**МБОУ г.Владимира « СОШ № 13»**

**Игровые технологии на уроках истории.**

**Выполнила:**

**Лихоманова**

**Светлана Ивановна,**

**Учитель истории и обществознания**

**первой квалификационной категории.**

Владимир, 2013.

План .

1. Теория игры.
2. Актуальность использования игровой технологии.
3. Из опыта работы.

***« Надо прогнать с уроков бога***

***сна Морфея и чаще приглашать***

***бога смеха Момуса »***

***Ш. А. Амонашвили.***

Игра - путь детей к познанию мира, в котором   
они живут и который призваны изменить".   
(М. Горький)

Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

**По определению, игра - *это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.***

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

1. - ***развлекательную*** (это основная функция игры - развлечь, доставить довольствие, воодушевить, пробудить интерес);
2. - ***коммуникативную:*** освоение диалектики общения;
3. - ***самореализации*** в игре как полигоне человеческой практики;
4. - ***игротерапевтическую:*** преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
5. - ***диагностическую:*** выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
6. - функцию ***коррекции:*** внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
7. - ***межнациональной коммуникации:***усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
8. - ***социализации:*** включение в систему общественных отношений, усвоениенорм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А.Шмакову):

1. • ***свободная*** развивающая ***деятельность,*** предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
2. • ***творческий,*** в значительной мере импровизационный, очень активный ***характер*** этой деятельности («поле творчества»);
3. • ***эмоциональная приподнятость*** деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоцио­нальное напряжение»);
4. • ***наличие*** прямых или косвенных ***правил,*** отражающих содержание игры,  
   логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как ***деятельности*** органично входит целеполагание, пла­нирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспе­чивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревнова­тельности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как ***процесса*** входят: а) роли, взятые на себя играющими; б) игровые действия как средство реализации этих ролей; в) игровое употребле­ние предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными; г) реаль­ные отношения между играющими; д) сюжет (содержание) — область действи­тельности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекателъно-рекреактивными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

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

1. - в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
2. - как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
3. - в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепле­ния, упражнения, контроля);
4. - как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

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

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

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования уча­щихся к учебной деятельности.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классифика­ции педагогических игр .

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физичес­кие (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные, развивающие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Ука­жем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. По предметной области выделя­ются игры по всем школьным дисциплинам.

***Концептуальные основы игровых технологий***

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

• Игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имма­нентного личности (Д.Н.Узнадзе).

• Игра - пространство "внутренней социализации" ребенка, средство усво­ения социальных установок (Л.С.Выготский).

• Игра - свобода личности в воображении, "иллюзорная реализация нереа­лизуемых интересов" (А.Н.Леонтьев).

• Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

• Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержа­нием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения меж­ду людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

• В возрастной периодизации детей (Д.Б.Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каж­дой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психи­ческие новообразования.

**Актуальность игры:**Во-первых, наверное, потому, что ученику по своей природе нравится играть. Игра — это мощный стимул обучения, это разнообразная и сильная мотивация учения. В игре мотивов гораздо больше, чем в обычной учебной деятельности. 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.  
Во-вторых, уникальная особенность игры состоит в том, что она позволяет расширить границы собственной жизни ребенка, вообразить то, чего он не видел. В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление.   
В-третьих, в игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма урока противостоит пассивному слушанию или чтению. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся. Порой, в процессе игры некоторых детей узнаешь с другой стороны, раскрываются скрытые таланты, застенчивые дети проявляют незаурядные способности, пассивный ребёнок способен выполнить такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.  
В - четвёртых, мы знаем, что дети энергичны и подвижны и невозможно заставить их «тихо посидеть» в течение всего урока. И поэтому всю неисчерпаемую энергию можно направить в нужное русло. Таким образом, совместив полезное с приятным.  
В-пятых, игра положительно влияет на формирование познавательных интересов. Она содействует развитию таких качеств как самостоятельность, инициативность. На уроках дети активны, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей. Факторы, сопровождающие игру – интерес, чувство удовольствия, радость. Все это вместе взятое, несомненно, облегчает обучение.  
Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести **игровые технологии**. Именно их я использую на уроках истории.  
К данной теме я обратилась в связи с тем, что столкнулась с проблемой:   
**Успешность личности во многом зависит от внутренней потребности к саморазвитию и самообразованию, но на протяжении ряда лет в старших классах наблюдалось снижение познавательной активности, мотивации к изучению предмета, что не способствовало развитию внутренних резервов личности учащихся.**  
Практика показывает, что уроки истории с использованием игровых ситуаций, делая увлекательным учебный процесс, способствуют появлению активного познавательного интереса школьников. На таких занятиях складывается особая атмосфера, где есть элементы творчества и свободного выбора. Развивается умение работать в группе: её победа зависит от личных усилий каждого. Достаточно часто это требует от ученика преодоления собственной застенчивости и нерешительности, неверия в свои силы. Таким образом, реализуется принцип развития, который выражается не только в развитии интеллекта, но и в обогащении эмоциональной сферы и становлении волевых качеств личности, формировании адекватной самооценки.   
Игра на уроке истории – активная форма учебного занятия, в ходе которой моделируется определённая ситуация прошлого или настоящего. Игровое состояние, возникающее у школьников в ходе игрового урока – специфическое, эмоциональное отношение к исторической действительности.

В настоящее время интерес к игре быстро растет, это естественным образом приводит к увеличению числа игр, а также к их разнообразию.

Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой, запоминающейся.  
В процессе игры интеллектуально пассивный ребенок способен выполнить такой объем работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.  
Игра создает 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 заложено познавательная задача.

Игра - это яркий и эмоциональный праздник. И это указывали многие известные педагоги: А. С. Макаренко, В. А. Сухомлинский, С. А. Шмаков и др. В организации игры все должно быть продумано да мелочей.

Из опыта практической работы на уроке истории.

|  |  |
| --- | --- |
| Название игры | Описание игры |
| Игра «Три предложения» | внимательно прослушать и передать содержание рассказа тремя простыми предложениями. Эту игру можно использовать при работе с текстом параграфа, записать три предложения в тетрадь. Правила игры: кому удастся точнее и короче уложить содержание прочитанного, услышанного. |
| игра «Древо познания». | В ней учащиеся учатся ставить вопросы к изученному историческому материалу. На уроке, когда изучается новый материал, ученикам даётся задание: по ходу объяснения или работы с текстом записать на листочках 5 различных вопросов и заданий к нему. После изучения материала листочки сдаются. Наиболее интересные вопросы прикрепляются к «древу познания» (нарисовано на ватмане в виде обычного дерева, на ветках которого сделаны прорези со вставленными скрепками). На следующем уроке, при проверке знаний, ученики снимают листочки, читают вопрос и отвечают на него. |
| «Переводчик» | Некоторые определения усваиваются с трудом из-за сложности научного языка. Школьники зазубривают, не понимая их смысла. В данной игре детям предлагается сказать историческую фразу другими словами, перевести с «научного» языка на «доступный». |
| «Реставрация» | В данной игре сочетается методический прием конспективного изложения с подготовкой учащихся к умению создавать конспект и работать с ним. Для игры на доске или на карточке пишется краткий конспект с сокращениями (возможно, без точек и с пропусками для общеупотребительных слов). Школьникам необходимо восстановить текст и увеличить его. |
| «Исторический снежный ком» | . В игре принимают участие несколько человек, которые выходят к доске и строятся в одну линию. В 6 классе при изучении темы «Куликовская битва» была проведена данная игра. Первый участник игры называет имя исторического героя, например «Дмитрий Донской». Следующий участник должен сначала повторить сказанное первым, а затем назвать другое имя, слово или словосочетание, например» «Дмитрий Донской, Куликово поле». Следующий повторяет слова 1 и 2 участников, добавляя слово. В конце концов получается длинный ряд, относящийся к теме «Куликовская битва». Если участник игры ошибается или делает длинную паузу, то он выходит из игры и садится на своё место. Победителем оказывается тот, кто останется последним и скажет правильно всю получившуюся цепочку. |
| Игра «Мнемотехника» | По определенной теме необходимо заранее подготовить 30 слов (фамилий, названий, терминов) Эти слова учителю необходимо рассортировать по степени мнемонической сложности: в первом десятке — достаточно простые для запоминания, во втором сложнее, в третьем наиболее трудные для запоминания слова или словосочетания. Игра проводится в три тура. Учитель зачитывает слова для первого тура, ученики внимательно слушают, ничего не записывая. Когда учитель перечислил все 10 слов, учащимся дается время (3 минуты) для записи слов, которые они запомнили. По прошествии времени учитель выявляет победителя — того, кто запомнил больше всех: «Поднимите руки, кто записал 10 слов? « (или 9 слов, 8 и т.д., пока не выяснится, кто является автором самого длинного списка). Подобным образом проводятся 2-й и 3-й туры. Тот, кто победил во всех З турах, получает оценку |
| «Исторические пятнашки». | Эта игра проведена на уроке обобщающего повторения в 6 классе. На доске рисуется квадрат, делится на 16 клеток, в которых записаны даты. Ученикам предлагается восстановить даты в восходящем хронологическом порядке. Показывая указкой на дату, необходимо назвать событие, о котором идёт речь. Игра направлена на развитие памяти и внимания учащихся. |
| игра «Три направления». | При повторении «Передняя Азия в древности» ученики распределились на страны: «Финикия», «Ассирия», «Вавилон». Медленно называю слово, которое относится к истории одной из этих стран. Задача каждого ряда встать сразу, как сказано слово, относящееся к стране. Примеры заданий: Хаммурапи, алфавит, железо, пурпурная краска, Вавилон, клинопись, колонии, таран, Ниневия, Библ, библиотека глиняных книг, законы, Ливанские горы. Данную игру можно провести:  Представители направлений в общественном движении России конца XIX века: консерваторы, либералы, социалисты.  Представители разных областей культуры: наука, живопись, музыка, театр.  Представители разных направлений в культуре: классицизм, романтизм, реализм. |
| Игра «Что? Где? Когда?» | Данную игру я провожу в двух вариантах:  1.Используя информационные технологии ([Презентация в Power Point](http://ithistory.ucoz.ru/Zto_Gde_Kogda.ppt)). На слайде изображение (карта, картина, схема и т.д.). Ученики должны назвать событие, когда и где оно произошло.  2.На доске или на карточках ученики должны заполнить пропуски. |
| Игра « Собери пазл» | С использованием интерактивной доски: собрать картинку из разрозненных фрагментов |
| Игра « Урок-аукцион» | Проводится как повторительно-обобщающий урок: каждый лот продается за определенную сумму, побеждает тот, кто набирает большую сумму. |

|  |
| --- |
| **Выводы:** Исходя из вышеизложенного, можно сделать следующий вывод: игра является одним из современных средств обучения и воспитания, обладающим образовательной, воспитательной и развивающей функциями, которые действуют в органическом единстве. Для формирования у детей социальных качеств и нравственного самосознания нужно создавать соответствующие условия, организовывать и постоянно сохранять сферу их "личностных" отношений, стимулировать самодеятельность детей, свободу в установлении отношений друг с другом.  В заключение, хотелось бы привести слова Анатолия Гина:  "Идеальное управление - когда управления нет, а его функции выполняются. Каждый знает, что ему делать. И каждый делает, потому что хочет этого сам". |

*Литература*

1. *Азаров Ю.П.* Игра и труд. - М., 1973.

2. *Азаров Ю.П.* Искусство воспитывать. -М., 1979.

3. *Аникеева Н.П.* Воспитание игрой. - М., 1987.

4. *Берн Э.* Игры, в которые играют люди. - М., 1988.

5. *Газман О.С. и др.* В школу - с игрой. - М., 1991.

6. *Добринская Е.И., Соколов Э.В.* Свободное время и развитие личности. - Л., 1983.

7. *Журавлев А.П.* Языковые игры на компьютере. - М., 1988.

8. *Занъко С.Ф. и др.* Игра и ученье. - М., 1992.

9. Игры - обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В.Петрусинского. - М., 1994.

10. *Кэрролл Л.* Логическая игра. - М., 1991.

11. *Макаренко А.С.* Некоторые выводы из педагогического опыта. Соч. т.У. - М., 1958.

12. *Минкин Е.М.* От игры к знаниям. - М., 1983.

13. *Никитин Б.П.* Ступеньки творчества, или развивающие игры. - М., 1990.

14. *Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С.* Технология игры в обучении и развитии. - М.: РПА, 1996.