного метода в обучении истории. Умение проводить причинно-

следственные связи, давать объяснение историческим событиям, формулировать выводы выходит за рамки игрового процесса, требует иных технологий осмысления исторического материала. Вероятно, требуется более расширенная методология и комплексный подход к разработке настольной игры для применения в рамках уроков истории.

Апробация игры «Долгий XIX век» показала, что игра способствует появлению активного познавательного интереса учеников к изучению всеобщей истории XIX века, повышению общего уровня успеваемости, однако, сводит исторические процессы к набору отдельных фактов и терминов, что резко понижает качество исторического образования. Само историческое образование, особенно в высших учебных заведениях, должно формировать общекультурные компетенции, вписывающиеся в расширенную мировоззренческую картину мира обучающегося, и потому, не может быть сведено лишь к набору определенных навыков обучения, к профессиональным компетенциям. Последние, в свою очередь, лишь помогают проявиться общекультурной осведомленности и историческим знаниям, свидетельствуют о необходимых, но недостаточных сведениях о сложном историческом процессе в целом.

Обучение истории занимает особое место в формировании личности обучающегося, его мировоззрения, ценностной системы мира, гражданской личной позиции. Соответственно и просчетов в обучении истории не должно быть. Исторические сведения важно не столько знать, сколько ценностно пережить, осмысленно принять и выстроить жизненную стратегию в соответствии с ценностными ориентациями.

Список литературы.

1. Мочалова, Н. Ю., Фесик, К.А. Образовательный потенциал настольных игр как вид творческой досуговой деятельности / Н. Ю. Мочалова, К. А. Фесик // Социально-культурная деятельность: векторы исследовательских и практических перспектив: материалы Международной электронной научно-практической конференции, посвященной 50-летию Казанского государственного института культуры, Казань, 24 мая 2019 года / Казанский государственный институт культуры. – Казань: Без издательства, 2019. – 434 с. – С. 210-214. – EDN PQQNVX.

2. Приказ Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021 г. № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования». [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202107050027>, pdf, свободный. – Загл. с экрана.

3. Психологический словарь [Текст] / Под ред. В.П. Зинченко, Б. Г Мещерякова. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Педагогика-Пресс, 1999. - 440 с., ил. ISBN 5-7155-0720-0

4. Хобсбаум, Э. Век революции. Европа 1789-1848. [Текст] / Пер. с англ. Л. Д. Якуниной. – Ростов н/Д: изд-во «Феникс», 1999. – 480 с.