**Игровые технологии на уроках истории**

“Человеческая культура возникла
И развертывается в игре, как игра”
*Й. Хейзинга*

В процессе обучения игра используется достаточно давно. Правда, при включении игровых моментов в содержание урока главное внимание уделялось усвоению обучающихся знаний через игру. Преподавателю приходиться приложить немало усилий, чтобы развить у них интерес к предмету, и приучить выполнять задания.

Принцип активности учащихся в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных педагогических воздействий и применяемой педагогической технологии. Под активностью подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, потребностью в усвоении знаний и умений и результативностью. Любая педагогическая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых технологиях эти же средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые  игровые технологии [2].

Последние 2 года я с интересом изучаю игры, применяю их в своей работе.

На мой взгляд, тема очень актуальна сегодня. Посмотрим на учащихся сегодня:
– низкая мотивация учения;
– нет активности обучения;
– нет потребности, усваивать знания и умения;
– невысокий процент качества полученных знаний;
– атрибуты современной действительности – легкие деньги без умственного и физического труда;
– потерянные нравственные ценности общества;
– в подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр;
– новые современные технологии, которые не всегда влияют положительно на подростка.

Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на коммуникативную деятельность. Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека. Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательными возможностями. В этом и состоит феномен, что являлось развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений. Игру как

метод обучения использовали с древности. Игра – специальный вид деятельности, свойственный человеку на всех этапах его жизненного пути.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, который характеризуется учебно-познавательной направленностью. В процессе игрового обучения происходит живое отображение черт исторической реальности, по – особому строится взаимодействие участников образовательного процесса. Обучение истории становится для учащихся эмоционально более привлекательным, обращение к историческому материалу становится не обязанностью, а перерастает в увлечение. В процессе игры между преподавателем и учащимся строятся налаживание культурно-смысловых связей, позволяющих обрести личностный смысл при изучении истории, осознать свою сопричастность богатому и разнообразному миру истории[1].

Учитывая особенности предмета истории можно выделить несколько уровней исторического мышления:

1. Игры направленные на элементарные исторические знания, лежащие в основе структуры истории как учебного предмета. Например: игры – тесты, составление опорных конспектов, игры по типу Что? Где? Когда?, Поле чудес с историческим уклоном.

2. Игры направленные только на хронологию. Так называемые исторические задачи в рамках урока – игры.

3. Игры направленные на знания об основных сферах жизни общества, знания исторической личности. Например: игры – реконструкции, игровое моделирование , проблемная игра, игра – дискуссия, игра – имитация.

4. Игры направленные на знания о внутреннем, духовном мире исторического человека, конкретных исторических событий. Например: психодрама, ролевая игра, социодрама.

Остановимся на дидактической игре. Дидактическая игра может быть проведена как повторительно-обобщающий итоговый урок, неделя истории ОУ, олимпиады, внеклассные мероприятия. Игру можно разбить на несколько этапов:

1. Игровой замысел – выражен в названии игры (заложен в дидактической

1. Игровой замысел – выражен в названии игры (заложен в дидактической задаче, которую надо решить в учебном процессе), придает игре познавательный характер, предъявляет участникам игры требования в отношении знаний.

2. правила – порядок действия и поведение учащегося в процессе игры. Правила игры воспитывают умения управлять своим поведением. Правила разрабатываются с учетом цели урока и индивидуальных особенностей учащихся.

3. Игровые действия – регламентируются правилами игры, дают возможность учащимся проявлять свои способности, применить имеющиеся знания и умения, навыки для достижения целей игры. Преподаватель направляет игру в нужное русло, следит за правилами игры. Также в игру вводятся дополнительные люди: жюри, зрители.

4. Позновательное содержание – заключается в условии тех ЗУН, которые применяются при решении учебной программы, поставленной игрой.

5. Оборудование – средства наглядности, атрибуты игры, современные технологии, раздаточный, контролирующий, обучающий материал.

6. Результат – финал игры, выступает в форме решения поставленной задачи. Итогом является для учащегося – моральное и умственное удовлетворение; для преподавателя – результат игры является показателем уровня достижений учащихся, или в усвоении знаний и их применений.

В конце урока – игры, нужно получить обратную связь, поэтому можно составить карту самоконтроля учащегося. Например:

1. Момент урока, вызвавший интерес?
2. Что не понравилось на уроке?
3. Моя активность по 10 бальной шкале.
4. Оценка преподавателю по 10 бальной шкале.
5. Предложения.

Пример уроков по истории (названия):

1. Социализация личности в историко-правовом пространстве.
2. Поликомпетентность как современное требование к успешности и социализации личности.
3. Хочу все знать.
4. За, что я люблю свой город?
5. Восстание С.Разина.
6. Суд над И.В. Сталины и аналогичный урок с Петром Первым.
7. Прощай ХХ век.
8. Итоги ВОВ. Человек ВОВ.
9. Внешняя политика в годы правления Александра Второго.
10. Символы России.

В целом подводя некоторый итог использование игры на уроках истории, можно выделить положительные и отрицательные моменты:

Отрицательные: игра для преподавателя – большая нагрузка, подготовка к игровому уроку требует гораздо больше времени, чем к традиционному. Эмоциональное состояние преподавателя должно соответствовать той деятельности, в которой он участвует. Преподаватель играет многоплановую роль.

Положительные: заметно повышается успеваемость по предмету, ответы становятся более глубокими, продуманными, практически всегда высказывается личная точка зрения учащегося. Изменяется микроклимат на уроке, появляется взаимопонимание. Повышается интерес к истории.

**Список литературы:**

1. *Кочетов Н.С.* История России. Методическое обеспечение уроков – 11 класс. Изд. “Учитель”, Волгоград,2001 г.
2. *Лунников К.В.* Игры на уроках истории 10–11 классы. Изд. “ русское слово”, 2002 г.