**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**средняя общеобразовательная школа № 166 г.о. Самара**

**Активизация познавательной деятельности на уроках**

**истории и обществознания.**

**Выполнила: Калугина Л.Н.**

**Самара 2012**

***Оглавление***

**1.Введение**

**2.Формы активизации познавательной деятельности на уроках истории.**

2.1 Игра на уроках истории.

2.2 Использование исторических задач.

2.3.Использование медиа и компьютерных технологий в образовательном процессе

2.4. Научно-исследовательские работы с учениками.

2.5. Семинар как форма активизации познавательной деятельности. **3.Практическое использование игры на уроках истории.**

3.1. Игры при изучении нового материала на уроках истории.

3.2. Варианты дидактических игр на закрепление, повторение и

обобщение исторического материала**.**

**4.Заключение**

**Литература**

**Приложение 1**

**Приложение 2**

**Введение**

Российское общество сегодня переживает период глубоких структурных, в том числе социокультурных изменений. Все эти процессы не могут не затрагивать сферу образования и воспитания.

Главная задача российской образовательной политики – обеспечение современного качества образования на основе сохранения его фундаментальности и соответствия актуальным и перспективным потребностям личности, общества и государства.

Концепция развивает основные принципы образовательной политики в России, которые определены в Законе российской Федерации «Об образовании», Федеральном законе «О высшем и послевузовском профессиональном образовании» и раскрыты в национальной доктрине образования Российской Федерации до 2025 года.

Указанные документы ставят перед школой задачу внедрения в учебно-воспитательный процесс форм и методов работы, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся

**Формы активизации познавательной деятельности на уроках**

**истории.**

**2.1. Игра на уроках 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, закреплению или усвоению исторической информации, а эмоциональность игрового действа 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 поможет дидактическая игра, которая служит 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 направлен; 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 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.

Во-вторых, в игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление. (Приложение 1)

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

В игре возможно вовлечение каждого в активную работу, это форма, которая противостоит пассивному слушанию или чтению.

**2.2.Использование исторических задач в процессе обучения.**

Задача - вопрос, требующий нахождения решения по известным данным с соблюдением известных условий.

На рубеже XX - XXI веков в гуманитарной образовательной практике широкое распространение получили исторические задачи. Причем, они полностью отвечали критериям научного определения: наличие вводной информации; поиск решения; соблюдение известных условий (принципов исторического исследования).

В исторических задачах в основе лежит сущность событий, действия личности, скрытый смысл лежащего на исторической поверхности материала, обоснование непредсказуемых поступков, нелогичных шагов, невероятных фактов и прочее.

Выделяется три основных вида исторических задач, каждый из которых имеет свои сущностные особенности: событийно-проблемные, биографические и хрестоматийно-литературные.

Первый вид — *событийно-проблемные задачи.* В их основе лежит учебное или реальное противоречие, разрешение которого требует активной мыслительной деятельности. Информацию здесь предлагается в ходе её обдумывания и аргументирования на основе имеющихся знаний обогатить новыми, доселе неведомыми учащимися историческими данными.

Проблемные задачи не содержат вопросов типа «сколько?», «где?», «когда?». Они требуют от учащихся глубокого объяснения «почему?», «как же так?», «но ведь должно быть по-другому?», «не могли же они не понимать этого?», «получается, что знали, а делали наоборот?».

Обратимся к примеру. Учебники истории требуют от учащихся запомнить такой факт: монголо-татары, не дойдя 100 вёрст до Новгорода, повернули на юг. Ну, дети запомнили. И что с того? Задача же, в отличие от учебника, требует от учащихся не просто заучить это положение, но и объяснить: «Почему богатый Новгород, об этом прекрасно были осведомлены завоеватели, не был подвергнут захвату и разграблению, ведь до города-то рукой подать, каких-нибудь 200 км? Что для них эти 200 км, если могучее войско преодолело с победами не одну тысячу? И потом, город монголо-татары не взяли, а дань Новгород Орде платил?! Как же так, ведь везде, где проходили ордынцы, они захватывали города и земли, облагали их данью, и тогда же в установленные сроки отправляли её в Сарай или Каракорум. Здесь же покорения не было, а дань платили. Да не при каком-нибудь худосочном князишке, а при самом Александре Невском!». Это и есть историческая задача первого вида.

Второй вид задач - *биографические.* Они требуют от читателей выяснения «кто есть кто». Что такие задачи включают?

Учащемуся даётся объём информации о конкретной личности, не называя её: когда родился, как учился, чем занимался, что делал, чем прославился. Учащийся, проанализировав эту информацию, приходит к определённому решению - кто эта личность. Часть задач этого вида направлена на углубленное изучение достаточно известных, хотя, как правило, лишь по фамилиям личностей. Другая часть задач предполагает ознакомление с недостаточно известными, но сыгравшими значительную роль в истории России соотечественниками. Так что в задачах стоят рядом императоры и ученые, полководцы и просветители, государственные деятели и скульпторы, великие князья и самозванцы. Вот пример подобной задачи: воевал с Иваном Болотниковым и Лжедмитрием II, освобождал Москву от поляков, в войне с Польшей был в звании второго воеводы, был также воеводой в Новгороде и Переяславле - Рязанском, Разбойным, Приказных дел, Московским судным (Д. М. Пожарский).

Третий вид задач - *хрестоматийно-литературные.* Они носят смешанный характер. В одном случае надо по отрывку из хрестоматии определить событие, в нём отраженное, в другом по стихам исторического содержания узнать автора и время, в котором он жил, в третьем по фрагменту из художественной книги выяснить о ком или о чём идёт речь, в четвертом по меню обеда попытаться узнать, в каком веке можно было так отобедать и т. п.

Пример: по губернской реформе вводилось новое административно-правовое деление, на основе которого в России создавалось 25 губерний. В каждой из них проживало по 300 - 400 тысяч человек. Губернии делились на уезды по 20 - 30 тысяч человек в каждом. При определении границ регионов национальные и экономические особенности не учитывались.

Управлял губернией губернатор или генерал-губернатор (исполнительная власть). В уезде аналогичной властью был городничий.

В какое время, в чье царствование была проведена данная губернская реформа? (XVIII в., царствование Екатерины II).

Итак, из всех видов задач особую сложность для учителей, вызовут событийно-проблемные задачи. Методических приёмов их использования в изучении истории несколько.

Первый. Задачи ставятся в ходе лекции. Решаются они либо тут же, через диалог, либо учащимся предлагается подумать над ними во время самостоятельной работы.

Второй. Задачи выносятся непосредственно на семинарские занятия. Разрешаются они, как правило, в ходе урока.

Третий. Задачи определяются на часы самостоятельной работы во внеурочное время. Это делается, как правило, в конце лекции.

Для решения задач второго и третьего видов - *биографических* и *хрестоматийно-литературных —* рациональнее всего использовать самостоятельную подготовку учащихся к классным занятиям. При этом им обязательно рекомендуется соответствующая литература. Хорошо также предлагать данные виды задач на олимпиадах, конкурсах и викторинах. Можно использовать такие задачи при закреплении изученной темы, раздела и на уроках. ( Приложение 2)

Отработка исторических задач поможет активизировать познавательную деятельность учащихся, глубже усвоить исторические знания и в чем-то научить жить на основе богатейшего исторического опыта.

*Приёмы использования задач.* Для использования в обучении истории событийно-проблемных задач разработано несколько приёмов.

1. Задача ставится в ходе лекции. Решается тут же, посредством диалога.

2. Задача выносится непосредственно на семинарское занятие и разрешается, как правило, в ходе одного урока.

*3.* Задача определяется для решения в часы самостоятельной подготовки во внеурочное время. Это даётся либо в конце лекции, либо в конце семинара, если задача не была решена. Биографические и хрестоматийно-литературные задачи используются на всех видах занятий, но чаще - в ходе самостоятельной подготовки учащихся к классным занятиям. При этом им обязательно рекомендуется соответствующая литература. Нередко биографические и хрестоматийно-литературные задачи используются на олимпиадах, конкурсах и викторинах.

**2.3.Использование медиа и компьютерных технологий в образовательном процессе**

Компьютерные технологии с каждым днем все более прочно обосновываются в образовательном процессе. Это уже не эксклюзивное новшество, а жизненная необходимость. Историческая наука, как одна из немногих наук, где возможности научного эксперимента ограничены самим предметом изучения, всегда нуждалась в красочном воспроизведении событийного материала. Учителю, вынужденному опираться, в лучшем случае на тематическую карту, альбомы с репродукциями и старые кинофильмы, приходилось в большей степени полагаться на свои лекторские способности. Появление различных образовательных ресурсов посвященных истории существенно облегчило и разнообразило работу учителя. Особо следует остановиться на расширении возможностей в изучении тем касающихся культуры. Только с помощью медиа- и компьютерных технологий у нас появилась возможность в полной мере приобщить детей к сокровищам не только российской, но и мировой культуры, показать шедевры мировой архитектуры, скульптуры, зодчества, которые многим не доведется увидеть в реальной жизни.

Безусловно, интерес представляет и попытка смоделировать исторические события, великие битвы. Используя желание детей смотреть мультипликационные фильмы, можно ненавязчиво вызвать их интерес к теме или вообще истории, показать, что материал урока может быть легко усвояемым, а затем на этой базе строить ситуацию успеха ребенка. Особенно это актуально для школ с углубленным изучением естественно-технического цикла предметов.

Несомненно, следует обратить внимание и на некоторые сложности, возникающие в процессе применения компьютерных технологий. Если с нерабочим настроем детей и фразами «Ура! Сейчас кино будем смотреть!» удается справиться ко второму-третьему уроку, то вскоре появляются проблемы иного рода. Они во многом связаны с тем, что интерактивные ресурсы созданы для усредненных школьников, но мы имеем дело с личностями. Кто-то из детей просто не успевает вникать в суть происходящего на экране, потому что вынужден вслушиваться и привыкать к голосу диктора, ведь у каждого учителя своя манера говорить, а нужно еще что-то запомнить! Мы корректируем фразы и подстраиваемся под ритм жизни, дыхания каждого класса, каждого ребенка, делая паузы и варьируя темп речи, диктор, же этого не делает. Именно поэтому компьютер никогда не заменит живого учителя, способного чувствовать настрой и настроение ученика. Но не использовать возможности веб-ресурсов в современном образовании просто преступно. Важно использовать их правильно, максимально адаптировано, в необходимых количествах и наилучшего качества. Отдельного разговора заслуживает вопрос о качестве ресурса. Скорее всего наилучшим является тот, который учитель делает для себя сам, ориентируясь на конкретных детей.

Но не менее важно и то, как он будет «подан» детям. Был опробован такой вариант использования интерактивного ресурса, подразумевающего звуковые ролики [“От Кремля до рейхстага”, “История российской монархии”, “История России. XX век”, “История России и ее ближайших соседей” и т. д.] Ресурс используется в процессе объяснения новой темы, причем, на доске заранее записываются вопросы, на которые дети должны ответить в результате просмотра ресурса. Таким образом, ученики заранее настраиваются на работу, выделение главного, размышление, а не праздно смотрят ролик. По мере просмотра может возникнуть необходимость записать что-то в тетради, поскольку зачастую пауз в ролике не делается, мы считаем необходимым либо приостановить просмотр, а если это не возможно, наложением голоса учителя обратить внимание детей на тот или иной факт. Конечно, внимание детей будет несколько рассеяно, но вскоре, как видно из опыта, они привыкают слушать учителя и диктора одновременно. После просмотра ролика необходимо дать детям время подвести итоги, вновь обратиться к вопросам, заданным в начале объяснения новой темы, позволить им задать вопросы уточняющего характера и затем приступать к обсуждению. Как показывает практика, использование медиа-ресурсов не только разнообразит уроки, но способствует более глубокому, заинтересованному включению детей в образовательный процесс.

**2.4. Научно-исследовательские работы с учениками.**

Высшей степенью успешности формирования позитивных мотивов познавательной деятельности являются научно-исследовательские работы с учениками. Под учебно-исследовательской деятельностью следует понимать форму организации учебно-воспитательной работы, включающую постановку творческих, исследовательских задач с заранее неизвестным результатом; решение этих задач в последовательности этапов, характерных для научного исследования; оформление результатов собственной деятельности и превращение их в достояние общественности.

Желание детей вести собственное исследование является главным показателем того, что деятельность педагога в русле развития познавательной активности дала положительные результаты. Поскольку самостоятельное исследование сопряжено с трудностями объективного характера, требует много времени и усидчивости, факт выхода с работой на научные конференции, а тем более положительная оценка на них, для детей значит очень много. Можно быть уверенным, что это уже самостоятельные личности, склонные к поиску и анализу информации, личности, которые будут занимать самостоятельную жизненную позицию, что так необходимо современному российскому обществу

**2.5. Семинар как форма активизации познавательной деятельности.**

Видовые методы занятий носят целенаправленный характер и соответствуют определенным видам занятий, большинство из них включают семинары.

Семинар - это:

• «вид учебных занятий, обсуждение учащимися под руководством преподавателя подготовленных ими сообщений и докладов»;

• «форма учебного процесса, построенная на самостоятельном изучении учащимися по заданию руководителя отдельных вопросов, проблем, тем с последующим оформлением материала в виде доклада, реферата и его совместного обсуждения».

Среди наиболее эффективных форм проведения семинара предлагается семинар с элементами дискуссии. Современный семинар не может обходиться без дискуссии.

Некоторым учителям кажется, что в этом методе нет ничего необычного, ведь сейчас дискутируют все. Однако анализ семинаров-дискуссий показывает, что нередко содержание таких занятий заключается в известном, но несколько перефразированном выражении: «Много шума и ... ничего».

В переводе с греческого, дискуссия - это рассмотрение, исследование. В русском языке термин имеет несколько определений:

• «публичное обсуждение какого-либо спорного вопроса, проблемы»;

• «устная (реже письменная) форма организации публичной речи, в процессе которой сталкиваются различные, как правило, противоположные точки зрения».

Тип дискуссии зависит от целей, определенных учителем на конкретное занятие.

*Императивный тип дискуссии (требующий безусловного согласия),* в условиях которой участники семинара приходят к общей позиции, общей точке зрения на предмет обсуждения.

Данный тип дискуссии оценивается как результативный: от нескольких точек зрения участники семинара подошли к одной; единая точка зрения аргументировано и обстоятельно доказана всеми учащимися и понята ими.

*Конфронтационный тип дискуссии (столкновение мнений),* в процессе которой участники семинара не приходят к единой точке зрения, занимая противоположные позиции. Он получил название «ничейный» поскольку участники семинара (микрогруппы из участников семинара) остались каждый при своём мнении.

*Информативный тип дискуссии.* Учащиеся получают в первую очередь от ведущего такой материал, который позволяет лишь вникнуть в сущность вынесенной проблемы. Такая дискуссия получила название «неопределённой», поскольку её главный вопрос так и остается нерешенным, либо переходит на еще более сложный уровень.

Все три типа дискуссий на семинарах имеют право на жизнь в школах. Однако в школьной практике предпочтительнее императивный тип дискуссии, так как требования к историческому образованию в образовательных учебных заведениях, время, отведённое на изучение истории, уровни знаний учащихся, их навыки и умения вести дискуссию часто не позволяют использовать два других типа.

Выделяются принципы дискуссии на семинаре:

1.Равенство участников дискуссии означает полное равноправие всех участников семинара.

2.Никто из дискутирующих не подвергается психологическому давлению.

3.Все имеют право на слово, свою точку зрения, своё мнение.

Устойчивая направленность дискуссии, то есть путь развития дискуссии выдержанный, стабильный. Знания учащихся и время, отведённое на семинар, направлены на поиск общей позиции наиболее оптимальным путём.

Адекватность восприятия. Высказанные точки зрения одними участниками дискуссии воспринимаются соответственно равноценно другими участниками дискуссии, и наоборот.

Тема дискуссии должна носить актуальный и солидный характер. Актуальность определяется той пользой, которую принесут учащимся полученные в ходе дискуссии знания, а также навыки и умения их добывания. Солидность темы предполагает её высокую значимость в изучении истории. Мелкие вопросы на дискуссию не выносятся.

Должен быть определён порядок ведения дискуссии. План семинарского занятия составляется заблаговременно преподавателем. С темой семинара преподаватель знакомит учеников в начале изучения раздела, а за 10 - 15 дней с вопросами и источниками для работы.

План дискуссии включает:

1) вступительное слово. Ведущий формулирует дискуссионную тему, обосновывает её. Особо выделяется тезис, то есть положение, истинность которого должна быть доказана, и антитезис, то есть суждение, противопоставленное тезису;

2) выступления и возможные реплики участников, не нарушая правил дискуссии, оперативно и умело гасит возникающие конфликтные ситуации, обеспечивает свойственную учебной дискуссии тотальность и т. д.;

3) формирование альтернативных групп. Это должно стать правилом дискуссии - формирование групп единомышленников. Те ведущие, которые недооценивают этот фактор, не разжигают искорку разномнения, не понимают сущности дискуссии;

Постепенное подведение дискуссии к общей точке зрения. Поскольку дискуссии имеют учебные цели, они должны, как правило, завершаться положительным результатом, то есть все или большинство участников должны встать на единую или близкую к ней точку зрения. В ходе этой работы ведущий как бы отсекает избыточную информацию в выступлениях учащихся, тем самым группирует важную информацию и сближает точки зрения дискутирующих.

Данный этап занятия предполагает соблюдение ряда правил (на семинаре говори, а не читай материал подготовленного ответа; ответ строй четко и обоснованно; слушай и оценивай ответ товарища; быстро включайся в обсуждение поднятых вопросов и т. д.) позволяет развивать речь, формирует у учеников умение самостоятельно работать (готовить выступление, отбирать источники информации);

4) заключение. В нём подводятся итоги дискуссии:

• формулируется основная точка зрения, к которой пришли участники семинара;

• объявляются вопросы темы, требующие дополнительной обработки;

• определяются практические занятия с целью реализации теоретически) наработок;

• дается задание для подготовки к изучению новой темы.

Недостатки дискуссии. Они имеют место в условиях слабой подготовки дискуссии и неумелости педагога. Наиболее характерным пороком является выступление части учащихся в качестве разрушителей, отрицателей и т. п. Разговор выливается в «плохо то, плохо это, нужны перемены».

Важным недостатком дискуссии являются разговоры, не имеющие непосредственного отношения к теме. Так, проблема рыночных отношений в России выливается в разговор о несвоевременности выдачи заработной платы, проблема укрепления международных связей России подменяется обсуждением вопроса о причинах поездок за границу вместе с руководителями государстве их жен и т. д. Такие выступления идут обычно во вред дискуссии.

Третий недостаток дискуссии - использование в выступлениях утверждений в сослагательном наклонении: «Вот если бы...».

**Практическое использование игры на уроках истории.**

**3.1. Игры при изучении нового материала 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 собственного 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: «Устный диафильм», «Три предложения», «Из уст в уста», «Древо познания», «Земский собор».

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 прорези 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 действо 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».

Игру ***«Экскурсия»*** можно проводить при необходимости внимательного рассмотрения репродукции картины, изображения скульптурной композиции или архитектурного памятника.

Класс делится на несколько групп. Каждая из них за определённое время готовит содержание «экскурсии» о данном экспонате, но для разных групп экскурсантов:

первая группа – для детей старшей группы детского сада;

вторая группа – для школьников 5-го класса;

третья группа – для студентов вуза;

четвертая группа – для иностранных туристов.

После отведённого на подготовку времени (10 минут), от каждой группы выделяется представитель, который «проводит» такую экскурсию у доски, где вывешено изображение данного экспоната, а три – четыре человека из его группы играют роль экскурсантов.

Так, например, при изучении архитектуры второй половины XIX века, в основу игры могут лечь изображения Ленинградского (Николаевского) или Московского вокзалов, построенные К.А.Тоном. Учитель отсылает учащихся к тексту учебника, который содержит не конкретную информацию об этих постройках, а лишь обобщённые сведения о характерных особенностях архитектурных стилей того времени. Это ставит школьников в условия, в которых изображение вокзала используется как необходимый источник информации, на основе которого, в совокупности с тестом учебника, и выстраивается текст экскурсии.

Практическая работа на уроке используется не так часто в школьной практике. Обычно она занимает часть урока, реже – целый урок. Примерами практической работы могут быть: работа с контурной картой, конструирование макета или модели и др. Практические работы могут осуществляться с видеорядом и с компьютерными программами.

Игра и практическая работа соединяются в игре ***«Творческая лаборатория»***. В игре учащиеся делятся на 4 группы. Учащиеся получают игровые задания, выполняя которые они становятся сценаристами и актёрами, журналистами, художниками-иллюстраторами, историками-картографами. Группы получают карточки с соответствующими заданиями. Например, по теме «Движение декабристов» задания могут выглядеть следующим образом:

* создание мини-видеофильма (спектакля) – комментария по теме;
* создание исторического альманаха;
* создание исторической карты;
* написание сообщения о восстании, предназначавшегося для воображаемого помещения в газеты и для дипломатических представителей за границей (как правительство Николая I могло представить события декабря 1825 года иностранным государствам).

Желательно, чтобы темы этих четырёх заданий для 4 групп относились к разным историческим периодам декабристского движения. Например:

1. Видеофильм «Собрание тайного общества «Союз благоденствия». Сюжетом к фильму может стать эпизод, когда члены Союза принимают решение о самороспуске, замышляя освободиться от умеренных, колеблющихся, случайно попавших в общество людей, а после этого создать новую организацию, которая смело пойдёт на революционные преобразования. Фильм учащиеся могут снимать за пределами школы – в интерьерах изысканной обстановки музея, чьей-либо квартиры, в развалинах старого здания, на фоне пейзажей, передающих дух эпохи первой половины XIX века. Учащиеся могут подумать о костюмах согласно моде этого периода, сами создать сценарий видеофильма. На уроке они показывают видеокассету классу (если нет видеокамеры, то это может быть небольшая сценка).
2. Создание исторического альманаха, посвящённого самому восстанию или периоду, начиная со времени организации Северного и Южного обществ до 14 декабря.

Перед тем, как подобное задание будет предложено учащимся, учителю целесообразно ознакомить их со следующей справкой.

*Из Энциклопедического* ***словаря***. *«Книговедение» - Альманахом называют:*

*а) непериодический сборник, содержащий сведения из различных областей общественной деятельности, обычно с указанием литературных новинок, научных достижений, законодательных изменений и т.д.;*

*б) сборники литературных произведений, часто объединённые по какому-либо признаку.*

*Из Словаря иностранных слов (сост. Михельсон, 1883. С. 41):*

*Альманах - … периодический сборник статей в прозе и стихах, с картинками. В России альманахи появились в конце XVIII века, особенно популярны стали в XIX веке. С 1823 по 1825 годы декабристами Рылеевым К.Ф. и Бестужевым А.А. издаётся альманах «Полярная звезда».*

*Примером современного исторического альманаха может служить «Книга исторических сенсаций», - М., 1993.*

3. Историческая карта может быть посвящена ссылке декабристов. На карте России необходимо будет указать стрелками пути следования декабристов в Сибирь, а кружками разного цвета или мелкими фигурками:

а) города, через которые декабристы следовали в Сибирь;

б) места отбывания декабристами каторжных работ;

в) основные места, где жили декабристы на поселении и т.д. по усмотрению учащихся.

4. Этот вид работы учащихся может быть самостоятельной игрой «Проблемная ситуация». С её помощью происходит мотивация для работы с документальным материалом. Игра строится на создании проблемной ситуации для школьников. При изучении восстания декабристов в качестве проблемной может выступать ситуация, представленная учителем, следующим образом: «Представьте себе, что вы журналисты газеты «Санкт-петербургские ведомости». На дворе 14 декабря 1825 года. Вам нужно написать сообщение о восстании, предназначающееся для помещения в газету и для дипломатических представителей за границей (как правительство Николая I могло представить события декабря 1825 года за рубежом)».

Важно поставить проблему, довести до сведения ребят, в каком сложном положении оказался Николай I, которому не так просто было представить события, произошедшие в первый день его правления, за рубежом. После представления работ учащихся можно прочитать действительное сообщение Николая I.

После этого можно рассказать, что буквально через 3 дня властями было дано совсем другое толкование событий, и, таким образом, игра может вывести на серьёзную работу с документами. Игра, в данном случае, будет хорошей подготовительной и мотивационной основой.

Работа заканчивается обсуждением и выяснением научной значимости документов. При этом могут быть заданы следующие вопросы:

*- Адекватно ли представлены события 14 декабря 1825 года в первом документе?*

*- Почему Николай I преуменьшает роль и размах событий?*

*- Какими мотивами это можно объяснить?*

*- Что говорится в первом документе о численности восставших?*

*- В ком «бунтовщики» нашли себе поддержку?*

*- Говорится ли в документе о главных героях восстания?*

*- Какие цели ставили перед собой восставшие на самом деле?*

*- Известны ли были они правительству (хотя бы в общих чертах)?*

*- Как вы думаете, поверили ли этому сообщению иностранные дипломаты?*

*- Есть ли какие – то изменения в следующем документе?*

*- Что объявляется главной причиной «заговора»?*

*- Как можно понять фразу о «заразе, извне к нам занесённой»? Какие события проходили в Европе, на которые мог ссылаться Николай I?*

*- Какую историческую информацию вам удалось извлечь из этих документов?*

**3.2. 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 занимателен 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 Меньшиковым, 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.

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.

В **ролевых** играх участники творчески воспроизводят социальные отношения или материальные объекты – на основе своих жизненных или художественных впечатлений, самостоятельно или с помощью организаторов. Игры носят творческий характер.

Именно новая позиция, в которую становится ребёнок (занять её он может благодаря тому, что воображает себя кем-то иным), создаёт привлекательность ролевой игры для детей и обеспечивает огромную побудительную силу деятельности ребёнка. На этой основе происходит изменение эмоционального состояния, приобретение новых знаний, развитие навыков и умений игровой деятельности. Реализуя в воображаемых условиях игры какие-то действия, школьники берут на себя роли взрослых людей и действуют от их лица. У учебных ролевых игр есть особенность: чем лучше они подготовлены, тем они интересней и эффективней в дидактическом плане. Плохо подготовленная ролевая игра, когда ученики слабо знают свои роли и мало ориентируются в предлагаемой им игровой ситуации, не может быть эффективна в дидактическом плане. Этим ролевая игра отличается от игры с правилами – последняя, после того, как её несложные правила усвоены учащимися, не требует подготовки и с успехом проходит тогда, когда учащиеся заранее не предупреждены о предстоящей игре.

Комплексные игры включают в себя элементы, как ролевых игр, так и игр с правилами. К ролевым и комплексным играм относятся такие игры, как: «Музей», «Путешествие в прошлое», «Импровизация на тему…», «Интервью с историческими героями», «Светский салон XIX века», «Новый учитель», «Урок-суд» и так далее.

Подробнее можно рассмотреть игру «Интервью с историческими героями». Когда в основе изучаемого материала находится историческая личность, например: Иван Грозный, Пётр I, Александр Суворов, Степан Разин и другие, можно предложить инсценировать интервью с историческим героем. Это могут сделать два человека, один из которых герой, а другой – журналист, а также весь класс, если речь пойдёт о пресс-конференции.

Если участвует весь класс, то «исторический герой» заранее готовится: собирает максимум информации о том человеке, которого ему придётся играть, а «корреспонденты» должны заранее подготовить интересные вопросы.

Игра позволяет активизировать работу учащихся по изучению исторических персоналий, даёт возможность отдельным учащимся глубоко изучить исторический материал и проявить свои знания в форме, отличной от традиционного ответа (доклад, реферат и пр.).

Подводя итог 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.

**Заключение**

Подводя итоги можно сделать следующие выводы:

- для успешного преподавания истории в 7 – 9 классах необходимо знание психологических особенностей учащихся, поскольку именно это позволяет успешно выбрать правильные методы и приёмы преподавания истории;

- подростка привлекают самостоятельные формы организации занятий на уроке, сложный учебный материал, возможность самому строить свою познавательную деятельность;

- важная задача учителя – обучить подростков способам выполнения новых форм учебной деятельности, не дать угаснуть интересу к ним;

- одним из резервов повышения эффективности обучения подростков является целенаправленное формирование мотивов учения;

- существенное значение при положительном отношении подростков к учению имеет понимание значимости знаний;

- в целях качественного преподавания истории учитель должен опираться на познавательный интерес школьников, и, с целью развития познавательного интереса, учитель использует в своей деятельности инновационные технологии, которые положительно влияют на усвоение учебного материала и формируют устойчивый интерес к предмету;

- важнейший критерий возникшего познавательного интереса – появление вопросов у учащихся в процессе учебной деятельности;

- привлечение на уроках современного материала является средством достижения сознательного отношения подростков к учению, которое придаёт обучению актуальность;

- на основе предложенного материала автор считает, что наиболее благотворно влияют на учебный процесс такие формы активизации познавательной деятельности, как семинар, игра, видеоматериалы, познавательные задачи. Учитель, усвоив содержание предложенных методов, может творчески подойти к реализации задач учебного процесса.

**Литература**

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

2. Гудков А. Н., Гудкова О. П.. Работа с видеоматериалами на уроках истории. // Преподавание истории в школе, 2002, № 8, с. 51 - 55.

3. Иоффе А.Н. Основные стратегии преподавания//Преподавание истории в школе. -2005. - №7.- с. 41-42.

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

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

**Приложение 1**

**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.

**Приложение 2**

**Памятка для учащихся, решающих познавательные задачи*.***

1. Внимательно прочтите условия задачи и запомните вопросы к ней.

2. Начните обдумывать данные условия (слово за словом, строку за строкой) иопределите, что они дают для ответа на вопрос.

3. Подумайте, не противоречат ли друг другу данные в условии задачи, не помогают ли одни данные понять значение других данных того же условия.

4. Если в условии не хватает каких-либо данных, вспомните, что вы знаете по теме задачи, и подумайте, что из этих знаний может помочь решению.

5. Обязательно докажите своё решение. Если из условия задачи следует несколько выводов, каждый из них надо доказать. Проверьте, готовы ли вы ясно и убедительно изложить доказательство.

6. Проверьте, является ли ваше решение ответом по существу вопроса задачи. Полон ли ваш ответ? Нет ли лишнего, не относящегося к вопросу задачи?

7. Еще раз проверьте, нет ли в условии задачи данных, противоречащих вашему решению. Все ли данные вы учли?

8. Проверьте, все ли возможные выводы по существу вопроса задачи i сделали и доказали.

**2. 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 занимателен 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 Меньшиковым, 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.

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.

В **ролевых** играх участники творчески воспроизводят социальные отношения или материальные объекты – на основе своих жизненных или художественных впечатлений, самостоятельно или с помощью организаторов. Игры носят творческий характер.

Именно новая позиция, в которую становится ребёнок (занять её он может благодаря тому, что воображает себя кем-то иным), создаёт привлекательность ролевой игры для детей и обеспечивает огромную побудительную силу деятельности ребёнка. На этой основе происходит изменение эмоционального состояния, приобретение новых знаний, развитие навыков и умений игровой деятельности. Реализуя в воображаемых условиях игры какие-то действия, школьники берут на себя роли взрослых людей и действуют от их лица. У учебных ролевых игр есть особенность: чем лучше они подготовлены, тем они интересней и эффективней в дидактическом плане. Плохо подготовленная ролевая игра, когда ученики слабо знают свои роли и мало ориентируются в предлагаемой им игровой ситуации, не может быть эффективна в дидактическом плане. Этим ролевая игра отличается от игры с правилами – последняя, после того, как её несложные правила усвоены учащимися, не требует подготовки и с успехом проходит тогда, когда учащиеся заранее не предупреждены о предстоящей игре.

Комплексные игры включают в себя элементы, как ролевых игр, так и игр с правилами. К ролевым и комплексным играм относятся такие игры, как: «Музей», «Путешествие в прошлое», «Импровизация на тему…», «Интервью с историческими героями», «Светский салон XIX века», «Новый учитель», «Урок-суд» и так далее.

Подробнее можно рассмотреть игру «Интервью с историческими героями». Когда в основе изучаемого материала находится историческая личность, например: Иван Грозный, Пётр I, Александр Суворов, Степан Разин и другие, можно предложить инсценировать интервью с историческим героем. Это могут сделать два человека, один из которых герой, а другой – журналист, а также весь класс, если речь пойдёт о пресс-конференции.

Если участвует весь класс, то «исторический герой» заранее готовится: собирает максимум информации о том человеке, которого ему придётся играть, а «корреспонденты» должны заранее подготовить интересные вопросы.

Игра позволяет активизировать работу учащихся по изучению исторических персоналий, даёт возможность отдельным учащимся глубоко изучить исторический материал и проявить свои знания в форме, отличной от традиционного ответа (доклад, реферат и пр.).

Подводя итог этой главы 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.