

## Современные образовательные технологии. Игровая технология.

Урок-игра-это активная форма учебного занятия, в ходе проведения которой моделируется определенная ситуация прошлого, воссоздаются исторические картины событий с их персонажами участниками. Как правило, у школьников во время такого урока, возникает игровое состояние-специфическое, эмоциональное отношение к исторической действительности. Школьники как бы перевоплощаются в людей из прошлого или современности, примеряют на себя роль взрослых людей, через понимание мыслей, чувств и поступков моделируют историческую реальность. А знания, полученные на уроке, становятся для них лично-значимыми, эмоционально-окрашенными, что помогает лучше узнать, «прочувствовать изучаемую эпоху». Тем самым учащиеся осваивают и углубляют новые знания, а также овладевают целым комплексом важных «взрослых» умений, в первую очередь, коммуникативных, развивают способности к восприятию, сопереживанию.

В нашей стране наибольший вклад в разработку игровой технологии внесли И.Е. Берлянд, Л.С. Выгодский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, И.Б. Первин, В.К. Дьяченко и др.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных **педагогических игр**.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровые приемы используются:

- а) непосредственно при изучении нового материала;
- б) после изучения нового материала (при закреплении, при проверке домашнего задания);
- в) для повторения и обобщения материала

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Таблица (см. ниже) позволяет нам увидеть, как с помощью игровых приемов (деловые игры, театрализация; сочинение сказок, рассказов; КВН и т. п.) обеспечивается реализация системно – деятельностного подхода в обучении.

Игровые приемы					
Приемы	Цель применения	Предваряющая деятельность учителя	Деятельность учителя во время работы	Деятельность обучающихся во время работы	Деятельность учителя и обучающихся после окончания работы
Деловые игры	Закрепление и применение знаний и способов деятельности, углубление знаний	Совместно с обучающимися: разработка темы, проблем, целей, сценария, правил; распределение ролей, формирование групп. Подготовка оснащения		Групповая работа над заданием с использованием разнообразных источников информации, выступления групп с защитой результатов	Формулировка обучающимися выводов. Анализ работы каждой группы, оценка и самооценка работы. Обобщение и рекомендации. Использование полученных средств наглядности
Выпуск тематических газет	Закрепление и углубление знаний	Определение темы, цепи, содержания	Помощь, по мере необходимости	Групповая работа по сбору, отбору, анализу, оформлению информации. Выступления групп с представлением результатов	
Театрализация		Совместно с обучающимися: разработка темы, проблем, целей, сценария, правил;		Групповая работа над заданием с	

		распределение ролей, формирование групп. Подготовка оснащения	использованием разнообразных источников информации. Выступление	
Сочинение сказок, рассказов, дневников		Совместно с обучающимися: разработка темы, проблем, целей, сценария, правил	Индивидуальная (или в парах) работа над заданием	Прослушивание и анализ. Конкурс. Выводы. Организация выставки
КВН, викторины и т.п		Совместно с обучающимися: разработка темы, проблем, целей, сценария, правил; распределение ролей, формирование групп. Подготовка оснащения	Групповая работа над заданием с использованием разнообразных источников	Формулировка выводов. Анализ организации и содержания

Так, на уроках истории можно использовать театрализованные игры- маленькие пьесы, разыгрываемые учениками. Цель игр: оживить исторические события, повысить понимание ситуации, вызвать сопереживание и эмоции. На подготовительном этапе урока «Смутное время» дети получают роли (Бориса Годунова, Федора Никитича Романова), изучают биографии своих героев, их характеры. Урок строится как «суд истории». Судебное заседание обычно ведет учитель. Слушания должны протекать в режиме поочередного выступления учеников, играющих выше указанные роли. При этом учитель и учащиеся могут задавать вопросы. Предмет разбирательства – политика Бориса Годунова. Первым должен выступить сам «Борис Годунов», отстаивая мысль о том, что вся его политика служила на благо России. Герой приводит Игровые приемы используются:

а) непосредственно при изучении нового материала;  
б) после изучения нового материала (при закреплении, при проверке домашнего задания);  
в) для повторения и обобщения материала разные аргументы: он расширял пределы страны, укреплял границы, наладил отношения с соседями и т.д. Затем слово должно быть представлено «Федору Романову». Он должен поставить под сомнение легитимность нахождения Годунова у власти, вспомнить о терроре. По мнению боярина, Годунов – тиран и узурпатор. После «слушаний» в классе происходит голосование в пользу одного из героев..

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.

Самостоятельная работа учащихся с текстом становится увлекательной, если превращается в игру «Найди ошибки». Эта игра обычно применяется при закреплении и повторении материала. Однако она успешно может использоваться и при изучении нового материала, если перед работой над текстом с ошибками дети изучают такой же текст, но без ошибок. Таким образом, правильный текст является частью игры и школьники работают над ним с большим интересом. Учитель заранее подготавливает несколько листов с текстом № 1 (без ошибок) по изучаемой теме, а также столько же листов с подобным текстом № 2, в котором специально допущены исторические ошибки. В отличие от подобной игры на закрепление или обобщение, ошибки в тексте при изучении нового материала могут быть не очень сложными; главное, чтобы они были «занимательными» (с чувством юмора, например). Ребята могут работать с ними как индивидуально, так и разбившись на пары или на группы по 4 человека (2 пары объединяются). Учитель объясняет суть игры: «Ребята, у каждого из вас (у каждой группы) на парте лежит лист с текстом. Вы должны внимательно изучить содержание рассказа. На эту работу вам дается 10 минут. Разрешается делать записи в тетради (по усмотрению учителя). Ровно через 10 минут этот текст будет собран, и вы получите другие листы с похожим текстом. Только в нем будут ошибки, которые вам надо найти. Победит тот (та группа), кто за определенное одинаковое для всех время правильно обнаружит наибольшее количество ошибок. Итак, время пошло».

Исторический снежный ком.

В игре могут участвовать как несколько учеников, так и весь класс. Задается тема, например: «Северная война». Первый участник игры называет имя какого-либо исторического героя, относящегося к этой теме, например, «Петр I». Следующий участник должен сначала повторить сказанное первым, а затем назвать другое имя, слово или словосочетание, тесно связанное по смыслу с уже сказанным, например: «Петр I», «Северная война». Следующий повторяет слова 1 и 2 участников, добавляя свое: «Петр I, Северная война, Полтавская битва». Новый участник увеличивает этот ряд новым словом и т.д. В конце концов получается длинный ряд, относящийся к определенной исторической теме. Если участник игры ошибается или делает длинную паузу, то он выходит из игры. Победителем оказывается тот, кто останется последним и скажет правильно всю получившуюся цепочку слов. Игра пройдет более организованно, если попросить всех играющих выйти к доске и стать в одну линию. Тогда тот, кто ошибается или делает слишком длинную паузу, выходя из игры, садится на свое место. Цепочка быстрее редет, а оставшиеся игроки остаются в центре внимания. Учителю необязательно нужно запоминать всю цепочку. Можно попросить одного из учащихся записывать образовавшуюся цепочку, и его задача - первым заявлять, что сделана ошибка. Учитель же может находиться рядом с этим учеником - это поможет ему осуществлять контроль над ситуацией.

#### Отгадай героя

Один из участников игры (водящий) 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 только такими: «да», «нет», «отчасти». Чтобы игра происходила более организованно, можно поставить такие условия, чтобы между ответом и новым вопросом могло пройти не более 30 секунд, а также ограничить количество вопросов до 10 (то есть кто за 10 вопросов не отгадал героя, уступает место другому участнику, при этом нужно объявить, какой герой был задуман и «загадать» нового). Задача класса дружно (хором) отвечать на поставленные вопросы, как это было оговорено. Эту игру удобно проводить после «аукциона имен», когда на доске в наличии большой список имен, который дает возможность большего разнообразия и меньшей стереотипизации при выборе героя - как для отгадывающего, так и для тех, кто загадывает. Если водящий спрашивает о каком-нибудь имени (запрещенный вопрос), например: «Это Александр II?», то, если он не прав, он уже не может дальше задавать вопросов. Водящим становится следующий участник. Выигрывает тот, кто за меньшее количество вопросов сумел отгадать героя. Одному из учеников можно поручить фиксировать количество задаваемых водящими вопросов. Эта игра позволяет учителю выявить как сквозь увеличительное стекло логические способности учащихся. Игра приучает учащихся мыслить логически, правильно ставить вопросы, сопоставлять ответы, приходиться к правильным выводам

#### Игры на закрепление и обобщение исторического материала.

Игра «Аукцион». Эта игра проводится после изучения одного из исторических периодов, например по теме «Дворцовые перевороты». На уроке обобщения ребятам предлагается игра: «Продается оценка»<sup>5</sup>. Каждый ученик может ее «купить». Для этого нужно назвать историческое лицо, жившее в эпоху дворцовых переворотов. Любой другой «участник торгов» может назвать более высокую «цену», назвав другого представителя эпохи дворцовых переворотов. При этом имена не должны повторяться. Каждое имя записывается на доске и в тетради. Желательно о каждом сказать несколько слов. Если после очередного названного имени наступает пауза, учитель медленно ударяет три раза молотком. Выигрывает тот, кто последним назовет имя. После третьего удара никто не должен называть имен. Победитель получает «5».

Игра «о ком речь?» Учитель зачитывает поэтические описания кого-либо из исторических героев. Участникам игры нужно после каждого описания громко сказать имя героя, о котором шла речь.

Тема: «Отечественная война 1812 г. (8 класс). Перед чтением каждого отрывка имеет смысл называть автора, например: Послушайте отрывок из стихотворения М.Ю. Лермонтова и скажите, о каком человеке идет речь:

Ему, погибельно войною принужденный,

Почти весь свет кричал: ура!

При визге бурного ядра.

Уже он был готов — но... воин дерзновенный!

Творец смешал неколебимый ум,

Ты побежден московскими стенами...

Бежал!.. и скрыл за дальними морями

Следы печальные твоих высоких дум <...>

Зачем он так за славою гонялся?

Для чести счастье презирал?

С невинными народами сражался?

И скипетром стальным короны разбивал?  
Зачем шутил граждан спокойных кровью,  
Презрел и дружбой и любовь  
И пред творцом не трепетал?.. (о Наполеоне)

...душой готов на подвиг ратный,  
Берег войска, не шел вперед,  
А шел упрямо на попятный.  
И невзлюбил его народ.  
И недовольства смутный ропот  
Шел словно тень за ним шаг в шаг.  
Сквозь канонаду, конский топот  
Он слышал вечное: чужак...  
Упряма заблуждений сила.  
И даже Пушкина перо  
Не очень-то и защитило,  
Добром воздавши за добро.  
(о Барклае де Толли Из стихотворения Натана Злотникова)

Начальник в бурке на плечах,  
В косматой шапке кабардинской,  
Горит в передовых рядах  
Особой яростью воинской.  
Сын белокаменной Москвы,  
Но рано брошенный в тревоги,  
Он жаждет сечи и молвы,  
А там что будет вольны боги.  
(о Д. Давыдове) (Из стихотворения-автопортрета Дениса Давыдова)

Удальцов твоих налетом  
Ты — их честь, пример и вождь  
По лесам и по болотам,  
Днем и ночью вихрь и дождь,  
Сквозь огни и дым пожара  
Мчал врагов, с твоей толпой  
Вездесущ, как божья кара,  
Страх нежданного удара  
И нещадный дикий бой!  
(о Д. Давыдове) (Из стихотворения Н.М. Языкова)

И ты стоял — перед тобой Россия!  
И вещий волхв, в предчувствии борьбы,  
Ты сам слова промолвил роковые:  
«Да сбудутся ее судьбы!..»  
И не напрасно было заклинанье:  
Судьбы откликнулись на голос твой!..  
(о Наполеоне) (Из стихотворения Ф.И. Тютчева)

Эта форма обобщения дает возможность школьникам познакомиться с отрывками из стихотворений замечательных поэтов.

Занимаясь проблемой использования игровых приемов на уроках истории, можно сделать следующие выводы:

1 Игровая технологи- мощный стимул в обучении, посредством игры гораздо активнее и быстрее происходит возбуждение познавательного интереса.

2 Игра эмоциональна по своей природе и поэтому способна даже самую сухую информацию оживить и сделать запоминающей.

3 В игре возможно вовлечение каждого ученика в активную игру. В процессе

игры интеллектуально пассивный ребенок способен выполнять такой объем работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

### Литература

1. Азаров Ю.П. Игра и труд. - М., 1973.
2. Азаров Ю.П. Искусство воспитывать. - М., 1979.
3. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. - М., 1987.
4. Баев П.М. Играем на уроках русского языка. - М., 1989.
5. Берн Э. Игры, в которые играют люди. - М., 1988.
6. Газман О.С. и др. В школу - с игрой. - М., 1991.
7. Добринская Е.И., Соколов Э.В. Свободное время и развитие личности. - Л., 1983.
8. Журавлев А.П. Языковые игры на компьютере. - М., 1988.
9. Занько С.Ф. и др. Игра и учеба. - М., 1992.
10. Игры - обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В.Петрушинского. - М., 1994.
11. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. - М., 1990.
12. Кэрролл Л. Логическая игра. - М., 1991.
13. Макаренко А.С. Некоторые выводы из педагогического опыта. Соч. т.У. - М., 1958.
14. Минкин Е.М. От игры к знаниям. - М., 1983.
15. Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или развивающие игры. - М., 1990.
16. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. - М.: РПА, 1996.
17. Самоукина Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании. - М.: Народное образование, 1996.
18. Спиваковский А. С. Игра - это серьезно. - М., 1981.
19. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. - М, 1981.
20. Удовольствие - в игре. - М.
21. Хейзинга И. В тени завтрашнего дня. - М., 1992.
22. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. - М., 1994.
23. Шмаков С.А. Культура - досуг - ребенок. - М., 1994.
24. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М., 1979.
25. Яновская М.Г. Творческая игра в воспитании младшего школьника. - М., 1974