Балюк Елена Вячеславовна, учитель истории высшей категории МБОУ средней общеобразовательной школы № 177 Ленинского района г. Нижнего Новгорода.

Познавательная активность обучающихся как точка приложения игровых технологий в учебном процессе.

Современное Российское общество находится на этапе значительных структурных, в том числе социокультурных изменений. Эти процессы не могут не затрагивать сферу образования и воспитания. В стране полным ходом идёт становление новой системы образования, образование которое должно быть ориентировано на вхождение в мировое образовательное пространство.

Новые требования и цели модернизации образования ставят перед школой задачу внедрения в учебно-воспитательный процесс форм и методов работы, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся, что определяет актуальность содержания данной работы.

Традиционно одной из актуальных задач повышения качества преподавания являлось внедрение форм и методов педагогических воздействий, способных обеспечивать необходимый уровень познавательной активности учащихся, интенсифицируя их деятельность.

Давно известно, что игра занимает б***о***льшую часть жизни ребёнка, качественно определяя его развитие. Игра для ребёнка является естественной средой взаимодействия, способ познания окружающего мира, средство получения и формирования жизненного опыта, эмоционального отношения к событиям, явлениям, людям. Именно в игре ребёнок научается моделировать ситуации и переживать их, формируя нравственно-личностное отношение к окружающему миру. Игра обладает большими методологическими возможностями, которые могут быть использованы на уроках.

1. Игра является мощным стимулом обучения. Через игру формируется познавательный интерес к предмету.

2. В процессе игры активизируются основные когнитивные процессы: интерес, внимание, запоминание, мышление. Игра помогает ученику расширить представление о событиях, явлениях, развивает воображение.

3. Эмоциональность игры помогает «оживить» передаваемую информацию, «окрасить» её, сделав более экспрессивной. В игре даже пассивные учащиеся могут выполнить определенный объём работы.

4. В условиях игры формируется творческая среда. Самостоятельный поиск знаний, проявление интереса к участникам игры, их действиям, знаниям, умениям, приводить к обретению интереса к себе, своим способностям и возможностям.

Классик отечественной психологии Д.Б. Эльконин так определил ценность игры: «Игра для детей – способ научиться тому, чему их никто не может научить. Это способ ориентации в реальном мире, пространстве и времени, вещах, животных, структурах, людях. Включаясь в процессе игры, дети учатся жить в нашем символическом мире – мире смыслов и ценностей, в то же время, исследуя, экспериментируя, обучаясь» [14, С. 75].

Пожалуй, сегодня сложно найти такого учителя, который не применяет хотя бы изредка в своей педагогической практике игровые формы обучения школьников. Это связано, на наш взгляд, с формированием принципиально нового стиля педагогического мышления учителя. Стиля, который ориентируется на интенсивное и эффективное решение образовательных задач в рамках дефицита предметных часов, на признание факта усиления самостоятельной творческо-поисковой деятельности школьников, на модернизацию активных форм обучения.

 Постоянно усиливающаяся роль личности учащегося в обучении, диктует необходимость всё более активного использования игровых форм и методов организации учебного процесса.

С другой стороны, перед современным учителем стоят проблемы, связанные с пересмотром содержания предмета - альтернативные подходы к решению и оценке проблем прошлого, выбор пути развития в тот или иной период, прогнозирование событий и явлений, нравственно-этические оценки личностей и хода событий.

Обсуждение этих вопросов на уроке невозможно без приобретения опыта ведения диалога, спора и приобщения к творческой деятельности. Умелое общение становится важнейшим фактором в нашей непростой жизни и залогом успеха подрастающего поколения в их последующей деятельности. Коммуникативный диалог и способность к моделированию - это важные умения человека будущего [3, С. 58].

Игра для детей ведущий способ научится тому, чему их никто не может научить. Включаясь в процесс игры, школьник научается жить в нашем символическом мире — мире смыслов и ценностей, в тоже время исследуя, экспериментируя, обучаясь.

Интерес к активными методам обучения вызван острой потребностью улучшить современную дидактическую систему и сделать это с наименьшим риском, то есть за счёт мастерства педагога, а не перегрузки учащихся.

В педагогической науке понятие игры понимается по-новому, игра распространяется на многие сферы жизни, игра применяется, как общенаучная, серьезная категория. Возможно, поэтому игры начинают входить в дидактику более активно.

Огромная роль в развитии и воспитании ребенка принадлежит игре – важнейшему виду детской деятельности. Она является эффективным средством формирования личности школьника, его морально-волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир. Игра дает свободу, так как она не задача, не долг, не закон. По приказу играть нельзя, только добровольно.

Игра наряду с трудом и учением выступает в качестве одного из основных видов деятельности человека. По определению, игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [13, С. 47].

Игру как метод обучения и передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса игровая деятельность используется в следующих случаях:

* в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
* как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
* в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
* как технологии внеклассной работы;

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и игровых ситуаций, которые и выступают в качестве средства побуждения, стимулирования участников к учебной деятельности.

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фунда­ментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самооп­ределении, саморегуляции, самореализации.

Игра - свобода личности в воображении, "иллюзорная реализация нереа­лизуемых интересов" (А.Н.Леонтьев) [4, С 37]. Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности.

Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.

Исходя из этого, можно сказать, что технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Игра на уроке истории — это активная форма учебного занятия, в ходе которого моделируется определенная ситуация прошлого или настоящего, «оживают» и действуют люди, участники исторической драмы. Цель игры — создание игрового состояния, специфического эмоционального отношения субъекта к исторической действительности.

Останавливаясь на наиболее важных методологических возможностях игры, которые могут быть использованы на уроках истории, представляется необходимым отметить следующее: во-первых, игра — это мощный стимул обучения, это разнообразная и сильная мотивация учения. Посредством игры гораздо активнее и быстрее происходит возбуждение познавательного интереса, отчасти потому, что ученику по своей природе нравится играть, другой причиной является то, что в игре, мотивов гораздо больше, чем в обычной учебной деятельности. Л. П. Борзова, исследуя мотивы участия школьников в играх на уроках истории, отмечает: «Некоторые подростки участвуют в играх, чтобы реализовать свои потенциальные возможности и способности, не находящие выхода в других видах учебной деятельности. Другие — чтобы получить высокую оценку, третьи - чтобы показать себя перед коллективом, четвёртые решают свои коммуникативные проблемы и т.п.» [5, С. 28].

Во-вторых, в игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление. Уникальная особенность игры, состоит в том, что она позволяет расширить границы собственной жизни ребёнка, вообразить то, чего он не видел, представить себе по чужому рассказу то, чего в его непосредственном опыте не было.

В-третьих, игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся. В игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма урока противостоит пассивному слушанию или чтению. В процессе игры интеллектуально пассивный ребёнок способен выполнить такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

В-четвёртых, А. Я. Гуревич справедливо заметил, что: «Умело организованная учебная игра позволяет задействовать в учебных целях энергию, которую школьники расходуют на «подпольную» игровую деятельность.

Кроме этого, игра создаёт особые условия, при которых развивается творчество учащихся. Игра заставляет ребенка перевоплотиться в исторический персонаж. Он стоит перед, своего рода, необходимостью «прыгнуть выше себя», занять положение взрослого, жившего в ином историческом времени и пространстве. Школьники моделируют историческую реальность через «вживание» в мысли, чувства, переживания своих героев, Знания, приобретаемые ими, становятся личностно значимыми, эмоционально окрашенными. Ученик мобилизует все свои знания и умения, осваивает новые, развивает способность к эмпатии.

Методисты давно выделили два важнейших признака учебной исторической игры: наличие прямой речи (диалога) участников и воображаемой ситуации в прошлом или настоящем (в последнем случае — для обсуждения прошлого).

Кроме так называемых «больших» игровых технологий - игр, на основе которых можно построить весь урок истории целесообразно использовать игровые моменты или игровые ситуации. Последние весьма компактно и органично вписываются в структуру урока, не занимают много времени и могут использоваться как в начале урока для проверки домашнего задания, так и в конце в качестве закрепления изученного материала.

Автор статьи хочет поделиться с разработанной игровой ситуацией под названием «Кубик с сюрпризом».

Данная игровая ситуация может быть использована любым учителем и на любом уроке. Она применяется с целью проверки домашнего задания и позволяет создать в классе атмосферу здоровой, рабочей конкуренции, которая в свою очередь повышает мотивацию учащихся к более продуктивной подготовке домашнего задания.

**Игровая ситуация «Кубик с сюрпризом»**

**Задача**

Опрос домашнего задания, повышение мотивации учащихся на выполнение домашнего задания.

**Средства и условия**

Кубик из картона: три стороны красного цвета, одна - черного, одна - жёлтого, одна сторона на белом фоне – «5» (см. приложение 1 ). Перечень из 30-40 вопросов по теме домашнего задания. Обязательным условием при формулировании вопросов является то, что ответы на вопросы должны быть односложными. В качестве вопроса может быть дата, историческая личность, место действия, понятие, термин и т.д.

**Технология**

Ученики сами подбрасывают кубик, тем самым выбирают себе цвет стороны кубика.

Красный цвет – отвечает на вопросы учителя.

Желтый цвет – ответ минует тебя, отвечает сосед по парте, а ты – счастливчик и остаёшься пока в игре до следующего вопроса.

Черный цвет – выбираешь сам себе материал из домашнего задания и о нем рассказываешь (кратко).

Белый цвет с «5» - первому, кому выпадет эта сторона - в журнал ставится «5» и он в игре не участвует. В остальных случаях, если выпадет белая сторона с «5», она считается красной.

Учитель обходит всех учащихся класса с кубиком и каждый выкидывает себе сторону. Не ответивший на вопрос ученик больше не участвует в игре. Все три ряда учитель обходит, а после этого подходит к тем, кто ответил правильно в первом туре, задает дальше заготовленные заранее для игры вопросы, требующих, как правило, односложный ответ: Опять от первого ряда к третьему. То есть борьба идет до единственного победителя, которому учитель в конце игры поставит оценку «5» и всем тем, кто дошел до предпоследнего тура.

**Результат**

Игра очень нравится учащимся. Стимулирует быть готовыми к уроку. Игровая ситуация формирует соревновательный дух и атмосферу позитивной конкуренции между учащимися, которая ещё больше побуждает последних к повышению качества подготовки домашнего задания.

**Приложение 1. Развёртка кубика к игровой ситуации**

**«Кубик с сюрпризом».**

**5**

Игра и игровые ситуации являются уникальными формами, позволяющими качественно изменить уровень познавательного интереса учащихся, сделать интересной и увлекательной их работу на творческо-поисковом уровне. Занимательность иллюзорного мира игры делает положительно окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действа активизирует все психические процессы и функции ребёнка.

Актуальность игровых технологий в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всём мире, и в России в частности, идёт процесс постоянного расширения предметно-информационная среда. Важнейшей задачей школы при этом 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 - это естественная для ребёнка форма обучения. Она - часть его жизненного опыта.

**Список литературы**

1. Бабанский Ю. К. Оптимизация учебно-воспитательного процесса: (Метод. основы). - М.: Просвещение, 1982.
2. Борзова Л. П. Игры на уроке истории: Метод. Пособие для учителя. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001.
3. Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения. - М.: Московский психолого-социальный институт, 1998.
4. Ильинская И. А. Проблемные ситуации и пути их создания на уроке. - М., 1995.
5. Игровое моделирование: теория и практика / под ред. Ладенко И. С.- Новосибирск, 1987.
6. Кладин М. В. Инновационные модели обучения в зарубежных педагогических поисках. -М., 1989.
7. Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. - М.: Просвещение, 2001.
8. Кулагина Т.А. Сто игр по истории. – М., 1993.
9. Кучерук. И. В. Учебные игры на уроках истории / Преподавание истории в школе. – 1989. - №4.
10. Левитес В.Г. Школа для профессионалов. - М., 2001.
11. Лейбенгруб П. С. О переходе на новую структуру исторического и обществоведческого образования. // Преподавание истории в школе. -1993. - № 4.
12. Лернер И. Я.. Проблемное обучение. - М.: Просвещение ,1974.
13. Методика преподавания истории в общеобразовательной школе: Учебное пособие. – Н. Новгород: Нижегородский гуманитарный центр, 2000.
14. Мурзаев В. С. Рисунки на классной доске в преподавании истории. - М., 1960.
15. Мирошниченко Н. П. преподавание истории древнего мира по системе В. Ф. Шаталова // Преподавание истории в школе. -1990. - № 4.
16. Мыскин В. А. Пиктограммы и игры на уроках истории // Преподавание истории в школе. - 1990.- № 6.
17. Партицкая Г. В. Игровые формы на итоговом уроке по курсу истории России // Преподавание Истории и обществознания в школе.- 2005.- № 10.
18. Педагогика и психология игры. Межвузовский сборник научных трудов. - Новосибирск: НГПИ, 1985.
19. Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. – М. МПУ, 1998.
20. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998.
21. Шаталов В. Ф. Эксперимент продолжается.- М., 1989.
22. Шевченко С. Д. Школьный урок: как научить каждого. -М.: Владос, 1991.
23. Шкарина И. Б. Применений информационных технологий в учебном процессе. // Преподавание истории в школе.- 2003.- № 9.
24. Щукина Г.И.Познавательный интерес в учебной деятельности школьника. Кн. для учителя. - М.: Просвещение, 1972.
25. Эльконин Д.Б. «Психология игры» -М.: Просвещение, 1997.