

**Толпекина Надежда Ивановна,**  
учитель истории, МБОУ « СОШ №3», г.о. Протвино

## **Использование игровых технологий на уроках истории**

*«Игра - путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить».*

(М. Горький)

Каждый учитель хочет, чтобы его уроки были интересными, увлекательными и запоминающимися. Особенно в сегодняшней школе, которая, конечно же, не остаётся в стороне от перемен, происходящих в нашей стране. Как удивить современного школьника, который проводит массу времени не за книгой и в библиотеке, а за компьютером, причем в позиции активного игрока? Как решить одну из важнейших задач современного образования – задачу "формирования у учащихся готовности эффективно организовывать свои внутренние и внешние ресурсы для принятия решений и достижения поставленной цели"?

Для этого на уроках используются различные формы и методы подачи учебного материала, инновационные технологии, которые способствуют формированию ключевых компетентностей учащихся:

- готовности к разрешению проблем;
- готовности к самообразованию;
- готовности к использованию информационных ресурсов;
- готовности к социальному взаимодействию;
- коммуникативной компетентности.

На мой взгляд, одной из технологий, формирующих вышеназванные компетентности учащихся, является дидактическая игра как одно из средств интенсификации обучения.

А. С. Макаренко, большой знаток ребячьих душ, часто в своих трудах возвращался к вопросу о роли игры в жизни детей. Многие педагоги, признавая, что в дошкольном возрасте игра является потребностью и основным видом деятельности ребёнка, забывают о том, что и в последующие годы она продолжает оставаться одним из главных средств и условий развития интеллекта школьника. А. С. Макаренко характеризовал учебную игру как "могучее средство воздействия на детский коллектив".

Педагоги, использующие учебные игры в своей педагогической деятельности, единогласно отмечают, что *"игра порождает радость и бодрость, воодушевляла ребят, обогащала впечатлениями"*, *"помогала педагогам избегать назойливой назидательности"*, *"создавала в детском коллективе атмосферу дружелюбия"* и др.

Но до сих пор остаётся нерешённой проблема редкого применения игры в процессе обучения. Среди *причин* этого стоит назвать следующие:

- Многие игры не укладываются в урок, требуют трудоёмкой подготовки и длительной организации, максимальной активности учеников в деятельности не только на уровне воспроизведения и преобразования, но и на уровне творческого поиска.

- Ещё одна причина заключается в однобоком понимании ведущей деятельности. Игру считают ведущей деятельностью лишь в дошкольном возрасте, а в дальнейшем её, по мнению некоторых педагогов, неизменно должно сменить учение "в чистом виде". Но не учитывается тот факт, что учение должно и может органично вписаться в спектр деятельности ребёнка и гармонично сосуществовать с игровой деятельностью.

Несмотря на это, материалы анкет, результаты интервьюирования выявили, что учителя заинтересованы в привлечении игровой и творческой деятельности на уроке. Значит, нужны игры, которые облегчат работу учителя, необходима эффективная методика организации игр, которая поможет решить дисциплинарные вопросы и сделать время, потраченное на игру, максимально эффективным, способствует формированию ключевых компетентностей учащихся.

На уроках истории использование игровых технологий необходимо еще и потому, что обучающиеся могут не просто перерабатывать информацию, а переживать ее усвоение как субъективное открытие еще неизвестного для себя знания, могут «примерить» на себя роли различных исторических персонажей, почувствовать своеобразие исторической эпохи.

Все вышесказанное объясняет актуальность избранной мною темы.

**Целью** работы является следующее: показать роль и возможности игровой и творческой деятельности и их актуальность в процессе обучения.

Для достижения цели работы мы поставили следующие **задачи**:

1. Дать анализ дидактической игры как педагогической технологии;
2. Привести классификацию игровой деятельности в учебном процессе.
3. Показать особенности такой формы обучения и деятельности, как театрализованная и ролевая игра.
4. Дать методическое обоснование собственной системы уроков, проводимых с использованием игровой деятельности.

### **1. Дидактическая игра как педагогическая технология.**

Ещё в древнем мире игра использовалась как одна из форм обучения. Однако возникшая в средневековье авторитарная и рассудочная система образования стала опираться исключительно на рациональную дидактику. Игра в такой школе была редчайшим исключением. Постепенно утвердилось мнение, что учение - это тяжёлый труд, предполагающий естественное принуждение, без которого невозможно продвижение в познании. Во всём мире такая картина просуществовала до конца XIX в.

Сам термин "дидактические игры", под которым понимались специально создаваемые или приспособленные для целей обучения игры, ввели Ф. Фребель и М. Монтессори. Игры, которые они предлагали, были предназначены для детей дошкольного возраста. Но постепенно они начали проникать и в начальную школу, принимая сначала форму игровых приёмов в обучении. В России только в 1960-е гг. - в период либерализации общественной жизни - начала распространяться формула "учение с увлечением", пропагандируемая С. Л. Соловейчиком. Она раскрывала и другие стороны учения, которое есть труд, но труд по своей сути радостный, потому что приобщает к новому, неизведанному, интересному. Последователи Соловейчика доказывали, что обучение может быть по-настоящему развивающим, трудным, но при этом увлекательным, что оно может сочетать и рациональное, и эмоциональное. Но этот всплеск интереса к занимательности обучения очень быстро иссяк, идеологизация обучения вытеснила игры из работы школьных учителей, за исключением некоторых энтузиастов-новаторов - Ш. А. Амонашвили, С. Н. Лысенковой и др. Занимательность уступила место рационализации обучения.

Что же такое есть игра вообще и игра дидактическая? Теоретический анализ философской и психологической литературы (Л. С. Выготского, Д. Б. Эльконина) позволяет определить игру - в широком смысле слова - как занимательную для субъекта деятельность в условных ситуациях.

Поскольку обучение - это "процесс целенаправленной передачи общественно-исторического опыта; организация формирования знаний, умений и навыков" (Психологический словарь, М.:1990), можно сказать, что дидактическая игра -

условная занимательная для субъекта деятельность, которая направлена на формирование знаний, умений, навыков.

Понимание сущности дидактической игры позволяет выделить наиболее значимые её составляющие (компоненты):

- деятельность, понимаемая как важнейшая форма проявления жизни человека, его активного отношения к окружающей действительности; в этой деятельности развиваются психические процессы, формируются умственные, эмоциональные и волевые качества личности, её способности и характер;

- условность, которая понимается как признак отражения действительности, указывающий на нетождественность образа и его объекта.

Но не всякая деятельность в условных ситуациях является игрой. Задача в учебнике по математике тоже условна, хотя и задача может превратиться в игру, приобретая занимательность для учащихся. Занимательная подача условий задачи может превратить её в ролевую игру. А главной целью дидактической игры должна стать именно активная познавательная позиция учащихся, ставшая основанием собственной и самостоятельной мыследеятельности.

Таким образом, педагогическая игра должна обладать существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Педагогическая игра выполняет следующие целевые ориентации:

*Дидактическую.* Расширяет кругозор, активизирует познавательную деятельность, формирует необходимые умения и навыки, способствует усвоению необходимого учебного материала, позволяет быстро проверить результативность.

*Развивающую.* Способствует развитию внимания, памяти, речи, мышления, умения сопоставлять, находить аналогии, принимать оптимальные решения. Активируется развитие мотивационной направленности учебной деятельности, творческих способностей, фантазии, воображения.

*Воспитательную.* Формируются определенные позиции, подходы, нравственные, этические, мировоззренческие установки. Воспитывается чувство коллективизма, и в то же время ярче выражаются личностные качества. Развиваются навыки коммуникативности. Учащийся приобщается к нормам и ценностям общества, адаптируется к условиям среды, обучается навыкам саморегуляции, стрессового контроля, психотерапии.

## **2. Классификация игровой деятельности в учебном процессе.**

В современной школе, делающей ставку на интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве *самостоятельных технологий* для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как *элемент* (иногда весьма существенный) более обширной технологии;
- в качестве *урока* (занятия) или *его части* (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как *технология внеклассной работы* (КТД и др.)

Проблему дидактической игры как педагогической технологии исследуют Л. П. Борзова в методическом пособии для учителя "Игры на уроке истории"; А. Гин в пособии для учителя "Приемы педагогической техники"; А.П. Ершова и В. М. Букатов в статье "Театральные подмостки школьной дидактики"; классификацию и систему игр можно найти в сборнике Г.А. Кулагиной "Сто игр по истории" (М., Просвещение, 1983)

Существующие педагогические *игры* можно *классифицировать*:

- *по области деятельности:* физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
- *по характеру педагогического процесса:* обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные обучающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профорientационные, психотехнические; релаксационные игры-паузы;
- *по игровой методике:* предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации и театрализации;
- *по предметной области:* математические, исторические, экологические, физические, музыкальные, театрализованные, литературные, трудовые, технические, производственные, военно-прикладные, туристические, народные, спортивные, обществоведческие, управленческие, экономические, управленческие; без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, телевизионные, технические, со средствами передвижения.

Дидактическая игра по истории 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. Несомненным достоинством является то, что посредством игр знания синтезируются, становятся более жизненными. В этом смысле имеет право на существование классификация по межпредметным связям: историко-литературные; историко-филологические; историко-географические; историко-математические и т.п.

Иногда, планируя учебный процесс, необходимо разделить обучающие игры по источнику познания: визуальные, диалоговые, массовые и т.д.

Это только несколько моделей классификации игр, которые позволяют показать некоторые возможности их систематизации в зависимости от целей использования игры в разных аспектах деятельности. Необходимо помнить, что сущность игры заключается в создании занимательной условной ситуации, благодаря которой деятельность приобретает игровой характер. Поэтому и разделять игры целесообразно исходя из того, за счет чего эта условность достигается.

Наибольшую сложность, на наш взгляд, вызывают сюжетно-ролевые, деловые игры, драматизации и театрализации.

### **3. Характеристика ролевых и театрализованных игр.**

- **Ролевая игра** Ролевая игра—это форма организации учебной деятельности, при которой каждый ученик выступает в роли участника событий прошлого. История -- специфическая наука, ее содержание нельзя пронаблюдать, невозможно стать участником событий, которые давно прошли. Ролевая игра на уроке- не что иное, как «создание нереальных ситуаций» (Годер).
- **Цели:**
  1. Изучить, повторить, закрепить или обобщить материал.
  2. Проверить степень овладения теми или иными общеучебными или специальными умениями и навыками.
  3. Формировать коммуникативные навыки путем работы в группах.
  4. Способствовать раскрытию творческих способностей учащихся, дать возможность проявить себя каждому.

#### **Положительный эффект:**

1. В процессе подготовки и в ходе самой игры углубляются исторические знания учащихся, расширяется круг источников постижения истории.

2. Приобретаемые знания становятся лично-значимыми, эмоционально-окрашенными, так как ученик побывал в роли участника событий прошлого.
3. Игровая форма работы создает определенную настрой, который обостряет мыслительную деятельность учащихся.
4. Создается атмосфера раскованности, свободы мышления, мнения ученика и учителя становятся равнозначными, так как сам учитель оказывается в роли зрителя.
5. Коллективная работа помогает выработать чувства взаимопомощи, поддержки, лучше узнать друг друга, выявить лидеров в коллективе.
6. Коллективная работа позволяет научить деловому общению, дать опыт публичных выступлений.
7. Ролевая игра дает возможность отличиться ученику, не обладающему хорошими знаниями, преодолеть ему внутреннюю боязнь замечаний учителя и товарищей по классу.
8. Для учителя такие формы работы дают возможность накопить наглядный материал для последующих уроков.

### **Какие роли могут играть учащиеся?**

Реально существовавшее лицо ( король, князь, путешественник, руководитель восстания, полководец, политический деятель и др.)

Вымышленный персонаж, типичный представитель эпохи ( крестьянин, феодал, воин, торговец и др.)

### **Подготовка:**

1. Планирование игры.
2. Работа с учащимися:

сообщение темы, даты проведения ролевой игры,  
распределение ролей и заданий,  
разбивка на группы, по необходимости – выборы жюри, ведущих,  
знакомство с планом игры,  
объяснение целей и ожидаемых результатов,  
форма представления материала,  
дополнительная литература,  
по необходимости – консультации, репетиции,  
изготовление необходимых дидактических материалов,  
сообщение о контроле знаний.

### **Варианты контроля знаний:**

1. Оценка за работу на уроке, т.е. непосредственное участие в игре в работе своей группы.
2. Оценка за подготовку к игре дома ( рисунок, схема, костюм, кроссворд, сообщение и др.)
3. Работа в тетради по ходу игры ( запись выступлений других учащихся, таблица, ключевые слова и др.)
4. На следующем уроке - проверочная работа, тест, исторический диктант и др.

### **Ход игры:**

Организационный момент.

Ролевая игра.

Рефлексия: устный анализ в конце урока, анкета, заметка в школьную газету, выставка творческих заданий и др. Игра должна стать не просто упражнением, но и познавательным опытом, поэтому в конце урока необходимо закрепить цель и познавательную ценность занятия, обсудить и оценить сам процесс и его результаты, наметить перспективу.

## **Приемы, которые могут быть использованы в ходе ролевой игры:**

1. Персонификация – реально существовавшее лицо участвует в игре как помощник учителя, консультант, член жюри и др.  
Примеры. Урок «Древнеавилонское царство». Ученик–Хаммурапи – оценивает ситуации с позиций своих законов.  
Урок повторения «Древний Египет». Жюри–жрецы оценивают деятельность групп воинов, земледельцев, писцов и др.
  2. Интервью – ученики задают вопросы представителю другой исторической эпохи.  
Урок «Жизнь феодалов». Вопросы рыцарю: Сколько весили доспехи? Занимались ли обманом на турнирах? Что получал победитель?
  3. Путешествие – проверка картографических навыков. Урок «Ярмарка в Шампани». Торговцы из разных стран показывают на карте свой путь в Шампань, рассказывают о дорожных приключениях и опасностях.
  4. Историческое письмо или телеграмма. Узнай, кто мог быть автором. Урок «Индия в средние века». «Пишу тебе я, славный потомок Чингисхана. Я завоевал северную Индию и создал огромное могучее государство. Посоветуй, как мне его назвать, чтобы в веках о нем осталась память». (Бабур, Империя Великих Моголов). Ученики не только угадывают, но и сами пишут письма от имени исторических персонажей или историческим персонажам (Жанне Д Арк, М.Ломоносову, Лжедмитрию I и т.д.)
  5. Исторический документ. Узнай автора. О каком событии идет речь? Например, «Когда повадится волк к овцам, то перетаскает все стадо, если не убить его.» (Древляне о князе Игоре).
  6. Рассказ-защита (герб, город, памятник культуры и др.).
  7. Текст с ошибками или пропусками. Такие тексты составляются так, чтобы можно было легко определить, о каком именно событии идет речь. Ошибки здесь могут быть в значимых явлениях, хорошо известных, а так же неточности, касающиеся мелких фактов. Это задание проверяет не только память, но и внимание. Использую тексты из книги И. А.Федорчук «Интеллектуальные игры для школьников. История». Если не все ошибки будут найдены, наиболее сильный ученик в роли персонажа эпохи, может обратиться к обучающимся с вопросами, пожеланиями.
  8. Кроссворды, загадки-рифмовки, кричалки и т.д.
- **Театрализованная игра**

**Театрализация** – использование средств театра в педагогическом процессе. Театрализованная игра, элементы театрализации являются гармоничным сочетанием театрального искусства (условность атрибутов, особенности произношения речей) с педагогическим процессом по своим целям и принципам построения (коллективность, распределение ролей, необходимость педагогического руководства). Однако, словосочетание «театр на уроке» часто пугает учителей, так как ассоциируется с массой декораций, костюмов, репетиций. Поэтому лучше использовать термин «элементы театрализации». Урок ни в коем случае нельзя подменять развлекательной постановкой, а в полной мере использовать средства театра можно на факультативе, в историческом кружке, школьном театре.

## **Требования, применяемые к театрализованной игре:**

1. *Психологические*: игра должна обладать значимостью для каждого ученика, то есть должна быть мотивирована; обстановка, в которой происходит игровое действие, должна располагать к общению в атмосфере дружелюбия, взаимопонимания и сотрудничества, содержание игры должно быть интересно, а любое игровое действие должно завершаться получением определенного результата, ученик должен иметь возможность для самовыражения и самореализации.

2. *Педагогические*: игровое действие должно опираться на знания, умения, навыки, приобретенные ранее на уроках; цель игры должна определяться в соответствии с задачами учебного процесса; участники игры должны быть обеспечены соответствующим методическим материалом, документацией и т.п.; игра эффективна лишь в сочетании с другими (неигровыми) методами и средствами обучения и не должна быть преобладающей (подавляющей) в учебном процессе.

#### **Приемы использования элементов театрализации на уроке (любой тип урока):**

1. Персонафикация – реально живший исторический персонаж участвует в уроке как помощник учителя (консультант, экскурсовод и др.) Урок «Александрия Египетская», экскурсовод – Александр Македонский.
2. «Кто я?» Ученик в костюме какого-то персонажа рассказывает о нем. Учащиеся угадывают, кто он. Урок «Религия древних греков». «Благодаря мне жилища людей стали светлыми в самые темные вечера. Я помог им побороть зимнюю стужу. За что же царь богов так жестоко наказал меня?» (Прометей). Урок «Поэма Гомера «Илиада». «Завтра мой поединок с вождем троянцев Гектором. Я готов сражаться. Только бы стрела или копье моего врага не попали мне в пятку» (Ахиллес).
3. Выступление исторического лица (речь, программа, законы и др.) Урок «Греко-персидские войны». Речь Фемистокла перед Саламинской битвой: «Спартанские военачальники считают, что нужно отвести флот к Пелопоннесу. Они хотят защитить Спарту, но кто тогда защитит афинян? Наш город уже разграблен и разрушен персами. Я думаю, мы должны дать бой именно здесь в узком Саламинском проливе. Мы, эллины, знаем здесь каждый подводный камень, где мелко, где глубоко, изучили каждое подводное течение, направления всех ветров. Персы же совсем не знакомы с этим проливом. Наши триеры гораздо меньше по размеру, чем тяжелые и неповоротливые персидские корабли. Триера неглубоко сидит в воде, она легко пройдет среди скал и мелей. А тяжелые персидские корабли разобьются о подводные камни или сядут на мель. Саламинский пролив – лучшее место для боя с персами.» После речи Фемистокла учащиеся отвечают на вопросы: Почему Фемистокл так уверен в победе? Приведите его аргументы.
4. Историческая сценка – небольшое представление – способ передачи учащимся исторической информации посредством ролевого исполнения по заранее составленному сценарию с применением театральных атрибутов.

**Подготовка:** написание сценария, распределение ролей, подготовка костюмов и реквизита, репетиции.

#### **4. Примеры ролевых и театрализованных игр, применяемых на уроках истории в собственной практике учителя.**

Театрализованные игры-это маленькие пьесы, разыгрываемые учениками, в основном импровизированные. Цель игр: оживить исторические события, повысить понимание ситуации, вызвать сопереживание и эмоции. Мною разработана серия *театрализованных игр «Спектакль без репетиций»*. На подготовительном этапе дети получают роли, изучают биографии своих героев, их характеры. На уроке им предстоит действовать в предлагаемых обстоятельствах, они не знают сюжета заранее. Поэтому уроки-импровизации проходят по-разному в разных классах, с неожиданными поворотами, своеобразными финалами. На уроках в 5 классе «Демократия в Афинах», «Религия древних греков» в соответствии с

сюжетом дети пытаются решить проблему, дать совет, ссорятся, пытаются выйти из трудной ситуации, осуждают своих героев и сочувствуют им. Интересно то, что предлагаемые обстоятельства могут быть разные: пир богов на Олимпе, народное собрание, заседание герусии в Спарте. Конфликты сюжетных линий тоже разные. Такие приемы драматизации полезны, т.к. дети учатся самостоятельно мыслить, интерпретировать исторические факты, взаимодействовать друг с другом, находить нестандартное решение проблемы. Они направлены против автоматизма, им свойственны неожиданность и парадоксальность. В 6 классе подобная театрализованная игра может проходить на темы «Рыцарский турнир», «Новгородское вече», «Английский парламент». В 7 классе можно взять такие предлагаемые обстоятельства, как «Москва в Смутное время», «Заседание Уложенной комиссии». В ходе игры обучающиеся, собрав заранее материал о своих героях, поняв логику их действий, играют в рамках заданной ситуации и заданной роли, переживают ситуацию, ищут ответы на вопросы. Здесь очень важно, чтобы в основе исторического сюжета был конфликт, это поддерживает активность учеников, приводит к нестандартным мыслям и поступкам.

*Ролевые игры* предполагают перевоплощение, например, в журналистов, экскурсоводов, съемочную группу. Здесь правила игры, сюжет определены заранее, игра требует серьезной подготовки, умения пользоваться специальной литературой, понятийным аппаратом. Ученики 10 класса проводят *виртуальную экскурсию* по Афинскому Акрополю, по средневековым городам Руси Владимиру, Новгороду, по Московскому Кремлю времен Ивана III. Иногда экскурсанты попадают очень уж дотошные, особенно, если это «иностранные туристы». «Иностранцы» задают «экскурсоводам» множество вопросов, а те пытаются выйти из довольно сложных ситуаций. Попробуйте-ка объяснить значения таких слов, как апсиды, закомары, пилястры, консоли. Группа учащихся, исполняющая роль «экскурсантов-иностранцев», заранее готовит каверзные вопросы. Поэтому игра проходит в режиме соревнования, с большой активностью учеников.

Урок в форме презентации «туристических фирм» предполагает распределение ролей менеджеров, экскурсоводов, рекламных агентов, даже гидов-переводчиков (было у нас однажды и такое). Турфирмы создают «свое лицо», разрабатывают маршруты «путешествия в прошлое на машине времени», темы экскурсий, советы туристам, рекламные листовки, малоформатные газеты.

Ещё один вид ролевых игр – *создание короткометражных фильмов или рекламных роликов*. «Создатели» получают определенную тему и самостоятельно пишут сценарий, распределяют роли, выбирают сценариста, режиссера, оператора, продюсера, актеров. Особенно удаются фильмы по общественному знанию в 6-7 классах. На уроках общественнознания приходится разбирать много жизненных ситуаций, и ребятам нравится их инсценировать («Портрет подростка», «Досуг и отдых подростка», «Радости и сложности общения»). Иногда новый материал излагают и показывают сами ребята в форме телепрограмм из цикла «В эфире новости». Так в 8 классе, изучая тему «Становление индустриального общества», учащиеся по группам готовят страницы «телепередачи» «Время технического прогресса». Страницы были следующими: «Мы едем, едем, едем... (о развитии транспорта в 19 веке)», «Чудо технической мысли» (о совершенствовании средств связи в 19 веке), «Чрезвычайное происшествие» (о чартистском движении) и т.д.

Урок - *интервью или игра в «журналистов»* удаётся в старших классах. Придумать и сформулировать вопросы для интервью – дело непростое. Интервью помогает раскрыть некоторые стороны личности исторического деятеля, дать ему возможность оправдаться перед судом истории. Ученики брали интервью у императрицы Екатерины II, у Наполеона Бонапарта, у Никиты Хрущева и т.д. Несомненно, что журналисты, готовящие интервью, должны хорошо знать своего героя. Таким урокам всегда предшествует тщательная



подготовка. Вопросы ребята придумывают оригинальные, злободневные, с долей хорошего юмора. На таких уроках ребята учатся формулировать и отстаивать свою точку зрения, рассматривать проблемы с разных сторон. Иногда используется прием «Позвольте мне ответить за него». Интервьюирование—хороший способ связать изученное на уроках с реальной жизнью, расширить социальные представления обучающихся, развить у них навыки общения с различными людьми. В 11 классе при изучении темы «СССР в 1953-1964 годах» во время подготовки круглого стола, посвященного деятельности Никиты Сергеевича Хрущева, ребята берут интервью у своих бабушек и дедушек, у тех, кто помнит это десятилетие после смерти Сталина. И это уже не просто игра в журналистов, а серьезная работа и большая ответственность. История глазами очевидцев всегда вызывает особый интерес, так как эпоха предстает перед нами наиболее отчетливо и зримо, ученики получают возможность прикоснуться к прошлому.

В 9 классе при изучении темы «Версальско-Вашингтонская система» класс делится на тройки, где один представляет В.Вильсона, другой Ж.Клемансо, третий—Ллойд Джорджа. Перед участниками игры ставится задача выработать проект мирного договора с Германией. У каждого персонажа своя цель, но они должны суметь договориться, прийти к единому решению.

Эффективным игровым приемом, не сложным для учащихся, является прием «Оживи картину». Учащиеся озвучивают типичных персонажей эпох, которые изображены на картинах, например, «Свежий кавалер», «Арест пропагандиста», «Боярыня Морозова», «Утро стрелецкой казни». Для этого им необходимо представить историю персонажа, осмыслить черты и особенности времени. Если ученик добавил что-то свое, не соответствующее духу времени, он должен обосновать почему.

*Приемы ролевых игр* используются и на уроках обществознания. Например, на уроке «Порядок приема на работу, заключение и расторжение трудового договора» обучающиеся моделируют различные ситуации, такие как «собеседование с работодателем» и обыгрывают их. На уроке «Семья и брак» старшеклассники разбиваются на пары (мальчик, девочка) и создают модель идеальной по их представлению семьи, пытаются прийти к общему решению по вопросам материальным, семейных ценностей, стиля взаимоотношений.

Традиционной в 11 классе стала ролевая игра по обществознанию «Выборы». Группы создают виртуальные «партии», разрабатывают основные положения программы и пути реализации ее, готовят выступления на тему «Политика партии в области образования», изучают предвыборные технологии. В ходе игры происходит политический брэйн-ринг между лидерами партий, встреча с избирателями, дебаты и, наконец, выборы.

Кроме ролевых и театрализованных использую на уроках и другие виды игр.

*Игры-конкурсы.* Игра может использоваться как фрагмент урока в режиме соревнования: «Дуэль с указками» (у карты), «Кроссворд без поля», «Зашифрованная телеграмма», «Исторический аукцион». Вызывают интерес старые игры с новой «начинкой»: «Третий лишний», «Крестики-нолики» (поставить свой значок ученик может в том случае, если он ответит на вопрос), «Найди клад» (работа с фрагментом исторической карты без единой надписи), «Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем», «Поле чудес».

Часто на уроках в 5-7 классах использую загадки-рифмовки, которые в большом количестве составляю сама. Пример рифмовок в пятом классе на уроке «Искусство Древнего Египта»

И опора, и украшение  
Не богов, а людей творение,  
И стройна она, и многотонна

Называется это... (Колонна).

То цветок, а то папирус  
На стебле огромном вырос.  
Трудилась мастеров артель  
Вверху колонны... (Капитель).

Там лес колонн, там тайны мрак,  
Туда не пустят просто так.  
Века не превратили в пыль  
Зал под названием... (Гипостиль)

*Игры-конкурсы* хорошо применять на итоговых уроках. Они помогают обобщить и закрепить изученный материал. Например, игра «Исторический марафон» для 6-8 классов. Класс делится на «Спортивно-исторические команды», на «беговых дорожках»- партах только чистые листы бумаги и ручка. В руках у учителя игрушечный пистолет, играющий роль стартового.

Первый «забег на короткую дистанцию»: в течение пяти минут ученики должны написать как можно больше дат и событий по истории пройденного периода. Та команда, которая справилась результативнее, считается пришедшей к финишу первой.

Второй «забег на среднюю дистанцию»: команды должны в течение 10 минут написать имена знаменитых людей изучаемого периода. За такое короткое время, работая коллективно, с действительно спортивным азартом, учащиеся успевают вспомнить да 2-х десятков людей, оставивших свой след в истории.

Третий «забег на длинную дистанцию»: учащиеся за 15 минут должны вспомнить и записать места исторических событий. Итоги подводятся после каждого забега, за каждый правильный ответ команда получает по одному баллу. Последнее задание – «бег с препятствиями». Выполняя его, ученики должны сориентироваться в тексте учебника и быстро найти нужную информацию. Учитель задает вопросы, и команды быстро находят ответы. Например, кого называли «Делатель королей»? Как «Королева морей» сбила крестоносцев с пути истинного? Вопросы непростые, поэтому ребята ищут ответы с помощью учебника, словно преодолевают препятствия, проходя сквозь чащу фактического материала. Игра «Исторический марафон» помогает быстро и четко повторить в сжатой форме пройденный материал.

В качестве итогового урока можно провести *игру «Детективы от истории»*. Приведу пример такого урока в 6 классе после изучения темы «Киевская Русь». Класс работает по группам.

Первое задание – разминка детективов. Каждая группа составляет словесный портрет какого-либо исторического лица (Княгиня Ольга, Князь Святослав, Владимир Святой, Ярослав Мудрый и т.д.). Группы по словесному портрету угадывают, о ком идет речь.

Второе задание сложнее: историк Лев Гумилев утверждал, что руку печенегов, уничтоживших войско и самого князя Святослава в 972 году, направляли не византийцы, как считает ряд историков, а свои – киевляне. Кто действительно был заинтересован в гибели князя, его войска? Группы выдвигают свои версии и обосновывают их.

Следующее задание заключается в том, что детективы должны работать с документами, «писанными на бересте». Группам даются тексты грамот без перевода (по изданию В.Л. Янина «Я послал тебе бересту...», Москва, 1965 г.) Ученики должны разобраться в содержании документа, сделать всевозможные выводы и даже найти состав

преступления. Грамоты содержат «челобитие» крестьян, их жалобы. В итоге шестиклассники воссоздают картину жизни в раннефеодальном государстве.

Четвертое задание называется «О чем говорят вещдоки?» Группам выдаются фотографии так называемых вещественных доказательств, по которым они должны рассказать о связанных с ними событиях. Например: шлем, найденный на поле Липицкой битвы, икона «Борис и Глеб», каменная половецкая статуя. Вещдоки подобраны таким образом, чтобы шестиклассники рассказали о феодальных усобицах, которые пагубно влияли на обороноспособность Руси, сделали выводы об отрицательных последствиях феодальной раздробленности.

Последнее задание бывает шуточным. Детективы анализируют свидетельские показания. Это какой-либо текст со словами, значения которых современные школьники могут не знать. Например, текст с описанием быта людей, где встречаются такие слова, как «куны», «корзно», «братчины», и т.д. В тексте намеренно допущены ошибки, неправильно употреблены незнакомые слова, что и вызывает при разборе смех и хорошее настроение.

Подобные игры помогают усвоить сложный материал, пробуждают интерес к истории, развивают историческое мышление, воображение, речь, память.

Ещё один пример игры-конкурса, применяемой на этапе обобщения, - «Своя игра» (может быть представлена в компьютерном варианте, а может быть, игровое поле начерчено на доске). Для нее нужны всего лишь интересные вопросы в нескольких номинациях. Игра позволяет за 15-20 минут повторить основные события эпохи. Примеры вопросов «Своей игры» в седьмом классе по теме «Эпоха Петра I»:

*Вопрос на 30 баллов в номинации «Культура»:*

Как Петр I распорядился привлекать посетителей в первый музей? (Денег не брать, подавать напитки, чай, кофе)

*Вопрос на 40 баллов в номинации «Внешняя политика»:*

О каком событии сказал историк В.О. Ключевский «Осаждающие ходили около крепости как кошки около горячей каши»? (Осада Нарвы в 1700 году)

*Вопрос на 50 баллов в номинации «Внутренняя политика»:*

Петр, создавая Синод, сказал: «Отец мой имел дело с одним бородачом, а я с тысячами». Кого имел в виду Петр? (Патриарха Никона)

*Урок-портфолио*

Подобную форму можно использовать при изучении выдающихся исторических личностей. Метод обучения – поисковый. Творческие группы накапливают материал и составляют портфолио исторического деятеля, включая жизненный путь, характер, увлечения, мечты, идеалы. Использовала на уроках: «Россия при Петре 1» (7 класс), «Движение декабристов» (8 класс), «Смутное время» (10 класс).

Очень важно, используя игровые методики, «не заиграться». Чтобы избежать такой опасности, необходимо всегда проводить черту между игрой и жизнью. В игре ученик говорит и действует от имени персонажа, т.е. необязательно, чтобы он считал правильным его образ мыслей и действия. В обсуждении он говорит то, что думает на самом деле. После игрового этапа обязательно нужно подвести итог, что получилось, что нового мы узнали на уроке, чье выступление произвело впечатление, что не удалось, какой опыт можно использовать на других уроках. Очень важно на таких уроках творчества расставить акценты, подчеркнуть важные моменты, поставить перед учениками новые проблемы.

Для формирования у детей социальных качеств и нравственного самосознания нужно создавать соответствующие условия, организовывать и постоянно сохранять сферу их "личностных" отношений, стимулировать самостоятельность детей, свободу в установлении отношений друг с другом.

Но как это возможно? Через игровую деятельность, т.к. игра - это средство создания "детского общества". Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всём мире, и в России в частности, постоянно расширяется предметно-информационная среда. ТВ, радио, видео, Интернет за последнее время значительно увеличили поток получаемой информации и её разнообразие. Но все эти источники представляют, в основном, материал для пассивного восприятия.

Таким образом, важной задачей школы становится развитие у школьников умений самостоятельного разрешения проблем, самостоятельной оценки и отбора получаемой информации, социального взаимодействия и коммуникативной компетентности, готовности к самообразованию. Развить подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Занимаясь проблемой использования игр на уроках истории, мы пришли к следующим выводам:

1. Игра - это мощный стимул в обучении, это разнообразная и сильная мотивация. Посредством игры гораздо активнее и быстрее происходит возбуждение познавательного интереса отчасти потому, что человеку по своей природе нравится играть. Другой причиной является то, что мотивов в игре гораздо больше, чем у обычной учебной деятельности.
2. В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление.
3. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой, запоминающейся.
4. В игре возможно вовлечение каждого ученика в активную работу, это форма, которая противостоит пассивному слушанию или чтению. В процессе игры интеллектуально пассивный ребёнок способен выполнять такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.
5. Игра создаёт особые условия, при которых может развиваться творчество. 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 важно, что игра является классическим способом обучения действием. В игре органично заложена познавательная задача. В игре ребёнок может осуществлять самостоятельный поиск знаний.
6. В игре также происходит воспитательная работа, что неоднократно рассматривалось в трудах многих ведущих педагогов. В игре же "именно овладение знаниями становится новым уникальным условием сплочиванием сверстников, условием приобретения интереса и уважения друг к другу, а по ходу - и "обретения себя" (В.М.Букатов)

В заключение, хотелось бы привести слова Анатолия Гина:

"Идеальное управление - когда управления нет, а его функции выполняются. Каждый знает, что ему делать. И каждый делает, потому что хочет этого сам".

"Идеальная дидактика - это её отсутствие. Ученик сам стремится к знаниям так, что ничто не может ему помешать. Пусть гаснет свет - он будет читать при свечах".

## Список литературы:

1. Баханов К.А. Театрализованные игры на уроках. «Преподавание истории в школе», №4, 1990.
2. Борзова Л. П.. Игры на уроке истории. Методическое пособие для учителя / М.: Владос - Пресс, 2003. - 160 с.
3. Воронцов А.Б., Чудинова Е.В. Учебная деятельность: введение в систему Д.Б. Эльконина-В.В. Давыдова. / М.: Издатель Рассказов А.И., 2004. - 303 с.
4. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте: Психологический очерк: Книга для учителя. - 3-е издание. / Выготский Л.С. - М.: Просвещение, 1991. - 93 с.: ил.
5. Выготский Л.С. Вопросы детской психологии. / Выготский Л.С. - СПб.: Союз, 1997. - 224 с.
6. Гин А. Приемы педагогической техники: Свобода выбора. Открытость. Деятельность. Обратная связь. Идеальность. Пособие для учителя / М.: Вита-Пресс, 2009. - 112 с.
7. Григорьев В.М. Педагогическое руководство игровой деятельностью подростков, Диссертационная работа / ил РГБ ОД 61:85-13/54 /<http://www.lib.ua-ru.net/diss/cont/157833.html>
8. Губанова Т.М. Опыты мыследеятельностной педагогики: Методическое пособие. / М.: Пайдейя, 1998.- 296 с.
9. Ершова А.П., Букатов В. М. Театральные подмости школьной дидактики. История социоигровой педагогики, драмогерменевтика / <http://biblioteka.teatr-obraz.ru/node/6107>
10. Короткова М.В., Студеникин М.Т. Практикум по методике преподавания истории в школе. Москва, 2000.
11. Крутецкий В.А., Лукин Н.С. Психология подростка. М., 1965.
12. Льюрия Н. И., Черепова Н. Ю. Игра как метод обучения мышлению. Центр региональной политики развития ЦРО РАО. "УВК№ 1835. /Томск: Изд-во Том. ун-та, 1984. - 257 с.
13. Макаренко А.С. Педагогическая поэма./ <http://archive.1september.ru/gazeta/2000/52/2-1.htm>
14. Макарьев И. "Если ваш ребёнок левша. / Лань, 2007. - 128 с.
15. Манн Б.Б. Школьный исторический театр. «Преподавание истории в школе», №3, 1993.
16. Монтессори М. Помоги мне это сделать самому /М.: Изд. Дом "Карпуз", 2004. - 272 с., ил.
17. Соловейчик С. Л. Педагогика Для Всех: Книга для будущих родителей./ М.: Дет. лит., 1987./ <http://www.1001.vdv.ru/books/pdv/>
18. Фрадкина Ф.И. Психология игры в раннем детстве. / Канд. дисс. - М., 1948. [www.lib.ua-ru.net/diss/cont/119719.html](http://www.lib.ua-ru.net/diss/cont/119719.html)
19. Федорчук И.А. Интеллектуальные игры для школьников. История. Ярославль, 1998.
20. Шмаков Сталь Анатольевич. Игра учащихся как педагогический феномен культуры: Дис. д-ра пед. наук: 13.00.01 / Москва, 1997 409 с. РГБ ОД, 71:98-13/22-1 <http://www.lib.ua-ru.net/diss/cont/119719.html>

