«Всё разнообразие изобретённых человечеством игр — это,

в сущности, множество моделей, которые имитируют различные типы

тактических и стратегических задач мышления. Развлекательная форма

игр выполняет ту же функцию, что и всё остальное, предназначенное для

поощрения к жизненно необходимому поведению».

 И.Рыбин

**"Формирование положительной мотивации к учебно-воспитательному процессу через игровую деятельность на уроках истории"**

 Проблема активизации познавательного интереса обучающихся – подростков “стара как мир”, но по-прежнему остается актуальной. Ведь, какими бы высокими не были замыслы учителя, все они превращаются в прах, если у детей нет желания учиться. Именно поэтому “воспитание или возбуждение интереса к предмету” (М.М. Поташник) – ключ к учению, познанию. Нельзя полагать, что познавательный интерес обучающихся будет высоким, стоит только “от случая к случаю” провести интересный урок. Здесь, как и во всем остальном, необходим комплексный подход. Познавательный интерес – один из компонентов учебной мотивации, а она, в свою очередь, обеспечивается за счет деятельностного подхода, активных форм обучения, организации учебного процесса через систему учебных задач, реализацию принципов развивающего обучения.

 Результат обучения определяется не столько учебником, сколько учителем, его позицией в преподавании, методами обучения, профессионализмом, той атмосферой, которая создается в классе, отношением между учителем и учениками и многим другим. От позиции учителя зависит и его роль, место на уроке и, конечно, функции ученика, виды его деятельности. Вопросно-ответный способ обучения, доминирующий на уроке сегодня, фронтальная работа с классом чаще всего настраивают ребят на соперничество, вносят ненужный для процесса познания элемент соревнования. "Ориентация на самоутверждение, соперничество, избегание неудач становятся барьером на пути к творчеству даже при большом интеллектуальном потенциале",- пишет Л.Б. Богоявленский в своей книге "Интеллектуальная активность, как проблема творчества способностей детей». Сейчас школы все больше уходят от стремления организовать обучение только лишь через индивидуальные формы работы школьника. Задания учителя все больше требуют от ребят активного общения, совместной работы одноклассников, совместного творчества учителя и ученика.

 Решение любых проблем, касающихся развития, обучения и воспитания ребенка не может быть успешным без внимательного анализа их под углом зрения содержания и условий конкретного возрастного этапа. Проблемами возрастной и педагогической психологии занимался выдающийся ученый I половины XX века Выготский Л.С. Ему принадлежит фундаментальная теория психического развития человека, до сих пор имеющая серьезное практическое значение. Выготский – создатель культурно-исторической теории психического развития. Он взял за основу *ведущую деятельность*. Согласно этому понятию, на каждом этапе жизни человека среди многих других выполняемых им видов деятельности существует некоторая главная деятельность, определяющая возникновение и становление основных психологических новообразований данного этапа. Согласно данной теории в подростковом возрасте (10/12 – 15 лет) ведущая деятельность – “общественно-полезная”, интимно-личностное общение со сверстниками. Человек начинает ориентироваться в поведении не на взрослых (родителей, учителей), а на таких, как он (друзей, одноклассников). В данный период формируется “личность”. Главным для подростков является самоидентификация, самовыражение, самореализация, успешная социализация. В среднем школьном возрасте (10 – 15 лет) задачи обобщения и систематизации материала, ликвидации пробелов в знаниях обучающихся дает успешно решать конкурсная методика, игровая деятельность (викторины, разнообразные игры, конкурсы). Игровой характер таких занятийсоздает творческую раскованность и позволяет себя проявить обучающимся с различными индивидуальными возможностями. При проведении таких мероприятий развивается активная познавательная деятельность обучающихся. Состязательность способствует формированию познавательных интересов, выработке положительных эмоций. Зачастую гораздо важнее не результат, непосредственно мероприятие, а процесс подготовки к нему, когда обучающиеся сплачиваются, договариваются, распределяют роли, обязанности, проявляют самостоятельность, инициативу и творческие способности.

 Игры своего рода - это вспомогательный материал к уроку, и невозможно не заметить, что именно благодаря им можно не только мотивировать детей, но и удерживать их познавательный интерес долгое время. Мотивация помогает детям в развитии и формировании способностей, которые будут необходимы в дальнейшей жизни.

 В данной статье хотелось бы показать, как же вызвать положительную мотивацию обучающихся именно на уроках истории.

 История – один из важнейших, стержневых гуманитарных предметов в школе, где формируются необходимые школьнику интеллектуальные умения. Чтобы написать реферат или сделать доклад на заданную тему, надо научиться работать с любым текстом, уметь выбирать из него главное, выделять основную мысль, сопоставлять тексты, анализировать.

 Всегда ли ученику интересно работать с учебником? Наверное, нет. Это зависит и от интереса к предмету, и от умения работать с книгой экономично и эффективно по результату. Вместе с тем следует понимать, что урок истории – один из немногих, где ученики приобретают навыки общения, где легко возникает атмосфера творчества, где можно организовать обсуждение прочитанного, познавательные игры, решение проблемных задач.

 Учеников надо также научить слушать друг друга, задавать вопросы и отвечать на них. Вряд ли здесь уместно применять одну-единственную технологию, только работать с источником или решать задачи. Нельзя забывать и о живом слове учителя, о его эмоциональном, ярком рассказе, который вызовет интерес к той или иной теме, проблеме. Современное обучение обязательно должно быть построено на интересе, с учетом психологических особенностей детей.

 Все мы знаем, что есть дети, которым трудно даются устные выступления перед классом. А другие, наоборот, никогда не закрывают рта, чем порой очень сильно мешают учителю, потому что отвлекают все внимание только на себя. А есть еще и такие, которые давно уже прочитали весь учебник, с удовольствием читают дополнительную литературу и имеют устойчивый познавательный интерес.

 Учитывая это, при изучении нового материала можно применить такую форму групповой работы, которая даст возможность дифференцированно подойти к каждому ребенку с учетом психологических особенностей и индивидуализации обучения.

 Сегодня школа должна формировать людей с новым типом мышления, инициативных, творческих, смелых в принятии решений, компетентных. Следовательно, необходимы изменения и в методике школьного исторического образования. Жизнь сама подсказывает новые формы проведения уроков, нужно только их увидеть и осмыслить. Когда пятиклассники переступают порог кабинета истории, учитель стремиться заинтересовать их, пробудить интерес.

 На уроках истории есть возможность привлечь внимание детей даже к незначительным мелочам, но какие методы и формы используют они на своих занятиях? Нам представился случай познакомиться с одним из таких методов, мы говорили о нем ранее, но остановимся на нем подробнее. Данным методом является игра!

 По сути, окружающие привыкли к тому, что игра является детским занятием во время отдыха и досуга детей, но, как выяснилось, и хорошим методом и приемом работы, в данном случае, на уроках истории. Сама по себе игра является непродуктивной работой, где главная мотивирующая сторона лежит не в конечном результате, а в процессе обучения. Как говорилось выше, игра сопровождает каждого живущего человека на протяжении всей его жизни. Что же говорить о детях?

 Игра – это такой вид деятельности, при котором организм получает положительные эмоции, развиваются психические процессы, способствующие становлению ребенка как личности, индивидуальности. Если обратиться к универсальным формам обучения, то игровая деятельность - тот самый вид деятельности, который и пробуждает в детях именно эти качества. Обращаясь к определению Д.Б. Эльконина, «происходят основные прогрессивные изменения в психике и личности».

 Урок истории по своей структуре нельзя назвать легким, очень много лекционного материала, и основная работа лежит в запоминании обучающимися дат возникновения, рождения и становления чего бы ни было.

 Для применения игровой деятельности на уроках истории необходимо правильно и точно составить структуру плана проведения занятия, подобрать соответствующую игру к данному занятию. Отбор игр ведется на основе знаний об индивидуальности и возрастных особенностях обучающихся, темпа работы, способностей воспринимать учебный материал.

Развитие динамичности восприятия игры строится на основе принципов:

* установка игровой атмосферы в коллективе обучающихся;
* установка взаимосвязей между играми и реальными жизненными ситуациями школьников;
* установка перехода от легкого к сложному, то есть от простой игры к сложной, по данному принципу основа работы строится в систему быстрого завершения одного задания и перехода к другому, предполагается конкуренция среди обучающихся «Кто вперед»;
* установка, смена и новизна игры;
* установка цели игры для возможности показа учителем собственного профессионализма;
* установка на коллективность, где игра способствует сплочению обучающихся в единую группу команд;
* Установка на итоговые результаты, достигаемые посредством игры, в зависимости от систематичности, целенаправленности, включающие задания, игровые формы и приемы.

На деле процесс обучения включает два компонента:

1. Исследование и отбор информации.
2. Результаты правильного решения поставленных задач.

Данные компоненты позволяют обеспечить обучающихся опытом работы над дидактическим материалом. Если взять во внимание то, что требуется много времени для достижения дидактической цели, то сейчас можно сказать, что основная задача учителя - научить детей самостоятельной тренировке знаний, умений и навыков при помощи развивающих игр психолого-педагогического характера, воспроизводимых в виде форм кроссворда, викторины, шарады, головоломки и так далее. Данные игры способствуют закреплению и изучению нового материала. Также представленные игровые приемы способствуют повышению познавательного интереса к теме урока и изучению предмета в дальнейшем. А.С. Макаренко дал характеристику учебной игры как «Игра – это могучее средство воздействия на детский коллектив».

Игровые формы способствуют использованию обучающимися уровня знаний от воспроизведения деятельности посредством преобразования, ведущего к главной цели творческой деятельности и поиска информации. Анализ методических рекомендаций приводит к выводу, что дидактическая структура игры приемлема для использования на разном этапе занятия по истории в виде моментов, приемов и форм игровой деятельности, не исключая соответствия общепринятого принципа.

Основную проблему дидактической игры, являющуюся основным приемом обучения школьников на уроках истории, в развитии положительной мотивации и познавательной деятельности, исследуют Л.П. Борзова «Игры на уроке истории»; А.Гин «приемы педагогической техники»; А.П. Ершова и В.М. Букатов «Театральные подмостки щкольной дидактики». Основные классификации дидактических игр можно найти в работах Г.А. Кулагиной «Сто игр по истории».

Если рассматривать функциональные возможности игры, то станет очевидным тот факт, что игра носит в себе разнообразные ответы и результаты на поставленные учителем вопросы и задачи. В игровой деятельности решаются главные задачи обучения как образовательные, так и воспитательные. Обучение посредством игровых форм технологий содержит в себе цель, ведущую обучающихся к осознанию мотивации своего обучения и норм поведения как на учебных занятиях, так и на уроке.

Из опыта педагогов по применению игровых технологий на учебных занятиях выделили четыре формы организации игры:

1. Индивидуальная игра (игра сама с собой, либо с предложенными предметами и знаками);
2. Парная игру (игра в паре, носящая в себе соревновательный характер между двумя соперниками);
3. Групповая игра (игра по группам, включаются по три-четыре человека на группу, носящая соревновательный характер, относительно других групп);
4. Массовая игра (игра, состоящая из одной цели, преследуемая всеми одновременно).

Игры классифицируются на:

* Самостоятельность обучающихся в пользу освоения понятий и общего изучаемого раздела в учебном процессе;
* Качественный элемент в более обширном использовании технологии;
* В виде урока или занятия, в поэтапном использовании в начале, в основной части или заключительной;
* Как внеклассная работа.

Это основная классификация игр, которые следует использовать в разработке плана урока и применения их на практике. Если рассматривать игровые технологии по виду их сложности, то сюда можно отнести такие игры как сюжетно-ролевые, деловые, драматизацию и театрализацию.

**Ролевая игра** заключается в выступлении ученика в роли участника прошлых лет. По сути, предмет истории - сложный курс в обучении, так как невозможно дать детям представления о том, что было до нашего времени. Именно ролевая игра и дает наглядное представление нереальных событий прошлого.

Цели:

- изучение, повторение, закрепление, обобщение и выводы по пройденному материалу;

- проверка результатов освоения темы, опираясь на умения и навыки обучающихся;

- развитие коммуникативных навыков посредством деятельности в группе;

- влияние педагога на раскрытие творческого потенциала и способностей школьников. Проявление со стороны обучающихся собственных возможностей.

Плюсы работы:

- подготовка и ход работы позволяют обучающимся более глубоко освоить знания по истории;

- обучающиеся усваивают знания, способствующие личностному развитию относительно того, какова была его роль в игре;

- определяется настрой, в ходе чего у обучающихся развивается в быстром темпе мыслительная деятельность;

- обучающиеся чувствуют себя раскованнее вследствие того, что на данном игровом уроке учитель является лишь зрителем;

- происходит коллективизация класса, вырабатываются чувства поддержки и помощи между обучающимися, где можно выделить лидера в коллективе;

- ролевая игра является стимулом не только для успешных обучающихся, но и для тех, кто не особо обладает знаниями, вследствие чего помогает им работать над собой.

Обучающиеся могут выступать в роли существовавших лиц (короли, князья, руководители восстания, полководцы и т.д.)

Создать вымышленных персонажей – крестьян, феодалов, вельможей, воинов, торговцев.

Приемы работы:

* Персонификация (урок «Древневавилонское царство» где ученик выступает в роли Хаммурапи. Дает оценку ситуации, опираясь на свои законы);
* Интервью – обучающиеся берут интервью у участников древней эпохи, например, у феодалов, рыцарей, королей и т.д.;
* Путешествие – проверка результатов освоения картографических навыков (участники, играющие роль торговцев, могут показывать на карте пути караванов, точки отправления, остановки и места торговли);
* Составление кроссвордов, ребусов, шарад, высказывания людей разной исторической эпохи.

**Театрализованная игра или театрализация** используется для постановки показа театрального номера в педагогическом процессе обучения. По сути, театрализация мало используется на уроках вследствие того, что требуется большое количество атрибутов и декораций, но в данный момент стали использовать другой термин - театрализованный элемент. Следует использовать метод театрализации на внеклассных занятиях, кружках, на школьных мероприятиях.

Требования к работе:

- относительно психологии, для начала следует мотивировать обучающихся. Создание благоприятной атмосферы, разработка содержания должна включать интересы детей, каждая постановка должна включать в себя конечные результаты игры и нести развивающий характер в сфере личностно-эмоционального плана.

- относительно педагогики следует учитывать знания, умения и навыки обучающихся, правильную постановку целей в соответствии с задачами процесса обучения, обеспечивать обучающихся методическим материалом.

Приемы работы:

- персонификация (урок «Александрия египетская» экскурсоводом может выступать Александр Македонский);

- «Кто я?» в данной игре дети переодеваются в кого-то из участников прошлых веков, и рассказывают о нем остальным. Задача остальных угадать, кто это.

- «Великие ораторы истории». В такой игре участникам предоставляется возможность выступить в роли ораторов прошлого столетия, при этом читая их речь в живую. Задача зрителей угадать, кто это сказал, и обосновать вопросы, заданные в речи.

- И самая распространенная игра - постановка исторической сценки. Суть игры состоит в передаче зрителям исторической информации посредством ролевой игры[4,с.112].

Это не все приемы работы в приведенных примерах игровых методов обучения. Не стоит забывать о том, чтобы не заиграться на уроках, соблюдать дистанцию на протяжении всей игры между учителем и учениками. Порой дети даже забывают, что находятся также на учебном процессе. После проведенных игр следует подводить итоги работы, зачитывать результаты, обобщать урок и делать выводы по пройденному учебному материалу. В итогах нужно обратить внимание на тех учеников, которые произвели более сильное впечатление, осведомиться о том, что детям больше всего понравилось в постановках, какие цели не были достигнуты остальными участниками, расставить акценты на их творчестве, где у них лучше получилось и где следует доработать.

Исследуя тему формирования положительных мотиваций к учебно-воспитательному процессу обучения через игровую деятельность на уроках истории, можно сказать, что в нашем современном веке развития технологий достигаются немало целей обучения, развития и становления человека. Смена времени и эпохи мало влияют на смену применения методик преподавания: игра остается игрой независимо от того, что сейчас в школах распространено применение форм информационных технологий. Да, уроки стали интересными, познавательными, мотивированы для дальнейшего изучения предмета, но школьники, в каком бы возрасте они ни были, всегда остаются детьми.

Игра – это стимулятор обучения, разнообразный и сильный мотиватор в быстром возбуждении познавательного интереса как к заданию, так и предмету в общем.

Игра развивает психические процессы обучающихся, участвующих в игровой деятельности.

Игра способна расшевелить даже самого пассивного ученика и оживить устный учебный материал.

Игра является пособником в развитии творческих навыков обучающихся.

Список литературы

1. Эльконин Д.Б. «Психология игры» (Серия "Сам себе психолог").- М.: Владос, 1999.
2. МакаренкоА.С. Педагогическая поэма./ http://archive.1september.ru/gazeta/2000/52/2-1.htm
3. Борзова Л. П.. Игры на уроке истории. Методическое пособие для учителя / М.: Владос - Пресс, 2003.
4. Гин А.А. Приемы педагогической техники: Свобода выбора. Открытость. Деятельность. Обратная связь. Идеальность. Пособие для учителя / М.: Вита-Пресс, 2009.
5. Ершова А.П., Букатов В. М. Театральные подмостки школьной дидактики. История социоигровой педагогики, драмогерменевтика / <http://biblioteka.teatr-obraz.ru/node/6107>
6. Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С. Технология игры в обучении и развитии. М.: Росс. пед. агентство, 1996. 269 с.
7. Выготский Л.С. Вопросы детской психологии. / Выготский Л.С. - СПб.: Союз, 1997.
8. Григорьев В.М. Педагогическое руководство игровой деятельностью подростков. Диссертационная работа / ил РГБ ОД 61:85-13/54 /http://www.lib.ua-ru.net/diss/cont/157833.html
9. Губанова Т.М. Опыты мыследеятельностной педагогики: Методическое пособие. / М.: Пайдейя, 1998.- 296 с.