

УДК 372.893

DOI 10.26170/2413-872X_2021_24_01

Код ВАК 5.8.2.

А. В. Антонова

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ИСТОРИИ: ИСТОРИЧЕСКИЙ И МЕТОДИЧЕСКИЙ АСПЕКТЫ

В статье рассматривается эволюция видов дидактических исторических игр, применяемых на учебных и внеучебных занятиях по истории с XIX в. по настоящее время, а также их роль и функции в учебно-воспитательной работе педагога. В учебном процессе дидактическая игра одновременно является и формой, и способом обучения, а также может быть и видом задания самостоятельной работы обучающихся. Эффективная игра способствует формированию устойчивого интереса к предмету «История», накоплению глубоких исторических знаний и развитию личностного отношения к прошлому.

Ключевые слова: игровые технологии; дидактические игры; интерактивные игры; историческое образование; методика преподавания истории; учебные интересы; учебная деятельность.

Сведения об авторе: Антонова Анна Валерьевна, старший преподаватель кафедры всеобщей истории и методики преподавания исторических дисциплин, Уральский государственный педагогический университет; 620091, Россия, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26; e-mail: av-spirit@mail.ru.

Anna V. Antonova

USE OF GAME TECHNOLOGIES IN TEACHING HISTORY: HISTORICAL AND METHODOLOGICAL ASPECTS

The article examines the evolution of the types of didactic historical games used in educational and extra-curricular lessons in history from the beginning of the 20th century to the present, as well as their role and functions in the educational work of a teacher. In the educational process, didactic play is both a form and a way of teaching, and can also be a type of assignment for students' independent work. Effective play contributes to the formation of a stable interest in the subject "History", the accumulation of deep historical knowledge and the development of a personal relationship to the past.

Keywords: gaming technologies; didactic games; interactive games; history education; teaching methods of history; educational interests; learning activities.

About the author: Anna V. Antonova, Senior Lecturer of the Department of General History and Methods of Teaching Historical Disciplines, Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia.

Содержание школьного исторического образования включает в себя альтернативные подходы к решению и оценке проблем прошлого, анализ ситуаций исторического выбора, нравственную оценку исторических личностей и событий. Рассмотрение этих вопросов без приобретения опыта ведения диалога, спора, дискуссии, без приобщения учащихся к творческой деятельности невозможно. Умение вести коммуникативный диалог, способность к моделированию и прогнозированию – это те качества личности, которые призван формировать школьный курс истории. Всё это требует от учителя истории перехода от традиционного урока к использованию современных педагогических технологий, важное место среди которых занимает технология игрового обучения. Игра, учёба и труд не следуют друг за другом, а существуют в тесной взаимосвязи и сопровождают человека на всём протяжении его жизни. Примером этого взаимодействия является дидактическая игра. В учебном процессе дидактическая игра одновременно является и формой, и способом обучения, а также может быть и видом задания самостоятельной работы обучающихся. Эффективная игра способствует формированию устойчивого интереса к предмету «История», накоплению глубоких исторических знаний и развитию личностного отношения к прошлому.

В нашей стране первые исторические игры, имевшие дидактическую направленность, появились еще в первой четверти XIX в. В 1823 г. в Казани была выпущена настольная игра «Легчайший для детей способ к познанию землеописания любезного нашего Отечества, пространнейшей в свете Империи». В содержании настольных игр нашли отражение события внешней и внутренней политики России. По окончании русско-турецкой войны 1877–1878 гг. была создана игра шашечно-шахматного типа, посвященная этому событию. В середине XIX в. были выпущены игры, отражавшие постройку в России первой железной дороги [Кучерук 2010: 7].

В Российской империи начала XX в. в условиях поиска новых методов обучения игра начинает применяться в учебном процессе в качестве способа развития самостоятельности и инициативы учеников. Одним из основоположников применения игр на уроках истории является московский учитель *А. Ф. Гартвиг*, который в статье «*Драматический метод преподавания*» (1914 г.) описал свой опыт использования игр на уроках истории, а также высказал собственные размышления о значении игры в учебно-воспитательной работе педагога. Для подготовки учителя к уроку Андрей Федорович Гартвиг отмечал необходимость составления к картинам диалогов их персонажей, разыгрывания по ролям художественных произведений на историческую тему. Он предложил на уроках истории осуществлять воображаемые путешествия. «Были намечены три ученика, – писал он, – которые должны были подготовить вопросы по учебнику, приняв в расчет мои объясне-

ния. В назначенный день началась игра в путешественников. Три ученика стали ходить по классу и расспрашивать товарищей про их жизнь-бытие в Египте и про историю страны» [Гартвиг 1914: 18]. По мнению А. Ф. Гартвига, такая деятельность учеников на уроке позволяла спасти их от «от опасной школьной болезни – вербализма, когда произносимые слова не связываются с определенным содержанием, и мысль ребенка, не получая подходящей пищи, отходит от живой действительности, в данном случае исторической, в область готовых формул и обобщений, принятых на веру» [Гартвиг 1914: 18].

В 20–30-е гг. XX в. идеи А. Ф. Гартвига и его единомышленников оформились в так называемый игровой метод обучения.

15 мая 1934 г. вышло постановление ЦК ВКП(б) «О преподавании гражданской истории в школах СССР», где подчеркивалось, что необходимо организовывать обучение истории в живой и занимательной форме. В это время началась подготовка и внедрение в школьную практику новых видов исторических игр, прежде всего, направленных на знание региональной истории. Об этом свидетельствуют их названия: «Знаешь ли ты Москву?», «Знаешь ли ты родной Ленинград?» и др. К разработке этих игр были привлечены известные советские историки, такие как Б. Д. Греков и А. А. Шестаков, которые отмечали, что «грамотные, увлекательно составленные исторические игры привьют ребенку вкус к изучению истории... Разумеется, первое условие – занимательность, эмоциональность игры» [Греков 1938: 16].

Много внимания при разработке исторических игр в 30-е – начале 40-х гг. XX в. уделялось и военной истории, а также выдающимся историческим личностям. Конечно, в практике активно использовались и такие виды исторических игр, с помощью которых педагогом организовывалось повторение хронологии событий, географических названий, имен. Однако следует отметить, что игры по истории в этот период преимущественно использовались при проведении внеклассных мероприятий.

В конце 40-х – первой половине 50-х гг. XX в. игра продолжает рассматриваться как одна из форм организации внеклассной работы. На уроках же возможности игры ограничиваются функциями повторения и закрепления хронологии (например, игра «Хронологическое лото», для участия в которой ученики по заданию учителя готовили карточки с важнейшими датами, а затем один из участников игры брал карточки и оглашал написанные на них события, а остальные игроки прикрывали на своих картах соответствующие даты).

Во внеклассной работе также рекомендовалось инсценировать фрагменты драматических произведений на историческую тему, однако никакой импровизации учеников в театрализованных представлениях конечно же не было.

Во второй половине 50-х гг. в педагогической общественности отношение к игре становится более серьезным, и представления о ее функциональных возможностях расширяются, появляются и новые виды игр: исторические олимпиады и викторины. В этот период методисты-историки приступили к обобщению опыта и разработке методических рекомендаций эффективного применения исторических викторин (статьи П. Н. Гуськова, Е. Бердниковой и др.). Например, П. Н. Гуськов в статье «О проведении исторических викторин» рекомендовал учителям применять следующие группы вопросов: вопросы на знание основных фактов, вопросы на знание хронологии, а также вопросы, направленные на «... распутывание невероятных исторических сочетаний» [Гуськов 1955: 115], т. е. задания с историческими ошибками, которые ученикам необходимо было найти и исправить.

В это время викторина становится самым распространенным видом игр у учителей истории, однако вопросы викторин не отличались оригинальностью, так как проверяли знания дат, имен правителей, деятелей культуры (например, кто автор картины «Покорение Сибири Ермаком?») и др.).

В 60–70-е гг. XX в. в разработке исторических игр получают распространение такие задания, как «творческие сочинения», тематика которых была самая разнообразная («Судьба подмостерья Клауса», «Человек теряет имя», «Впечатления чужеземца, побывавшего в средневековом городе» [Кучерук 2010: 15]). На уроках истории начинают проводиться пресс-конференции, подготовка к которым требовала от учеников наличия прочных знаний, умений анализировать и обобщать информацию, полученную из различных источников, в том числе и из периодической печати.

Несмотря на первые попытки осмысления роли и места исторических игр, целей их применения, они все-таки продолжают использоваться преимущественно во внеклассной работе, об этом свидетельствуют и названия методических работ того времени: Е. Ерохов «Занимательность на уроках истории и во внеклассной работе», Г. А. Кулагина «Кружок исторических игр», О. Петрова «Игры во внеклассной работе по истории», В. Чемоданов «Игры во внеклассной работе» и др.

Новый период в понимании возможностей, места и роли исторических игр в процессе обучения и воспитания подрастающего поколения начинается в конце 80-х гг. XX в.: увеличивается количество публикаций, где отмечается, что игра – это неотъемлемая часть учебного процесса, игра способствует формированию у школьников умения воссоздавать образы прошлого, осуществлять дискуссию; появляются новые виды дидактических игр и видоизменяются уже существующие и т. д.

Новое прочтение получает идея «творческих сочинений» (новые их названия: «образные задания», «персонифицированные сочине-

ния»), темы которых стали более разнообразными («Автобиография хазарского купца», «Описание взаимоотношений Александра Невского и митрополита Кирилла», «Письмо Перта I своей жене Екатерине с отзывом об Алексее Михайловиче и кардинале Ришелье» [Смирнов 1995: 36] и др.), а также и возможные формы их выполнения, соответствующие эпохе и характеру изучаемого материала.

В 90-е – начале 2000-х гг. большое распространение получили исторические игры, построенные на основе аналогов известных телевизионных передач, таких как «Поле Чудес», «Что? Где? Когда?», «Колесо истории» и др. В этот период широкий спектр исторических учебных игр пополнился такими формами и видами, как деловая игра, суд, симпозиум, новое прочтение получили сюжетно-ролевые игры, которые активно стали применяться как на уроках истории, так и на внеклассных мероприятиях по предмету.

Начало XXI в. показало возрастающий интерес педагогов к использованию игровых технологий в учебно-воспитательной работе с целью повышения мотивации, систематизации и обобщения знаний, умений и навыков современных учеников, а также развития их личностных качеств.

В связи с активным процессом информатизации системы образования сегодня востребованными и актуальными становятся игры с использованием информационно-коммуникационных технологий, среди которых следует назвать интерактивные игры и веб-квесты.

Интерактивная игра по истории, созданная в программе Microsoft Power Point, с одной стороны, выступает современным средством, повышающим мотивацию изучения предмета «История», а с другой стороны, – средством оценивания предметных знаний и умений учащихся основной и старшей школы. Интерактивная игра позволяет по-новому использовать на уроках и внеучебных мероприятиях текстовую, звуковую, условно-графическую и видеоинформацию, активизируя наглядное восприятие информации [Антонова 2020: 188-189].

Сегодня у учителя истории есть возможность подобрать и скачать уже готовые интерактивные игры, представленные на различных образовательных сайтах (инфоурок, videouroki.net, petsovet.su, классные-часы.ру и др.) или создать свою интересную интерактивную игру, учитывающую содержание исторического материала, а также возрастные и психолого-педагогические особенности обучающихся конкретного класса.

Анализ материалов, представленных на сайте сообщества взаимопомощи учителей (petsovet.su¹), позволил констатировать факт, что из 40 представленных на сайте интерактивных игр лишь 14 посвящены различным темам всеобщей истории и преимущественно истории

¹ Сайт: «Сообщество взаимопомощи учителей. Pedsovet.su». URL: <https://pedsovet.su/>.

Древнего мира и Средних веков, предназначенных соответственно для учеников 5-х и 6-х классов (интерактивная игра «Исторический волейбол. Древние Индия и Китай»; интерактивная игра «Рыцарский турнир», интерактивная игра по истории древнего мира «Умники и умницы»; интерактивная игра по истории средних веков «Если не знаешь, то узнаешь» и др.); и лишь одна интерактивная игра посвящена раннему новому времени (XVI–XVIII вв.) для 8 класса.

На сайте videouroki.net¹ по всеобщей истории представлено 5 методических разработок игр, в том числе и интерактивных, однако всего они посвящены истории древнего мира для обучающихся 5-х классов (интерактивная игра по истории Древнего Востока, интерактивная игра «Состязание полисов»).

Следует отметить, что сегодня на образовательных сайтах много представлено интерактивных игр по истории России и, к сожалению, незначительное количество игр по всеобщей истории (преимущественно по истории древнего мира и средних веков), а методические разработки и сами интерактивные игры по истории Центрально-Восточной Европы вообще отсутствуют. Однако не только ученики 5-х и 6-х классов любят играть, но и другие обучающиеся основной школы с удовольствием участвуют в состязаниях и различных конкурсах интерактивной игры, позволяющей пробудить интерес к истории, а также сформировать мотивированное отношение к изучению истории, в том числе и зарубежной.

В связи с этим сегодня есть острая необходимость создавать и публиковать в сети Интернет свои интерактивные игры по зарубежной истории с целью трансляции своего педагогического опыта по использованию игровых технологий на уроках истории, а также создания банка интересных заданий для обучающихся, способствующих эффективному и эмоциональному усвоению исторического материала в различных игровых ситуациях.

Итак, использование в современной школе игровых технологий в обучении истории – это не дань моде, а возможность повысить качество школьного исторического образования, а также сформировать мотивированное отношение обучающихся основной и старшей школы к изучению отечественной и зарубежной истории.

Список источников и литературы

Антонова 2020 – Антонова А. В. Внеурочная деятельность учителя истории как средство повышения учебной мотивации обучающихся // Война и общество в XX веке: теоретико-методологический, общественно-политический и методический аспекты: XXIV всероссийские с международным участием историко-педагогические чтения / Уральский государственный педагогический университет; главный редактор

¹ Сайт: «Videouroki.net». URL: <https://videouroki.net/>.

Г. А. Кругликова; ответственный за выпуск А. В. Антонова. Екатеринбург, 2020. С. 186-189.

Гартвиг 1914 – Гартвиг А. Ф. Драматический метод преподавания // Педагогический вестник Московского учебного округа. 1914. № 3. С. 17-22.

Греков 1938 – Греков Б. Д., Шестаков А. А. Хорошее дополнение к учебе: из беседы // Игрушка. 1938. № 1. С. 16-20.

Гуськов 1955 – Гуськов П. Н. О проведении исторических викторин // Внеклассная работа в средней школе: сборник / под ред. Ф. П. Коровина. М.: Учпедгиз, 1955.

Кучерук 2010 – Кучерук И. В. Технология игрового обучения истории в школе (на материале истории Отечества). Ростов н/Д.: Феникс, 2010. 157 с.

Смирнов 1995 – Смирнов С. Т. Решение задач и диалог со школьниками. Вариант изучения отечественной истории с древнейших времен до конца XVIII в. // Преподавание истории в школе. 1995. № 2. С. 34-42.

References

Antonova 2020 – Antonova A. V. Extracurricular activities of a history teacher as a means of increasing the educational motivation of students // War and society in the XX century: theoretical and methodological, socio-political and methodological aspects: XXIV all-Russian historical and pedagogical readings with international participation / Ural State Pedagogical University; chief editor G. A. Kruglikova; responsible for the release of A. V. Antonov. Ekaterinburg, 2020. P. 186-189.

Hartwig 1914 – Hartwig A. F. Dramatic teaching method // Pedagogical bulletin of the Moscow educational district. 1914. № 3. P. 17-22.

Grekov 1938 – Grekov B. D., Shestakov A. A. A good addition to study: from a conversation // Igrushka. 1938. № 1. P. 16-20.

Guskov 1955 – Guskov P. N. About conducting historical quizzes // Extracurricular work in high school: collection / ed. F. P. Korovin. Moscow: Uchpedgiz, 1955.

Kucheruk 2010 – Kucheruk I. V. The technology of game teaching of history at school (based on the material of the history of the Fatherland). Rostov n/D.: Phoenix, 2010. 157 p.

Smirnov 1995 – Smirnov S. T. Problem solving and dialogue with students. A variant of the study of Russian history from ancient times to the end of the 18th century // Teaching history at school. 1995. № 2. P. 34-42.