

***Технология применения игровых элементов  
в урочной практике учителя истории***

**Исакова Людмила Васильевна,  
учитель истории и обществознания  
МКОУ СОШ №37 с.Угоян**

Каждый учитель хочет, чтобы его уроки были интересными, увлекательными и запоминающимися, продуктивными. Особенно в сегодняшней школе, которая, конечно же, не остаётся в стороне от перемен, происходящих в нашей стране. Другие школьники, другие программы, другая история...

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, которые осуществляются в рамках воспроизводящего и преобразующего уровней познавательной деятельности — усвоение фактов, дат, имен и др. Занимательность условного мира игры делает положительно окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, закреплению или усвоению исторической информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребёнка.

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. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети за последнее время значительно увеличили поток получаемой детьми информации и её разнообразие. Но все эти источники представляют, в основном, материал для пассивного восприятия. Важной задачей школы становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобные умения помогут дидактические, развивающие, воспитательные игры, которые служат своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Игра способна решить еще одну проблему. Сегодняшнюю школу критикуют за перенасыщенность вербальных, рациональных методов и средств обучения, за то, что не принимается во внимание природная эмоциональность детей.

Игра - это естественная для ребёнка форма обучения. Она - часть его жизненного опыта. Поскольку обучение - это "процесс целенаправленной передачи общественно-исторического опыта; организации формирования знаний, умений, навыков", можно сказать, что дидактическая игра - условная занимательная для субъекта деятельность, которая направлена на формирование знаний, умений и навыков. Учитель, использующий игру организует учебную деятельность, исходя из естественных потребностей ребёнка, а не исключительно из своих соображений удобства, порядка целесообразности.

В процессе игры ребёнка осуществляется жизненный баланс между ним и взрослым человеком. В повседневной жизни взрослый почти всегда выступает в качестве субъекта: воспитывающего, ведущего. Ребёнок соответственно, объект: воспитуемый, обучаемый, ведомый. Это становится стереотипом отношений, который маленький человек не в силах изменить. В силу сложившихся стереотипных взаимоотношений со взрослым, ребёнок, являющийся объектом и субъектом одновременно, не всегда может проявить свою субъективную сущность. В игре же он решает эту проблему, создавая собственную реальность, творя свой мир.

### ***Психолого-педагогические возможности игровой деятельности в обучении.***

Остановимся на наиболее важных, на наш взгляд, психолого-педагогических возможностях, которые могут быть использованы на уроках истории.

Во-первых, и это отмечалось многими исследователями, 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 в обычной учебной деятельности. Ф. И. Фракина, исследуя мотивы участия школьников в играх, замечает, что некоторые подростки участвуют в играх, чтобы реализовать свои способности и потенциальные возможности, не находящие выхода в других видах учебной деятельности, другие - чтобы получить высокую оценку, третьи - чтобы показать себя перед коллективом, четвертые решают свои коммуникативные проблемы и т. п.

Во-вторых, в игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление.

Игра же эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую ситуацию оживить и сделать яркой, запоминающейся.

#### **Игры при изучении нового и повторительно-обобщающего материалов на уроках истории**

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

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

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.

Устное изложение исторического материала реализуется посредством таких приёмов, как повествование, описание, характеристика, объяснение, рассуждение.

Устное изложение может стать рабочим элементом игры, её частью, либо выступить подготовкой к ней. Игра может вобрать в себя такие приёмы

устного изложения, как сюжетно-образное повествование, художественное (картинное) описание, образная характеристика и др. Примером могут быть следующие игры: «Три предложения», «Из уст в уста», «Древо познания».

В игре *«Древо познания»* учащиеся учатся ставить вопросы к изучаемому историческому материалу. На уроке, когда изучается новый материал, ребятам даётся задание: по ходу объяснения или работы с текстом записать на пяти листочках пять разных вопросов и заданий к нему. После изучения материала листочки сдаются. Наиболее интересные вопросы могут быть оценены и прикреплены к «древу познания» (которое нарисовано на ватмане в виде обычного дерева, на ветках которого сделаны небольшие прорезы со вставленными скрепками). А на следующем уроке, при проверке знаний, вызываемые учащиеся снимают любой листочек (как будто срывают плод), читают вопрос и отвечают на него. Разберём эту игру по структурным элементам (по времени она разбивается на два урока). На первом уроке проходят следующие этапы игры: сообщение об игре, объяснение её правил и подготовка к ней. Именно эти этапы и существенны для изучения нового материала, остальные этапы и само игровое действие проходят при повторении пройденного.

При изучении нового материала очень большое значение имеет наглядность. Наглядность бывает *изобразительная, предметная и условно-графическая*. Игровые возможности наиболее реализуемы применительно к первым двум.

Работа с наглядностью на уроке истории строится посредством наблюдения и анализа содержания наглядного объекта. Если учитель использует учебную картину, он добивается, чтобы школьники не просто «взглянули на картинку», а действительно увидели, что там изображено, обратили внимание не только на общий план, но и рассмотрели детали, которые часто наиболее важны для исторического анализа. В традиционной методике такая работа может строиться на основе сюжетно-образного повествования или художественного описания по событийной картине. В

рассмотрении типологической картины наиболее характерный приём-беседа, помогающая учащимся самостоятельно извлекать знания.

Примером могут быть следующие игры: «Живая картина», «Экскурсия», «Китайские иероглифы».

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

К дидактическим играм на закрепление, повторение и обобщение исторического материала относятся как игры с правилами, так и ролевые и комплексные игры. В свою очередь игры с правилами делятся на *словесно-логические* и *игры – головоломки*.

**Словесно – логические** – это игры, в которых на основе создания условной игровой ситуации устанавливается логическая взаимосвязь терминов, названий, имён, дат, фактов, вопросов, фраз, небольших отрывков текста.

К этим играм школьников привлекает не только возможность выигрыша, но интересен и сам процесс отгадывания, проявления сообразительности, смекалки, быстроты реакции. Примерами словесно-логических игр могут быть игры: «Аукцион», «Исторический снежный ком», «Вассал-сеньор», «Реставрация», «Исторические пятнашки», «Историческая азбука», «Отгадай героя», «Отгадай термин», «Продолжи рассказ», «Ассоциации» и т. д.

Рассмотрим игру «**Ассоциации**». В этой игре может принимать участие, как весь класс, так и один человек. Ведущий называет какого-либо героя (или исторический термин). Например, Пётр I. Учащиеся класса должны назвать, с чем или с кем ассоциируется у них этот герой. Петр I может ассоциироваться с российским флотом, с Меншиковым, но могут быть ассоциации не совсем понятные, например, с Иваном Грозным. В этом случае можно попросить объяснить, почему возникла такая ассоциация. Воображение у всех детей разное, и поэтому некоторые ассоциации могут

быть далёкими от истории. В этом случае лучше не заострять на них внимание.

Игра позволяет учителю увидеть некоторые индивидуальные особенности учащихся, а это может помочь в дальнейшем дифференцировать задания. Кроме того, проводя посредством этой игры работу по закреплению или повторению пройденного материала, учитель может увидеть, что ребята хорошо усвоили, а какой материал прошёл мимо внимания учащихся. Если учитель заметил такой пробел, то после игры целесообразно выяснить и прокомментировать материал, оставшийся без внимания: «Ребята, с помощью ваших ассоциаций мы повторили с вами почти всё, что изучили о Петре I, но что же мы всё-таки пропустили?»

**Игры – головоломки** – это занимательные задачи и задания, в которых умственная нагрузка замаскирована занимательным сюжетом, внешними данными, необычной формой представления задания.

Побуждает школьников к этим играм стремление проявить смекалку, ловкость в умственной деятельности. К играм – головоломкам относятся такие, как: «Слово по вертикали», «Карты прошлого и настоящего», «Восстанови изображение», «Восстанови карту», «Проложи дорогу к храму», «Пирамиды» и другие.

### **Игра «Чистая доска»**

Для организации игры «**Чистая доска**» перед объяснением нового материала учитель в разных концах школьной доски, в произвольном порядке, записывает вопросы (для удобства игры необходимо пронумеровать), которые могут быть выражены как в обычной форме, так и рисунком, схемой, фрагментом карты и так далее. Они должны быть построены на материале изучаемой темы. Учитель говорит, что по ходу объяснения нового материала класс будет участвовать в игре «Чистая доска». «Посмотрите на доску. Она совсем не чистая, а наоборот заполнена разными вопросами. Ответы на них будут находиться в моём рассказе. Я, время от времени, буду спрашивать вас готовы ли вы ответить на какой-нибудь

вопрос. Если вы даёте ответ на него, то этот вопрос будет стираться с доски. Задача этой игры состоит в том, чтобы к концу урока доска оказалось чистой».

Другой вариант игры может включать небольшое соревнование: какой ряд поможет стереть больше вопросов. В этом случае необходимо отмечать, какой ряд ответил на тот или иной вопрос.

Подробнее рассмотрим игру **«Карты прошлого и настоящего»**. За основу берётся один из путей военных походов или маршрутов путешествий какого-либо исторического деятеля (военные походы Александра Македонского, Наполеона, Юлия Гая Цезаря, Александра Суворова; маршруты Колумба, Васко – да – Гама, Афанасия Никитина). На уроке ребята отмечают его на контурной карте. Дома нужно будет показать этот же путь, но с современными названиями географических пунктов. Допустим, современный историк решил пройти тем же путём, каким когда-то шёл исследуемый им герой. По каким географическим пунктам ему надо следовать теперь?

Игра позволяет осуществить связь времён прошлой и настоящей эпохи, углубить знания географической (исторической) карты.

Необходимо отметить, что игры при изучении нового материала и варианты дидактических игр на повторение, закрепление и обобщение исторического материала на уроках истории позволяют заинтересовать учащихся материалом изучаемого курса, активизировать познавательную деятельность и их работу, развивать память, внимание, смекалку.

### Использованная литература:

Бондаревский В..Б. Воспитание интереса к знаниям и потребности к самообразованию: Кн. для учителя. - М.: Просвещение, 1985. - 144 с.

Борзова Л. П. Игры на уроке истории: Метод, пособие для учителя. - М.: издательство ВЛАДОС - ПРЕСС, 2001.- 412 с.

Студеникин М. Т. Методика преподавания истории в школе: Учебник для студентов высших учебных заведений - М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2002. - 240 с.

Шкарина И. Б. Применение информационных технологий в учебном процессе. // Преподавание истории в школе, 2003, № 9, с. 44.