

УДК 371

**К. С. Филиппова,**факультет истории, философии и права,  
Омский государственный педагогический университет  
Научный руководитель: канд. ист. наук А. А. Стегнюшин

## Игровые технологии как средство достижения личностного результата и оценки его сформированности в основной школе

**Аннотация.** В работе представлена проблема формирования и оценивания личностного результата на уроках истории в основной школе. Предложено использование игровых технологий на уроке истории, с помощью которых представляется возможным повлиять на достижение личностного результата, а также оценить достигнутый уровень.

**Ключевые слова:** система результатов, личностный результат, игровые технологии, достижение и оценивание.

**В** настоящее время одним из требований к результатам освоения основной общеобразовательной программы является метапредметный, предметный и личностный результаты, которые закреплены в Федеральном государственном образовательном стандарте. Личностный результат — это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащегося к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности и т. д.

Один из самых серьезных вопросов: как оценить то, что невозможно измерить, т. е. личностный результат? Отсюда возникает следующая проблема исследования: отсутствие единой системы, которая отвечала бы за формирование и оценку личностного результата, в частности на уроках истории в современной школе.

При определении личностного результата, который должен формироваться на уроке истории, возникает ряд проблем: невозможность «измерить» уровень его сформированности, отследить и оценить то, как был достигнут данный результат учащимся.

Личностный результат, по определению Е. Ю. Навойчик, — это основной механизм, запускающий мотивацию, повышающий познавательный интерес, пробуждающий эмпатию — чувство сопереживания и «вживания» в исторический или социальный контекст [2, с. 31].

Игровые технологии, по словам В. С. Кукушина, представляют собой достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического

процесса в форме разных педагогических игр [1, с. 67]. Игровая форма занятия создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения и стимулирования к учебной деятельности.

Для того чтобы действительно повлиять на достижение определенных личностных результатов, педагог должен разработать игру, которая будет включать в себя те ценности, события, отношение к личностям и явлениям, взгляды и установки, которые изначально он «вложил» в идею урока. То есть игра должна соответствовать цели урока, в которой и содержится личностный результат. Важно правильно подобрать вид игровой деятельности, который также влияет на достижение определенных результатов. Однако успешная реализация поставленной учебной задачи возможна лишь при условии активизации познавательной и творческой деятельности учащегося, а она как раз и возникает в процессе игры, если суметь заинтересовать учащихся.

Но как оценить уровень сформированности личностного результата с помощью игровых технологий? В процессе игры можно отследить то или иное отношение учащегося к историческому процессу или личности. Например, в игре было дано задание «Охарактеризовать тремя словами Смутное время». Отвечая на этот вопрос, ученик произносит слова «кризис, интервенция, Народное ополчение». Здесь можно увидеть, что у него уже сформирована определенная связь между Смутным временем и Народным ополчением, т. е. он понимает ценность народа в кризисный период государства.

Конечно, чтобы достичь того понимания у учеников, требуется не только проведение игры, но и качественная подготовка к самой игре как учителя, так и учащихся, а реализация игровой деятельности уже может состояться на заключительном уроке, так как они оказываются более эффективными для достижения личностного результата [3, с. 18].

Одним из критериев оценивания сформированности личностного результата при проведении игры как раз и могут выступать сами ответы учащихся, которые включают в себя определенные взгляды и установки, которые были достигнуты в ходе урока и самой игры.

Важным элементом игры является подведение ее итогов. На данном этапе нужно учесть неверные ответы учащихся, которые могут повлиять на уровень формирования личностного результата, возможно, стоит повторно обратить внимание на упущенные моменты, которые не были поняты. Необходимо вернуться к цели данного урока, игры, самого блока и на основе извлеченных из беседы результатов выяснить, получилось ли достигнуть того или иного личностного результата.

К примеру, личностным результатом урока было формирование понимания неразрывной связи между государством и народом на основе деятельности Народного ополчения. То есть в ходе обсуждения стоит уточнить у учащихся, что они вынесли и поняли для себя, поучаство-

вав в определенной игре. Если игровая деятельность затрагивала оценку данных личностей, событий, значение освобождения Москвы для государства, то вполне можно рассчитывать на достижение понимания связи между обществом и государством.

Таким образом, можно сделать вывод, что при отсутствии определенной системы, которая бы оценивала уровень достигнутого личностного результата и влияла бы на его достижение, представляется вполне возможным использование игровых технологий. В данном случае наиболее эффективно проводить их на заключительных и обобщающих уроках, при условии, что весь разработанный блок уроков направлен на формирование определенных результатов и подготовку учащихся к проведению игры.

Игровые технологии призваны вызывать интерес у учащихся к такому виду деятельности. С помощью определенных условий в игре школьники, рассуждая и анализируя информацию, будут строить определенные выводы и суждения, которые помогут учителю оценить то, была ли достигнута дидактическая цель урока, в которой обязательно зафиксирован определенный личностный результат. Результативность игр зависит от систематического их использования, от целенаправленности программы игр в сочетании с другими приемами и методами.

1. Кукушин В. С. Теория и методика обучения. — Ростов н/Д. : Феникс, 2005. — 474 с.

2. Навойчик Е. Ю. Инновационное проектирование процесса преподавания истории и обществознания в школе : учеб. пособие. — Омск : Изд-во ОмГПУ, 2018. — 196 с.

3. Стегнюшин А. А. Игровые технологии как способ формирования гражданской идентичности и оценки личностного результата на уроках истории в основной школе // Средняя и высшая школа в процессе перехода на новые образовательные стандарты: диагностика и оценка компетентностных результатов учащихся на уроках по истории и обществознанию : материалы IX регион. науч.-практ. конф. / отв. ред. Е. Ю. Навойчик. — Омск : Изд-во ОмГПУ, 2015. — С. 15–22.