

Дагестанский институт повышения квалификации
педагогических кадров
Кафедра общественного и гуманитарного образования

**ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ
НА ТЕМУ:**

**«Игровые технологии
на современном уроке истории»**

Автор работы:

Магомедова Бурлият Ниматулаевна

учитель истории

МКОУ «Большезадоевская СОШ»

E-mail: Lakiya99@mail.ru.

Кизлярский район – 2015 год

Содержание

1. Введение	с. 3-5
2. Основная часть:	
I. Игровая деятельность в обучении.....	с. 6-9
II. Игры при изучении нового материала на уроках истории.....	с. 10-15
III. Варианты дидактических игр на закрепление, повторение и обобщение исторического материала	с. 17-19
3. Заключение.....	с. 20-21
4. Список использованной литературы.....	с. 22

Введение.

В настоящее время практически каждый учитель истории применяет в своей деятельности нетрадиционные формы обучения школьников. На мой взгляд, это связано со становлением нового стиля мышления учителей, ориентирующихся на эффективные решения образовательно-воспитательных задач в условиях более чем скромного количества предметных часов и усиление самостоятельной творческо-поисковой деятельности школьников.

Новые времена ставят новые вопросы. Меняется общество - меняется отношение к изучаемым предметам.

История в этом плане наиболее подвержена изменениям. Возрос объем изучаемой информации, в учебниках появились разные точки зрения на одни и те же события.

Для меня главной является проблема, как сделать так, чтобы все были вовлечены в учебный процесс.

Я стараюсь с помощью истории развить личность ученика, его мышление, умение анализировать прошлое и настоящее, делать собственные выводы. Урок истории – один из немногих, где ученики приобретают навыки общения, где можно организовать обсуждение прочитанного, проводить познавательные игры и решать проблемные задачи.

Учеников надо также научить слушать друг друга, задавать и отвечать на вопросы.

Преподавая историю, я вижу, что есть дети, которым трудно даются устные выступления перед классом, а другие, наоборот, с удовольствием читают даже дополнительную литературу, и имеют устойчивый познавательный интерес.

Само собой разумеется, что обсуждение этих вопросов на уроке невозможно без приобретения учащимися опыта ведения диалога и дискуссии, приобщения к творческой деятельности, коммуникативных умений и способности к моделированию ситуаций. Отсюда следует, что «Арсенал форм современного учителя истории должен не только обновлялся под влиянием усиливающейся роли личности учащегося в обучении, но и трансформироваться в сторону необычных, игровых форм преподнесения учебного материала»¹

1

¹ Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. М., 2001г., с.3.

Поэтому именно игра и игровые моменты являются мощным стимулом в обучении. Посредством игры гораздо активнее происходит возбуждение познавательного интереса. А.П. Борзова, исследуя мотивы участия школьников в играх на уроках истории, отмечает: «Некоторые подростки участвуют в играх, чтобы реализовать свои потенциальные возможности и способности, не находящие выхода в других видах учебной деятельности. Другие - чтобы получить высокую оценку, третьи – чтобы показать себя перед коллективом, четвертные решают свои коммуникативные проблемы и т.п.»¹

Игра – это вид деятельности, где ребенок может проявлять себя в разных позициях: просто ученик, активный участник, ведущий, организатор.

Я замечая, что на таких уроках происходит постепенное развитие самостоятельности учащихся, повышается познавательная деятельность, интерес к истории, т.е. формируется историческое представление у школьников. Особенно важно пятиклассников заинтересовать историей.

Успеха я достигаю, прибегая к нетрадиционным формам уроков: организовав урок-соревнование в форме КВН, турнир «Поле чудес» и др. Такие уроки с одной стороны воспитывают чувство коллективизма, а с другой чувство личной ответственности. Соревнование - игра вызывает у детей хорошее настроение и большое желание учить историю.

Могу сказать такие уроки успешно проходят в слабых классах. В процессе игры пассивный ребенок способен выполнить определенный объем работы.

А.Я. Гуревич справедливо заметил, что: «Умело организованная учебная игра позволяет задействовать в учебных целях энергию, которую школьники расходуют на «подпольную» игровую деятельность. Умело направив этот интерес и эту активность в нужное русло, учитель может извлечь из них немалую педагогическую пользу»²

Кроме этого игра создает особые условия, при которых развивается творчество учащихся. Суть этих условий заключается в общении на равных, где исчезает робость, возникает ощущение –« я тоже могу»; т.е. в игре происходит внутреннее раскрепощение. Для обучения очень важно то, что игра является классическим способом обучения действием.²

¹ Борзова Л.П. Игры на уроках истории. М.2001г., с.23

² Гуревич А.Я. История конца 20 века. М.,1999г., с.15

В ней органично заложена познавательная задача и осуществляется самостоятельный поиск знаний.

«Овладение знаниями в игре - новое, уникальное условие сплочения сверстников, условие обретения интереса и уважения друг к другу, а по ходу - и обретение себя»¹. Таким образом, помимо всего прочего, в игре происходит и огромная воспитательная работа.

В настоящее время особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Проводятся различные конкурсы, чемпионаты, олимпиады. Это говорит о том, что принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике.

Работа Борзовой Л.П. «Игры на уроках истории» рассказывает о теоретических подходах к игровой деятельности в обучении. В ней обобщен опыт методики организации игр в обучении истории. Для освещения психологического аспекта в работе использованы исследования В.А.Крутецкого «Психология обучения и воспитания школьников» и

Р.С. Немова «Психология образования». Эти работы говорят о возрастных особенностях учащихся. Также использовала статьи, опубликованные в журналах: «Преподавание истории в школе», «История и обществознание в школе». В этих журналах множество вариантов игровых уроков истории.

В связи с этим хочу выделить **цель моего исследования:**

- Выявить, как активизировать мысли детей на уроке истории, как добиться интереса к предмету и эмоционального восприятия материала.

Задачи:

- Раскрыть понятие «игровые моменты на уроках истории».
- Доказать, что среди множества путей воспитания у школьников интереса к предмету наиболее эффективным является игровые технологии на уроках истории.
- Показать методические приемы игровой деятельности на уроках истории.

В своей работе я попыталась отразить разные возможности дидактических игр. Эти игры я применяю непосредственно на уроках.³

¹.Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр. Преподавание истории в школе.2007, №3с.38.

I. Игровая деятельность в обучении.

а) Роль игры в процессе обучения.

Каждый учитель хочет, чтобы его уроки были интересными, увлекательными и запоминающимися. Сегодняшняя школа, конечно же, не остается в стороне от перемен, происходящих в нашей стране. Другие школьники, другие программы, другая история...

«Игра для детей – это способ познания мира и своего места в нем, а потому она необходима для развития личности ребенка. Однако распространенное мнение, что потребность в игре с взрослением отпадает - ошибочно. Это заблуждение становится особенно ярко выраженным в том случае, когда мы определяем игру как любую деятельность, цель которой – сама эта деятельность. При таком подходе к играм, в которые играют большинство взрослых, относится и театр, и кино, и политика, и многое, многое другое»¹.

Дидактическая игра является одной из уникальных форм, позволяющих сделать интересной и увлекательной не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению материала. Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Важной задачей школы становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке.

«Игра- это естественная для ребенка форма обучения. Она - часть его жизненного опыта»²

Передавая знания посредством игры, педагог учитывает не только будущие интересы школьника, но и удовлетворяет сегодняшние. Дидактическая игра – это занимательная для субъекта учебная деятельность в условных ситуациях. Поскольку обучение – это «процесс целенаправленной передачи общественно-исторического опыта организация формирования знаний, умений, навыков»³.

Игра-это яркий и эмоциональный праздник. На это указывали многие известные педагоги, А.С. Макаренко, Сухомлинский, Шмаков. Конечно же игра-это одна из форм обучения. ⁴

1.Алексеева Н.М. Игры на уроках истории. Преподавание истории в школе.2009г.,№4,с.27

2.Борзова Л.П. Игры на уроках истории. С.18

3.Психология.Словарь. М.1999г.,с243

Она должна органически включаться в учебный процесс по предмету в тесной связи с другими видами учебной работы. Когда я организовываю игру на уроке, то стараюсь все продумать до мелочей.

б) Структура организации игры.

1. Выбор игры.

На этом этапе происходит отбор содержания исторического материала для игр на основе изучения учителем программы, тематического плана, учебника, методической литературы. Отобрав игры, соответствующие программному содержанию надо четко представить какие результаты хочется получить.

2. Подготовка игры.

а) Предварительная подготовка учащихся к игре.

Не все игры содержат этот этап. Это в основном относится к ролевым играм. Но важно на этом этапе больше доверять детям, чтобы сами проявляли самостоятельность.

б) Подготовка непосредственно перед игрой.

Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения (переставить столы, включить музыку, приготовить к использованию Т.С.О., вывесить схемы, картины, карты) проверить готовность учащихся к игре.

3. Введение в игру.

а) Объяснение правил игры.

Необходимо сформировать их кратко и конкретно. Многого усвоится в самой игре, если кому-то что-то не понятно.

б) Выбор участников

Иногда бывает необходимо выбрать 4 участника игры, а в классе гораздо больше желающих. Это может обидеть других желающих. Тогда я объявляю: «Для игры нужно четыре участника, но поскольку желающих много, мы поступим так: на доске нарисована головоломка (вопросы). Первые 4 человека, которые быстрее других в тетради напишут решение (ответ) и будут участниками. Есть также и другие возможности выбора участников. Например, сначала играют, у кого день рождения в декабре или учащихся с 15 по 19 номер согласно списка в журнале. Это тоже небольшой игровой момент.

4. Ход игры.

Чем интереснее и занимательнее игра, тем больший развивающий образовательный и воспитательный результаты могут быть достигнуты.

а) Начало и развитие игры.

На этой стадии можно уточнить некоторые нюансы, касающиеся правил игры. Они проясняются в игре первых же участников. И тогда учителю нужно остановить игру и кратко объяснить, что нарушено и как нужно правильно участвовать в игре. Но не менее важно, чтобы игра набрала обороты. Игры с правилами обычно требуют хорошего темпа. И это в руках организатора: кому-то подсказать, кого-то подогнать словами «ускоряем темп», «Долгая пауза»

б) Заключительный этап игры.

Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение не следует ждать, что игра сама надоеет учащимся. Нужно вовремя поставить точку, чтобы не пропадало созданное игрой приподнятое настроение. Для того, чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее сказать о приближении ее окончания (например: еще два ученика, и мы заканчиваем). У ребят, таким образом, появляется время, чтобы психологически подготовиться к окончанию игры. Это облегчит переход к другим видам деятельности.

5. Подведение итогов (оценка и поощрение школьников).

Подведение итогов игры включает в себя как дидактический результат (что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились), так «собственно игровой (кто оказался лучшим и что помогло ему достичь победы).

Я перед началом подготовки к игре объявляю критерии, по которым будет производиться оценка результатов. Надо конечно оценить игроков справедливо. Обязательно отмечаю положительные стороны команд и участников, которые не заняли призовых мест.

в) Классификации игровой деятельности.

Поскольку в настоящее время интерес в игре вообще и к дидактической игре, в частности, быстро растет. Это естественным образом приводит к увеличению числа игр, а также к их разнообразию. Сущность игры заключается в создании занимательной условной ситуации, благодаря

которой деятельность приобретает игровой характер. Итак, классификация игровой деятельности выглядит следующим образом:

- Игры с правилами;
- Ролевые игры;
- Комплексные игровые системы;
- Игры для изучения нового материала;
- Игры для закрепления;
- Игры для проверки знаний;
- Обобщающие игры.

«Дидактическая игра является практической деятельностью, в которой дети используют знания, полученные не только на уроках истории, но и в процессе изучения других учебных дисциплин, а также из жизненного опыта».¹

Иногда, планируя учебный процесс, необходимо разделить обучающие игры по источнику познания: игры на основе устного изложения учебного материала, игры на основе работы с наглядностью, игры на основе практической работы школьников. При планировании педагогической работы в определенных случаях важно разделять игры по количеству участников на : групповые, индивидуальные, диалоговые, массовые.

¹.Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории., с.3

II. Игры при изучении нового материала на уроках истории.

Методические подходы к проблеме.

Изучение нового материала - наиболее важная часть процесса обучения. В это время происходит восприятие и осмысление учебного материала и собственно изучения нового материала.

Изучение нового материала состоит из двух этапов: подготовки к изучению нового материала и собственно изучение нового материала.

Подготовка школьников к изучению нового учебного материала на уроках истории призвана: мобилизовать их внимание и познавательную деятельность, актуализировать знания, полученные ранее и необходимые для лучшего усвоения новых фактов и явлений, возбудить интерес к тем вопросам, которые им предстоит изучить, поставить перед школьниками определенные учебные задачи.

Организация изучения нового материала на уроке достигается

- ✓ Посредством устного изложения материала;
- ✓ Посредством работы с печатным текстом;
- ✓ В процессе работы с наглядностью;
- ✓ В ходе практической работы учащихся.

Процесс изучения нового материала я организую так, чтобы учащиеся имели возможность слышать, т.е. устное изложение и видеть (наглядность) и выполнить какое-либо задание, т.е. учебно-познавательную задачу. Задания можно дать как перед изучением нового, так и во время его изложения.

Игра при подготовке к изучению нового материала.

Готовясь к игре, учащиеся должны взять необходимую для ее проведения информацию (имена, даты, термины) из изучаемого нового материала.

Постановка игровой учебно-познавательной задачи, предваряющей изучение нового материала, обычно предстает как введение в игру или напоминание об игре, которая будет проводиться:

- Непосредственно при изучении
- После изучения нового материала (при закреплении, при проверке домашнего задания)
- Через несколько уроков при изучении материала.

Все эти игры прямо или косвенно помогают достичь образовательных целей при изучении нового материала. Я бы хотела описать ролевую игру «Земский собор» (при изучении нового материала)

Тема урока: «Положение об отмене крепостного права»

Перед уроком надо рассадить учащихся для групповой работы, разделив класс на 5 групп.

Учитель: «Сегодня на уроке у нас будет игра. Представьте себе, что вы присутствуете на воображаемом земском соборе, созванном по вопросу принятия «Положения об отмене крепостного права»

Какие группы представителей России собрались сегодня на земский собор?

Помещики черноземных губерний, помещики нечерноземных губерний, промышленники южного и центрального районов, крестьяне, император. (Затем раздаю карточки с такими названиями каждой группе), затем продолжаю.

В реальности в начале 1860 г. Земский собор могли созвать, не созвали, ограничившись обсуждением крестьянского вопроса в редакционных комиссиях, в центральном и провинциальном комитетах. Однако мы попробуем пофантазировать и представить, что в начале 1860 г. подобное собрание представителей, заинтересованных в крестьянском вопросе, было созвано и попытаемся, исходя из наших знаний, вообразить и воссоздать картину возможного обсуждения на Земском соборе основных положений крестьянской реформы.

Я сегодня выступаю в роли Председателя Государственного совета. Все группы должны внимательно выслушать мой доклад об основных моментах «Положения», а затем нам всем необходимо обсудить данный проект, каждая группа должна выразить свое отношение к нему и внести поправки. Вы можете делать пометки для себя или записывать вопросы.

Ребята слушают доклад, затем задают вопросы по теме, касающиеся интересов их группы. После объяснения предлагается задание: «Итак, сейчас будет дано время для обсуждения в группах. После этого вы должны будете отметить: а) что вам понравилось в «Положении»; б) что не понравилось; в) какие поправки вы бы внесли в этот проект».

Если вдруг не хватает времени, то прения можно перенести на начало следующего урока. Тогда поправки и замечания к «Положению об отмене крепостного права» - это домашнее задание.

А проверочную работу на следующем уроке проводится по вопросам:

- Какую роль ты играл в игре?

- Какие отличия от взглядов вашей группы имели другие представители?
- Каковы были основные принципы выкупа крестьянами земельных наделов?
- Считаете ли вы реальными и справедливыми условия выкупа? Ответ обоснуйте.
- Охарактеризуйте историческое значение реформы 1861.

При закреплении нового материала или повторении новой темы можно провести игру «Интеллектуальный турнир». Здесь два ученика соревнуются в своих знаниях. Определяется тема. Игра начинается со жребия, кому первому начинать. Далее первый участник должен задать вопрос по данной теме, второй участник ответить. Если он ответил правильно, то сам задает вопрос, на который отвечает первый участник турнира. Беседа идет до тех пор, пока кто-либо из участников даст неправильный ответ, либо не сможет задать вопрос. Победил тот, кто последним дал правильный ответ и задал свой вопрос, оставшийся без ответа. На этом игра заканчивается.

Подготовка школьников к изучению нового материала на уроке истории призвана осуществить следующие задачи: «мобилизовать внимание и познавательную активность в изучении нового материала на уроке истории; актуализировать знания, полученные ранее и необходимые для лучшего усвоения новых фактов и явлений, возбудить интерес к тем вопросам, которые им предстоит изучить. Игровые познавательные задания успешно решают эти задачи»¹.

Игры при изучении учебного материала и при работе с печатным текстом.

Устное изложение исторического материала реализуется посредством таких приемов, как повествование, описание, характеристика, объяснение, рассуждение. Устное изложение может стать рабочим элементом игры, ее частью. Игра может вобрать в себя такие приемы устного изложения, сюжетно-образное повествование, художественное описание, образная характеристика. Примером могут быть следующие игры: «Устный диафильм», «Три предложения», «Из уст в уста».⁶

¹ Преподавание истории в школе. 2008г.№6, с.24

Например, игра «Три предложения». Ученикам предлагаю внимательно выслушать и передать содержание рассказа учителя тремя простыми предложениями. Побеждает тот, у кого рассказ короче и при этом точно передает содержание.

Другой вариант игры – работа с печатным текстом. Это может быть пункт из параграфа учебника. Три простых предложения могут записать в тетради. Здесь удобнее выявить победителя.

Например: на уроке по теме: «Промышленный подъем 90-х гг.19 в.»

Сформулировав правила игры перед самостоятельным прочтением учащимися первого пункта параграфа 26 по учебнику П.Н.Зырянова¹ о правительственной политике по отношению к промышленности. Вот один из возможных вариантов победителя игры:

- 1) На выкупные платежи правительство расширяло железнодорожное строительство, перевооружало армию.
- 2) Правительственные заказы стимулировали развитие металлургии и машиностроения.
- 3) Новый талантливый министр финансов С.Ю. Витте восстановил винную монополию, ввел золотое обеспечение рубля.

Это игра помогает развивать очень важное умение – выделять главное, умение составлять план, конспект, реферат.

Игра «Блеф – клуб» лучше применять в начале учебного года на первом вводном занятии любого исторического курса. С ее помощью учащиеся могут узнать много нового увлекательного. Игра состоит из трех туров.

На первом этапе никакой подготовки от учащихся. Каждый вопрос обязательно начинается со слов: «Верите ли вы, что...? Ответы «да» или «нет».

Я предлагаю вопросы, которые могут быть использованы в данной игре в 7 классе, при изучении истории России.

- 1) Верите ли вы, что славяне, когда рубили дерево, просили у него прощение и «кормили» его оставляя еду на пеньке? (Да. Славяне поклонялись всему, что росло на земле: деревьям, травам, цветам, с деревьями разговаривали. Старые могучие деревья запрещалось рубить. Они считались «покровителями» окрестностей.)

¹.Зырянов П.Н. История России 19 век. М.2003г.,с.177-178.

- 2) Верите ли вы, что в древности у славян был обычай: враги вместе варят и едят кашу для заключения мира, без этого мирный договор был недействительным? (Да. Ведь без каши, также как и без пирогов на Руси не проходило ни одного важного события. Кашу варили и в праздники и в будни. До сих пор о человеке с которым трудно договориться говорят: «С ним каши не сваришь».
- 3) Верите ли вы, что цирюльников (парикмахеров) в 17 в. причисляли к медицинскому персоналу? (Да. Цирюльник был почти то же, что и парикмахер, но вместе с тем и лекарь, исполнявший фельдшерские и даже докторские операции)
- 4) Верите ли вы, что В. Мономах был внуком киевского князя и испанской королевы? (Нет. В. Мономах был внуком киевского князя и Византийского императора.)
- 5) Верите ли, вы, что слово «нос» на Руси означало взятка? (Да. В 16 в. с развитием приказной системы развилось и взяточничество.

Взятка действительно называлось «нос». В связи с этим возникла поговорка «Остался с носом – это значит взятку не приняли и надежды на решение дела были невелики»

Второй и третий туры провести на следующем уроке. Домашнее задание: каждому письменно подготовить не менее двух вопросов (и ответов) для второго тура, в котором вопросы участникам игры задают зрители. В третьем туре игроки обмениваются вопросами, специально подготовленными друг для друга.

В конце подводятся итоги, выявляются победители.

Я очень часто провожу игру «**Чистая доска**». Перед объяснением нового материала в разных концах школьной доски в произвольном порядке записываю вопросы. Вопросы построены на материале изучаемой темы. Объясняю учащимся, что по ходу объяснения нового материала класс будет участвовать в игре «Чистая доска» и говорю: «Посмотрите на доску, она совсем не чистая, наоборот, вся заполнена разными вопросами. Ответы на них будут содержаться в моем рассказе. Я время от времени буду спрашивать, готовы ли вы ответить на какой -нибудь вопрос. Если вы дадите ответ на него, то этот вопрос стирается. Задача состоит в том, чтобы к концу урока доска оказалась чистой.

Игра «**Из уст в уста**» строится на неоднократном прочтении вслух учебного текста, в основе которого лежит либо сюжетно – образное повествование, либо художественное описание, либо образная характеристика. Игру можно проводить с целым классом. Вызываются

четыре человека, трое из них должны ненадолго выйти из класса. Оставшийся первый вместе со всем классом должен внимательно выслушать рассказ, который зачитывается, для того чтобы потом пересказать его второму участнику. Рассказ должен быть коротким, интересным и может содержать много имен собственных, дат, терминов. Как только рассказ зачитан, приглашается второй участник игры. Его задача – внимательно выслушать пересказ, чтобы потом передать информацию третьему участнику игры, затем и он делится с четвертым. Последний пересказывает классу то, что он понял из речи третьего участника. А учащиеся, зрители мысленно фиксируют искажение информации. Они могут исправлять ошибки, т.е. проявляется активность в классе.

Самый распространенный традиционный способ работы при изучении нового материала на уроке истории – беседа. Наиболее интересной и развивающей является эвристическая беседа, в которой ученики с помощью вопросов, заданий, замечаний учителя систематизируют знания, в результате предшествовавших учебных занятий. Эвристическую беседу разделяют на 3 этапа:

- а) постановка проблем учителем;
- б) решение проблемы, его обоснование учащимися, возможна между ними дискуссия;
- в) подведение итогов;

Эффективность беседы будет выше, если учитель использует учебные пособия, карты, картины, таблицы, помогающие актуализировать необходимые знания. Вариант аналитической и обобщающей беседы возможен в игре **«Новый материал преподает...класс»**. В этой игре класс на предварительном занятии делится на несколько групп, допустим на семь. Например, тема об Отечественной войне 1812 года. По этой теме могут быть предложены следующие вопросы: начало войны, планы и силы сторон, Смоленское сражение, Бородино. Каждой группе дается для подробного изучения один из этих вопросов. Объяснение нового материала строится из логически построенных вопросов учителя и ответов учащихся. Затем оценивается работа каждой группы.

III. Варианты дидактических игр на закрепление, повторение и обобщение исторического материала.

а) Совестно -логические игры.

Это игры, в которых устанавливается взаимосвязь терминов, названий, имен, дат, фактов, вопросов, фраз, небольших отрывков текста. К этим играм школьников привлекает не только возможность выигрыша, но занимателен и сам процесс отгадывания, проявления сообразительности, смекалки, быстроты реакции. Я опишу два варианта игры **«Аукцион»**.

Вариант 1

После изучения исторического периода например, «Эпоха Ивана Грозного» на уроке обобщения можно предложить ребятам игру «Продается оценка 5». Каждый из учащихся может купить ее. Для этого нужно, подняв руку, назвать любое историческое лицо, жившее в эпоху правления царя Ивана Грозного. Любой другой участник торгов может назвать более высокую «цену», назвав другого современника Ивана Грозного. При этом называемые имена не должны повторяться, повторившийся участник выбывает из борьбы. Если лицо, которое назвал учащийся, мало известно, то учитель может попросить назвавшего сказать о нем несколько слов. Если после очередного названного имени возникает пауза, учитель медленно ударяет молотком три раза: ребята за это время могут называть других исторических героев, выигрывает тот , кто последним назовет имя исторического героя. Победитель получает оценку «5».

Таким же образом можно провести аукционы дат, событий и т. д.

Вариант 2.

На эту игру уходит около 7 минут.

Перед объявлением «Аукциона» учащимся предлагается «подсчитать наличные условные единицы», т.е. каждому записать в тетради свой максимально полный список исторических имен, дат, событий, терминов, касающихся определенной темы. На эту работу дается 5 минут. Через 5 минут объявляется «Аукцион». Предлагается начальная цена, допустим 6 условных единиц – «Кто может предложить больше?»

Участники называют свою цифру (сколько у них записано слов).

Оглашается наиболее полный список, а ребятам предлагается дописать то, что они забыли. Победитель получает оценку «5». Это игра позволяет обобщить материал темы.

Следующая игра на мой взгляд позволяет в увлекательной форме запомнить сложные для усвоения термины, названия, имена и т.д.

Игра называется «Исторический снежный ком».

В игре могут участвовать и несколько учеников, так и весь класс.

Вот, например тема: «Куликовская битва».

Первый участник игры называет имя какого – либо исторического героя, относящийся к данной теме. Например «Дмитрий Донской». Следующий участник должен сначала повторить сказанное, затем назвать другое имя, слово или словосочетание, тесно связанное по смыслу. Например: «Дмитрий Донской, Куликово поле». Следующий повторяет слова первого и второго участников добавляя свое слово: «Дмитрий Донской, Куликово поле, засадный полк». В конце концов получается длинный ряд. Победителем оказывается тот, кто остается последним и скажет правильно всю получившуюся цепочку слов. Ребята, не участвующие в игре, должны записывать и следить за правильностью цепочки.

Следующая игра приучает учащихся мыслить логически, правильно ставить вопросы, сопоставлять ответы, приходить к правильным выводам.

Это игра «Отгадай героя».

Один из участников игры уходит за дверь. Все остальные «загадывают» какое-либо историческое лицо. Вызывается водящий, он должен отгадать, кто задуман. Ему разрешается задавать вопросы всем участникам игры. Но ответы на них могут быть такими «да», «нет». Выигрывает тот, кто за меньшее количество вопросов сумел отгадать героя.

Есть ещё игра по тем же правилам «Отгадай термин».

Только класс «загадывает» не героя, а какое - либо слово: например «Баскаки» при изучении темы: «Русь под ордынским игом».

Следующая игра называется «Продолжи рассказ»

Я часто провожу эту игру. Она помогает эффективно повторить пройденный материал, развивает оперативность мышления и памяти. Умение логично излагать материал. В этой игре двое учеников должны по одному предложению рассказать материал изучаемой темы. Один начинает, другой продолжает. Выигрывает тот, чье предложение будет последним.

Игра «Ассоциации».

В этой игре может принимать участие как целый класс, так и один человек. Ведущий называет какого – либо исторического героя (или исторический термин).

Например: Петр I. Учащиеся класса должны назвать, с чем или с кем ассоциируется у них этот герой. Эта игра мне помогает увидеть некоторые индивидуальные способности учащихся. Проводя с помощью этой игры работу по закреплению или повторению пройденного материала я делаю выводы: кто хорошо усвоил пройденный материал.

Есть интересная игра на мой взгляд, которая помогает повторить материал и дисциплинирует даже самые шумные классы. Речь пойдет об игре «Три направления».

Участники игры делятся на три группы – по рядам. Представители команд тянут жребий, состоящий из трех карточек. Например: при проведении итогового повторения по курсу «История древнего мира», на карточках может быть написано «Египет» , «Греция», «Рим». Затем объясняю правила игры:

«Я буду медленно произносить разные слова, каждое из которых напрямую относится к древней истории одной из трех стран. Задача каждого ряда встать сразу, как сказано слово относящееся к вашей стране. Например, если я говорю слово «фараон», то дружно должен встать ряд, который вытянул по жребию «Египет», если произнесу слово «Спарта», то поднимаются «Греки», а если скажу «Цезарь», то встают «Римляне». Если вся команда встает неправильно (т.е. когда речь идет не о вашей стране), то я ставлю вам – 3 (минус три), если часть ряда, то вам ставится – 1 (минус одно очко).

Игра, которая называется «Пять исторических названий» можно проводить на уроке обобщения. Например, первый играющий начинает игру словами: «Я знаю пять великих князей». (Александр Невский , Владимир Мономах, Дмитрий Донской, Иван Калита, Ярослав Мудрый). Если он правильно назвал, то продолжает дальше словами: « Я знаю пять великих битв» и т.д.

Далее возможны варианты, которые записываются на доске:

« Я знаю пять русских княжеств.....»

«Я знаю пять древнерусских городов.....»

«Я знаю пять исторических дат.....»

Эта игра развивает память, внимание, помогает закрепить пройденный материал.

Следующая игра «Что? Где? Когда?»

Перед первой игрой определяются «знатоки», которые набирают команды. Участники игры рассаживаются за партами по командам. Одна команда остается у доски. Ей задают вопрос по всей изученной теме представители других команд. Обсуждение вопроса занимает 20 сек., отвечает один ученик. Команда играет до первого неправильного ответа, после чего уступает у доски другой команде. Команда победительница получает оценку «5». Эта игра тоже проводится при повторении и обобщении учебного материала.

Заключение.

Работая в школе, преподавая историю могу сделать вывод, что уроки с использованием игровых ситуаций, театрализованных форм и опорных конспектов, делают увлекательным учебный процесс, способствуют появлению активного познавательного интереса школьников.

На таких уроках складывается особая атмосфера, где есть элементы творчества и свободного выбора. Развивается умение работать в группе: ее победа зависит от личных усилий каждого. Реализуется принцип развития, не только интеллекта, но и волевых качеств личности.

Историческая игра побуждает ученика перевоплотиться в другого человека из прошлого. Через понимание мыслей, чувств и поступков героев, которых учащиеся изображают в игре, школьники моделируют историческую реальность. При этом знания, приобретаемые в игре, становятся для каждого ученика значимыми, что помогает ему глубже понять, лучше «почувствовать» изучаемую историческую эпоху.

Конечно же такая трудная задача требует от ученика мобилизации всех умений, побуждает осваивать новые и углублять полученные знания, расширять кругозор. «Исторические игры очень гармонично объединяют фактический и теоретический материал, заставляют активно функционировать разные уровни познавательной деятельности учащихся.»¹

Историческая игра эмоциональна по своей природе и потому делает самую сухую информацию яркой и запоминающейся. «Игра вовлекает в активную работу на уроке каждого ученика. Игра –форма работы, противостоящая пассивному слушанию. В процессе игры интеллектуально пассивные дети обычно выполняют такой объем учебной работы, какой им недоступен в обычной учебной ситуации»²

Изучать историю-это вовсе не значит запоминать прошедшее и пересказывать содержание исторического материала. Изучать историю-это значит осмысливать прошедшее, познавать законы общественного развития. Урок должен стать первоисточником развития интеллекта ученика его эмоциональной культуры, воображения памяти. Один из постоянных приемов на уроке у меня побуждение к участию в историческом процессе. Например, я предлагаю учащимся следующие задания:⁸

1. Борзова Л.П. Игры на уроках истории. М.,2001г., с.43

2. Там же. с.44

1. Придумайте небольшой рассказ о себе, как о крепостном крестьянине.
2. Я хочу получить письмо из Древней Греции, из Афин.
3. Сочините рассказ о событиях в Греции о Марафонской битве, о хитрости Мильтиада.

Я обращаюсь к детям: «Вы должны жить историческими событиями, думать о них, провести несколько минут в Афинах».

На уроках могут быть консультанты. Кроме тех игр, о которых говорилось в моей работе, я стараюсь, чтобы учащиеся чувствовали историческую ситуацию, предлагая следующие задания:

«Кто мог это сказать»

«Рисунок-образ»

«Словарная работа»

«Исторические диктанты»

«Головоломки»

«Кроссворды»

«Подобрать дату к событиям»

Одной из главных задач в своей работе я считаю, чтобы учащиеся знали факты, учились думать, сопоставлять, аргументировать свое мнение, отстаивать свою позицию, формировать свои убеждения и конечно же спорить. Поэтому считаю, что игра создает особые условия, при которых может развиваться творчество, т.е. у детей возникает ощущение - «я тоже могу»

Использованная литература.

1. Алексеева Н.М. игры на уроках истории. Преподавание истории в школе. 2004
2. Айламазьян А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра.
3. Борзова Л.П. Игры на уроках истории.
4. Гуревич А.Я. История конца 20 века.
5. Игры на уроках истории. Из опыта работы учителей. Преподавание истории в школе.
6. Иванова А.Ф. Нетрадиционные формы работы на уроках.
7. Ильинская И.А. Проблемные ситуации и пути их создания на уроке.
8. Кулакова Н.И. Игровые ситуации и опорные конспекты на уроках истории.
9. Левин М.И. Элементы романтики и военной игры в обучении истории.
10. Мирошниченко Н.Т. Преподавание истории древнего мира по системе В.Ф.Шаталова.
11. Мышкин В.А. Пиктограммы и игры на уроках истории.
12. Оберман В.Я. Опорные конспекты и схемы на уроках истории.
13. Эльконин Д.Б. Опорные конспекты и схемы на уроках истории.