

Дамоцева Вероника Павловна

студентка

Научный руководитель

Бондарь Ирина Алексеевна

д-р ист. наук, профессор

Филиал ГБОУ ВО «Ставропольский государственный педагогический институт» в г. Ессентуки

г. Ессентуки, Ставропольский край

ФОРМИРОВАНИЕ КЛЮЧЕВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ У ОБУЧАЮЩИХСЯ 7–8 КЛАССОВ ПОСРЕДСТВОМ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ИСТОРИИ

Аннотация: в статье рассматривается и изучается проблематика формирования основных образовательных компетенций обучающихся и приводятся исследования обобщающего характера в области выявления игровых технологий обучения на уроках истории, в процессе которых обучающиеся должны овладеть основными УУД. Представлена типология учебных ситуаций, структура компетентностно-ориентированного задания и преимущества игровых технологий в образовательном процессе.

Ключевые слова: ключевые компетенции, игровые технологии, формы обучения, методы обучения истории.

В современном быстро меняющемся мире, общеобразовательная средняя школа стоит перед вызовом использования интерактивных и динамичных методов обучения, способных заинтересовать и вовлечь учеников. Для стимулирования мотивации школьников необходимо внедрять игровые формы обучения, которые не только развивают ключевые навыки учеников, но и способствуют формированию цельной и сбалансированной личности. Эта проблема становится особенно актуальной в свете внедрения новых образовательных стандартов ФГОС третьего поколения и сдвига в парадигме образования. Важно также учитывать особенности возраста учащихся, особенно шестого, седьмого и восьмого

классов, находящихся в период подросткового возраста, отмечающегося эмоциональной неустойчивостью и стремлением к самореализации.

Учитель играет ключевую роль в создании стимулирующей образовательной среды, где каждый ученик вовлечен в увлекательный путь познания истории, осознавая ее значимость. Использование активных методов обучения является неотъемлемой частью достижения этой цели, позволяя учащимся легче усваивать исторические знания. При разработке образовательного процесса имеет значение учитывать множество факторов, включая оборудование класса, а также индивидуальные особенности каждого ученика. В современных условиях критически важно продумывать даже мельчайшие детали педагогического процесса и строить персонализированный путь обучения. Поэтому в данной статье мы изучим возможности использования компетентностно-ориентированных заданий, посредством проведения игровых технологий на уроках истории с целью формирования основных компетенций обучающихся [1, с. 636].

Учебники по истории содержат обширный теоретический материал, включая даты и события, что может быть вызовом для обучающихся при применении этой теории на практике. Для преодоления таких трудностей рассматривается использование игровых технологий и заданий, основанных на навыках, на уроках истории. Это способствует формированию важных ученических навыков и облегчает применение исторических знаний на практике.

В современном мире компетентность становится ключевым элементом успешного обучения, подготавливая учащихся к эффективному участию в различных областях деятельности. Целью школы является подготовка учащихся к творческому сотрудничеству и создание конкурентоспособных выпускников. Раскрытие практической значимости знаний – важнейшая задача учителя. Исследования на основе анализа А.В. Хуторского показывают, что существует семь основных образовательных компетенций: ценностно-смысловая общекультурная, учебно-познавательная, информационная, коммуникативная, социально-трудовая и компетенция личностного самосовершенствования, каждая из этих

компетенций играет ключевую роль в формировании будущего образования учащихся, развивая их личностный потенциал [7, с. 123].

В области педагогики игровой подход рассматривается как эффективное средство формирования образовательного процесса, а также как составная часть педагогической культуры. Выдающиеся методисты занимались разработкой теории игр, исследованием ее методологических аспектов, анализом социальной значимости игр для развития обучающихся в сфере педагогики России. В контексте преподавания истории значительным пособием по-прежнему остается книга Г.А. Кулагиной «сто игр по истории», опубликованная в советское время [8, с. 50].

Педагогическая игра характеризуется следующими особенностями: цели обучения формулируются в форме игровых задач, учебная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал применяется как инструмент игры, состязательный элемент стимулирует образовательный процесс в рамках игры, успешное выполнение задания непосредственно связано с результатом игры. Психологические механизмы игровой деятельности базируются на жизненных потребностях человека в самовыражении, саморазвитии, самоопределении, саморегуляции и самоподтверждении. Кроме того, основной целью игрового подхода на уроках истории является формирование функциональной грамотности в качестве метапредметной компетенции.

Игровой формат урока решает множество задач по развитию обучающегося. Во-первых, он способствует самоанализу, поскольку игра позволяет ученикам постоянно оценивать себя относительно других, анализировать и корректировать свое поведение. Во-вторых, игра развивает важные прогностические функции поведения. В-третьих, улучшаются коммуникативные навыки. Накопление социального опыта имеет большое значение, поскольку в рамках игры каждый приобретает опыт разрешения конфликтов, справедливого дележа результатов совместной деятельности и опыт принятия социальных ролей. В-четвертых, игра стимулирует воображение, способствуя проявлению творческого потенциала личности. И, наконец, игра помогает освободиться от страхов и преодолеть

комплексы. В процессе игры ученикам легче противостоять своим собственным опасениям, поскольку контроль моделируемой реальности находится в руках тех, кто играет [6, с. 40].

Одним из важных направлений в обучении в контексте внедрения федерального государственного образовательного стандарта в основной и средних школах является обучение навыкам. Применение заданий, основанных на навыках, в учебном процессе включает создание различных обучающих ситуаций. Такие задания не просто контролируют знания, а способствуют активному участию обучающихся в познавательной деятельности.

Существует множество инновационных методик развития компетенций, включая специализированные педагогические ситуации, разработанные для конкретных универсальных учебных действий. Разнообразие подходов при создании задач, направленных на развитие компетенций, огромно: от деятельностных и исследовательских задач до задач на сбор информации и семантическое прогнозирование [2, с. 49].

Использование интерактивных технологий и электронных учебников, проведение мультимедийных лекций, создание творческих проектов и презентаций способствуют привлечению внимания учащихся к учебному процессу и стимулируют желание узнавать новые знания. Такие методы также способствуют формированию ключевых навыков и умений.

Для достижения поставленных целей можно применять методику проблемного обучения, которая объединяет в себе проблемное изложение материала, частичное исследование и методы исследования. Эти методы отлично сочетаются с традиционными формами обучения и помогают учащимся активно участвовать в учебном процессе [4, с. 136].

Игровые формы обучения на уроках истории способствуют развитию обсуждения, рассуждений, защиты своего мнения, установлению контактов и развитию стратегий сотрудничества. Игра помогает учащимся развивать различные навыки и качества, от дисциплинарных до личностных [3, с. 194].

Таким образом, использование разнообразных методов и технологий обучения способствует эффективному развитию компетенций и формированию учебной мотивации у учащихся. Следующие игры можно использовать на современном уроке истории.

1. Игра-анализ конкретной исторической ситуации. Игра в истории – это не просто анализ ситуации, а увлекательное погружение в конкретные исторические события. Обучающиеся выходят на тропу исследовательского анализа, стремясь найти уместное решение из множества возможностей. Под руководством учителя, эмоциональное напряжение в игре дополняется элементами соревновательности и комплексной оценкой результатов.

2. Игра-анализ исторических инцидентов. Игра в истории также может быть интерпретирована как анализ исторических инцидентов. В данном случае, цель игры не столько в совместном решении задачи, сколько в поиске необходимой информации. Учитель предоставляет ограниченный объем данных, призванный подтолкнуть обучающихся к самостоятельному поиску и погружению в рекомендованную литературу.

3. Игра-разыгрывание исторических ролей. Игра в исторические роли создает атмосферу погружения в прошлое. Обучающиеся вовлекаются в живую петлю исторических драм, расширяют свои знания и круг источников. Полученные в ходе игры знания становятся яркими и лично значимыми, поскольку участники сами становятся частью пережитых событий [9, с. 101].

Одной из важных составляющих исторического обучения являются игры, направленные на закрепление, систематизацию и обобщение материала. Например: «Своя игра», «Что, где, когда?», «Брейн-ринг», урок-исторический суд [5, с. 638]. Интерактивные методы обучения в форме обсуждения придадут урокам истории новый заряд интереса, помогая школьникам не только готовиться к урокам, но и исследовать их с энтузиазмом, оставляя незабываемые воспоминания в памяти учеников.

Использование игровой формы обучения способствует не только стимуляции мыслительной активности учащихся, но и созданию атмосферы,

отличающейся от привычного классного занятия. Здесь ученики и учитель вступают на равных позиции, где мнения каждого участника ценятся равноценно, ибо сам педагог превращается в наблюдателя. Коллективная работа способствует формированию принципов взаимопомощи и взаимодействия, раскрытию индивидуальных качеств каждого члена группы, а также поиску лидеров среди них. Благодаря коллективной работе они приобретают навыки делового общения и опыт публичных выступлений. Ролевая игра дает возможность ученикам проявить себя, даже если у них нет глубоких знаний в теме, а также преодолеть внутренние страхи критики со стороны учителя и одноклассников.

Таким образом, мы увидели, как игровые методики способствуют успешному освоению ключевых компетенций по ФГОС, проанализировали различные формы работы учителя и выделили игровые как одни из наиболее оптимальных подходов к обучению.

Список литературы

1. Абаева С.М. Ключевые образовательные компетенции и их классификация / С.М. Абаева // Трибуна ученого. – 2021. – №1. – С. 632–634. EDN SPPACV
2. Богданова А.А. Компетентностно ориентированные образовательные технологии при изучении истории в школе / А. А. Богданова // Среднее профессиональное образование. – 2022. – №4. – С. 48–50. EDN PRWQGL
3. Использование интерактивных методов и приемов обучения на уроках истории как основа формирования ключевых компетенций обучающихся / Т.Е. Федосеева, А.Е. Терехина, А.М. Емельянова [и др.] // Традиционная и инновационная наука: история, современное состояние, перспективы: сборник статей Международной научно-практической конференции (Уфа, 25 ноября 2017 года). – В 5 ч. Ч. 4. – Уфа: Аэтерна, 2017. – С. 192–197. – EDN ZVBVMT
4. Синева Л.С. Педагогические условия формирования ключевых образовательных компетенций старшеклассников / Л.С. Синева // Современное педагогическое образование. – 2018. – №2. – С.135- 138. EDN XYNBIT
5. Соколов А.С. Формирование ключевых компетенций обучающихся на уроках истории и обществознания через интерактивные формы работы /

А.С. Соколов // Наука и образование: новое время. – 2018. – №5. – С. 637–639.

EDN YOBRYD

6. Старунская А.А. Формирование ключевых компетенций на уроках истории и обществознания с использованием игротехнологий, как одна из важнейших задач в условиях внедрения ФГОС / А.А. Старунская // Научные исследования и современное образование: материалы VII Международной научно-практической конференции. – Чебоксары: Интерактив плюс, 2019. – С. 38–42. EDN JTPDMO

7. Тенитилова К.С. Понятие, классификация и общая характеристика ключевых образовательных компетенций / К.С. Тенитилова // Международный научно-исследовательский журнал. – 2021. – №4–3(106). – С. 122–124. DOI 10.23670/IRJ.2021.106.4.087. EDN TSVVAN

8. Храмцова Э. А. Нетрадиционные формы уроков в обучении истории / Э.А. Храмцова // Педагогический поиск. – 2016. – №10. – С. 49–52.

9. Савельев К.С. Опыт использования игровых образовательных технологий в школе / К.С. Савельев // Инновационные идеи молодых исследователей: сборник научных статей по материалам VIII Международной научно-практической конференции (Уфа, 22 апреля 2022 года). – Уфа: Вестник науки, 2022. – С. 100–104. EDN DRUJNY