

РЕТРОСПЕКТИВА ПРИМЕНЕНИЯ ИГР В ОБУЧЕНИИ ИСТОРИИ

Гуркова Виктория Сергеевна

студентка

филиал Ставропольского государственного педагогического института, г.Ессентуки

Аннотация. Статья посвящена обзору ретроспективы применения игр в обучении истории. В педагогической среде был популярен лозунг: «Новая школа - новый способ преподавания». В связи с этим некоторыми педагогами было взято на вооружение развитие иллюстративно-трудового метода. Его последователи отвергли руководящую роль учителя, учебники как таковые и даже историю как предмет. В этот период отдельные педагоги считали игру важным методом обучения истории, хотя относили ее к периоду начальной школы. Анализируя историю развития игровой деятельности в обучении следует отметить социальный характер этого явления. Чем общество свободней и демократичнее, тем больше возможностей для введения игры в процесс обучения.

Ключевые слова: ретроспектива, применение игр, обучение истории, преподавание, введение игры в процесс обучения.

Игра как форма обучения истории появляется еще в эпоху Возрождения. Так, итальянский гуманист Витторино да Фельтре (1378-1446) основал в Мантуе школу, которую он назвал «веселая», в которой широко использовались игры в том числе и по истории. В этих играх ученики изображали сражения, брали крепости, разбивали лагерь. В заключение игр сам Витторино раздавал призы победителям. Придавая большое значение играм, он говорил, подобное невинное препровождение времени представляет много преимуществ. Безделье и изнеженность, как источники, из которых питаются страсти, устранены, и ум тем ревностнее предается учению и размышлению [4, с. 47].

В России до революции интерес к играм по истории возник еще в XVIII веке. Так, например, в 1795 г. в Москве вышла книга под названием «Историческая игра для детей или новый и самый легчайший способ под видом забавы обучать детей истории».

В конце XVIII века использование драматизации и драматических игр в преподавании было главной особенностью преподавания Федора Евстафьевича Ангальта (1732-1794). Но однако, такой подход к построению учебно-воспитательного процесса был исключением и как указывает Д.Н. Никифоров, «эта постановка свидетельствовала о большом педагогическом мастерстве».

В 30-е годы XIX века чиновником высокого ранга Г. Язвинским предлагалась настольная

игра для работы с хронологией. Она представляла собой своеобразную градусную систему хронологии, в которой важнейшие факты по столетиям записывались на разного цвета квадратных листах разделенных в свою очередь на 100 небольших клеток, каждая из которых обозначала год, а целый лист представлял столетие. Клетки имели клапаны, позволяющие открыть и закрыть цифру. Эта методика была встречена с большим энтузиазмом, но в нашей стране интерес к ней скоро пропал, зато в Западной Европе этот прием довольно скоро получил распространение, а в настоящее время сохранился в виде исторического лото [1].

Директор Петербургского немецкого училища Готлиб фон Шуберт предложил обобщительно-рифмический метод. Суть его в том, что факты истории рифмовали и, распевая, заучивали. Опрос, которому уделялось особенное внимание, помогали проводить помощники учителя, называвшиеся аудиторами.

В конце XIX - начале XX века наметился интерес отечественных педагогов к историческим играм-драматизациям. А.Ф. Гартвиг разработал и обосновал «драматизацию» как метод. В этом же направлении работали:

И.И. Воскобойников, который уделял большое внимание переживаниям детей, считал важным, чтобы они почувствовали себя первобытными людьми, египтянами, греками...; А.В. Бакушинский, высказывавший идею о моделях-реконструкциях («Суд по русской правде»).

Перед революцией игра использовалась преподавателями, работающими с использованием иллюстративно-трудового метода (М.П. Горохов, П.И. Лихарева, О.В. Полетаев, О.Д. Форш).

После 1917 года происходил поиск новых путей развития учебно- воспитательного процесса. В педагогической среде был популярен лозунг: «Новая школа - новый способ преподавания». В связи с этим некоторыми педагогами было взято на вооружение развитие иллюстративно-трудового метода. Его последователи отвергли руководящую роль учителя, учебники как таковые и даже историю как предмет. В этот период отдельные педагоги считали игру важным методом обучения истории, хотя относили ее к периоду начальной школы [3].

Но даже для начальной школы игровой метод в преподавании истории просуществовал совсем недолго, впоследствии он был назван методом прожекторства и ушел из школьной практики.

Анализируя историю развития игровой деятельности в обучении следует отметить социальный характер этого явления. Чем общество свободней и демократичнее, тем больше возможностей для введения игры в процесс обучения. Советскую «дистрофию» дидактической игры можно объяснить отсутствием реальных предпосылок и условий для ее существования: возможность проявления внутренней свободы ее участников, доверительности, неформальных отношений педагога и учащихся. Настоящей живой игре, которая по своей сути является

свободной и непредсказуемой деятельностью, и сейчас-то довольно сложно в рамках школьного урока, пронизанного вдоль и поперек всяческими ограничениями, а уж в советское время в обстановке господствующей авторитарности для нее совсем не оставалось места. Могли лишь существовать наиболее предсказуемые и поддающиеся регламенту ее варианты [2].

Ситуация немного изменяется перед Великой Отечественной войной. Во второй половине 30-х годов появляются историко-краеведческие игры с героическим содержанием, к организации которых привлекались известные историки. Суть этих игр в моделировании сложных жизненных ситуаций. Наиболее известные игры той поры в «полярных робинзонов», «папанинцев». Вопрос игр, таким образом, актуализируется. Появляются статьи в педагогической литературе и прессе, в которых ученые и педагоги-практики (Б.Д. Греков, А.А. Шестаков, Н.П. Кузин, Г.Э. Петри) выступают за создание исторических игр. Они отмечали, что необходимы игры, которые бы способствовали закреплению полученных знаний в занимательной форме и указывали на возможность их использования в обучении истории.

В середине 40-х, 50-х гг. проявляется некоторое внимание к историческим играм во внеклассной работе Н.В. Андреевская (инсценировки), В.Н. Бернадский, В.Г. Карцов (лото).

В 60-е годы либерализация общественной жизни России проявляется в частности и в возросшем интересе к играм. Появляется много публикаций и отдельных работ об играх по истории.

Все описанные игры можно разделить на две группы. В первую группу входят игры с правилами, среди них: головоломки (ребусы, кроссворды, криптограммы, загадки, задачи) и настольные игры типа исторического лото или «гусек» (поле, фишки, игровой кубик с точками)). Вторую меньшую группу игр составляют ролевые игры.

Эти виды игр используются в основном на внеклассных мероприятиях (викторины, олимпиады) или на историческом кружке. Игры на уроках, в принципе, не исключаются, но они предусматриваются не как дидактический метод или средство, а лишь выполняют функцию привлечения интереса, повышения занимательности урока.

В 70-е годы и в начале 80-х интерес к игре затихает. Нет ни публикаций, ни отдельных работ, за исключением статьи Г.П. Грозберга и переиздания книги «Сто игр по истории» Кулагиной Г.А., которая нуждается в отдельном рассмотрении. Эта книга, переизданная и в 80-е годы, до сих пор является самым большим трудом по историческим играм. В общем-то она объединяет опыт использования исторических игр в России, за исключением, быть может, только ролевых и комплексных игр. Игры разделены в книге по классам на три группы: для 5-го класса, для 6-го класса и третья группа игр охватывает воедино 7-10-е классы.

Использование дидактических игр обосновывается психолого- педагогическими

особенностями школьников. Впервые применительно к играм по истории применяется термин дидактическая игра: «Наше внимание будет сосредоточено на дидактических играх, созданных на историческом материале, играх, которые помогут учителю не только организовать досуг учащихся, но и решать задачи умственного развития и коммунистического воспитания» [6, с. 17].

Книга содержит много кроссвордов, головоломок, занимательных вопросов и задач для викторин, настольные игры (типа «лото», «домино», «гусек»). Однако, рассматривая вопрос применения игр на уроках истории, надо отметить, что предлагаемые игры зачастую сложно осуществить в рамках урока, так как они требуют определенной подготовленности школьников. Игры проводятся по прошествию темы, ряда тем, и даже курса, поэтому чаще их можно использовать на кружке или факультативе. Кроме того, чтобы организовать такую игру необходимо нарисовать кроссворды, головоломки, настольные или настенные заготовки для игр на отдельных листах. Это довольно сложно организовать учителю, который зачастую имеет очень большую нагрузку.

Новый виток интереса к игре появляется в конце 80-х в 90-е годы. Это качественно новый этап. Игры уже четко ориентированы на урок. Постепенно все большему числу педагогов становится понятным, что игра в процессе обучения - это одна из форм, средств и методов, которая включает в себе большие образовательные воспитательные и развивающие возможности. Публикуются новые исследования (необходимо отметить, что в этом процессе большую роль сыграл журнал «Преподавание истории в школе»).

В 90-е годы прошлого столетия проблема использования дидактических игр в учебном процессе получает новое развитие. До этого времени игра в официальной педагогике практически не рассматривалась среди форм, методов, приемов и средств обучения на уроке истории. Теперь в учебных пособиях по методике преподавания истории игра уже упоминается, хотя и среди нетрадиционных приемов и нетрадиционных форм обучения.

Выявляя специфику игры на уроке истории, мы отмечаем, то общее, что присуще и игре, и истории. Игра, как и история, содержит элементы драмы, трагедии и комедии, парадокс и тайну. В игре реализуется фантазия и воображение, которые играют колоссальную роль в изучении истории. Таким образом, дидактическая игра может помочь развитию специфических способностей учащихся к занятиям историей. Одна из особенностей исторического познания состоит в невозможности воспроизвести посредством эксперимента то, что изучается, как это возможно в физике или химии. В этом проявляется субъективность и условность исторического познания. Данное обстоятельство открывает большие возможности для существования игры при изучении истории (так как сущность игровой деятельности отражается тоже в субъективности и условности). Игра может выступать в роли своеобразного аналога

эксперимента в гуманитарных науках. Применительно к истории дидактическая игра позволяет достичь более глубокого проникновения в быт изучаемой эпохи, понимания этических норм, прочувствовать специфику того или иного исторического периода.

Список литературы:

1. Актуальные вопросы методики обучения истории в средней школе. – М., 1984. - 282 с.
2. Алексеева Н.М. Игры на уроках. // Преподавание истории в школе, – 1991, – № 5, – С.114-115.
3. Бабанский Ю.К. Проблемы повышения эффективности педагогических исследований / Ю. К. Бабанский. – М.,1982, - 191 с.
4. Иохвидов В.В., Веселова В.Г. Педагогика. Лекции для студентов Новосибирск, 2015.
Том Часть 1
5. Колодца Д.А. Детские игры, их психологическое и педагогическое значение / Д.А. Колодца. – М: Московское книгоиздательство, 1909. - 264 с.
6. Конышева Н.М. Игры в учебном процессе / Начальная школа, – 1984, – № 5.
7. Матюшкин А.М. Проблемные ситуации в мышлении и обучении / А.М. Матюшкин. – М., Педагогика. 1972. - 168 с.