# Всероссийская конференция

# «Альманах педагога»

# Игровые методы обучения в педагогической практике.

# Игры на уроке истории

# Доклад подготовила:

# Райкина Жанна Владимировна - учитель истории и обществознания,

# Средняя школа №20 г. Щекино Тульской области,

# высшая квалификационная категория.

**1.Сущность современного урока истории и обществознания.**

Каждая из форм обучения входит в общую систему образовательного процесса как составная часть, неся в себе определенную дидактическую нагрузку, имея свои сильные и слабые стороны, специфические особенности области наилучшего применения. Современный урок рассматривается не как статичная, но как «вариативная» форма организации занятий. Урок и поныне является постоянно развивающейся коллективно-индивидуальной организационной формой обучения. Главное же направление этого развития видится в стремлении добиться того, чтобы урок стал результатом творчества учителя и учащихся.

Педагогический процесс так динамичен, изменчив и зависит от столь многих обстоятельств, что с трудом поддается строгому регламентированию.

Для того чтобы урок стал обучающим, его нужно тщательно подготовить-спроектировать. Учитель тщательно продумывает все приемы изучения темы с учетом ее специфики, подготовки и возраста учеников, поставленных целей.

Таким образом, сопоставление различных типологий уроков позволяет усмотреть определенную тенденцию в их развитии - стремление более полно охватить современные формы организации урока. Вместе с тем созданные в последнее время типологии, процессы построения которых, включают перебор разрабатываемых в практике обучения уроков, нуждаются в регулярном пополнении, уточнении, переработке. И за всей информацией об этом учитель должен постоянно следить и хорошо в ней разбираться.

Опытные педагоги пытаются разнообразить формы организации уроков и переходят от традиционных, стандартных к нетрадиционным, нестандартным.

2**. Игры на уроке истории.**

Каждый учитель хочет, чтобы его уроки были интересными, увлекательными и запоминающимися. 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, 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, повторению, закреплению или усвоению исторической информации, а эмоциональность игрового действа активизирует все психические процессы и функции ребенка.

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 и во внеурочное время.

Игра способна решить еще одну проблему. Игра по своей природе синтетична, она органично объединяет эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности.

Игра - это естественная для ребенка форма обучения. Она - часть его жизненного опыта. Передавая знания посредством игры, педагог учитывает не только будущие интересы школьника, но и удовлетворяет сегодняшние. Учитель, использующий игру, организует учебную деятельность, исходя из естественных потребностей ребенка, а не исключительно из своих

(взрослых) соображений удобства, порядка и целесообразности. В процессе игры ребенка осуществляется жизненный баланс между ним и взрослым человеком.

Дидактическая игра - это занимательная для субъекта учебная деятельность в условных ситуациях, которая направлена на формирование знаний, умений и навыков.

Как создается игра, какова ее структура?

Попытаемся изобразить игровую деятельность в виде схемы.

Игра имеет два компонента: деятельный и условный, которые могут наполняться разным «содержимым» и делать одну игру совершенно непохожей на другую, но тем не менее, эти два компонента просматриваются в каждой игре. Именно условный характер превращает ту или иную деятельность в игру. В дидактической игре отчетливо просматривается двойственный характер: при объяснении игры для детей главное-сама игра, а для учителя главное - дидактический результат.

Для детей увлекательная условность делает незаметной, эмоционально положительно окрашенной и увлекательной монотонную деятельность по усвоению, повторению, закреплению или усвоению информации.

Поскольку в настоящее время интерес к игре быстро растет, это естественным образом приводит к увеличению числа игр, а также к их разнообразию. Поэтому актуальность вопроса классификации игр повышается с каждым днем.

Классификация по сущности игровой основе выглядит следующим образом:

- игра с правилами;

- ролевые игры;

- комплексные игровые системы.

Существует и другая классификация игр по структурным элементам урока, в зависимости от дидактических целей игры:

- игры для изучения нового материала;

- игры для закрепления;

- игры для проверки знаний;

- обобщающие игры;

- релаксационные игры - паузы.

Дидактическая игра по истории является практической деятельностью, в которой дети используют знания, полученные не только на уроках истории, но в процессе изучения других учебных дисциплин, а также из жизненного опыта. Несомненным достоинством является то, что посредством игр знания систематизируются, становятся более жизненными.

Каковы же психолого-педагогические возможности игры?

Во-первых, 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.

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

В процессе игры интеллектуально пассивный ребенок способен выполнить такой объем работы, какой ему совершенно не доступен в обычной учебной ситуации. В игре ребенок может осуществлять самостоятельный поиск знаний. В игре происходит огромная воспитательная работа.

Игра позволяет заинтересовать учащихся материалом изучаемого курса, активизировать познавательную деятельность в первичном ознакомлении с текстом учебника и дополнительной литературой. Так при изучении нового материала можно использовать игру **«Чистая доска».**

игра **«Чистая доска»**

Перед объяснением нового материала в разных концах школьной доски, в произвольном порядке, учитель записывает вопросы, которые могут быть выражены как в обычной форме, так и рисунком, схемой, фрагментом картины и т.д. Они должны быть построены на материале изучаемой темы. Учитель говорит, что по ходу объяснения нового материала класс будет участвовать в игре.

«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, то этот вопрос стирается. Задача в этой игре состоит в том, чтобы к концу урока доска оказалась чистой».

Можно использовать вариант аналитической и обобщающей беседы в игре

**«Новый материал преподает…класс»**

В этой игре класс на предварительном занятии делится на несколько групп, допустим на семь (по 4 человека). Тему, которую учитель предполагает объяснять на следующем уроке, тоже необходимо разделить на семь вопросов. Предположим, речь должна идти об Отечественной войне 1812 г. По этой теме могут быть предложены следующие вопросы: начало войны, планы и силы сторон, Смоленское сражение, Бородино, Тарутинский маневр, партизанское движение, гибель «великой армии». 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.

Для работы с терминологическим материалом наиболее подходит одна из игр с правилами **«Переводчик».**

Трудностью в усвоении различных определений является сложность научного языка. Зачастую школьники просто «зазубривают» определения не понимая их смысла. В данной игре детям предлагается сказать какую - либо историческую фразу другими словами, перевести с «научного» языка на «доступный». Например: «Разночинцы - межсословная категория населения, в основном занимающаяся умственным трудом»= «люди разного чина и звания, получившие высшее образование»= «выходцы из разных сословий, пополнившие ряды русской интеллигенции». Учитель предполагает высказать разные варианты всем желающим. Лучшие фразы могут записываться в специальный исторический словарь, который может висеть на стенде исторической информации в кабинете.

Самостоятельная работа учащихся с текстом становится увлекательной, если превращается в игру **«Найди ошибки».** Эта игра применялась при закреплении и повторении материала. Однако она успешно может использоваться 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». Ребята могут работать с ними как индивидуально, так и разбившись на пары или на группы по 4 человека.

Учитель объясняет суть игры: «Ребята, у каждого из вас на парте лежит лист с текстом. Вы должны внимательно изучить содержание рассказа. На эту работу вам дается 10 минут. Разрешается делать записи в тетради. 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, кто за определенное одинаковое для всех время правильно обнаружит наибольшее количество ошибок. Итак, время пошло».

Работа с текстом №2 (с ошибками), ребята должны заполнить табличку:

|  |  |
| --- | --- |
| Ошибка | Правильный ответ |
| 1) |  |
| 2) |  |
| … |  |

Для запоминания дат можно использовать игру **«Исторические пятнашки»,** в которых записаны даты. Ребятам дается задание восстановить даты в восходящем хронологическом порядке. Показывая указкой на дату в квадрате, необходимо назвать событие, о котором идет речь:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1223 | 1480 | 1237 | 1789 |
| 1861 | 1547 | 1709 | 1380 |
| 988 | 1812 | 1654 | 1147 |
| 1825 | 1612 | 1242 | 1670 |

**988**- Крещение Руси

**1147**- первое упоминание о Москве

**1223**- битва на Калке

**…**

Выигрывает тот, кто более точно укажет на все даты за меньшее количество времени.

Игра способствует формированию практических навыков по уяснению хронологической последовательности исторических событий, динамическому повторению дат, развивает внимание и память.

Игра **«Слово по вертикали»** позволяет в увлекательной форме закрепить сложные для запоминания слова. На доске оформляется заготовка для игры:

КУВУР\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\*\*

АШАГАЛ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\*\*

РЭВУДЕ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\*\*

ИРИАМ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\*\*

ШРУШАЛ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\*\*

ИНЕЯВИНО\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\*\*

НУР\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\*\*

В этой игре потребуется знание названий городов Месопотамии. Слева написаны необычные слова. Это названия городов древней Месопотамии, в которых нарушен порядок букв. Кроме того, в каждом слове есть еще лишняя буква. Необходимо восстановить порядок букв и написать получившееся название рядом с необычными словами, а лишнюю букву записать между звездочками. Если задание выполнено правильно, то из лишних букв по вертикали можно будет прочесть название еще одного прекраснейшего города древней страны.

Ответ: Урук, Лагаш, Эреду, Мари, Ашшур, Ниневия, Ур, по вертикали - Вавилон.

**3. Результативность опыта.**

Используя данные формы работы, новые подходы в преподавании истории можно достичь следующих результатов:

- формирование у учащихся интереса к предмету;

- развитие навыков самостоятельной работы у школьников;

- формирование мотивационной сферы детей,

-осуществление индивидуального подхода в обучении;

- гармоничное развитие личности.

**Список используемой литературы.**

1. Борзова. Л. П. Игры на уроке истории. М, 2001

2.Бондаренко О.А. Открытые уроки. Волгоград, 2002

3. Исторические анекдоты из русской жизни.- М.: Захаров, 2004

4. Корнева Т.А. Нетрадиционные уроки по истории России XX века в 9, 11 классах.- Волгоград, 2002

5. Короткова М.В. Проблемные игры на уроках истории Средних веков // ПИШ.1997 №1

6. Петрова Л.В. Нетрадиционные формы уроков истории // ПИШ.1987 №4

7. Сократова Н.В. Современные технологии сохранения и укрепления здоровья детей. М, 2005

8 Шкарлупина Г.Д. Преподавание истории и обществознания. Ростов-на-Дону, 2005