Аттестационная работа:

Познавательные игры в процессе повторения и закрепления исторических знаний

Учителя истории и обществознания

МОУ «Кустарёвская средняя общеобразовательная школа»

Подкидышева Александра Алексеевича

Сасово, 2011

Смена образовательной программы по истории, которая происходит на современном этапе, предполагает поиск дидактических путей, которые бы всемерно способствовали повышению эффективности обучения. Каждого учителя волнует проблема, как сделать так, чтобы всем было интересно на уроке, чтобы все были вовлечены в учебный процесс.

Предлагаемая программа способствует снятию напряжения на уроке, развивает мышление и активность детей и их творческие способности, уверенность в своих силах и знаниях. Учащиеся получают право на субъективность и пристрастность, на обоснование своих решений нравственных проблем истории. Использование познавательных игр на уроках повторения способствует повышению эффективности обучения.

**Пояснительная записка**

**Цель:** способствовать формированию у учащихся более прочных и глубоких знаний по истории Отечества и мира в целом, необходимых для их успешной социализации.

**Задачи:** развивать познавательную активность учащихся; развивать память и мыслительные способности детей; формировать и совершенствовать навыки самостоятельного повторения учебного материала; воспитывать интерес и положительное отношение учащихся к изучению истории своей страны и мира; воспитывать уважительное отношение к чужому мнению; подготавливать к успешному прохождению итоговой аттестации в форме ЕГЭ.

**Эффективность:** учитывая, что данная программа рассчитана на применение в выпускном классе, в качестве показателя эффективности её работы закономерно должны выступать итоговые отметки учащихся и результаты выпускных экзаменов, если таковые будут. Правда, поскольку экзамен в форме ЕГЭ включает в себя материал за все годы изучения истории, а не только за 11 класс, то этот показатель, безусловно, наиболее важный для учащихся, в оценке эффективности данной программы правильнее всё же отодвинуть на второй план.

Эффективность данной программы можно будет счесть низкой в случае, если у кого-либо из одиннадцатиклассников итоговой отметкой по предмету будет «удовлетворительно». Это будет хоть и удовлетворительно, но всё же ясно даст понять, что цель работы не достигнута. Средней эффективностью будет наличие у всего класса оценок выше «тройки», но притом, что количество отметок «хорошо» будет превышать количество отметок «отлично». В этом случае можно будет говорить о том, что большинство задач, стоящих перед данной программой, решено и цель в достаточной степени достигнута. Говорить о высокой эффективности можно будет лишь в случае превышения количества «пятёрок» над «четвёрками» (при отсутствии «троек» и «двоек», разумеется). Если данный результат будет достигнут, это станет достаточным подтверждением высокой эффективности данной программы.

**Актуальность:** в настоящее время история как школьная дисциплина переживает не лучшие времена. Наличие огромного числа учебных пособий, далеко не всегда объективно преподносящих нашу историю, часто попросту противоречащих друг другу, не только расширяет до предела (а правильнее будет заметить - далеко за него) возможности педагогического поиска, но и, что гораздо опаснее, - заставляет усомниться в самой возможности изучить историю, в возможности найти истину. Особенно это касается истории XX века. Ситуация довольно сложная. Неслучайно и экс-президент В.В.Путин и действующий президент Д.А.Медведев сочли нужным создать особые структуры по недопущению фальсификации истории.

В связи с этим нам представляется важным, используя все доступные и подходящие методы (а игровой метод нельзя не признать весьма действенным), добиваться формирования у учащихся как раз прочных, устойчивых знаний, которые позволят им лучше ориентироваться в истории своей страны.

**Необходимость:** качество обученности в 11 классе за 2009-2010 учебный год составило 25% - результат, который ни в коей мере нельзя признать положительным. Одна из причин такого положения дел видится в следующем. К 11 классу ученики устают от стандартных схем проведения уроков, падает внимание, снижается интерес к изучаемой дисциплине и при отсутствии дополнительной мотивации (например, необходимости сдавать данный предмет при поступлении на дальнейшую ступень обучения) наступают подобные результаты.

В реальных условиях села Кустарёвка, довольно удалённого и от районного центра - города Сасово - не говоря уже о Рязани, возможности активного вовлечения учащихся в мероприятия, развивающие их познавательную деятельность, снижены. В свободное время (особенно в плохую погоду) досуг ученикам обеспечивает телевизор, в котором наибольший интерес помимо разного рода фильмов закономерно вызывают игры.

Наблюдая за происходящим на экране, ученики быстро усваивают правила, худо-бедно улучшают свой интеллектуальный уровень, а заодно удовлетворяют присущую им в этом возрасте жажду познавательной активности. Однако давно и хорошо известно, что хотя смотреть со стороны интересно, но принимать участие гораздо интереснее.

Данная программа предлагает привлечь учащихся к участию в играх, некоторые из которых по форме повторяют известные из телевизионного вещания образцы, но построены они на историческом материале. Реализация программы позволит разнообразить уроки и сделать их более интересными и привлекательными для старшеклассников, направить энергию их познавательной активности в русло усвоения, повторения и закрепления исторического материала и таким образом добиться формирования у них более прочных знаний по истории своей страны и мира в целом.

**Новизна:** на первый взгляд в идее применения игр в работе с детьми нет ничего нового. Однако по сравнению с традиционным способом их использования данная программа несёт в себе два принципиальных отличия. Во-первых, игры используются в работе не с младшими школьниками, а, наоборот, со старшеклассниками. Ведь именно в этом возрасте зачастую наблюдается падение интереса к обучению, накладывающееся на объективно возрастающий объём необходимого для усвоения материала, что неизбежно приводит к снижению успеваемости и уровня знаний.

Во-вторых, хотя идея проводить тематические КВНы и Брейн-ринги, конечно, не нова, но, как правило, со своим прототипом эти мероприятия роднит только название. Ученики же, будучи привлечёнными знакомым им «брендом», ожидают увидеть если не тот же антураж, то хотя бы те же правила игры. Полагаю, это одна из причин того, что в 5-6, иногда даже в 7-ом классе такие игры ещё используются (дети этого возраста легко увлекаются и, если им понравится занятие, просто забудут о произошедшей подмене), а в старших классах они проходят крайне редко и, как правило, без особого успеха. Данная программа же подразумевает максимально возможное (в условиях урока и, что немаловажно, обычного кабинета сельской школы) приближение к игровому оригиналу с изменением лишь тематики вопросов и приспособлением структуры игры к учебному процессу, что будет подробно проиллюстрировано далее.

**Тематическое планирование уроков истории в 11 классе**

Количество часов – 68

*История России – 38*

Всеобщая история – 30

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Тема урока | Используемые формы |
| 1 (1).2 (2). | ТЕМА 1. РОССИЯ И МИР НА РУБЕЖЕ XIX-XX ВЕКОВ (10 ч.)Мир на рубеже XIX – XX вв.*Россия на рубеже XIX – XX вв*. |  |
| 3 (3).4 (4). | *Кризис империи. Начало революции 1905-1907 гг.**Политическая жизнь страны после Манифеста 17 октября 1905 г.* | «Кто хочет стать отличником?» |
| 5 (5).6 (6). | *Третьеиюньская монархия и реформы П.А.Столыпина.*Державное соперничество накануне 1914 года. | «Золотая лихорадка» |
| 7 (7).8 (8). | Первая мировая война.*Россия в Первой мировой войне: конец империи.* |  |
| 9 (9).10 (10). | *Повторение.**Обобщающий урок по теме «Россия и мир на рубеже XIX-XX веков».* | «Своя игра» |
| 1 (11).2 (12). | ТЕМА 2. РОССИЯ И МИР МЕЖДУ ДВУМЯ МИРОВЫМИ ВОЙНАМИ (14 ч.)Рабочее движение и его роль в общественном развитии в 1900-1945 гг.*Февральская революция 1917 года.* |  |
| 3 (13).4 (14). | *Переход власти к партии большевиков.**Гражданская война и иностранная интервенция.*  | «Семь бед – один ответ» |
| 5 (15).6 (16). | *Новая экономическая политика.**Образование СССР и его международное признание.*  | «Своя игра» - краткая форма |
| 7 (17).8 (18). | Международные отношения в 1920-е годы.*Сталинский вариант модернизации экономики и оборонной системы страны в 1930-е гг.* |  |
| 9 (19).10 (20). | *Сталинская система управления обществом.*Фашизм в Италии и Германии. |  |
| 11 (21).12 (22). | Эволюция либеральной демократии.На путях ко второй мировой войне. | «Самый умный» - краткая форма |
| 13 (23).14 (24). | *Повторение.**Обобщающий урок по теме «Россия и мир между двумя мировыми войнами».* | «Умники и умницы» |
| 1 (25).2 (26). | ТЕМА 3. ВТОРАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА (8 ч.)От европейской к мировой войне.*Начальный период Великой Отечественной войны.* |  |
| 3 (27).4 (28). | *Коренной перелом в Великой Отечественной войне.**Заключительный этап Великой Отечественной войны.* |  |
| 5 (29). 6 (30). | Антифашистская коалиция.*Причины, цена и значение Великой Победы.* | «Кто хочет стать отличником?» |
| 7 (31).8 (32). | Повторение.Обобщающий урок по теме «Вторая мировая война». | «Золотая лихорадка» |
| 1 (33).2 (34). | ТЕМА 4. ДУХОВНАЯ ЖИЗНЬ И РАЗВИТИЕ МИРОВОЙ КУЛЬТУРЫ В ПЕРВОЙ ПОЛОВИНЕ XX ВЕКА (3 ч.)Тенденции духовной жизни и развития мировой культуры в первой половине XX века..*Культура России в конце XIX – начале XX в.* | «Семь бед – один ответ» |
| 3 (35).1 (36). | *Культура и искусство в Советской России и СССР в 1920-1930-е годы.*ТЕМА 5. СОВЕТСКИЙ СОЮЗ В 1945-1991 гг. (13 ч.)*Советский Союз в последние годы жизни И.В.Сталина.* |  |
| 2 (37).3 (38). | Начало и первый этап «холодной войны».*СССР при Хрущёве: что такое «оттепель» и что такое «волюнтаризм»?* | «Умники и умницы» -краткая форма |
| 4 (39).5 (40). | *СССР при Брежневе: что такое «коллективное руководство» и что такое «застой»?**Духовная жизнь в СССР в середине 1940-х – середине 1980-х.* | «Своя игра» - краткая форма |
| 6 (41).7 (42). | «Разрядка» и её провал.Восточная Европа во второй половине XX века. |  |
| 8 (43).9 (44). | *Причины кризиса тоталитарного социализма в СССР.* *СССР при Горбачёве: что такое «перестройка» и что такое «гласность»?.* | «Кто хочет стать отличником?» |
| 10 (45).11 (46). | «Новое политическое мышление» и окончание холодной войны.*Кризис и распад советского государства.* |  |
| 12 (47).13 (48). | *Повторение.**Обобщающий урок по теме «Советский Союз в 1945-1991 гг.».* | «Самый умный» |
| 1 (49).2 (50). | ТЕМА 6. НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ РЕВОЛЮЦИЯ, СОЦИАЛЬНЫЕ ПРОЦЕССЫ И РАЗВИТИЕ МИРОВОЙ КУЛЬТУРЫ ВО ВТОРОЙ ПОЛОВИНЕ XX ВЕКА (6 ч.)Ускорение научно-технического развития и его последствия.Социальные процессы в информационном обществе. | «Умники и умницы» - краткая форма |
| 3 (51).4 (52). | Этносоциальные проблемы в современном мире.Духовная жизнь и развитие мировой культуры во второй половине XX века.  |  |
| 5 (53).6 (54). | Повторение.Обобщающий урок по теме «Научно-техническая революция, социальные процессы и развитие мировой культуры во второй половине XX века». | «Семь бед - один ответ» |
| 1 (55).2 (56). | ТЕМА 7. ВТОРАЯ ПОЛОВИНА XX ВЕКА ПО ТУ СТОРОНУ «ЖЕЛЕЗНОГО ЗАНАВЕСА» (6 ч.)«Общество всеобщего благоденствия» и его кризис в 1970-е годы.Неоконсервативная революция 1980-х. Социал-демократия и неолиберализм 1990-х гг. | «Кто хочет стать отличником?» |
| 3 (57).4 (58). | Интеграция развитых стран и её последствия.Новые игроки на международной арене*.* |  |
| 5 (59).6 (60). | Повторение.Обобщающий урок по теме: «Вторая половина XX века по ту сторону «железного занавеса». | «Своя игра» |
| 1 (61).2 (62). | ТЕМА 8. РОССИЯ НА РУБЕЖЕ XX – XXI вв. (7 ч.)*Российская Федерация в первой половине 1990-х гг.**Общественно-политические проблемы России во второй половине 1990-х гг.*  |  |
| 3 (63).4 (64). | *Искусство и культура России к началу XXI века.**Россия в начале XXI века.* | «Золотая лихорадка» |
| 5 (65).6 (66). | *Внешняя политика демократической России.**Повторение.* | «Умники и умницы» |
| 7 (67).1 (68). | *Обобщающий урок по теме «Россия на рубеже XX-XXI вв.»*Итоговый урок по курсу «История XX – начала XXI века». |  |

**Реализация методики разработанной программы**

Раздел, показывающий практическое применение данной программы, мы предварим некоторым экскурсом в разработку данной темы, в которой автор, конечно, не является первопроходцем. А начать хотелось бы с двух высказываний, ярко показывающих всю неоднозначность, диалектичность процессов, связанных с игровым обучением. А. Фромм: «Играя, дети учатся прежде всего развлекаться, а это одно из самых полезных занятий на свете»[[1]](#footnote-1). В.Н. Белов: «Игры - это не только развлечение. Они делают досуг содержательным, учат творчеству, умению ориентироваться в сложных ситуациях, развивают ум, волю, терпение и быстроту реакции»[[2]](#footnote-2).

**Воспитательный потенциал игр.**

В 1994 году в своей книге «Воспитание игрой» Н.П. Аникеева утверждала: «Далеко не все педагогические ресурсы используются в сфере воспитания. К таким мало используемым средствам воспитания относится игра»[[3]](#footnote-3). Утверждение, казалось бы, довольно спорное. Вроде бы, наоборот, существует необъятное количество литературы по вопросам, связанным с применением игры в воспитании. Но здесь приходится сделать одно важное уточнение: в воспитании дошкольников. Действительно, эта область проработана весьма основательно. Но дети имеют тенденцию взрослеть. Когда ребенок приходит в начальную школу и начинает учиться, игры волей-неволей отодвигаются на второй план, и это правильно.

Однако чем дальше ребенок взрослеет, тем больше и больше избавляют его от «пагубного влияния» игры. Перейдя из начальной в среднюю школу, он рад бы продолжать совмещать учебу и игру. Но тут возникают неожиданные препятствия. Стереотип «игры – это для малышей» очень силен в среде взрослых, и игру пытаются вытеснить из детской жизни, освободив все время только для учебы. Мол, ты уже взрослый и нечего тут в игрушки играть, сидел бы лучше учился. Ошибкой этой грешат как родители, так и учителя. Ребенок послушно (как будто у него есть выбор?!) садится за учебники. Но когда через несколько лет мы с удивлением увидим, что учебные показатели у него снизились и он стал вовсе не отличником, а троечником, причем и по поведению тоже, то винить нужно будет в первую очередь себя. Еще Антон Семенович Макаренко утверждал: «У ребенка есть страсть к игре, и надо ее удовлетворять»[[4]](#footnote-4). Ни в коем случае не призываем к тому, чтобы игра перевешивала учебу. В этом возрасте ведущей деятельностью ребенка является учение. Но для игры всегда важно оставлять ее устойчивое, законное второе место. Изменение этого баланса пагубно в любом случае. Ведь важность воспитания еще никто не отменял, да и едва ли когда-нибудь отменит, а игра при умелом использовании - один из лучших инструментов воспитания.

При этом важно помнить, что нет идеальных воспитательных игр, есть лишь правильный подход к их применению. Абсолютно любая игра «может стать эффективным средством обучения и воспитания школьников, если умело выбрана педагогом, если четко продуманы педагогические цели ее применения, роль и место в структуре учебно-воспитательного процесса»[[5]](#footnote-5).

Безусловно, не существует ни одной игры, которая смогла бы заменить собой все остальные или подошла бы для всех без исключения возрастов. «Игры детей разных возрастов показывают, что их содержание изменяется в процессе планомерного воспитания в соответствии с возрастным развитием»[[6]](#footnote-6). Более того, даже для детей одного возраста не всегда возможно использование одинаковой игровой модели ввиду всевозможных различий. Но это ни в коем случае не повод пренебрегать играми, напротив, стимул для поиска все новых и новых вариантов. Ведь игра, как справедливо заметил В.Н. Терский, «заполняет огромный отрезок жизненного пути человека – от его младенческих лет до глубокой старости»[[7]](#footnote-7) и, изъяв ее, мы получим лишь пробел, пустое место, которое никогда не удастся ничем заполнить.

**Учебный потенциал игр.**

Использование игры важно не только в воспитании, но и в учебе. Эту аксиому не имеет смысла доказывать уже хотя бы потому, что практически по каждому из школьных предметов на данный момент наработана огромная база всевозможных игровых заданий. Существует особое понятие - дидактические игры. «Разновидность игр с правилами, специально создаваемыми педагогикой (в том числе и народной) в целях обучения и воспитания детей. Воспитательно-образовательное содержание таких игр формулируется в виде дидактической задачи, однако для детей эта задача не выступает открыто, а реализуется косвенным образом, через задачу игровую, игровые действия и правила»[[8]](#footnote-8) - так определяет дидактические игры О.С. Газман.

Применение игры на уроках, в учебной деятельности школьника действительно важно. «Занимаясь ею (игрой ) дети получают необходимейшие предпосылки для развития психики»[[9]](#footnote-9), т.е. ребенку проще учиться играя, когда развитие происходит и в мыслительном, и в чувственном планах. Если объявить классу, что завтра вместо проверки домашнего задания они будут играть, ну, например, в «Умники и умницы», причем вопросы будут построены как раз на материале изученного сегодня параграфа учебника, подготовка к уроку у детей будет практически стопроцентной, да и сам урок пройдет интереснее. Хотя, в сущности, все останется тем же самым – обычный опрос: девять вопросов, трое отвечающих, в случае неправильного ответа вопрос адресуется остальному классу. И времени, кстати говоря, это займет даже меньше, чем обычная проверка домашнего задания.

За счет чего же такой результат? Безусловно, за счет игры. Игра – это нормальное состояние для ребенка, он живет в игре, и этим обязательно нужно пользоваться в учебных целях. Неверно считать, что ребенок, становясь взрослым, перестает играть, правильнее было бы сказать, что, переставая играть, ребенок становится взрослым. Стало быть, лишая учеников игры, мы пытаемся сделать их взрослыми раньше, чем они к этому будут готовы. Ничего хорошего в этом нет уже хотя бы потому, что всему свое время.

В сущности, само обучение в школе для ребенка - одна большая и сложная игра. Как он радуется, когда на уроке получает «пять»! Он не задумывается, пять «чего» он получает. А если бы задумался?!

- Пять «чего»? Пять ручек?! Пять конфет?! Пять яблок?!

- Пять «баллов»!

- А что такое «баллы»? Почему пять «баллов» это отлично, а два «балла» это плохо?

- Потому что пять больше чем два.

- А почему тогда три раза по два «балла» это все равно хуже, чем один раз пять «баллов», ведь их же в сумме шесть?

Как же хорошо, что дети над этим не задумываются! Ведь вся школьная система оценивания построена на чистой воды абстракциях. Просто весь мир «договорился между собой», что за два «балла» надо ругать, а за пять хвалить. И в общении с детьми это проходит. А в общении с взрослыми не всегда. Поэтому попытки сделать детей старше, чем они есть, могут просто подорвать всю их учебную мотивацию.

Так часто и происходит. Теряя мотивацию зарабатывания «пятерок», далеко не все школьники начинают трудиться ради получения «знаний» - куда более непонятной для ребенка категории. С баллами проще: посмотрел в дневник и сразу увидел, хорошо школьник учится или плохо. Знания проверить куда сложнее. А между тем зачастую в старших классах некоторые ученики уже довольно «трезво», так сказать «философски», относятся к оценкам, ставящимся в классный журнал. Как смотивировать их на учебу? Вот здесь решающее значение может иметь игра. Такому «повзрослевшему» старшекласснику уже не обидно получить «двойку», но обидно проиграть, и не важно получить «пятерку», но важно «выиграть», и этим учитель должен уметь пользоваться.

Признанный специалист по вопросам, связанным с организацией игровой деятельности, Сталь Анатольевич Шмаков отмечал: «Практически любая игра познавательна. Однако существует особый вид игр, основанных на целенаправленном развитии, обогащении интеллекта, на передаче важных сведений, информации о мире, игры, осмысленно ориентированные на обучение ребенка»[[10]](#footnote-10). Его заслугой стоит считать и то, что он обратил внимание на возможность использования в образовательных целях не только специальных дидактических игр, но и тех, которые изначально были изобретены вовсе не для использования в школе.

В чем же особенность этих игр? О.С. Газман пишет: «Опыт показывает, что познавательные игры - наиболее благоприятная сфера сотрудничества взрослых и детей, способствующая созданию атмосферы состязания, творческого интеллектуального напряжения, взаимопомощи»[[11]](#footnote-11). Состязание не зря стоит здесь на первом месте, ведь для учащихся любая игра, в том числе и познавательная, в первую очередь - соревнование, противостояние. Для успеха в этом противостоянии нужно интеллектуальное напряжение, ведь игра-то направлена на развитие мыслительных способностей. Еще В.А. Сухомлинский отмечал, что «игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»[[12]](#footnote-12).

**Различные модели познавательных игр.**

Вот такие познавательные игры, призванные разжигать пытливость и любознательность, мы попробуем применять в данной программе. Всего за год обучения планируется использовать шесть различных игровых моделей. Это не означает, что других нет. Напротив, вне поля нашего зрения в данном случае остаются такие блестящие игры как «Что? Где? Когда?» или «Брейн-ринг», но на то есть свои причины.

Что касается «Что? Где? Когда?», на которую, кстати, и обратил в первую очередь внимание С.А. Шмаков, то эта игровая модель на уроке неприменима. Для её использования пришлось бы либо деформировать структуру урока, либо изменять правила игры. Ни того, ни другого делать не стоит. «Правила игры - это те положения, в которых отражается сущность игры, соотношение всех ее компонентов. Правила игры есть негласные предписания, устанавливающие логический порядок игры. Правила - образ игры, ее интрига, ее нравственный и эстетический кодекс»[[13]](#footnote-13). Изменение правил, таким образом, есть нарушение этого кодекса, которое при благоприятном исходе может создать новую игру, но, во всяком случае, разрушит старую. Так что как мы ни старайся, но «Что? Где? Когда?» на уроке получиться не может.

С «Брейн-рингом» история несколько иная. Эта игровая модель может быть и даже с успехом применена на уроке. Её несомненный плюс в коллективности. Игра это командная и способствует не только получению новых знаний, новых образцов мышления, но и развитию умений работы в коллективе. Однако, увы, применить её в данном случае мы не можем, поскольку класс, являющийся нашей экспериментальной площадкой, состоит всего из трёх человек, что автоматически исключает из оборота все командные игры. Ну что же, есть и достаточное количество индивидуальных. Именно эти игровые модели, выбранные нами для использования в данной программе мы сейчас и рассмотрим.

**«Кто хочет стать отличником?»**

В названии этой игры весьма недвусмысленно угадывается не только её прототип, но и изменившаяся, приспособленная под учебную деятельность цель, стоящая перед участниками. Объяснять правила оригинальной игры, полагаю, излишне, потому перейдём сразу к изменениям.

Во-первых, 15 вопросов - это слишком большая роскошь для 45-минутного урока. В зависимости от резерва времени на каждом конкретном уроке число вопросов к одному ученику может варьироваться от 5 до 9, хотя идеальным представляется число 6. Схема прохождения игры в данном случае будет следующей: правильные ответы на первые два вопроса гарантируют ученику отметку «три», на следующие два вопроса – «четыре», и на последние два, соответственно, - «пять». В случае первой же ошибки игра прекращается, и ученик остаётся с той оценкой, которую он заработал к данному моменту. Само собой, вопросы должны отличаться по сложности. Первые два должны проверять минимум знаний, которые должен был получить ученик по данной теме. Третий и четвёртый вопросы должны показать, что ученик действительно хорошо разбирается в материале. Ну а два последних – убедить учителя в том, что материал усвоен на «отлично». В случае дефицита времени вопрос на «пять» может быть один, но в этом случае он должен быть действительно сложнее, чем если бы их было два.

Если приглядеться к данной игровой модели повнимательнее, нетрудно заметить, что она применяется в школах уже много лет. Это те же самые банальные тесты - шесть вопросов с четырьмя вариантами ответа на каждый. (Разве что система оценивания чуть более либеральна – за два правильных ответа из шести при проверке теста скорее всего поставят «неудовлетворительно»). Так что от учителя для применения этой игровой модели, скажем прямо, не требуется никаких сверхусилий. Эффект достигается «малой кровью».

Другое дело, что если писать вопросы на доске или даже выдавать их участнику на каком-то листочке, то это существенно снизит привлекательность модели для учеников. Куда более подходящим вариантом станет небольшая компьютерная презентация, выполненная по образу и подобию той картинки, которая привычна зрителям телепередачи. Образец такой презентации прилагается к данной работе (см. приложение 1).

И ещё два важных нюанса. Во-первых, как выбрать участника для этой игры. Здесь нам видятся два варианта. Либо этот выбор будет произведён самим учителем, например, исходя из необходимости приобретения кем-то из учеников оценок или для достижения какой-либо другой цели, это в данном случае не так важно. Другой вариант – проведение отборочного тура, опять же аналогичного телевизионному. Идеальным заданием в данном случае будет расположение определённых изученных событий в хронологической последовательности. Школьники получают листочки, на которых они должны написать правильную последовательность букв. Тот ученик, кто раньше всех справится с заданием, поднимает руку. Учитель проверяет его листочек. В случае правильного ответа он занимает место в «кресле» игрока, если же он ошибся, проверяется листок ученика, справившегося с работой вторым и т.д.

Второй нюанс – пресловутая «помощь зала». Будьте уверены, о законности использования этой подсказки вы услышите в любом случае, поэтому нужно быть готовым к такому повороту заранее. Опять-таки предлагаем два варианта. Если игра проводится на 5 или 6 вопросах, то подсказки правильнее всего будет отменить. Если же вы будете играть на 9 вопросах (по три на каждую оценку), то подсказку зала можно разрешить. Можно, в принципе, разрешить и подсказку «50:50», но в случае с компьютерным вариантом этот алгоритм не так-то просто будет запрограммировать. Что касается подсказки «звонок другу», то она представляется явно лишней.

Говоря о сфере применения, нам представляется, что построение целого урока повторения на данной игровой модели – это не лучший вариант. Для непосредственного участника такой урок действительно будет очень интересен, но «зрители» за 45 минут точно потеряют к происходящему интерес. Куда лучше эта игровая модель применима в качестве проверки домашнего задания на комбинированных уроках, когда у 1-2 учеников за 10-15 минут таким способом проверяется домашнее задание, а затем идёт объяснение и разбор уже нового учебного материала.

**«Золотая лихорадка»**

Название это сугубо рабочее и, откровенно говоря, не очень подходящее к уроку. Да и сама программа с таким названием шла на «Первом канале», (тогда ещё ОРТ) настолько давно, что даже нынешние одиннадцатиклассники её наверняка не помнят. Пожалуй, это и к лучшему: образ Леонида Ярмольника, лазающего по решёткам, как обезьяна, и искушающего участников пудом золота в некоем хранилище, прямо скажем, не идеален для создания на уроке рабочей атмосферы. Зато весьма удобен к применению не антураж, а игровое задание данной телепередачи. А именно поочерёдное перечисление по одному элементу какой-то конечной последовательности объектов. Помнится из этой передачи, например, такой вопрос: назовите станции Московского метрополитена. Участники по одному должны были произносить названия станций, естественно, не повторяясь. Побеждал тот, кто называл правильный ответ последним. На уроках москвоведения вполне применим и этот вопрос. Для истории XI класса вопросную базу, конечно, нужно изменить, но структура останется прежней.

Эта игра позволяет с успехом повторять какие-либо большие объёмы сходной информации. Например, на повторительном уроке по теме «Вторая мировая война», заданием может быть такое «назовите крупные сражения заключительного этапа Великой Отечественной войны». Едва ли ученик, отвечая на этот вопрос в одиночку, сможет припомнить и Ясско-Кишинёвскую, и Петсамо-Киркенесскую, и Выборгско-Петрозаводскую операцию, да и Корсунь-Шевченковский выступ не забудет. Во-первых, их слишком много, а во-вторых, слишком сложны названия. Но совместный труд, да ещё оформленный, как соревнование, позволяет решать и не такие задачи.

На том же уроке по Второй мировой войне можно использовать и другие задания: «назовите крупнейших советских полководцев Великой Отечественной войны», «назовите крупные военные операции союзников», «назовите страны, вошедшие в Антигитлеровскую коалицию». И всё же эту игровую модель, как и предыдущую, нам представляется неудачным использовать на протяжении всего урока. Очень однообразным, а главное - поверхностным получается в этом случае повторение. Не очень удобно её использовать и для выставления отметок учащимся. Её основная цель -освежить в памяти, совместно восстановить какие-то события, которые позже уже должны анализироваться подробнее. Поэтому собственно ставить отметку за эти задания возможно лишь, если вся игра прошла с явным преимуществом одного ученика. В противном случае достаточно того, что победители получат по дополнительному плюсу к своей будущей отметке.

**«Семь бед – один ответ»**

Ещё одна игровая форма родом из 1990-х и всё с того же ОРТ. Откровенно говоря, здесь и сам автор, кроме названия и того, что вёл эту передачу не кто иной, как Евгений Дворжецкий, помнит немного. Однако нас интересует здесь не вся игра, а лишь её финальный тур, определивший собственно и название передачи. Участник должен был ответить на некий вопрос (как правило, отгадать человека или предмет). Выполнить это с первого раза было практически невозможно, поэтому участник получал семь подсказок. Каждая новая подсказка была всё очевиднее, правда, с каждой новой подсказкой выигрыш становился всё меньше. В случае неправильного ответа участник и подавно терял всё. Вот эта игровая модель и показалась нам вполне применимой на некоторых уроках.

Модификации здесь минимальны. Остаётся принцип ответа на вопрос с семи подсказок. Нужно лишь приспособить шкалу оценивания. Ответ с любой из первых трёх (наиболее сложных подсказок) позволит ученику заработать отметку «отлично», с четвёртой или пятой (более простых) – принесёт «четвёрку», и наконец, правильный ответ с любой из двух последних подсказок (наиболее очевидных) будет оцениваться как «удовлетворительный». Если же ученик даже после семи подсказок не сможет определить, о чём шла речь, или ошибётся раньше – это станет показателем того, что материал, увы, был усвоен плохо.

Такая модель может с успехом применяться на уроках, где проверяется знакомство с большим количеством терминов или персоналий. Любой преподающий историю XX века учитель знает, какое «наслаждение» проходить зарубежную культуру этого периода. Возможно, ирония здесь и неуместна, но сказать, что этот материал перегружен сложными терминами и фактами - это ничего не сказать, а между тем во всём этом ученик должен научиться разбираться.

Рассмотрим пример этой игры, при проверке знания терминов, содержащихся в этом разделе учебника. Едва ли приобретённых знаний хватит ученику для того, чтобы самостоятельно описать каждый из многообразия творческих стилей, но, во всяком случае, он должен уметь их различать. Это умение и позволяет проверить данная игровая модель. Предположим, загаданным термином является футуризм.

Вопрос: Что это за творческий стиль?

1 подсказка: Этот творческий стиль зародился в начала XX века.

2 подсказка: Первый манифест этого творческого стиля был написан в 1909 году.

3 подсказка: В тексте этого манифеста его автор Маринетти призывал к разрушению «старого мира» и его памятников.

(Первая подсказка, как мы видим, практически ничего не даёт, позволяя лишь отсечь лишнее – импрессионизм, реализм, конструктивизм, сюрреализм. Вторая подсказка вроде бы лишь уточняет первую, по части точной датировки, но на самом деле несёт куда более важную информацию – слово «манифест». Манифест как написанный документ существовал далеко не у всех творческих стилей. А в параграфе учебника речь идёт и вовсе лишь об одном – футуризме. При изрядной доле смелости можно уже попробовать и ответить, но лучше взять третью подсказку – риск ведь нулевой, потому что ответ с третьей подсказки всё равно оценивается в пять баллов.

Третья же подсказка, во-первых, называет нам автора манифеста, которого уже достаточно для того, чтобы с трудом, но идентифицировать течение, а во-вторых, рассказывает информацию, которая неизбежно должна напомнить о манифесте русских футуристов, призывавших «сбросить Пушкина с корабля современности». Вывод – человек, хорошо подготовивший материал, способен ответить на вопрос с третьей подсказки, а значит, получит отметку «отлично»).

4 подсказка: Художники - сторонники этого творческого стиля - в своих полотнах передавали динамику движения, перемен.

5 подсказка: Сторонники этого творческого стиля мечтали о новой технике, новых городах, парящих в воздухе, и даже о новой расе людей.

(Обе подсказки намекают на устремлённость в будущее, стремление к неограниченному развитию, что отсекает практически все оставшиеся в параграфе творческие стили. Можно правда, предположить, что это конструктивизм, но, во-первых, про художников-конструктивистов речь никогда не заходила, а во-вторых, о новой расе людей конструктивисты никогда не мечтали - они всё больше по части инженерной науки. Хорошо разобравшиеся в теме ученики вспомнят об этом, ответят «футуризм» и получат заслуженную «четвёрку».).

6 подсказка: Сторонники этого творческого стиля не только идеализировали то новое, что принесла в жизнь человечества индустриальная эпоха, но и претендовали на создание культуры будущего.

(Ну вот и прозвучало напрямую слово «будущее» - future. Дети, что ж вам ещё то надо?!)

7 подсказка: Наиболее известными приверженцами этого творческого стиля в России были Маяковский, Хлебников, Кручёных.

(Эта подсказка позволяет ответить на вопрос правильно даже без опоры на знание параграфа, достаточно информации полученной на уроках литературы. Если же правильно ответить не удалось и с этой подсказки, то приходится констатировать, что знание материала находится на уровне недостаточном для получения положительных оценок).

Данная игровая модель, конечно, также не применима для использования на протяжении всего урока. Это лишь форма закрепления изученного материала, проверки домашнего задания. Но форма интересная, вполне выполняющая свою функцию – разнообразить процесс повторения материала, обеспечить глубокое проникновение в суть термина или понятия.

Есть и ещё один интересный момент в использовании данной игровой модели. Составление вопросов и подсказок можно поручить самим ученикам, что обеспечит ещё большее погружение в тему.

**«Умники и умницы»**

Программа Юрия Вяземского давно стала, если угодно, «культовой» и не первое уже поколение детей у экрана мысленно примеряет на себя орден шёлкового умника. Что ж, почему бы не предоставить им такую возможность в реальности?! Тем более что ничего особо сложного нам здесь опять же не понадобится, разве что изготовить сами ордена в классе, где детей больше трёх. Но рассматриваемый нами в данном случае 11-ый класс состоит всего из трёх учеников, так что нам не понадобятся даже ордена.

Игровая модель используется без изменений: три участника выбирают себе красную, жёлтую или зелёную дорожки, по каждой из которых им надо пройти соответственно 2,3 или 4 шага, ответив на такое же количество вопросов. Игрок на красной дорожке не имеет права на ошибку, на жёлтой дорожке безболезненно ошибиться можно только один раз, на зелёной - целых два.

В случае, если бы в классе было больше трёх учеников, любая ошибка игрока передавала бы ответ в зал «теоретикам», которые получали бы возможность, ответив на вопрос, заработать орден. В перерыве между агонами им также задавались бы вопросы, чтобы и не участвующие напрямую в игре ученики сумели бы получить оценки по курсу 1 орден = 1 балл (это не касается учеников, заработавших 2 ордена или меньше; в случае, если по окончании игр ученик или ученица, заработавший три или четыре ордена, не хочет получать заработанную оценку, ему можно задать соответственно два или один дополнительный вопрос, чтобы он мог доказать, что заслуживает большей оценки.

Если игрок доходит до конца (в независимости от того по какой дорожке он шёл) он получает отметку «пять», если проигрывает на последнем вопросе - «четыре». В случае, когда ученик проигрывает ещё раньше, он становится зрителем-«теоретиком» и может, наравне с себе подобными, зарабатывать ордена-баллы.

В применении этой игровой модели есть два спорных момента. Во-первых, не совсем удачно игровое время. Для того чтобы занять целый урок повторения, нужно существенно увеличить количество вопросов для зрителей. А если использовать эту игру в комбинированном уроке, то нужно проводить её в ускоренном темпе, потому что меньше 15 минут она занять не может никак. В данной программе мы используем оба варианта.

Если говорить о кратком варианте, то, во-первых, круг участников и право выбора дорожек определяется учителем, а во-вторых, игра со зрительным залом не проводится (то, что зрителей нет, в данном случае, нужно признать плюсом). Например, таким кратким вариантом предполагается проверять усвоение материала по теме «Начало и первый этап «холодной войны».

Полный же вариант будет использован чуть раньше в повторительном уроке по теме «Россия и мир между двумя мировыми войнами». В этом случае перед игрой ученики получают небольшое задание: подготовить и за 2 минуты убедительно изложить свою позицию по предложенному вопросу. Например, «С какого момента можно говорить о том, что вторая мировая война стала неизбежной?». Вопрос может быть и иным, главное - чтобы на него не было однозначного ответа. Таким образом, решающую роль в излагаемых учениками мнениях начинает играть аргументация, умение отстаивать свою позицию. Тот, кому это удастся лучше всего, получит право выбора дорожки.

Таким образом, на подготовительный этап тратится порядка 20 минут (объяснение задания + 10-12 минут на выполнение + 6-8 минут защита своей позиции + выбор дорожек). Дальнейшая же игра проводится по уже описанной выше схеме.

Вопросы первого агона:

Зелёная дорожка – На стороне Германии во второй мировой войне выступила и Япония, в первую мировую, как известно, воевавшая против неё. Существует мнение, что Япония была недовольна тем, как с ней обошлись по окончании Первой мировой. А чем конкретно была недовольна Япония? (*Отменой навязанного Китаю «21 условия»*).

Жёлтая дорожка – Да, конфликт Японии с Китаем по большому счёту не был урегулирован ещё со времён японо-китайской войны 1894-1895 года. Неслучайно считается, что первый очаг второй мировой разгорелся именно в этом регионе. Что же считается первым очагом второй мировой войны? (*Захват Японией в 1931-33 гг. Манчжурии и основание на её территории марионеточного государства Маньчжоу-го*)

Красная дорожка – Вот что интересно, основание Маньчжоу-го - это уже четвёртая за без малого 40 лет попытка Японии подчинить себе часть Китая. Приснопамятный Симоносекский договор 1895 года оспорили Россия, Германия и Франция. Портсмутский мир 1905 года, заключённый уже после войны с Россией при посредничестве Теодора Рузвельта, обязывал Японию вывести войска из захваченной Маньчжурии. После первой мировой войны опять же американцы при поддержке европейских союзников аннулировали «21 условие», фактически превращавшее Китай в протекторат. Почему же в этот раз, когда японцы создавали Маньчжоу-го, никто не стал им препятствовать? (*1931-1933 годы – самый разгар мирового экономического кризиса. На осуществление военных авантюр на краю света денег не было ни у одной из капиталистических стран. В Советском Союзе же шла коллективизация и индустриализация, и война с Японией также не входила в планы Москвы*).

Вопросы второго агона:

Зелёная дорожка – Из Восточной Азии вернёмся в Западную Европу. Здесь, в Париже, в 1919 году по итогам мирной конференции, на основе представленной американским президентом Вудро Вильсоном программы «14 пунктов», был подписан Версальский мирный договор. Однако, как мы знаем, Конгресс США не ратифицировал этот договор, и пришлось отдельно созывать Вашингтонскую мирную конференцию 1921-1922 годов для урегулирования отношений с бывшими военными противниками. Почему же Конгресс США не ратифицировал этот договор? (*Из-за пункта о Лиге Наций. Конгресс счёл, что США, подписав устав Лиги Наций, становятся страной, идущей в русле международной политики других государств, и продолжил прежний курс на невмешательство в европейские дела*).

Жёлтая дорожка – Таким образом, из серьёзных политических игроков вне Лиги Наций сразу же оказались США, Германия, как проигравшая войну, и Советская Россия. К России, как известно, одни из главных претензий сводились к непризнанию огромных долгов царского правительства. Для улаживания этого вопроса делегация Советской России была приглашена на Генуэзскую конференцию. Там советскому представителю наркому иностранных дел Чичерину было предъявлено требование выплаты всех долгов царской России (примерно 18,5 миллиардов золотых рублей). Чичерин признал эти требования справедливыми. Почему же сторонам не удалось прийти к соглашению? (*Потому что Чичерин предъявил встречное требование: возместить 39 миллиардов золотых рублей как потери от интервенции и экономической блокады*).

Красная дорожка – Понятное дело, что не такую цель преследовали представители капиталистических стран в Генуе и договориться на этих условиях возможным не представлялось. Потому и был Советский Союз принят в Лигу Наций лишь в 1934 году. Германия в этом году членом Лиги Наций не была, но не ещё, а уже. Она уже успела состоять в ней восемь лет и выйти из неё по собственному желанию. Когда же и в связи с чем Германия была принята в Лигу Наций и когда и в связи с чем вышла из её состава? (*Принята Германия в Лигу Наций была в 1925 году по итогам подписания Рейнского гарантийного пакта, закреплявшего незыблемость её западной границы, а вышла из Лиги Наций Германия в 1933-ем вскоре после прихода к власти НСДАП и персонально Гитлера*).

Вопросы третьего агона:

Зелёная дорожка – В 1935 году в английской прессе появилась карикатура, на которой был изображён военный корабль, пушки которого были расположены только по одному борту. Фрагмент подписи гласил «…корабль, который стреляет только на восток». Какому событию была посвящена эта карикатура? (*Эта карикатура была посвящена подписанию в 1935 году англо-германского морского соглашения, санкционировавшего создание в Германии военно-морского флота, якобы для защиты от угрозы с востока*).

Жёлтая дорожка – Утверждают, что на самом деле всё это лишь позднейшая выдумка и эта красивая фраза никогда не звучала из радиоприемников. Хотя для конспирации она была бы идеальной - на дворе стояло жаркое лето. Вместо неё было по-военному лаконичное объявление «17-го в 17.00», с которого на самом деле всё и началось. И тем не менее, назовите всё-таки ту известную красивую фразу и то, что, как считается, с неё началось. (*Фраза эта «Над всей Испанией безоблачное небо», а началось с этого объявления по радио, согласно известной версии, восстание франкистов и, следовательно, гражданская война в Испании*).

Вопрос четвёртого агона:

Зелёная дорожка – В 1938 году, можно сказать, весь мир облетели кадры, на которых был изображён выходящий из самолёта немолодой, если не сказать пожилой уже, джентльмен, размахивающий какой-то бумагой. При этом он якобы говорил: «Я принёс мир нашему времени». Кто был этот человек, и что за документ был у него в руках? (*Это был премьер-министр Великобритании Невилл Чемберлен, а в руках у него был текст Мюнхенского соглашения 1938 года*).

Даже беглый анализ вопросов данной игры позволяет понять, что здесь, как и в предыдущих моделях, действует принцип дифференциации. Последние вопросы каждой из дорожек подразумевают, что если ученик в состоянии дать на них точный ответ, то он вполне владеет материалом и достоин получить оценку «отлично».

В целом эта игровая модель позволяет воспроизводить себя практически без изменений, что является безусловным плюсом. Академичная манера, в которой ведёт программу Юрий Вяземский, также не требует от учителя никаких перевоплощений. Компьютерная поддержка в этой игровой модели возможна, но совершенно не обязательна, так как на экран ничего, кроме цвета игрового поля, всё равно выводиться не должно – вопросы воспринимаются в этой игре на слух. На крайний случай игровое поле всегда можно изобразить на доске цветными мелками. Словом, данная игровая модель прямо-таки напрашивается для применения на уроке, гармонично позволяя и заинтересовать учеников, и оценить наличный уровень усвоения материала, и, конечно, лишний раз ненавязчиво повторить его для лучшего запоминания.

**«Своя игра»**

Для соблюдения авторских прав надо отметить, что изначально формат игры иностранный и называется она в оригинале «Jeopardy!», что можно перевести как «Рискуй!». Ну а для справедливости также надо отметить, что вот зарубежный-то формат для применения на уроке как раз совершенно не подходит. Именно те изменения, которые были сделаны уже 15 с лишним лет назад на отечественном телевидении для приспособления игры к нашим реалиям и сделали её такой живучей и популярной в стране.

Вообще говоря, эта игровая модель далеко не идеальна: требует большой технической подготовки; обязывает иметь компьютер, проектор, экран, звуковые колонки (желательно бы ещё и систему световой сигнализации для играющих участников, но без этого всё же можно обойтись); а главное, занимает лишь трёх человек, остальные же ученики безнадёжно выключены из процесса. Однако именно в данном классе, где, напомним, учатся как раз три школьника, она подходит в самый раз. Достигается полное включение в процесс, большое количество вопросов даёт возможность повторить значительный объём материала, динамичное развитие событий заставляет сконцентрироваться на игре полностью, а элемент соревновательности добавляет происходящему азарта.

Модификации игровой модели в данном случае незначительны. Во-первых, закономерно придётся отказаться от игровых мантий, но они, скажем прямо, не главное в этой игре. Во-вторых, систему световой сигнализации скорее всего придётся заменить простым поднятием руки. В-третьих, подсчёт набранных очков также будет вестись вручную. Все эти изменения чисто технические и правил игры не касаются. Применительно к правилам изменение лишь одно – не будет финального раунда. Игра на уроке, в первую очередь, призвана проверять и повторять учебный материал, а финальный раунд направлен не на это. Отметки по итогам урока выставляются исходя из набранных каждым участником очков. Победитель получает оценку «отлично», занявший второе место – «хорошо», ну а третий, соответственно – «удовлетворительно». Есть и исключения, если двум или даже всем троим ученикам удалось набрать больше 1000 очков, все они получат «пятёрки». Если же кто-то по итогам игры «остался на нуле» или «ушёл в минус», то, увы, это означает, что он знает материал неудовлетворительно.

В остальном игровая модель сохраняется. В каждом раунде игроки разыгрывают по пять вопросов из шести тем за 12 минут. Время раздумья над каждым из вопросов 10 секунд. Право ответа достаётся тому, кто первым поднимет руку. Если он прав, то он получает свои баллы за правильный ответ и выбирает следующий вопрос. Если же игрок ошибся, то соответствующее номиналу вопроса количество баллов он теряет, а его соперники также имеют право ответить. Тот, кто даст правильный ответ, будет выбирать следующий вопрос. Если правильный ответ не даст ни один из игроков, право выбора вопроса остаётся за тем, кто выбирал до этого.

Помимо обычных вопросов на игровом поле есть сектора «Кот в мешке» (выбравший его вынужден отдать этот вопрос любому из своих соперников на свой выбор, причём и тема, и стоимость вопроса заранее неизвестна) и «Вопрос-аукцион». В случае с последним правила таковы: тот ученик, который выбрал этот сектор, имеет право назначить свою цену за данный вопрос, если, конечно, количество очков на его счету больше предварительно заявленной стоимости. Максимальным пределом ставки в данном случае являются уже набранные игроком баллы. Соперники, если обладают достаточным количеством очков, могут перекупить вопрос. Самой крупной ставкой считается «ва-банк», она перебивается лишь большим по сумме «ва-банком». В случае игры на эту ставку правильный ответ удвоит баллы игрока, а неправильный обнулит его лицевой счёт. Игрок может безболезненно отказаться от торгов, сказав «пас», такого права нет только у того, кто собственно и открыл сектор, и только в самом начале торгов, если кто-то перекупил его сумму, то отказаться может и он.

Нам представляется ненужным упразднять это правило, поскольку оно формирует ответственность при принятии решений, приучает здраво оценивать свои способности.

В целом данная игровая модель очень зрелищна. Она может использоваться и на уроках повторения в формате трёх раундов, и на комбинированных уроках в формате одного раунда, где она займёт около 15 минут. Главным её недостатком является, повторимся, большая зависимость от всевозможных технических устройств, но при наличии всей аппаратуры достигаемый эффект весьма велик. Компьютерные презентации для проведения данной игры на уроке повторения по теме «Россия и мир на рубеже XIX-XX веков» прилагаются к данной работе (см. приложение 2).

**«Самый умный»**

Если все предыдущие игровые модели существовали ещё в прошлом тысячелетии, то игра «Самый умный» появилась на экранах сравнительно недавно, но детям уже успела приглянуться. На то есть свои причины, главная из которых заключается в том, что эта игра действительно создана специально для детей. В последних сезонах, правда, вместе с детьми привлекают играть и взрослых – родителей и даже учителей, но всё же это скорее эксперимент, не меняющий сути – игра именно детская. Конечно, использовать её полностью, в качестве полуторачасового интеллектуального марафона, на уроке невозможно.

Первый тур, безусловно, хорош тем, что позволяет охватить большое количество участников, но по сути своей это опять-таки банальная тестовая угадайка, так что от него вполне можно отказаться. Второй тур вполне применим на уроках, но и у него есть свои минусы. Во-первых, если проводить его в манере телевизионной ведущей Тины Канделаки, то напрочь пропадает эффект повторения материала, поскольку ни участник, ни тем более зрители не в состоянии расслышать вопрос до конца и тем более успеть осмыслить данный ответ и отложить его куда-то в глубины памяти. Во-вторых, в данном случае в течение минуты играет всего один человек, тогда как остальные не знают чем себя занять. Так что второй тур также приходится отбросить. О конкурсе «дешифровщик» и речь не идёт – познавательной функции он не несёт даже в телепередаче.

Таким образом, остаётся наиболее зрелищная часть – финальный тур. Его минус в том, что участие принимают всего три человека, но для класса, в котором предполагается применение данной игровой модели, как мы уже говорили, это как раз большой плюс. Вновь достигается полный охват класса, погружение в процесс. Именно эту часть игры и предлагается использовать в данном случае.

Участников трое. Каждый из них заранее выбирает тему, которую как ему кажется, он лучше всего сможет подготовить. Учитель готовит комплекты вопросов по этим трём темам, а также комплект, не относящийся напрямую ни к одной из них. В телевизионной версии программы комплект составляет 9 вопросов (всего 36). В нашем случае, исходя из характера урока, число может варьироваться. Например, если данная игровая модель используется на комбинированном уроке для повторения и закрепления изученного накануне материала, комплект можно уменьшить до 5 вопросов (всего 20). В этом случае игра займёт 10-12 минут и оставшегося времени вполне хватит на изучение нового материала. Если же использовать эту игровую модель в качестве основы урока повторения, то размер комплекта можно увеличить, например, до 12 или 15 вопросов (всего 48-60), что позволит задействовать больший объём материала, а следовательно освежить в памяти большее количество информации.

Правила игры таковы: участники видят перед собой игровое поле, на котором под номерами представлены все вопросы. Каждый из комплектов окрашен в свои цвета (красный, жёлтый, синий и белый). Участники знают цвет своей темы, но игровое поле на всём протяжении игры окрашено в нейтральные цвета. Лишь на 10 секунд перед самым началом ученики получают возможность посмотреть и постараться запомнить, под каким номером зашифрованы его вопросы. По истечении этого срока поле вновь становится нейтральным. Участники, поочерёдно выбирая вопросы, должны ответить на них за 10 секунд. Правильный ответ на вопрос своей темы приносит 2 балла. Если ученик выбрал вопрос чужой темы, но ответил правильно, он получает 3 балла. Если же ему достался вопрос из четвёртого комплекта (так называемые общие вопросы) и ответ был правильным, балл будет всего один. Наконец, если игрок дал неправильный ответ, он в любом случае не получает ничего.

Игра продолжается, пока не будет открыто всё поле. Кто к этому моменту наберёт больше всех баллов, тот и победил. Модифицировать данную игровую модель излишне. Достаточно того, что мы варьируем количество вопросов в зависимости от структуры урока и, конечно, приспосабливаем сюда оценочную шкалу. Победитель игры получает отметку «пять», занявший второе место - «четыре», проигравший, соответственно «три». Кроме того, если игрок не дал ни одного правильного ответа (или показал результат ниже какого-то запланированного минимума – количество вопросов-то разное и устанавливать минимум нужно исходя из этого) он получит оценку «неудовлетворительно», а если игрок хоть и не выиграл, показал результат выше какого-то запланированного барьера (его предлагаем рассчитывать по формуле «количество вопросов в теме умножить на 2»), то он заслужил оценку «отлично».

В качестве примера использования данной модели к работе прилагается разработанная для повторения на комбинированном уроке компьютерная презентация. Тема для повторения в данном случае - «Советский Союз в 1945-1991 гг.». В комплектах по двенадцать вопросов (см. приложение 3).

Для применения данной игровой модели некоторая техническая база, безусловно, желательна, но не так строго обязательна, как в случае со «Своей игрой». Конечно, играть с применением компьютера, проектора и экрана, на который проецировалось бы игровое поле, ученикам будет приятнее, а учителю удобнее, но можно обойтись и без этого. Так нам могут вновь пригодиться цветные мелки и доска с открывающимися створками. Игровое поле можно нарисовать обычным мелом на открытой части доски. А на скрытой нарисовать то же самое игровое поле, но пометив цветными мелками темы вопросов. Перед началом игры эту створку можно показать участникам, а через 10 секунд закрыть обратно. Вопросы же вполне можно воспринимать и на слух, так что, повторимся, наличие компьютера здесь совершенно не обязательно, хотя и желательно.

**Вместо заключения**

Итак, мы детально рассмотрели применение каждой из выбранных игровых моделей, привели конкретные примеры использования их на уроке. Вновь оговоримся, что это далеко не весь и, наверняка, не идеальный список познавательных игр, которые можно использовать на уроках истории для развития познавательной активности учащихся, их памяти, мышления. Но в случае применения в конкретном классе он представляется нам оптимальным. Класс из трёх человек с лёгкостью вписывается в любую игровую модель, подразумевающую трёх участников, а таких моделей хватает. Другое дело, что коллективные игры задействовать в нём, увы, нельзя. Надеемся, что и выбранный нами арсенал позволит добиться цели, поставленной перед данной программой - способствовать формированию у учащихся более прочных и глубоких знаний по истории, необходимых для их успешной социализации.

Взрослыми справедливо считается, что одиннадцатый класс - это время, когда пора всерьёз задумываться о поступлении на следующую ступень обучения, о выборе профессии, вообще о будущем. В изучении истории же это период, призывающий не менее серьёзно задуматься и о прошлом – о недавнем прошлом своей страны и мира в целом, - сделать выводы, не позволить потом повторить допущенные уже когда-то и кем-то ошибки. А для учеников это время, когда так ещё хочется пока побыть детьми!

Данная программа – попытка собрать воедино все эти разрозненные стремления и через чересчур детские порой игры помочь понять, осмыслить прошлое и разглядеть впереди будущее. Желательно, светлое…

**Результативность работы**

За три года, которые я работаю в Кустарёвской средней школе, средний уровень обученности по преподаваемым мною предметам составлял:

в 2007-2008 гг. - 47 %

в 2008-2009 гг. - 54 %

в 2009-2010 гг. – 46 %.

В два последних года ученики школы выбирали для сдачи в форме Единого Государственного Экзамена предметы «история России» и «обществознание» и в меру сил справлялись с этим испытанием.

2008-2009 гг. (История России) Пименова Кристина 48 баллов

 (История России) Якунина Анастасия 40 баллов

2009-2010 гг. (Обществознание) Манчинов Владислав 41 балл

 (История России) Ромашин Игорь 31 балл

 (Обществознание) Ромашин Игорь 59 баллов

 (История России) Фуфлева Марина 61 балл

 (Обществознание) Фуфлева Марина 69 баллов

Показанные результаты считаю вполне соответствующими их уровню подготовки.

Ученики вполне успешно выступают на районных предметных олимпиадах. За 3 года ими было выиграно в общей сложности 9 призовых мест: 4 по истории России (3 – вторых, 1- третье) и 5 по обществознанию (все - вторые). Кроме того, в 2007-2008 году Фуфлева Марина, в 2008-2009 году Варламова Дина выигрывали районную викторину по избирательному праву.

Говоря о классе, в котором будет применяться данная программа, обязательно нужно отметить, что именно на его долю и приходились в предшествующие годы различные эксперименты с познавательными заданиями или оригинальными подходами к проведению урока. Возможно, ошибочным будет считать учебные результаты данного класса заслугой этих экспериментов, но тем не менее:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Учебный год | Качество знаний по истории | Качество знаний по обществознанию |
| 2007-2008 | 40% | 60% |
| 2008-2009 | 50% | 83% |
| 2009-2010 | 100% | 100% |

Цифра 100%, в последнем учебном году естественно обусловлена тем, что, выпускаясь из девятого класса, лишь половина учеников решили продолжить обучение в школе. И естественно, это были наиболее способные из них. Но и на экзаменах по итогам основной школы каждый из учеников этого класса, выбравший для сдачи историю или обществознание, подтвердил свою оценку. Все три ученика, оставшиеся в классе, имеют опыт участия в районных олимпиадах по истории или обществознанию, причём двое из них занимали на олимпиадах призовые места (Варламова Дина – второе место по истории в 2008-2009 учебном году; Щукина Светлана – второе место по обществознанию в 2009-2010 учебном году).

С большой долей вероятности можно сказать, что по окончании средней школы если не весь класс, то хотя бы двое из учеников, наверняка будут сдавать Единый Государственный Экзамен по истории России или обществознанию и, надеюсь, что год занятий по данной программе поможет им справиться с этим испытанием на должном уровне.

**Список используемой литературы**

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. Новосибирск, 1994.

2. Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение. М., 1975.

3. Игра? Игра! / Сост. В.Н. Белов. Л., 1987.

4. Каникулы: игра, воспитание / Под ред. О.С. Газмана. М., 1988.

5. Макаренко А.С. Некоторые выводы из педагогического опыта. Соч. В 7 т. М., 1958, т.5.

6. Сухомлинский В.А. Избранные педагогические сочинения. В 3 т. М., 1981. Т.1.

7. Терский В.Н., Кель О.С. Игра. Творчество. Жизнь. М., 1986.

8. Технология игровой деятельности. Рязань, 1994.

9. Фромм А. Азбука для родителей. Л., 1991.

10. Шмаков С.А. Игра и дети. М., 1968.

11. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. М., 1994.

**Вопросы для игр составлены на основе материала учебников:**

1. А.А. Данилов, Л.Г. Косулина, М.Ю. Брандт. История России, XX – начало XXI века: учебник для 9 класса общеобразовательных учреждений. М., 2007.

2. О.С. Сороко-Цюпа, А.О. Сороко-Цюпа. Всеобщая история. Новейшая история: учебник для 9 класса общеобразовательных учреждений. М., 2007.

3. Н.В. Загладин, С.И. Козленко, С.Т. Минаков, Ю.А. Петров. История России. XX – начало XXI века: учебник для 11 класса общеобразовательных учреждений. М., 2007.

4. Н.В. Загладин. Всеобщая история. XX век: учебник для 11 класса общеобразовательных учреждений. М., 2007.

1. Фромм А. Азбука для родителей. Л., 1991. С. 84. [↑](#footnote-ref-1)
2. Игра? Игра! / Сост. В.Н. Белов. Л., 1987. С. 3. [↑](#footnote-ref-2)
3. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. Новосибирск, 1994. С. 3. [↑](#footnote-ref-3)
4. Макаренко А.С. Некоторые выводы из педагогического опыта. Соч. В 7 т. М., 1958, т.5. С. 272. [↑](#footnote-ref-4)
5. Технология игровой деятельности. Рязань, 1994. С. 10-11. [↑](#footnote-ref-5)
6. Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение. М., 1975. С. 19. [↑](#footnote-ref-6)
7. Терский В.Н., Кель О.С. Игра. Творчество. Жизнь. М., 1986. С. 95. [↑](#footnote-ref-7)
8. Каникулы: игра, воспитание / Под ред. О.С. Газмана. М,. 1988. С. 10. [↑](#footnote-ref-8)
9. Шмаков С.А. Игра и дети. М., 1968. С. 5. [↑](#footnote-ref-9)
10. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. М., 1994. С. 107. [↑](#footnote-ref-10)
11. Каникулы: игра, воспитание / Под ред. О.С. Газмана. М,. 1988. С. 56. [↑](#footnote-ref-11)
12. Сухомлинский В.А. Избранные педагогические сочинения. В 3 т. М., 1981. Т.1. С. 78. [↑](#footnote-ref-12)
13. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. М., 1994. С. 80. [↑](#footnote-ref-13)