**Использование технологии игрового обучения**

**на уроках истории**

 В последнее десятилетия мировое педагогическое сообщество особое внимание уделяет учебным играм, рассматривая их как модель обучения нового тысячелетия. Эту модель отличает не только наличие в ней плана активных внешних действий участников, но и мощное воздействие на эмоциональную сферу личности, вовлеченной в атмосферу состязательности и событийных коллизий. По сути, игра является чуть ли не единственной моделью обучения, которая вызывает у учащихся неподдельный интерес и желание проявить свои возможности, часто скрытые в ходе традиционного обучения. Они предоставляют школьникам уникальную возможность активного воссоздания прошлого, понимания исторических проблем «изнутри», с позиций современников или участников знаковых событий.

Трудно переоценить роль исторических игр в развитии творческого воображения, столь необходимого для изучения прошлого. Создаваемые в процессе игры образы должны базироваться на прочном фундаменте понятий и фактов. Достаточно велик и воспитательный потенциал учебной исторической игры: выступая в ходе игры в роли более опытного и знающего человека, оказавшегося волею судьбы в гуще исторических событий, пытаясь понять и описать мотивы его поступков и переживаний, ученик «упражняется» в сопереживании и сочувствии, формирует и проявляет свой собственный внутренний мир.

Состязательность, часто доведенная до азарта в коллективных тренировочных играх (викторинах, чайнвордах и т.д.), оказывает благотворное воздействие на формирование классного коллектива и развитие неформальных отношений учащихся. Как правильно отмечал выдающийся педагог В.А.Сухомлинский, «без игры школа превращается в скучнейшее казённое заведение, которое сушит ум и опустошает сердце»**.**

Учебные исторические игры предоставляют учащимся высокую степень самостоятельности в изучении исторического процесса, а педагогу – роль старшего товарища, инструктора и координатора учебной деятельности.

 Детской игре посвящены фундаментальные исследования Д.Эльконина, Л.Выготского, А.Леонтьева, которые и в начале XXI века составляют методологическую основу её рассмотрения. Учебной игре посвящены работы Н.Аникеевой, Петровой Л.В., Секацкой К.И. и др. Из учебных пособий последнего времени следует отметить книгу П. Пидкасистого и Ж.Хайдарова «Технология игры в обучении и развитии», Занько, С.Т. «Игра и учение», в которых, кроме теоретических основ данной проблемы, подробно рассматриваются на конкретных примерах основные вопросы организации и проведения дидактических игр. По мнению С.Т. Занько, учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом. Все это определяет функции учебной игры как средства психологического, социально-психологического и педагогического воздействия на личность. Психологическое влияние игры проявляется в интеллектуальном росте учащихся. Педагогически и психологически продуманное использование ее на занятии обеспечивает развитие потребности в мыслительной деятельности. Для значительной части учителей обобщающим пособием продолжает оставаться изданная ещё в советский период книга Г.А. Кулагиной «Сто игр по истории».

 Игра – это вид деятельности, где ребёнок может проявить себя в разных позициях: просто участник, активный участник, ведущий, организатор, инициатор. Игра помогает сдружиться классу, учит оказывать взаимопомощь, поддержку, исчезает робость, возникает ощущение – я тоже могу, то есть в игре происходит внутреннее раскрепощение. В игре ребенок может осуществлять самостоятельный поиск знаний. Игр может быть множество.

 **Классификация исторических игр**



**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.

**Педагогические требования сводятся к следующему**: применяя игру как форму (средство, методический прием) обучения, преподаватель должен быть уверен в целесообразности ее использования, определить цели игры в соответствии с задачами учебного процесса. Учебные игры должны составлять систему, предполагающую их определенную последовательность и постепенное усложнение. При этом необходимо учитывать особенности группы ее членов. Педагогические требования подразумевают вплетение оптимальных условий ведения игры.

В своей практике на протяжении многих лет активно применяю широкий спектр учебных игр, часто используя либо модели с телеэкрана («Поле чудес», «Колесо истории», брейн-ринги, «Что? Где? Когда?», «КВН», «Умники и умницы); варианты прототипов деловых встреч (конференция, симпозиум, интервью, суд и т.п.), адекватные изучаемой эпохе формы общественной практики (турнир, ассамблея, салон, вернисаж, круглый стол и т.д.) При выборе игровых форм, в основном, полагаюсь на собственный опыт и педагогическую интуицию.

 В современных условиях новое прочтение получает идея «творческих сочинений» (образных заданий, персонифицированных сочинений, игровых заданий) как вида самостоятельной работы учащихся. Более разнообразными стали не только темы, но и возможные формы выполнения, соответствующие эпохе и характеру изучаемого материала. В современной школьной практике применяется составление рассказов об исторических событиях от имени современников, их участников, свидетелей, моделируются диалоги, озвучиваются исторические картины, ведутся «дневники» путешественников, составляются «записки» полководцев, «речи» ораторов и трибунов, доклады «археологов» «искусствоведов», «политологов» и т.д. расширилось и разнообразие тренировочных, которые применяются учителями с целью повторения и закрепления дат, имён, событий и могут рассматриваться как вид коллективной формы организации познавательной деятельности учащихся на уроках истории. К хорошо известным и широко используемым кроссвордам, чайнвордам, ребусам прибавились поэтические викторины, сканворды.

 Учебные исторические игры способствуют формированию устойчивого интереса учащихся к предмету «История», через их вовлечение в интерактивное изучение прошлого, развивают способность как критического изучения исторических событий, так и толерантности к иным взглядам и оценкам. Активное изучение исторического материала «изнутри» формирует глубокие знания и помогает более прочному запоминанию и дальнейшему оперированию ими.

 В соответствии со степенью преобладания в учебной игре того или иного структурного элемента игровой деятельности предлагаются различные виды учебно-исторических игр. Например, преобладание в игре такого компонента как сюжет и связанной с ним роли, обуславливает выделение такой группы учебных игр, как **сюжетно-ролевые.** Сюжетно-ролевая игра - это особая форма организации коллективной познавательной деятельности учащихся, в ходе которой школьники совершают целенаправленные игровые действия в моделируемой (воображаемой) ситуации прошлого в соответствии с игровой задачей, сюжетом игры и распределением ролей. Сюжетно-ролевые игрыне являются однородными по содержанию и характеру распределяемых ролей. Сюжет некоторых из них разворачивается в далёком прошлом, и участники игры получают роли представителей общественных групп, уже исчезнувших с исторической арены: князей, дружинников, рыцарей и т.д. Содержание и сюжеты других сюжетно-ролевых игр посвящены событиям современности или относительно недавнего прошлого. В таких играх школьники исполняют роли своих современников, специалистов в той или иной области знаний: юристов, историков, археологов, писателей, дипломатов. Сюжетно-ролевая игра – это особая форма организации коллективной познавательной деятельности учащихся, в ходе которой школьники совершают целенаправленные игровые действия в моделируемой (воображаемой) ситуации прошлого в соответствии с игровой задачей, сюжетом игры и распределением ролей.

Таким образом, можно выделить два самостоятельных вида сюжетно-ролевых исторических игр, которые условно можно определить как ретроспективные и деловые игры. Эти виды игр могут принимать различные формы: суд над исторической личностью, историческое расследование, воображаемое путешествие, съезд князей, научная конференция. Подобное разделение может быть отнесено и к рубежным играм или игровым заданиям, в которых ученику или группе учащихся могут быть предложены роли как современного человека, так и представителя прошедших эпох. В своей практике для подготовки учащихся к участию в сюжетно-ролевых играх применяю задания на составление рассказов от первого лица об исторических событиях, а также одиночные воображаемые путешествия, использую заданий на «оживление» учебных картин и иллюстраций учебника.

Если в игре полностью отсутствуют роль и сюжет, но жёстко фиксируются правила, определяющие чёткий алгоритм игровых действий, мы имеем дело с такой группой игр, как **игры с правилами (тренировочные игры).** Например, видами игр с правилами являются викторины, чайнворды, сканворды, лото, чайндаты и т.п. Вместе с тем, наряду с типом и видом игры выделяется её форма, т.е. внешний контур игры. Сегодня в школьной практике популярны и довольно распространены такие игры как «Поле чудес», «Что? Где? Когда?» и другие аналоги широко известных телепередач. Но по сути своей эти игры являются обычными викторинами, содержание которых оказывается облечённым в зрелищную форму.

 **Игры с правилами** характеризуются следующими признаками:

- жёстко фиксированные правила, несоблюдение которых может привести к полному разрушению игры;

- отсутствие ролей и сюжета, но наличие общей темы, объединяющей вопросы викторины, кроссворда, лото и т.п.

- состязательность, способная довести мотивацию участников до азарта.

 В своей практике чаще всего с целью повторения, закрепления и обобщения исторических знаний применяю различные варианты викторин: «О каком событии сказано?», «Узнай героя», «Кому принадлежат эти слова?», «Неотправленные депеши», «О каком произведении сказано?», «Когда произошло это событие?» и т.д. Во многом причинами особого интереса к историческим викторинам является их динамичность, возможность с их помощью организовать активную познавательную деятельность всего класса. В отличие от викторин, основой которых являются исторические документы и прозаические жанры художественной литературы, поэтические викторины применяются значительно реже. Между тем, считаю, что именно поэтические викторины содержат образные и ёмкие описания важнейших событий прошлого, произведений живописи и архитектуры, облечённые в художественную форму реальные слова и оценки выдающихся личностей. Образность, яркость и эмоциональность этой модели исторических викторин способствуют созданию у учащихся представлений о событиях и личностях прошлого.

**Деловая игра требует** большой подготовки и учителя, и учеников. Перед учителем стоит задача технологически продумать и спроектировать учебную игру. В любой деловой игре можно **выделить этапы**, то есть последовательность шагов по ее проведению:

**1. Введение в игру**. Обычно на этом этапе участников знакомят со смыслом, целями и задачами проводимой игры, общим регламентом, осуществляют консультирование и инструктаж.

**2. Разделение слушателей на группы.** Оптимальный размер группы 5–7 человек; в каждой группе выбирается лидер и, при необходимости, распределяются игровые роли. Деятельность по формированию игровой группы предполагает оценку индивидуальных качеств обучаемых, степени их подготовленности к деловой игре. Все участники должны хорошо знать условия и правила игры и соблюдать их. Эффективность игры резко снижается из-за участия в ней некомпетентных людей, незнакомых с ее теоретическими основами и тем родом деятельности, который она имитирует. Для большинства игр желателен однородный по уровню знаний, опыта и компетентности состав участников. Не менее важно, чтобы между ними установились отношения доверия и открытости. Только в этом случае оценки, советы, замечания и критика будут правильно восприниматься и окажут обучаемым реальную помощь.

**3. Погружение в игру.** На этом фрагменте слушатели получают «игровое задание», например: разработать «визитную карточку команды», подготовить мини-презентацию, сделать комплимент партнерам по игре и т.д. Существуют специальные упражнения, осуществляющие функцию «погружения» в игровое взаимодействие. Их выбор зависит, прежде всего, от намерений и ожиданий организатора игры, а также от особенностей аудитории и времени, отводимого на такую форму занятий.

**4. Игровой процесс.** На этом этапе, в соответствии с принятой в каждой группе стратегией, осуществляется поиск или выработка вариантов решений. В ходе дискуссии вырабатывается коллективное решение, затем разрабатывается и обосновывается проект, который визуализируется на плакатах или слайд-шоу, делаются расчеты и заполняются документы, необходимые для решения и его презентации на пленуме с применением стандартных программ. На этом этапе необходимо использовать сеть Интернет для коммуникации и сбора информации; различные поисковые системы. Консультации с преподавателем могут проводиться по электронной почте, с помощью форумов и чатов в реальном времени. Среди Интернет-ресурсов, наиболее часто используемых в самостоятельной работе, следует отметить электронные библиотеки, образовательные порталы, тематические сайты, библиографические базы данных, сайты периодических изданий.

**5. Общая дискуссия или пленум.** Каждая группа делегирует представителя своей команды для презентации и обоснования своих решений или проектов (обмен мнениями, оппонирование, вопросы и ответы). Для проведения межгруппового общения изменяется пространственная среда игры, и распределяются специальные роли, как правило, исполняющие игровые функции («адвокат дьявола», провокатор, оппонент, критик и т.д.). На пленуме активно работают экспертные группы, которые оценивают не только результаты проективной деятельности команд, но и культуру коммуникации и презентации. По итогам дискуссии может выступить и преподаватель, но лишь с комментариями по содержанию дискуссии, по проектам, а не вообще по всей игре. Кроме того, преподавателю на этом этапе приходится вести пленум, а, следовательно, ставить вопросы и корректно управлять процессом обмена мнениями.

**6. Подведение итогов игры**. Необходимость этого этапа особенно важна, так как здесь оцениваются решения и проекты, происходит знакомство с разными стратегиями, определяется их эффективность и конкурентоспособность. Кроме того, на этом этапе подсчитываются баллы, штрафные и поощрительные очки, выявляются лучшие команды, игроки, проекты. Именно на этом этапе игра получает логическое завершение. Система оценивания в конечном итоге должна соотносить планируемые цели и полученный результат игры.

**7. Выгружение из игры.** Существует много техник, способствующих «выгружению» участников из игрового процесса. Их выбор зависит от целей игры и игротехнической компетентности преподавателя. Завершающая часть игры может быть посвящена размышлениям участников об их будущем, о перспективах использования в учебном процессе такого рода технологий обучения, домашним заданиям и т.д.

**8. Анализ результатов.**Анализируя учебную игру, учитель может определить, какие факторы влияют на успешность деловой игры:

* владение материалом по теме;
* подготовленность к игре всем ходом предшествующих занятий;
* проводится ли игра в первый раз, настроена ли учебная группа на продуктивное сотрудничество, активная позиция каждого ученика по отношению к происходящему и к своей роли в деловой игре.

Таким образом, сегодня в школьной практике учителями используется огромное количество различных учебных игр. Эффективная игра способствует формированию устойчивого интереса к предмету «История», накоплению глубоких исторических знаний и развитию личностного отношения к прошлому.