

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/magisterskaya-rabota/153392>

Тип работы: Магистерская работа

Предмет: Педагогика

Содержание

Введение 3

Глава 1. Технологии обучения истории в средней школе 6

1.1. Цели и задачи исторического образования в средней школе 6

1.2. Педагогические технологии преподавания истории в средней школе 13

Глава 2. Разработка и реализация технологии игры в средней школе 25

2.1. Технология игры и подбор инструментария мониторинга 25

2.2. Реализация технологии игры и оценка результатов мониторинга 37

Заключение 49

Список использованных источников 52

технология» - это понятие, включающее в себя множество элементов. Это организация системного подхода к созданию, применению и определению всего процесса обучения и воспитания с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, направленного на оптимизацию форм обучения. Главной отличительной чертой любой современной педагогической технологии является ее адекватность окружающей действительности, направленность на получение результата, направленность на всестороннее развитие личности обучающегося. Использование современных образовательных технологий и методик, а также информационных технологий на уроках истории и обществознания позволяет сформировать социально смелую, востребованную и адаптированную к современной динамичной жизни личность. И сделать уроки интересными и разнообразными.

Таким образом, можно сделать вывод, что воспитанию подрастающего поколения всегда придавалось большое значение в истории человечества. Воспитание — это всегда большой труд и довольно сложное дело. Сегодня этот вопрос стоит особенно остро, потому что родители большую часть своего времени проводят на работе, не имея при этом возможности уделять достаточно времени воспитанию своих чад. Следовательно, дело воспитания, так же, как и обучения ложится на плечи школы и педагогов.

Современная система образования нацеливает педагогов на использование всех имеющихся на данный момент возможностей и ресурсов, что бы повысить эффективность учебно-воспитательного процесса.

Наиболее эффективным способом воздействия на ребенка является - игровая деятельность.

У понятия «игра» - есть много различных определений. Итак, игра – это деятельность ребенка или взрослого человека в условиях, которые искусственно моделируют реальные ситуации, в которых человек воспроизводит нормы деятельности, способствующие приобщению к культуре и познанию действительности.

Игра – это уникальный феномен общечеловеческой культуры, её исток и вершина. Никакой вид деятельности человека не позволяет ему демонстрировать такое самозабвение, искренность, раскованность, и не позволяет полностью раскрыть свои психофизиологические и интеллектуальные ресурсы так, как это делает игра. В игре человек полностью уходит в отведенную ему роль и раскрывает все свои потенциальные возможности. Именно поэтому предаётся большое значение в системе профессиональной подготовки людей.

Таким образом можно сделать вывод, что с помощью игры ребенок учится работать и продолжать работу старшего поколения. Игра развивает у учащегося способности и качества, необходимые для занятий, которые ему придется освоить в будущем. В игре он реализует себя, демонстрируя свои способности и индивидуальность. В игре вы можете лучше всего увидеть характер, личностные качества и поведение ребенка.

Игра создает благоприятный психический и эмоциональный фон для работы на уроках. Использование

игровых технологий на уроке, благотворно влияет на совместную работу педагога и учащихся. Главная проблема современности заключается в том, что влияние игровых методов на процесс обучения и воспитания достаточно изучено, но педагоги редко пользуются ими на уроках. Проведенное в первой главе исследование позволило сделать следующие выводы. В настоящее время игровые технологии признаются эффективными для формирования УУД, до сих пор не получил должного распространения в школьной практике. При анализе информации игры, имеющей место в череде реальных событий особый акцент делается на комбинировании индивидуальной работы обучающихся с проблемной ситуацией и группового обсуждения предложений, подготовленных каждым участником процесса. Не многие решаются на работу с игровыми технологиями, так как она затратна по времени и требует весьма серьезной подготовки как обучающихся, которым отводится роль фасилитатора, так и обучающихся.

Глава 2. Разработка и реализация технологии игры в средней школе

2.1. Технология игры и подбор инструментария мониторинга

Целью данного параграфа является изучение технологии игры и подбор инструментария мониторинга. В последнее десятилетие перед современным учителем истории стоят задачи, вдохновленные пересмотром содержания предмета: альтернативные подходы к оценке событий прошлого, прогнозирование событий и явлений, неоднозначные этические оценки исторических личностей и хода событий. Обсуждение этих вопросов на занятиях невозможно без приобретения обучающимися опыта диалога и дискуссии, приобщения к творческой деятельности, навыков общения и умения моделировать ситуации. Отсюда следует, что арсенал форм работы современного учителя истории должен не только обновляться под влиянием возрастающей роли личности обучающегося в обучении, но и трансформироваться в сторону необычных, игровых форм подачи учебного материала.

Игра на уроке истории – это необычная форма проведения занятия, которая делает урок занимательным и увлекательным, а также это достойная и интересная альтернатива сухому рассказу исторического материала преподавателем, в рамках воспроизводящего и преобразующего уровней познавательной деятельности - усвоение фактов, дат, имен и др. Через игровую деятельность у учащихся лучше откладывается в памяти исторический материал, а также повышается интерес к изучению истории. Дидактическая игра в сравнении с обычной игрой проводится с заранее поставленной целью, для достижения определенного результата обучения. Очень, много лет игры служили средством воспитания и обучения. Широкое применение игр в воспитательных целях получило распространение у многих великих практиков и теоретиков.

Дидактическая игра занимает одну из общедоступных и модных форм обучения, сама же технология имеет значимое место в работе учителя, который стремится добиться высоких результатов в обучении. Последние разработки дидактических игр направлены на то, чтобы найти и реализовать в ходе игры развитие

интеллекта, инициативности и логики у обучающихся. Уже сегодня в педагогике имеются точно сформированные представления о взаимной связи игры и обучения, выбрана наилучшая структура самого процесса игры, условия самых значимых форм и методов руководства педагога в игровой деятельности учеников. Игровые технологии и обучение в школе имеют направленность развивать у детей наблюдательность, внимание, сравнение, концентрацию, развития памяти, воображения, активности, любознательности. При всем этом срабатывают функции получения социального опыта, которые присущи каждой игровой технологии.

Специфика игры состоит в том, что она имеет два взаимосвязанных компонента – условность и деятельность. Без условного компонента мы получаем всего лишь некое задание, упражнение. Например, учащийся рассказывает пройденный материал. Это выполнение обычного задания. Если к этому заданию добавить условия, это станет игрой. То есть выбираем еще одного учащегося и ставим перед ними условия: нужно рассказывать, как можно интересней, отмечать как можно больше важных фактов и т.д. и обычное задание становится игрой.

Специальными работами, посвященным методике организации игр на уроках истории занимались такие авторы как Л. П. Борзова - «Игры на уроке истории», где автор делится с секретами интересного преподавания уроков истории с помощью педагогических игр. В этой работе она описывает теоретические аспекты к игровым технологиям на уроке истории, раскрывает все таинства различных видов игр. Здесь собран опыт методики применения игр по изучению истории, а также как можно воспроизвести различные возможности учебных игр, при том большее внимание направлено на те игры, которые могут быть успешно применены на уроках истории. Внимание уделяется и психолого-педагогическим возможностям, как отличному стимулу и мотивации в изучении исторического материала, а также развитию у учащихся психических процессов: внимание, мышление, память и т.д.

Данной теме уделил внимание С. В. Рябенко в своей статье «Дидактическая игра на уроке истории». Автор раскрывает смысл игры на уроках истории, определяет целевые характеристики дидактической игры. Педагог считает, что участие ребенка в игре на уроке истории будет являться долей жизненного опыта. Через игру процедура восприятия исторических знаний будет более увлекательной и эффективной. Нашему вниманию представляет несколько игр, которые автор применяет сам и советует другим педагогам применять на уроках истории – «Чистая доска», «Дерево мудрости», «Детектор лжи», «Рыбак и рыбка», «Найди ошибки», «Отгадай термин» и др.

В. Е. Романенко «Некоторые аспекты применения дидактической игры в процессе проверки знаний по истории» считает, что проверка домашнего задания в виде дидактической игры, будет более уместным и интересным вариантом. На сегодняшний день информации для изучения истории очень много, а времени на это слишком мало. Потому автор предлагает часть урока провести в виде игры, приводя в пример конкретную игру «Своя игра» для проверки домашнего знания по теме Вторая Мировая война. Такой подход и у детей активизируется интерес к истории, и педагог экономит время, обобщив весь материал в одной игре, на проверку домашнего задания и получает положительный результат

Остановимся на наиболее важных методологических особенностях игр, которые могут быть использованы на уроках истории:

- во-первых, игра - это мощный стимул к обучению, это разнообразная и сильная мотивация к обучению. Благодаря игре познавательный интерес пробуждается гораздо активнее и быстрее, отчасти потому, что ученик от природы любит играть. Другая причина заключается в том, что в игре гораздо больше мотиваций, чем в обычной учебной деятельности. Борзова, исследуя мотивы участия школьников в играх на уроках истории, отмечает: «Некоторые подростки участвуют в играх для реализации своих потенциальных возможностей и способностей, которые не обнаруживаются в других видах учебной деятельности. Другие - чтобы получить высокий рейтинг, третьи - чтобы показать себя перед коллективом, четвертые решают свои коммуникативные проблемы и т. д.»;
- во-вторых, игра активизирует психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление. Уникальная особенность игры заключается в том, что она позволяет расширить границы собственной жизни ребенка, представить то, чего он не видел, представить из чужого рассказа то, чего не было в его непосредственном опыте;
- в-третьих, игра носит эмоциональный характер и поэтому способна оживить даже самую сухую информацию, сделать ее яркой и запоминающейся. В игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма урока противопоставляется пассивному слушанию или чтению. В ходе игры интеллектуально пассивный ребенок способен выполнить такой объем работы, который ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации;

- в-четвертых, умело организованная учебная игра позволяет использовать в учебных целях энергию, которую учащиеся тратят на «подпольную» игровую деятельность.

Овладение знаниями в игре – это новое, уникальное условие сближения сверстников, условие обретения интереса и уважения друг к другу, а в процессе-обретения себя, поэтому, помимо всего прочего, в игре происходит огромная воспитательная работа.

На основе изученной литературы можно выделить следующие задачи, которые могут быть решены с помощью игровых технологий на уроках истории:

1. воспитательная: способствовать сильному усвоению учащимися учебного материала, расширять кругозор учащихся за счет использования дополнительных исторических источников;
2. образовательная: развивать творческое мышление обучающихся; способствовать практическому применению навыков и умений, приобретенных на уроке;
3. воспитательная: воспитывать нравственные взгляды и убеждения; развивать историческое самосознание- сознательное участие в событиях прошлого; способствовать воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности.

На уроках истории целесообразно использовать сюжетные, сюжетные, ролевые, деловые и имитационные игры. Помимо вышеперечисленных видов игр, учитель использует на уроках элементы игровых технологий. Потому что иногда не удастся «отыграть» весь урок, а элемент игры может помочь учителю на разных этапах урока сосредоточить внимание учащихся, проверить их знания или обновить их.

Помимо ролевых игр, на уроках истории можно использовать деловые игры. Можно выделить следующие приемы и подходы к использованию деловых игр на уроках истории: игра выступает как модель реальных исторических событий и ситуаций, исход которых известен или используется как модель возможных будущих исторических событий, предсказывающая возможный исход моделируемых событий в реальности. Поскольку в литературе нет единого мнения о сущности деловой игры и методах ее построения, нет общепринятого представления о структуре игры, хотя многие структурные элементы являются общими в различных подходах. Как правило, авторы используют собственный опыт построения деловой игры или заимствуют ее структурные компоненты у других авторов.

Основой разработки деловой игры является создание имитационной и игровой моделей, которые должны органично накладываться друг на друга, что и определяет ее структуру. Деловая игра - это форма деятельности обучающихся, протекающая в ограниченном пространстве и времени, как действия с субъектом, имеющим непосредственное отношение к его повседневной жизни, с целью изменения переживаний «Я» по отношению к этому субъекту.

Обучающие деловые игры, как и все другие виды игр, имеют свою структуру. Эта структура может быть описана в следующих терминах:

Сценарий деловой игры - он раскрывает концепцию игры, ее общее содержание, условия применения, то есть говорит, зачем ее нужно проводить, какие отношения и люди моделируются в этой игре, на какую аудиторию она рассчитана. Это включает в себя:

- сценарий-который описывает объект деловой игры, устанавливает и обосновывает роли, устанавливает правила;
- игровая среда - отражает принципиальные решения по формам взаимодействия игроков в процессе игры (использование дополнительной литературы, документов и др.);
- расписание — заранее назначенное, конкретное время как для всей игры, так и для ее отдельных этапов, описанных в сценарии.

Для проведения игры назначается или выбирается менеджер игры. В учебных деловых играх им может быть преподаватель, в функциональные обязанности которого входит подготовка необходимых документов и материалов, обеспечение игровой среды, распределение обязанностей между другими участниками игры, определение и доведение до них правил взаимодействия во время игры и в процессе подготовки к ней.

Затем формируются игровые команды и распределяются роли между игроками. Количество команд и игроков зависит как от характера и содержания игры (согласно сценарию), так и от возможности обеспечить каждую команду необходимыми игровыми материалами. Если к игрокам предъявляются особые требования (например, уровень компетентности), то их отбирают с помощью специальных методик (чаще всего тестов). При необходимости игроки могут совмещать несколько ролей или выполнять одну роль несколькими игроками.

Большое значение при проведении деловых игр имеет определение начального уровня подготовки игроков, а также допустимости участия в той или иной игре обучающихся с разным уровнем знаний, умений и навыков. Это особенно важно при создании небольших групп в соответствии с игровым сценарием, поэтому

особое значение имеет изучение уровня компетентности

Список использованных источников

1. Балаев, А. А. Активные методы обучения / А. А. Балаев. – М. : Профиздат, 1986. – 94 с.
2. Борисова, Г. В. Современные технологии обучения : Метод. пособие по использованию интерактивных методов в обучении / Г.В. Борисова, Т.Ю. Аветова, Л.И. Косова. – СПб.: Полиграф-С., 2014. – 79 с.
3. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр // Преподавание истории в школе. – 2011. - № 3.
4. Вербицкий, А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А. А. Вербицкий. – Москва : Высш. шк., 1991. – 204 с.
5. Войтенко, Т.П. Игра как метод обучения и личностного развития: методическое пособие для педагогов начальной и средней школы / Т.П. Войтенко. – Калуга: Адель, 2008. – 64 с.
6. Ворожейкина, Н. И. Активизация учебной деятельности четвероклассников при изучении истории СССР : Кн. для учителя : Из опыта работы / Н. И. Ворожейкина. – М. : Просвещение, 1988. – 109 с. – ISBN 5-09-000560-5. – Текст непосредственный.
7. Ворожейкина, О. Л. Активизация учебной деятельности обучающихся : учебно-методическое пособие / О. Л. Ворожейкина. – Москва : Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 2014. – 59 с.
8. Гибш, И. А. Активность учащихся как условие необходимое для повышения качества обучения / И. А. Гибш. – М. : Просвещение, 1961. – 67 с.
9. Горев, П. М. Развитие универсальных учебных действий учащихся основной школы в условиях реализации стандартов нового поколения (ФГОС): Учебно-методическое пособие / П. М. Горев, В. В. Утёмов. – Киров: Изд-во МЦИТО, 2015. – 275 с. – Текст : непосредственный.
10. Гуслова, М. Н. Инновационные педагогические технологии: Учебное пособие для обучающихся учреждений сред. проф. образования / М.Н. Гуслова. – Москва: ИЦ Академия, 2013. – 288 с.
11. Добротина, И. Н. Развитие умений информационной переработки текста с использованием приемов современных образовательных технологий [Текст] / И. Н. Добротина // Русский язык в школе. – 2013. – №10. – С. 15-18.
12. Ермакова, Т. И. Проведение занятий с применением интерактивных форм и методов обучения : учебное пособие / Т. И. Ермакова, Е. Г. Ивашкин. - Нижний Новгород : Нижегородский гос. технический ун-т им. Р. Е. Алексеева, 2013. – 157 с. ISBN 978-5-502-00316-2. – Текст непосредственный.
13. Ефросинина, Л. А. Урок – важнейшее условие формирования универсальных учебных действий. Курс литературного чтения [Текст] / Л.А. Ефросинина // Начальная школа. – 2012. – № 2. – С. 49-57
14. Заенко, С. Ф. Игра и учење : учебное пособие / С. Ф. Заенко. - М.: Владос, 2010. – 154 с.
15. Зельдович, Б. З. Активные методы обучения : методическое пособие для преподавателей / Б. З. Зельдович, Н. М. Сперанская. – М. : МГУП им. Ивана Федорова, 2012. – 289 с.
16. Игровое моделирование: теория и практика / Под ред. И.С.Ладенко. – Новосибирск, 1987.
17. Коджаспирова, Г. М. Педагогика: Учебник для академического бакалавриата / Г. М. Коджаспирова. – Люберцы: Юрайт, 2016. – 719 с.
18. Кудинов, С. И. Активные методы обучения : учебное пособие / С. И. Кудинов, С. С. Кудинов, И. Б. Кудинова. – Москва : Российский ун-т дружбы народов, 2017. – 168 с. – ISBN 978-5-209-07443-4. – Текст : непосредственный.
19. Кукушкин, В. С. Современные педагогические технологии : нач. шк. : пособие для учителя / В. С. Кукушкин. - Изд. 2-е, перераб. - Ростов н/Д : Феникс, 2014 (ЗАО Книга). – 379 с. – ISBN 5-222-04850-0 – Текст : непосредственный.
20. Курьянов, М. А. Активные методы обучения : методическое пособие начинающим преподавателям, ассистентам и аспирантам / М. А. Курьянов, В. С. Половцев. – Тамбов : Изд-во ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2011. – 78 с.
21. Лосев, А. История античной эстетики в 14 томах. Т. VIII, кн. I и II / А. Лосев. – Москва: Искусство, 1992. – 312 с.
22. Лурье, С. Я. История Греции / Сост., авт. вступ. статьи Э.Д.Фролов. – Санкт-Петербург: Издательство С.-Петербургского ун-та. 1993. – 680 с.
23. Летрусинский, В. В. Игра - обучение, тренинг, досуг / Летрусинский В. В. – М.: Новая школа, 2006. – 163 с.
24. Лизинский, В. М. Приемы и формы в учебной деятельности / Лизинский В. М. – М. : Центр «Пед. поиск», 2002. – 160 с. – ISBN 5-901030-591 – Текст : непосредственный.

25. Манданова, Е.С. Развитие познавательных умений учащихся при изучении исторических источников / Е. С. Манданова . – Текст : непосредственный // Преподавание истории и обществознания в школе. - 2006. – № 10. – С. 28-32.
26. Мацкайлова О.А. Познавательные игры в курсе истории средних веков// Преподавание истории в школе.1999.№8.
27. Науменко, Ю. В. УУД: алгоритм создания программы формирования для 5-9 классов [Текст] / Ю. В. Науменко // Народное образование. – 2013. – № 2. – С. 198–205.
28. Некрасова, С. В. Формирование универсальных учебных действий с помощью согласующих учебных заданий / С. В. Некрасова [Текст] // Школьные технологии. – 2014. – № 3. – С. 106-127.
29. Новейший философский словарь. – 3-е изд., исправл. – Минск: Книжный Дом, 2003. – 1280 с. - (Мир энциклопедий).
30. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. – М., 1996
31. Подласый, И. П. Педагогика. В 2-х т. Т. 1. Теоретическая педагогика: Учебник для бакалавров / И. П. Подласый. – Москва: Юрайт, 2013. – 777 с.
32. Романенко В. Е. Некоторые аспекты применения дидактической игры в процессе проверки знаний по истории // Материалы пятой международной научно-практической конференции. - 2016
33. Рябенко С. В. Дидактическая игра на уроке истории // Материалы XIX Международной научно-практической конференции: Сборник научных трудов. Центр научной мысли. - 2016
34. Ряписов, Н. А. Активные методы обучения: учеб.-метод. пособие / Н. А. Ряписов, А. Г. Ряписова; Федер. агентство по образованию, Новосиб. гос. пед. ун-т. – Новосибирск : [НГПУ], 2005. – 122 с.
35. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии: учебное пособие / Г. К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.
36. Селевко, Г. К. Технологии развивающего образования: учебное пособие / Г. К. Селевко. – М. : НИИ шк. технологий, 2005 – 185 с. ISBN 5-87953-202-X – Текст : непосредственный.
37. Селевко Г.К. Великая иллюзия. Игра как метод обучения // Учительская газета. – 2005. - № 40
38. Смирнов, С. А. Педагогика. Педагогические теории, системы, технологии : учеб. для обучающихся высш. и сред. учеб. заведений, обучающихся по пед. специальностям и направлениям / С. А. Смирнов, И. Б. Котов. – М. : Академия, 2004 (ГУП Сарат. полигр. комб.). – 509 с. – ISBN 5-7695-0599-0. – Текст непосредственный.
39. Смолкин, А. М. Методы активного обучения Науч.метод.пособие / А. М. Смолкин. – М.: Высшая школа, 1991. – 176 с.
40. Темина, С. Ю. Кейс-метод в педагогическом образовании. Тематический сборник кейсов / С. Ю. Темина, И. П. Андриади. – Москва: Российская акад. образования, Московский психолого-социальный университет, 2014. – 94 с.
41. Темина, С. Ю. Реализация проблемно-поисковых методов в воспитании молодого поколения как перспективное направление развития педагогической теории и практики [Текст] / С. Ю. Темина // Известия Российской академии образования. – 2017. – №1. – С. 59–64
42. Тлеулиев, Т. А. Деловые игры с применением ЭВМ в учебном процессе : Учеб. пособие / Т. А. Тлеулиев, Б. И. Мадин, И. И. Нестерова. – Челябинск : ЧПИ, 1980. – 65 с.
43. Харченко, Л.Н. Активные методы обучения: презентация / Л.Н. Харченко. – Москва : Директ-Медиа, 2014. – 14 с. -URL: (дата обращения: 11.03.2021). – DOI 10.23681/240807. – Текст : электронный.
44. Хачатурян, В. М. История мировых цивилизаций с древнейших времен до конца XX века. 10 – 11 кл.: Пособие для общеобразоват. учеб. заведений / Под ред. В. И. Уколовой. – 3-е изд., испр. и доп. – Москва: Дрофа, 1999. – 512 с.
45. Шумова, И. В. Активные методы обучения как способ повышения качества профессионального образования / И. В. Шумова, Г. Д. Ахметова. – Текст : непосредственный // Педагогика: традиции и инновации: Материалы межд. заоч. науч. конф. . – 2011. – С. 57-61.

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/magisterskaya-rabota/153392>