ИГРА КАК АКТИВНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ В УСЛОВИЯХ ФОРМИРОВАНИЯ

УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ У ШКОЛЬНИКОВ

Работу выполнила

Брусникина Юлия Викторовна,

учитель истории

ГБОУ ООШ п. Приморский

Тольятти 2014

Содержание

Введение 3-5

Глава 1. Психолого-педагогические основы использования игры

* 1. Влияние игры на социализацию ребёнка 6-8
  2. Структура организации игры 8-10

Глава 2. Практическое использование игры для развития УУД учащихся на уроках истории

2.1 Игра при подготовке к изучению нового материала 12-15

2.2 Варианты дидактических игр на закрепление, повторение и обобщение пройденного материала 15-17

Заключение 18-19

Список использованных источников 20

ВВЕДЕНИЕ

В школе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результаты учебного труда. Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения. Игра имеет большое значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого деятельность, работа, служба. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности.

Процесс реформирования образования характеризуется, прежде всего, поворотом к личностному воспитанию человека, которое можно понимать как обращение к тем сторонам жизни и деятельности человека, которые не только полезны, но и приятны для личности, и использование их в процессе воспитания и обучения. К такой полезной и одновременно приятной деятельности можно отнести игры. Ведь игра – это такая форма организации учебно-воспитательного процесса, в которой человек незаметно и, что самое важное, с удовольствием воспринимает окружающую действительность и существующие в ней нормы морали, нравственности, становится личностью в психологическом, умственном, моральном, эстетическом и физическом смысле.

Основной вид деятельности школьников – учение. Учение – это серьезный труд, но это не исключает введение, в него игровых элементов, в частности в виде использования различного вида игр.

Главная особенность любых игр в том, что в них учебные задачи выступают перед ребенком замаскировано. Играя, не ставит учебной задачи, но в результате игры он чему-то учится.

Педагоги и психологи давно обратили внимание на огромное значение игры для всестороннего развития детей. По их мнению, оно зависит от того, что в самой глубине генезиса игры, в самых ее истоках имеются эмоциональные требования. А эмоции, как известно, заставляют энергично работать и органы движения, и внимания, и воображения, и другие психологические функции. В игре ребенок с большим интересом и охотой выполняет то, что вне ее ему кажется очень трудным. Игра, как деятельность ребенка, развивается по своим законам, но она, несомненно, сильно вторгается в область дидактики. Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем 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 ее разнообразие. Но все эти источники предоставляют, в основном, материал для пассивного восприятия. Важной задачей становится развитие умения самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобные умения поможет предметная, сюжетная, ролевая и другие игры, которые с одной стороны, служат своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и с другой, развивают когнитивные способности, столь необходимые ребёнку.

Игра способна решить еще одну проблему. Сегодняшняя школа только начинает отходить от перенасыщенности вербальных, рациональных методов и средств обучения, принимая во внимание природную эмоциональность детей. Игра по своей природе синтетична, она органично объединяет эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности, активизируя творческий потенциал.

Игра – это естественная для ребенка форма обучения. Она часть его жизненного опыта. Передавая знания посредством игры, педагог учитывает не только будущие интересы школьника, но удовлетворяет сегодняшние. Учитель использующий игру, организует образовательную деятельность, исходя из естественных потребностей ребенка, а не исключительно из своих (взрослых ) соображений удобства, порядка и целесообразности. В процессе игры у ребенка осуществляется жизненный баланс между ним и взрослым человеком. В повседневной жизни взрослый почти всегда в качестве субъекта: воспитывающего, обучающего, ведущего. Ребенок, соответственно, объект: воспитуемый, обучаемый, ведомый. Это становится стереотипом отношений, который маленький человек не в силах изменить. В силу сложившихся стереотипных взаимоотношений со взрослым, ребенок, 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. Лучшие игровые технологии составлены по принципу самообучения и саморазвития, то есть так, что они сами направляют ученика на овладение знаниями и умениями. Учитель же здесь выступает в роли организатора и проводника.

ГЛАВАI.ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРЫ

1.1 Влияние игры на социализацию ребёнка

Детская игра – исторически возникшая ведущая деятельность – определяет развитие ребенка до школы.

Маленький ребенок психологически включен в игру. Он свободно и самостоятельно выбирает игрушку, придумывает тот или иной сюжет, включает в игру сверстников, и они действуют по правилам, которые они сами установили. Игра творит произвольность на доброй воле самого ребенка, игра организует его чувства, его нравственные качества. Преодоление самого себя в условиях игры уже дается ребенку, приносит ему истинное удовлетворение и развивает его как личность.

Игровая деятельность влияет на развитие внимания, памяти, мышления, воображения, всех познавательных процессов. Игра требует от ребенка включенности в свои правила; он должен быть внимательным к развивающемуся сюжету в совместной игре со сверстниками; он должен запоминать, какой предмет что обозначает; он должен быстро сообразить, как поступить в неожиданно возникшей ситуации; он должен представить себе отсутствующий предмет или воображаемую ситуацию и действовать так, чтобы остальные участники игры его поняли и были удовлетворены его выдумкой. Таким образом, в игровой деятельности формируется произвольность психических процессов, когда ребенок может следовать сознательной цели.

В то же время опыт игровых и особенно реальных взаимоотношений по поводу игры ложится в основу особого свойства мышления, позволяющего встать на точку зрения других людей, предвосхитить их возможное поведение и на основе этого строить свое собственное поведение. Речь идет о рефлексивном мышлении. Рефлексия – это способность человека анализировать свои собственные действия, поступки, мотивы и соотносить их с общечеловеческими ценностями, а так же с действиями, поступками, мотивами других людей. В простой формуле обыденного языка людей это можно сформулировать так: « Я знаю, что ты знаешь, что я знаю» или « Ты знаешь, что я знаю, что ты знаешь». В этих формулировках содержится не шутка, а истинная характеристика человеческой способности понимать возможные мотивы, чувства, состояния и намерения другого человека и учитывать их в своем поведении. Рефлексия способствует адекватному поведению человека в мире людей.

Ребенок в игре часто замещает один предмет другим. Этот предмет – заместитель выступает как знак отсутствующего предмета. Кроме того, ребенок учится брать на себя различные роли. Способность замещать предметы и брать на себя всевозможные роли ложится в основу развития воображения. Начиная игры с замещений и исполняемых ролей в младшем возрасте, ребенок, становясь старше, уже может выполнять действия не в реальном, а в воображаемом плане. Дети творят всевозможные ситуации в своем воображении. Игра в этом случае протекает во внутреннем плане. Ребенок уединяется от отвлекающих его сверстников, замирает где-нибудь в укромном месте и уходит в своем воображении туда, куда зовут его желания и сердечные порывы.

Игра влияет на развитие личности ребенка. Именно здесь ребенок знакомится с поведением и взаимоотношениями взрослых людей, которые становятся образцом для собственного поведения. Именно здесь он приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчинятся правилам, содержащимся во взятой на себя роли, игра способствует развитию чувств и волевой регуляции поведения.

Потребность в общении со сверстниками развивается прежде всего на основе совместной деятельности в игре, а так же по поводу игры.

Совместные игры и учения детей создают условия для развития таких значимых социальных качеств, как способность реализации потребности в общении для всеобщей пользы и удовольствия. Умение встать в отношение зависимости и руководства со сверстниками. Умение оказать реальную и эмоциональную помощь. Способность к индивидуальной дружбе и коллективизму, способность к сопереживанию – сочувствию и сорадости.

Остановимся на наиболее важных, на наш взгляд 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 у обычной учебной деятельности. Некоторые подростки участвуют в играх, чтобы реализовать свои способности и потенциальные возможности, не находящие, выхода в других видах учебной деятельности, другие – чтобы получить высокую оценку, третьи – чтобы показать себя перед коллективом, четвертые решают свои коммуникативные проблемы и т. п.

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

1.2 Структура организации игры

Возвращаясь к сравнению игры и учения, важно заметить, что игра жизнеспособна, когда в ней присутствует элемент непредсказуемости. Если деятельность полностью предсказуема, то она перестает быть игрой.

Итак, каковы её составляющие:

1. Выбор игры

На этом этапе происходит отбор содержания исторического материала для игр на основе изучения учителем программы, тематического плана, учебника, методической литературы. Отобрав игры, соответствующие программному содержанию, учитель должен четко представить себе, какие результаты он хочет получить. От этого часто зависит оформление замысла, игровые действия, содержание формулировка правил, ход игры.

2. Подготовка игры

а) Предварительная подготовка учащихся к игре.

Не все игры содержат этот этап. Задача учителя заключается в том, чтобы все дети понимали, что они должны сделать в ходе подготовительной работы. Предварительная подготовка зачастую несет основную дидактическую нагрузку. Это в основном относится к ролевым играм . Но учителю надо больше доверять детям, не надо полностью организовывать подготовку, пусть они сами проявят самостоятельность. И вообще, не следует перегружать детей подготовкой к игре, лучше стараться помогать им уже в ходе самой игры: воодушевить, подсказать верное решение (когда это возможно), поддерживать высокий тонус и т.д.

б) Подготовка непосредственно перед игрой.

Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения (переставить столы, включить музыку, приготовить к использованию ТСО, вывесить схемы, картины); проверить готовность учащихся к игре.

2. Введение в игру

а) Предложение игры детям.

б) Объяснение правил игры.

Необходимо сформулировать их кратко и конкретно. Многое усвоится в самой игре, если кому-то что-то не понятно.

в) Выбор участников игры

Представьте, что учителю нужно выбрать четырех участников для игры, а в классе нет желающих. Если учитель сам выберет игроков, часть активных ребят тут же могут с негодованием «выключиться» из игры, потому что не их выбрали. Они найдут, на что обидеться. Но можно сделать иначе – тот же выбор игроков обыграть, преследуя образовательные и дисциплинирующие цели. Учитель объявляет: « Для игры нужно четыре участника, но поскольку желающих много, мы поступим так: на доске нарисована головоломка. Первые четыре человека, которые быстрее других в тетради напишут решение и будут участниками». Тогда уже для возмущений будет меньше поводов, так как выбор был осуществлен по справедливости.

Есть много других возможностей выбора участников: например, сначала играют те, у кого фамилия на букву «П», те, у кого день рождения в декабре, те, кто сидит на последних партах или учащиеся с 15-го по 19-й номер согласно списка в журнале и т.п. Это тоже небольшой игровой элемент (когда выбирает фортуна). Для учителя важно включить каждого школьника в активный познавательный процесс. Поэтому целесообразно, чтобы участников было как можно больше. Кто может фиксировать ошибки, другой – контролировать время и т.д.

3. Ход игры

Несмотря на важность дидактического результата, при проведении игры необходимо понять, что методическое содержание – это скрытая часть « айсберга», которая должна волновать учителя до начала игры. Как только игра началась, главное – это игровое действо. Ведь чем интереснее и занимательнее игра, тем больший развивающий, образовательный и воспитательный результаты могут быть достигнуты.

а) Начало игры.

На этой стадии можно уточнить некоторые нюансы, касающиеся правил игры. Они проясняются в игре первых же участников. И тогда учителю нужно остановить игру и кратко объяснить, что нарушено и как правильно нужно участвовать в игре. Но не менее важно, чтобы игра набрала обороты. Игры с правилами обычно требуют хорошего темпа. И это « в руках» организатора: кому-то подсказать, кого-то подогнать восклицаниями « Ускоряем темп!», « Долгая пауза!»…

б) Развитие игрового действа (кульминация).

На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников, и зрителей (если таковые есть). Организатору важно следить за выполнением правил и иногда « добавить поленья в горящий костер», то есть подбодрить проигравшего, заметить что-нибудь интересное в его участии, кроме того, можно подзадорить болельщиков или зрителей и т.д. Если в начале игры нарушение правил можно простить, то сейчас всякое нарушение должно быть четко отмечено, участники получают штрафные очки или выходят из игры.

в) Заключительный этап игры.

Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение; не следует ждать, что игра сама надоест учащимся. Нужно вовремя поставить точку, чтобы не только не только не пропало созданное игрой приподнятое настроение, но и не расфокусировалось направленное на изучаемый материал внимание. Для того чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее сказать о приближении ее окончания (например: «Еще два участника и мы заканчиваем!»). У ребят, таким образом, появляется время, чтобы психологически подготовиться к окончанию игры. Это один из приемов, чтобы избежать того момента, когда дети всем классом будут просить: « Ну давайте еще поиграем!»; это облегчит переход к другим видам деятельности.

4. Подведение итогов (оценка и поощрение школьников )

Подведение итогов игры включает в себя как дидактический результат (что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим, и что помогло ему достичь победы).

5. Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка)

Несмотря на то, что учитель сам чувствует настроение класса (понимает, что игра удалась или наоборот), все же это не может представлять полноценную картину, так как это коллективное настроение. Учителю, однако, важно понимать каждого ребенка, чтобы сделать выводы для проведения последующей игры – с учетом индивидуальных особенностей каждого. И поэтому важно, не смотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, провести этот этап – он залог эффективности игровой деятельности, развития методического мастерства учителя.

ГЛАВА II. ПРАКТИЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ УУД УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ ИСТОРИИ

2.1 Игра при подготовке к изучению нового материала

На этом этапе игра ложится в основу игровой учебно-познавательной задачи. Готовясь к игре, учащиеся должны взять необходимую для ее проведения информацию (имена, даты, термины, образы и особенности эпохи и т.д.) из изучаемого нового материала.

Постановка игровой учебно-познавательной задачи, предваряющей изучение нового материала, обычно предстает как введение в игру или напоминание об игре, которая будет проводиться:

а) непосредственно при изучении нового материала ;

б) после изучения нового материала (при закреплении, при проверке домашнего задания);

в) через несколько уроков при обобщении материала.

Все эти игры прямо или косвенно помогают достичь образовательных целей при изучении нового материала.

Чтобы выяснить, как игры соотносятся с изучением нового и постановкой учебно-познавательной задачи, начнем с первого варианта. Рассмотрим пример ролевой игры «Земский собор».

Здесь игровая учебно-познавательная задача выступает как введение в игру, которая будет проводиться непосредственно при изучении нового материала.

Тема урока: «Положение об отмене крепостного права». Перед уроком учитель рассаживает учащихся для групповой работы, разделив класс на пять групп.

Учитель: «Сегодня на уроке у нас будет игра. Представьте себе, что вы присутствуете на воображаемом земском соборе, созванном по вопросу принятия «Положения об отмене крепостного права». Какие группы представителей России собрались сегодня на Земский собор? Помещики черноземных губерний, помещики нечерноземных губерний, промышленники уральского региона, промышленники южного и центрального районов, крестьяне, император /персональная карточка для сильного ученика/» (Учитель, называя группы, раздает карточки с таким же названием каждой группе). Я сегодня выступаю в роли Председателя Государственного Совета. Все группы должны внимательно выслушать мой доклад об основных моментах «Положения», а затем нам всем необходимо обсудить данный проект, каждая группа должна выразить свое отношение к нему и внести поправки. Вы можете делать пометки для себя или записывать вопросы».

Ребята слушают доклад, затем задают уточняющие вопросы по теме, касающиеся интересов их группы.

После объяснения учитель возвращается к заданию: « Итак, сейчас будет дано время для обсуждения в группах. После этого вы должны будете отметить: а) что вам понравилось в « Положении»; б) что не понравилось; в) какие поправки вы бы внесли в этот проект».Если не хватает времени, не стоит спешить и имеет смысл перенести прения на начало следующего урока. Тогда поправки и замечания к « Положению об отмене крепостного права» - это домашнее задание с продолжением игры на следующем уроке.

Эффективность игры зависит от накопленных знаний, степени вхождения учащихся в роли, от артистичности и активности участников игры.

Главную роль не обязательно должен играть учитель. Но если это ученик, то его надо специально тщательно готовить.

Игра создает проблемную ситуацию для восприятия материала учащимися, поскольку каждый посредством роли воспринимает информацию под определенным углом зрения.

Что дает подобное игровое задание и сама игра?

Первое – это интересная деятельность учащихся с учебным материалом.

Второе – эмоциональное восприятие материала, непосредственное, живое в нем участие.

Третье – возможность развития многостороннего, полифонического восприятия истории.

В игре «Устный диафильм» детям предлагается представить себя авторами диафильма и по ходу рассказа учителя составить свой план, записав содержание или названия картинок для его кадров. Так, например, по теме «Движение народников» учитель готовит сюжетно – образный рассказ. О самой игре учитель сообщает на уроке, следующим образом: «Представьте, что каждому из нас необходимо создать диафильм под названием «Хождение в народ». Я сейчас постараюсь ярко и образно рассказать, как это происходило, а вам нужно, внимательно слушая мой рассказ, составить перечень кадров, то есть либо записать название картинок, которые вы помещаете в кадрах, либо текст, который вы собираетесь под ними записать. Суть в том, чтобы потом вы могли по вашим записям восстановить или рассказать, как вы видите каждый кадр вашего диафильма.

Вот пример записи учащегося после рассказа учителя:

1. Подготовка к жизни среди простых людей. Лукашевич спит на дощатых нарах. Обучение столярному делу.

2. Сапожная мастерская (запрещенная литература, поддельные паспорта)

3. Собрание народников: чтение брошюр, рассказы бывалых, проводы отъезжающих.

4. Морозов читает крестьянам, но они с большим воодушевлением рассматривают его сапоги.

5. Софья Перовская лечит крестьян, учит их детей. Женщины – революционерки пользовались большим доверием крестьян.

6. Сестры Веры и Евгения Фигнер – учителя в сельской школе. На занятиях – и взрослые, и дети, называют их «наша золотая учительша».

7. Вечера сестры проводили у крестьян, к которым приходили соседи и родственники. Чтение вслух, разговоры о тяжелой крестьянской доле.

8. Карта: 37 губерний, в которых народники вели пропаганду. Они успели «покрыть как бы сетью больше половины России».

9. 1873-1874 – аресты народников.

10. 18 октября 1877 г. «Процесс 1930х»

По сути, это задание по работе над обычным планом рассказа. Его составление основывается на следующих навыках: выделить главное, разбить текст на части, передать содержание каждой части коротким предложением. Иная постановка задания – средствами ролевой игры – совершенно меняет сущность работы. Творческих подход, образность восприятия активизируют познавательные возможности школьников и делают процесс познания более эффективным. При обсуждении результатов задания учитель может использовать наглядность, чтобы ребята видели, как на самом деле можно изобразить тот или иной факт исторического рассказа. Здесь и портреты народников, и сцены из жизни крестьян рассматриваются очень внимательно, отмечаются важные детали, свойственные для определенного исторического времени.

Вариант аналитической и обобщающей беседы возможен в игре « Новый материал преподает… класс». В этой игре класс на предварительном занятии делится на несколько групп, допустим на семь (по четыре человека, когда объединяются две парты). Тему, которую учитель предполагает объяснять на следующем уроке, тоже необходимо разделить на семь вопросов. Предложим, речь должна идти об Отечественной войне 1812 г. По этой теме могут быть предложены следующие вопросы: начало войны, планы и силы сторон, Смоленское сражение, Бородино, Тарутинский маневр, партизанское движение, гибель «великой армии». Каждой группе дается для подробного изучения один из этих вопросов. Объяснение нового материала строится из логически построенных вопросах учителя и ответов учащихся. Затем оценивается работа каждой группы.

2.2 Варианты дидактических игр на закрепление, повторение и обобщение исторического материала

Это словесно-логические игры, в которых на основе создания условной игровой ситуации устанавливается логическая взаимосвязь терминов, названий, имен, дат, факторов, вопросов, фраз, небольших отрывков текста.

К этим играм школьников привлекает не только возможность выигрыша, но занимателен и сам процесс отгадывания, проявление сообразительности, смекалки, быстроты реакции.

Вассал - сеньор

Эту игру можно использовать при изучения курса «Средние века» (тема «Феодальная лестница»). Она проводится после того, как учитель уже объяснил понятия «вассал» и «сеньор», и при помощи нарисованной на доске схемы феодальной лестницы рассказал о субординации между такими представителями феодального общества как король, герцог и граф, барон, рыцарь. Используя нарисованную на доске схему, ученики должны назвать, кто является вассалом по отношению к тому феодалу, кого назовет учитель. Например, учитель говорит «граф», дети хором должны ответить, кто по отношению к графу будет вассалом. Они отвечают: «барон». Учитель говорит: «король», дети – «герцог, граф». Учитель – «барон», дети – «рыцарь» и.т.д. После этого игра немного изменяется: учитель называет вассала, а дети должны ответить, кто по отношению к нему является сеньором.

Затем учитель стирает с доски схему-подсказку. Начинается та же игра, но только дети должны сами по памяти воспроизвести изученный материал. Это второй тур. После него, как обычно, материал уже прочно усвоен.

Игра закрепляет усвоение иерархической структуры феодального общества Европы, разряжает обстановку, выполняя роль физпаузы (так как не несет серьезной интеллектуальной нагрузки), усиливает положительный фон на уроке: каждый участвует в игре. (Подобная по форме игра, только с измененным конкретным содержанием, может быть организована при изучении любых других социальных структур, основанных на иерархии. Только при этом учитель будет спрашивать учащихся, какое сословие (каста, разряд и пр.) является вышестоящих (или нижестоящих) по отношению к названому).

Отгадай героя

Один из участников игры (водящий) уходит за дверь. Все остальные « загадывают» какое-либо историческое лицо. Вызывается водящий, он должен отгадать, кто задуман. Ему разрешается задавать вопросы всем участникам игры. Но ответы на них могут быть только такими: « да», « нет», « отчасти». Чтобы игра происходила более организованно, можно поставить такие условия, чтобы между ответом и новым вопросом могло пройти не более 30 секунд, а также ограничить количество вопросов до 10 (то есть кто за 10 вопросов не отгадал героя, уступает место другому участнику, при этом нужно объявить, какой герой был задуман и « загадать» нового). Задача класса дружно (хором) отвечать на поставленные вопросы, как это было оговорено. Выигрывает тот, кто за меньшее количество вопросов сумел отгадать героя. Одному из учеников можно поручить фиксировать количество задаваемых водящими вопросов.

Эта игра позволяет учителю выявить как сквозь увеличительное стекло логические способности учащихся. Игра приучает учащихся мыслить логически, правильно ставить вопросы, сопоставлять ответы, приходить к правильным выводам.

Ещё один вид интеллектуальной игры «Исторический калейдоскоп» представлен в приложении, был апробирован на обучающихся 6-7 классов ГБОУ ООШ п. Приморский. (см. приложения)

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, важной задачей школы становится развитие у школьников умений самостоятельного разрешения проблем, самостоятельной оценки и отбора получаемой информации, социального взаимодействия и коммуникационной компетентности, готовности к самообразованию. Развить подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.  
  
Занимаясь проблемой использования игр на уроках истории, мы пришли к следующим выводам:

1. 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 у обычной учебной деятельности.
2. В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление.
3. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой, запоминающейся.
4. В игре возможно вовлечение каждого ученика в активную работу, это форма, которая противостоит пассивному слушанию или чтению. В процессе игры интеллектуально пассивный ребёнок способен выполнять такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.
5. Игра создаёт особые условия, при которых может развиваться творчество. Суть этих условий заключается в общении "на равных", где исчезает робость, возникает ощущение - "я тоже могу", т.е. в игре происходит внутреннее раскрепощение. Для обучения важно, что игра является классическим способом обучения действием. В игре органично заложена познавательная задача. В игре ребёнок может осуществлять самостоятельный поиск знаний.

Учебные игры в разумном сочетании с другими приемами и средствами обучения помогут интенсифицировать процесс обучения истории, успешнее решать задачи по формированию творческого мышления учащихся, их самостоятельности.

Использование игры на уроках истории показывает, что эта формы работы признается как одно из эффективных средств организации учебной деятельности учащихся. В отличие от традиционного монологического обучения на таких уроках учащиеся получают более прочные знания, углубляют интерес к предмету, развивают воображения и способность отстаивать свое мнение.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. М., 2004.

2. Борзова Л.П. Игры на уроке истории. М., 2009.

3. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр. М., 1997.

4. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. М., 1967.

5. Губаренко О.М. Игровые формы уроков истории. // Преподавание истории и обществознания в школе. 2009, №9.

6. Крупская Н.К. Воспитание. Пед. соч. в 6-ти томах. т.3.

7. Макаренко А.С. Некоторые выводы из педагогического опыта. Соч. в 7-ми томах. М., 1958, т.5.

8. Тарасова Н.В. Игры по истории средних веков. // Преподавание истории в школе. 2007, №3.

19. Ушинский К.Д. Сочинения в 3-х томах. М., 1979. Т.1.

10. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.