

Государственное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного профессионального образования  
«Челябинский институт переподготовки  
и повышения квалификации работников образования»  
Кафедра общественных и художественно-эстетических дисциплин

Чумак Наталья Ивановна

**Игровая деятельность  
как средство развития познавательной активности школьников  
на уроках по истории России**

Выпускная аттестационная работа  
по дополнительной профессиональной программе  
профессиональной переподготовки  
«Теория и технологии преподавания общественных дисциплин»

Научный руководитель:  
кандидат исторических наук,  
доцент кафедры общественных и  
художественно-эстетических дисциплин  
А.А. Фокин

Челябинск, 2014

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	3
<b>ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ</b> .....	8
1.1. Сущность понятия «познавательная активность».....	8
1.2. Игровая деятельность как средство развития познавательной активности школьников.....	16
Выводы по первой главе.....	34
<b>ГЛАВА 2. ОБОБЩЕНИЕ ОПЫТА ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ ИСТОРИИ РОССИИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ШКОЛЬНИКА</b> .....	36
2.1. Методика организации игровой деятельности школьников на уроках истории России .....	36
2.2. Мониторинг развития познавательной активности школьников на уроках истории России с применением игровой деятельности .....	60
Выводы по второй главе.....	73
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b> .....	75
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ И ЦИТИРУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ</b> .....	78
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ</b> .....	81

## ВВЕДЕНИЕ

Согласно Закону Российской Федерации «Об образовании» в части общих требований к содержанию образования (ст. 14) и задач основных образовательных программ (ст. 9, п. 6) [3]. Современный национальный воспитательный идеал – это высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее своей страны, укорененный в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации [15, 11 с.].

Система образования образует личность, формирует сам образ жизни народа, передает новым поколениям ценности нации.

В Концепции долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2020 года, отмечено, что в середине текущего десятилетия российская экономика оказалась перед долговременными системными вызовами, отражающими как мировые тенденции, так и внутренние барьеры развития.

Один из таких вызовов – возрастание роли человеческого капитала как основного фактора экономического развития. Для России ответ на этот вызов предполагает преодоление имеющихся негативных тенденций в развитии человеческого потенциала, которые в том числе характеризуются низким качеством и снижением уровня доступности социальных услуг в сфере образования [1].

Изменение образовательной парадигмы в России идет на фоне модернизации российского образования. Главная задача этих мер направлена на обеспечение современного качества содержания образования [2].

Концепция развивает основные принципы образовательной политики в России, которые определены в Законе Российской Федерации «Об образовании», и раскрыты в национальной доктрине образования Российской Федерации до 2025 года.

Стратегической целью государственной политики в области образования является повышение доступности качественного образования, соответствующего требованиям инновационного развития экономики, современным потребностям общества и каждого гражданина.

В соответствии с направлениями национальной образовательной инициативы «Наша новая школа» определяется стратегическая задача развития школьного образования, которая заключается в обновлении его содержания, технологии и методов обучения, достижение нового качества результатов, обеспечивающих конкурентоспособность отечественной школы.

Становящиеся социально-экономические тенденции в России определяют и тенденции образования: ориентацию на динамику, быструю смену технологий, нелинейность, гибкость, индивидуальность.

Актуальность дипломной работы заключается в следующем. В условиях достижения целей образования, соответствующих базовым документам и новому поколению стандартов, эффективными становятся игровые технологии, позволяющие конструировать воспитательную среду и социально-направленную деятельность, повышать мотивацию к участию в коллективных социально-значимых действиях. Отсюда следует, что: «арсенал форм современного учителя истории должен не только обновляться под влиянием усиливающейся роли личности учащегося в обучении, но и трансформироваться в сторону необычных, игровых форм преподнесения учебного материала» [17, 29 с.].

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Телевидение, компьютерные сети за последнее время значительно увеличили поток и разнообразие информации. Однако зачастую все эти источники предоставляют материал для пассивного восприятия. Основной задачей учителя становится предоставление обучающимся возможностей для активного овладения знаниями, развития навыков самостоятельного отбора и оценки получаемой

информации. Одной из форм обучения, которые могут развивать подобные навыки, является игра.

Игра – один из видов активной деятельности. Она в равной степени способствует как приобретению знаний, активизируя этот процесс, так и развитию многих качеств личности. Учитель, передавая знания посредством игры, учитывает не только будущие интересы учащихся, но и удовлетворяет сегодняшние.

Поэтому в современной школе многие учителя, делающие ставку на активизацию учебного процесса, используют на своих уроках игровую деятельность.

Все вышесказанное ставит перед школой задачу внедрения в учебно-воспитательный процесс новых технологий, способствующих развитию познавательной активности учащихся, что объясняет актуальность избранной мною темы: «Игровая деятельность как средство развития познавательной активности школьников на уроках по истории России».

Объект исследования – развитие познавательной активности школьников на уроках истории в 7 – 9 классах.

Предмет исследования – игровая деятельность как средство развития познавательной активности школьников на уроках по истории России.

Цель: теоретически обосновать и опытным путем проверить эффективность использования педагогических условий в игровой деятельности для развития познавательной активности школьников на уроках по истории России.

Задачи исследования:

- выявить педагогические условия применения игровой деятельности в развитии познавательной активности школьников на уроках по истории;
- определить содержание игр, обеспечивающих развитие познавательной активности школьников на уроках по истории;

- опытным путем проверить эффективность педагогических условий использования игровой деятельности в развитии познавательной активности школьников на уроках по истории России;
- проанализировать полученные результаты и сделать выводы об эффективности проведенной работы.

Изучение психолого-педагогической литературы по теме исследования позволило выдвинуть следующую гипотезу: «Эффективность использования игровой деятельности в развитии познавательной активности школьников на уроках по истории будет обеспечена, если:

- игру рассматривать не только как развлечение, добавочное средство на уроке, а как одно из ведущих средств;
- организовать систематический процесс игровой деятельности, способствующий интеллектуальному развитию ребенка;
- оценить потенциал игровых технологий в развитии познавательной активности школьников;
- учесть индивидуальные и возрастные особенности учащихся.

Методологическая основа исследования: коммуникативно-деятельностный подход, дифференцированный подход, в процессе применения игровой деятельности как средство развития познавательной активности школьников на уроках истории.

Для реализации цели и задач использовались следующие методы исследования:

- анализ психолого-педагогической и методической литературы;
- методы педагогической диагностики: наблюдение учебной деятельности школьников на уроках истории; тестирование, анкетирование учащихся;
- методы анализа и сравнения результатов опытной работы по осуществлению игровой деятельности в развитии познавательной активности школьников на уроках по истории;

Экспериментальная база исследования – МОУ Южно-Степная СОШ Карталинского района Челябинской области.

В исследовании принимали участие учащиеся 7–9 классов. Возраст школьников 13–15 лет.

Структура работы. Квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы, приложения. Общий объем работы составляет 81 страниц.

Во введении дается общая характеристика осуществленного исследования, обоснование выбора темы работы; определяются объект, предмет, цель и задачи исследования, гипотеза; раскрывается практическая значимость.

Первая глава – «Теоретические основания развития познавательной активности школьников» раскрывает основания, по которым осуществляется анализ состояния проблемы.

Вторая глава – «Обобщение опыта применения игровой деятельности на уроках истории России для развития познавательной активности школьников» – представляет общую характеристику методики организации и мониторинг игровой деятельности на уроках истории России.

В заключении приведены общие итоги исследования, намечены перспективы дальнейшего изучения проблемы.

Практическая значимость исследования заключается в том, что работа может быть полезна педагогам практикам, так как содержит конкретный материал по применению игр на уроках истории.

# ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ

## 1.1. Сущность понятия «познавательная активность»

Феномен познавательной активности как один из важнейших факторов обучения постоянно привлекает внимание исследователей.

Что же такое познавательная активность? Раскрытие сути этого понятия можно начать с научного определения термина активность. Обратимся к словесным источникам. В толковом словаре, активный – энергичный, деятельный; противоположное – пассивный. В некоторых языках деятельность и активность называют, одним словом activity.

Познавательная активность является социально значимым качеством личности и формируется у школьников в учебной деятельности. Проблема развития познавательной активности школьников, как показывают исследования, находилась в центре внимания педагогов с давних времен.

Педагогическая действительность ежедневно доказывает, что процесс обучения проходит эффективнее, если школьник проявляет познавательную активность. Данное явление зафиксировано в педагогической теории как принцип "активности и самостоятельности учащихся в обучении". Средства реализации ведущего педагогического принципа определяются в зависимости от содержания понятия "познавательная активность" [9, 27с].

Анализ литературы по проблемам развития познавательной активности свидетельствует, что термин этот ученые понимают по-разному. Одни отождествляют активность с деятельностью, другие считают активность результатом деятельности, третьи утверждают, что активность – более широкое понятие, чем деятельность.

Множество работ отечественных педагогов посвящено проблеме активизации учебного процесса.

Вот что пишет Т.И. Шамова: "Мы не сводим познавательную активность к простому напряжению интеллектуальных и физических сил ученика, а



рассматриваем ее как качество деятельности личности, которое проявляется в отношении ученика к содержанию и процессу деятельности, в стремлении его к эффективному овладению знаниями и способами деятельности за оптимальное время, в мобилизации нравственно-волевых усилий на достижение учебно-познавательных целей" [28, 65 с.]. Есть еще одна группа ученых, которая понимает познавательную активность как качество личности. Развитие личности – есть бесконечный процесс зарождения новых возможностей и превращения их в реальную действительность. Возрастные изменения в условиях обучения и воспитания детей оказывают решающее влияние не только на психику, но и на познавательную активность. Активность, самостоятельность, инициативность, творчество являются ведущими в определении направленности развития личности в современных условиях. Например, Г.И. Щукина определяет "познавательную активность" как качество личности, которое включает стремление личности к познанию, выражает интеллектуальный отклик на процесс познания. Качеством личности "познавательная активность" становится, по их мнению, при устойчивом проявлении стремления к познанию [5, 4 с.]. Ряд ученых рассматривают познавательную активность как естественное стремление школьников к познанию.

Общеизвестно, что человеку свойственно стремление к познанию. Это стремление проявляется в ребенке с первых дней его жизни [33, 108 с.].

Это структура личностного качества, где потребности и интересы обозначают содержательную характеристику, а воля представляет форму.

Преимущественно, проблема формирования познавательной активности на личностном уровне, как свидетельствует анализ литературных источников, сводится к рассмотрению мотивации познавательной деятельности и к способам формирования познавательных интересов. Развитие познавательной активности невозможно без активности мысли, поэтому наиболее значительны для интереса к познанию являются процессы мышления, но такие, которые дают эмоциональные переживания, не оставляя места холодной рассудочности.

Любая учебная деятельность школьника мотивирована. В. П. Беспалько в книге «Слагаемые педагогической технологии» дает определение мотива, как «потребность, побуждение, влечение...» При этом отмечает, важный показатель – «быстрота включения учащихся в учебную работу, степень устойчивости их интереса к ней и настойчивости в решении учебных задач». Мотив определяет направленность школьника на отдельные стороны учебной деятельности, связанная с внутренним отношением ученика к ней [11, 134 с.]. В своей работе учитель обязан опираться на возрастные особенности мотивации учения и умения школьников учиться.

Так, в старшем школьном возрасте преобладают:

– Широкие познавательные мотивы – интерес к знаниям.

– Учебно-познавательный мотив – интерес к способам добывания знаний совершенствуется как интерес к методам теоретического и творческого мышления (участие в школьных научных обществах, применение исследовательских методов анализа на уроке).

– Умение ставить в учебной деятельности нестандартные учебные задачи и находить вместе с тем нестандартные способы их решения [22, С.18–35.].

Э.А. Красновский дает познавательной активности совершенно особое определение: "проявление всех сторон личности школьника: это и интерес к новому, стремление к успеху, радость познания, это и установка к решению задач, постепенное усложнение которых лежит в основе процесса обучения" [19, С. 22.].

Познавательная активность является природным проявлением интереса ребёнка к окружающему миру и характеризуется чёткими параметрами. Об интересах ребёнка и интенсивности его стремления познакомиться с определёнными предметами или явлениями свидетельствуют: внимание и особенная заинтересованность; эмоциональное отношение (удивление, волнение, смех и др.); действия, направленные на выяснение строения и назначения предмета (тут важно учитывать качество и разнообразие обследованных действий); постоянное притяжение к этому объекту.

Исследования, отраженные в педагогической литературе, внесли огромный вклад в развитие теории познавательной активности: в них содержатся оригинальные идеи, теоретические обобщения, практические рекомендации.

Все выделяемые исследователями (Т.Н. Шамова, Г.И. Щукина) уровни познавательной активности можно классифицировать по следующим основаниям.

По отношению к деятельности: [7, С.36–40.].

1. Потенциальная активность, характеризующая личность со стороны готовности, стремления к деятельности.

2. Реализованная активность характеризует личность через качество деятельности, выполняемой в данном конкретном случае.

Основные показатели: энергичность, интенсивность, результативность, самостоятельность, творчество, сила воли.

По длительности и устойчивости:

1. Ситуативная активность, которая носит эпизодический характер.

2. Интегральная активность, определяющая общее доминирующее отношение к деятельности.

По характеру деятельности:

1. Репродуктивно-подражательная. Характеризуется стремлением запомнить и воспроизвести готовые знания, овладеть способом их применения по образцу.

2. Поисково-исполнительская. Характеризуется стремлением к выявлению смысла явлений и процессов, определению связей между ними, овладению способами применения знаний в измененных условиях. Средства для выполнения поставленной задачи отыскиваются самостоятельно.

3. Творческая. Совершается путем поиска, инициативы в постановке целей и задач, выработки самостоятельной оптимальной программы действий, переносу знаний в новые условия.

Данные уровни сформированности познавательной активности выделены с позиции качественного измерения, с точки зрения же количественного измерения обычно выделяются три уровня: высокий, средний и низкий.

Наиболее общими показателями познавательной активности ребенка являются:

- сосредоточенность, концентрация внимания на изучаемом предмете, теме (так, заинтересованность класса любой учитель распознает по «внимательной тишине»);
- ребенок по собственной инициативе обращается к той или иной области знаний; стремится узнать больше, участвовать в дискуссии;
- положительные эмоциональные переживания при преодолении затруднений в деятельности,
- эмоциональные проявления (заинтересованные мимика, жесты) [32, 24 с.].

Т.И. Шамова также выделяет три уровня познавательной активности, но определяет их не по методам обучения, а по образцу действия: воспроизводящая, интерпретирующая и творческая активность. Находясь на первом уровне познавательной активности, учащийся должен научиться воспроизводить при необходимости полученные знания или умения. Название интерпретирующего уровня говорит само за себя; уже имея некоторые знания, необходимо научиться трактовать их в новых учебных условиях, отталкиваясь от привычных образцов. Творческий уровень познавательной активности характерен для учащихся, которые не только усваивают связи между предметами и явлениями, но и пытаются найти для этой цели новый способ.

И в той, и в другой классификации речь идет об учащемся, который постоянно демонстрирует активность (разного уровня) в овладении знаниями. Учащиеся имеют различную степень включенности в процесс познания. Нельзя игнорировать позицию того школьника, который пассивно принимает знания (в социологии – это одностороннее принятие), и того, чья активность время от времени включается в познавательный процесс в зависимости от учебной ситуации. Вот почему предлагается еще один подход к познавательной

активности, где выделяется нулевой уровень активности. Этот уровень характеризуется не отказом от учебной деятельности, а скорее, индифферентным (безразличное, равнодушное) к ней отношением. Ситуативно-активный как переходная ступень от нулевой к стабильной, исполнительской активности в учебном процессе; и творческий, где максимально может раскрыться субъективная позиция школьника.

Управление активностью учащихся традиционно называют активизацией. Активизацию можно определить как постоянно текущий процесс побуждения учащихся к энергичному, целенаправленному учению, преодолению пассивной и стереотипной деятельности, спада и застоя в умственной работе. Главная цель активизации – формирование активности учащихся, повышение качества учебно-воспитательного процесса.

Познавательная активность не является врожденной. Она формируется на протяжении всей сознательной жизни человека. Социальная среда – условие, от которой зависит, перейдет ли потенциальная возможность в реальную действительность. Уровень её развития определяется индивидуально-психологическими особенностями и условиями воспитания.

Показателями познавательной активности можно назвать стабильность, прилежание, осознанность учения, творческие проявления, поведение в нестандартных учебных ситуациях, самостоятельность при решении учебных задач.

Наиболее общими показателями познавательной активности ребенка являются:

- сосредоточенность, концентрация внимания на изучаемом предмете, теме (так, заинтересованность класса любой учитель распознает по «внимательной тишине»);
- ребенок по собственной инициативе обращается к той или иной области знаний; стремится узнать больше, участвовать в дискуссии;
- положительные эмоциональные переживания при преодолении затруднений в деятельности,

– эмоциональные проявления (заинтересованные мимика, жесты).

В настоящее время школа сталкивается с нежеланием детей учиться, неумением самостоятельно получать знания, интеллектуальной пассивностью учащихся. Как пишет профессор Сорокоумова Е.А., данная проблема может быть решена путем оптимальной организации учебной деятельности, так как в учебной деятельности происходит становление и познавательной активности ученика [27, 14 с.].

Управление активностью учащихся традиционно называют активизацией. Активизацию можно определить как постоянно текущий процесс побуждения учащихся к энергичному, целенаправленному учению, преодолению пассивной и стереотипной деятельности, спада и застоя в умственной работе. Главная цель активизации – формирование активности учащихся, повышение качества учебно-воспитательного процесса.

Существуют разные подходы к понятию познавательной активности учащихся. Ш.А. Амонашвили указывает, что "познавательная активность – это инициативное, действенное отношение учащихся к усвоению знаний, а также проявление интереса, самостоятельности и волевых усилий в обучении"[7 С.36–40.].

В первом случае идет речь о самостоятельной деятельности учителя и учащихся, а во втором – о деятельности учащихся. Во втором случае в понятие познавательной активности автор включает интерес, самостоятельность и волевые усилия школьников [8, 46 с.].

Основными характеристиками познавательной активности являются:

- Естественное стремление школьников к познанию;
- Положительное отношение к учебе;
- Активная познавательная деятельность, направленная на осознание предмета деятельности и достижение значимого для ребенка результата;
- Проявление воли в процессе овладения знаниями.

Познавательная активность человека не является неизменным наследственным свойством личности, поэтому мы можем говорить о ее формировании и развитии.

В обучении активную роль играют учебные проблемы, сущность которых состоит в преодолении практических и теоретических препятствий в сознании таких ситуаций в процессе учебной деятельности, которые приводят учащихся к индивидуальной поисково-исследовательской деятельности.

Эффект деятельности для формирования познавательной активности зависит от педагогически правильной ее организации, использование ее объективных условий и внутренних возможностей личности ученика.

Суммируя все выше сказанное, можно определить познавательную активность как личностное свойство, которое приобретает, закрепляется и развивается особым образом в организованном процессе познания, с учетом индивидуальных и возрастных особенностей учащихся.

## **Игровая деятельность как средство развития познавательной активности школьников**

Важнейшей целью современного отечественного образования и одной из приоритетных задач общества и государства является воспитание, социально-педагогическая поддержка становления и развития высоконравственного, ответственного, творческого, инициативного, компетентного гражданина России.

Учение для подростка является главным видом деятельности. В учебной деятельности подростка имеются свои трудности и противоречия, но есть и свои преимущества, на которые может и должен опираться педагог. Последние, заключается в избирательной готовности, в повышенной восприимчивости к тем или иным сторонам обучения. Большим достоинством подростка является его готовность ко всем видам учебной деятельности, которые делают его взрослым в собственных глазах. Его привлекают самостоятельные формы организации занятий на уроке, сложный учебный материал, возможность самому строить свою познавательную деятельность за пределами школы. Беда подростка состоит в том, что эту готовность он еще не умеет реализовать, ибо он не владеет способами выполнения новых форм учебной деятельности. Обучить этим способам, не дать угаснуть интересу к ним – важная задача педагога. Одним из резервов повышения эффективности обучения подростков является целенаправленное формирование мотивов учения.

Формирование мотивов учения непосредственно связано с удовлетворением доминирующих потребностей возраста. Одна из таких потребностей подростка – познавательная потребность. При ее удовлетворении у него формируется устойчивые познавательные интересы, которые определяют его положительное отношение к учебным предметам. Подростков очень привлекает возможность расширить, обогатить свои знания, проникнуть в сущность изучаемых явлений, установить причинно-следственные связи. Поэтому с самого начала обучения необходимо формировать познавательную



активность учеников, что должно стать неотъемлемой чертой обучения школьников.

Одним из способов развития познавательной активности школьников может служить использование игровой деятельности в образовательном процессе. Игра – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. По определению, игра – это вид деятельности в ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игра объективно – первичная стихийная школа, кажущийся хаос которой предоставляет ребенку возможность ознакомления с традициями поведения людей, его окружающих. Природа как бы специально предоставила высшим животным и человеку длительный период детства, чтобы, играя, они развивали жизненно важные органы и функции.

Основатель психоанализа З. Фрейд развил мысль о компенсаторном характере игры, связав ее с бессознательными механизмами психики. Первая функция игры, по Фрейду, – это символическая реализация бессознательных влечений, что дает очищение и оздоровление психики. Вторая функция игры связана с тем, что в ней разрешаются, снимаются травматические ситуации, являющиеся источником невроза [28, С. 27.]. В современных языках понятие игры также чрезвычайно многозначно.

Блестящий исследователь игры Д.Б. Эльконин полагает, что игра организует с помощью культовых символов деятельность и, значит, учит ориентироваться в явлениях культуры, помогает использовать их соответствующим образом. Специальными исследованиями установлено, что первые потребности ребенка социальны. Д.Б. Эльконин пишет: «Мир ребенка – это, прежде всего взрослый человек как важнейшая часть окружающей ребенка

действительности, часть мира взрослых» [34, 141 с.]. Значит, игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению и спроецирована на отражение мира взрослых.

Личностные качества ребенка формируются в активной деятельности, и, прежде всего в той, которая на каждом возрастном этапе является ведущей, определяет его интересы, отношение к действительности, особенности взаимоотношений с окружающими людьми. В дошкольном возрасте такой ведущей деятельностью является игра. Прежде чем попытаемся охарактеризовать, в чем заключается ведущая роль игры в развитии личности ребенка, обратимся к понятию ведущая деятельность.

Ведущая деятельность определяется как «...деятельность, с развитием которой происходят главнейшие изменения в психике ребенка и внутри которой развиваются психические процессы, подготавливающие ребенка к новой, высшей ступени своего развития» [21, С. 41]. Общеизвестно, что всем этим признакам отвечает игровая деятельность. Она создает зону ближайшего развития и сама выступает как источник развития. Л.С. Выготский подчеркивает: «Через игровую деятельность и движется ребенок. В этом смысле она может быть названа ведущей, так как определяет развитие» [14, С. 64.]. Ведущее положение игры определяется не количеством времени, которое ребенок ей посвящает, а тем, что она удовлетворяет его основные потребности; в недрах игры зарождаются и развиваются другие виды деятельности; игра в наибольшей степени способствует психическому и умственному развитию.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

1. развлекательную (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
2. коммуникативную: освоение диалектики общения; самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
3. игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

4. диагностическую, выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
5. коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
6. межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
7. социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития [25, 24 с.].

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

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

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно–рекреативными возможностями. В том и состоит её феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании [30, 240 с.].

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 технологии урока (занятия) или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.

Например, интеллектуальная игра, которая наиболее полно воплощает в себе основные показатели активности: инициативность; энергичность, интенсивность, размах, широта, масштаб результатов (характеристика деятельности); добросовестность, интерес, любознательность (положительное отношение к деятельности); самостоятельность; самодеятельность; саморегуляция; осознанность деятельности; воля (упорство в достижении цели, настойчивость, доведение дела до конца); целеустремленность, целенаправленность; творчество [26, 54 с.].

Игру как метод обучения и воспитания, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в школах, в дошкольных и внешкольных учреждениях.

В играх закрепляются умения применять полученные ранее знания, умения пользоваться справочной, научно-популярной литературой, контурной картой. А главное – в процессе игры школьники получают знания, испытывая удовольствие. Положительные эмоции способствуют лучшему усвоению изучаемого материала, влияют на развитие личности ученика в целом.

Игра – вид деятельности, в условиях ситуации направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [24, С.12.].

В большинстве случаев передача готовых знаний не всегда побуждает человека к готовности и способности выявлять, анализировать и определять самостоятельно пути их разрешения. Требуется совершенно иной подход к организации обучения, изменяющий в целом систему взаимоотношений и взаимодействий.

Для школьника игра – увлекательное, прежде всего занятие. Этим-то она и привлекает учителей. В игре все равны. Она сильна даже слабым ученикам.

Более того, слабый ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказывается более важным, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность и благотворно сказывается на результатах обучения.

Характерная черта игры в том, что она одновременно ставит человека в несколько позиций. Эта особенность позиции вытекает из двуплановости игры. Личность в игре находится одновременно в двух планах: реальном и условном. И именно на эту черту должен обратить внимание учитель. В процессе игры он может по новому открыть ребенка для себя, т.к. в игре оба плана заметно переплетаются и ни один не исчезает [16, 22 с.].

Спектр целевых ориентаций:

- Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение УУД в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие исторических умений и навыков; развитие трудовых навыков.
- Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.
- Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.
- Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

Ученики сами формируют цель, выявляют проблемы, анализируют информацию, вырабатывают критерии и возможные пути решения проблем. Применяют свой жизненный опыт. Ученик превращается в главную фигуру

всего учебно-воспитательного процесса, что и делает обучение по-настоящему личностно-ориентированным. Личность ребёнка в современной образовательной технологии – субъект учебной деятельности. В традиционной педагогике – как объект [10, 79 с.].

Игра на уроке – комплексный носитель информации. В процессе игры срабатывает ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации. Так, с одной стороны игра пронизывает весь курс, органически проявляясь почти на каждом уроке, с другой – занимает примерно пятую часть, не вытесняя ценной практической деятельности. Выучить необходимый материал, ученика можно либо заставив, либо заинтересовав его. Игра же предполагает участие всех учеников в той мере, на какую они способны. Учебный материал в игре усваивается через все органы приема информации, причем делается это непринужденно, как бы само собой, при этом деятельность учащихся носит творческий, практический характер. Происходит стопроцентная активизация познавательной деятельности учащихся на уроке. Соперничество в работе, возможность посоветоваться, острейший дефицит времени – все эти игровые элементы способствуют активизации учебной деятельности учащихся, формируют интерес к предмету.

В процессе игровой деятельности происходит формирование всех четырёх компонентов содержания образования: УУД, опыта творческой деятельности и опыта эмоционального отношения к миру и к себе.

Значение игровой деятельности в формировании знаний и умений:

- 1) в процессе игры выявляются уровень знаний и умение применять их в новой, сложной ситуации;
- 2) активизации обучения, наличие элемента состязательности, эмоциональности деятельности приводят к повышению качества учебного процесса (в ходе игры усваивается 90 % учебного материала против 20 – 3% на обычном уроке);
- 3) проблемное содержание в игре активизирует мыслительную деятельность школьников;

4) учащиеся ощущают практическую значимость знаний основ исторической науки;

5) формальные знания превращаются в действенные;

Значение игровой деятельности в усвоении опыта творческой деятельности:

1) происходит приобщение к исследовательской деятельности;

2) раскрываются и развиваются творческие способности личности;

3) ученики получают возможности применять воображение, развивать ораторские способности;

Значение игровой деятельности в приобретении опыта эмоционально-ценностного отношения к миру, к деятельности, друг к другу:

1) игра отражает различные мотивы поведения;

2) происходит раскрепощение личности: преодолеваются неуверенность в себе, застенчивость, робость и развиваются такие качества личности, как самостоятельность, коммуникабельность, контактность;

3) эмоциональные переживания в ходе игры оказывают влияние на формирование мировоззрения;

4) расширяются кругозор и общая культура;

5) формируется нестандартное, критическое отношение к действительности.

Существует множество видов классификаций игр в зависимости от того, какие основания положены в её основу. Игра многофункциональна. Мы же остановимся лишь на роли дидактических, познавательных, обучающих, развивающих функций игры. Все игры познавательные. «Дидактические игры» – этот термин правомерен по отношению к играм, целенаправленно включаемых в раздел дидактики. Существует несколько групп игр, развивающих интеллект, познавательную активность ребенка. В книге Шмакова С.А. «Игры учащихся – феномен культуры» дидактические игры делятся на три группы:

I группа – предметные игры, как манипуляции с предметами. Через предметы дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей.

II группа – игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности. Интеллектуальные игры типа «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?». Данные – важная составная часть учебной, но, прежде всего, внеучебной работы познавательного характера. Творческие сюжетно-ролевые игры в обучении – не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом, она разводит то, что по «видимости едино», и сближает то, что в учении и в жизни сопротивляется сопоставлению и уравниванию. Научное предвидение, угадывание будущего можно объяснить «способностью игрового воображения представить в качестве систем целостности, которые, с точки зрения науки или здравого смысла системами не являются». Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, поскольку в них оно осуществляется во внешнем действии и непосредственно включается в действие. Стало быть, в результате игры у детей рождается теоретическая деятельность творческого воображения, создающая проект чего-либо и реализующая этот проект путем внешних действий. Происходит сосуществование игровой, учебной и трудовой деятельности. Учащиеся много и упорно трудятся, изучая по теме книги, карты, справочники и т.д.

III группа игр, которая используется как средство развития познавательной активности детей – это игры с готовыми правилами, обычно и называемые дидактическими [30, 240 с.]. Как правило, они требуют от школьника умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, а главное – знать предмет. Чем искуснее составляется дидактическая игра, тем наиболее умело, скрыта дидактическая цель. Оперировать вложенными в игру знаниями школьник учится непреднамеренно, произвольно, играя.



IV группа игр – строительные, трудовые, технические, конструкторские. Эти игры отражают профессиональную деятельность взрослых. В этих играх учащиеся осваивают процесс созидания, они учатся планировать свою работу, подбирать необходимый материал, критически оценивать результаты своей и чужой деятельности, проявлять смекалку в решении творческих задач. Трудовая активность вызывает активность познавательную.

V группа игр, интеллектуальных игр – игры – упражнения, игры – тренинги, воздействующие на психическую сферу. Основанные на соревновании, они путем сравнения показывают играющим школьникам уровень их подготовленности, тренированности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную активность.

Учитель, используя в своей работе все 5 видов игровой деятельности, имеет огромный арсенал способов организации учебно-познавательной деятельности учащихся.

– По месту проведения игры: урочные и внеурочные.

– По дидактической цели – игры на изучение нового материала, проверку знаний и умений, закрепление и обобщение.

По форме организации учебной деятельности – индивидуальные и коллективные.

Деление академических игр на имитационные и неимитационные связано с технологией их создания и использования. Если при использовании игры моделируется какой-либо изучаемый процесс или имитируется какая-то реальность, то такие игры относятся к имитационным [13, С. 35].

Классификацию ролевых игр проводят по различным признакам. Они делятся на классы в зависимости от способа их создания и места проведения, по уровням сложности и по временному или целевому признаку. В данной работе мы приводим один из вариантов классификации ролевых игр.

По источнику создаваемого в процессе игры мира ролевые игры можно разделить на три основные группы: литературные, исторические и фантазийные. При этом не стоит забывать, что в чистом виде эти типы игр

практически не встречаются. Литературные ролевые игры имеют чётко указанный литературный источник (один, реже несколько). В таком случае, большинство ролей описаны в используемом произведении, указаны имена и род занятий персонажей. Исторические ролевые игры могут иметь, а могут и не иметь литературно-художественных описаний. Их основные источники – исторические и лингвистические очерки, серьёзные научные труды. Фэнтезийные ролевые игры основаны на совместном литературном и художественном творчестве их организаторов, причём это может быть как искусно выполненный коллаж из литературных и исторических источников, так и собственные оригинальные разработки. Естественно, что в таких играх предъявляются повышенные требования к творческим способностям игроков и организаторов игры.

По степени свободы игроков ролевые игры можно разделить на: театральные и творческие. В театральных играх заранее известен основной ход сюжета, а часто и его многие вспомогательные линии. Поэтому, основные усилия игроков направляются на воссоздание этого сюжета с возможно большей реалистичностью. В творческих ролевых играх, заранее заданного сюжета нет, а есть только начальная ситуация, хотя иногда и её может и не быть.

По месту проведения ролевые игры делятся на:

Настольные – наиболее простые по техническим требованиям игры. Игроку необходимы только бумага и ручка, а также разработанная система правил и информационных карточек. Большинство игр подобного рода предусматривает наличие подготовленного ведущего, но существуют игры, в которые можно играть и без него. Предварительная подготовка игроков не обязательна.

Кабинетные – игры, которые проводятся в помещении и в которых возможно моделирование значительных по протяженности территорий и процессов. Желательно наличие антуража и соответствующего снаряжения. Для этих игр необходимо присутствие ведущих (мастеров), регулирующих ход

игры. Подготовка участников игры зависит от уровня сложности данной игры. Возможно включение элементов настольных игр.

Полигонные – наиболее сложные по техническим требованиям игры, особенно когда они проводятся в течение нескольких дней и требуют решения транспортных и бытовых проблем. Как правило, для проведения ролевой игры на местности необходимы элементы антуража, костюмы для участников, игровое и туристское снаряжение. Для проведения масштабных ролевых игр необходимо присутствие подготовленных игротехников и административной группы, которые заранее готовятся к проведению мероприятия и курируют подготовку участников.

Деление ролевых игр по методу создания:

1. Базовые игры – в их основе лежит настрой на идею точного соблюдения фактов изложенных в историческом первоисточнике. Берутся базовые факты, законы и условия существования выбранного мира. Повторяются ситуации, которые возникали в реальной истории при изменении этих условий.
2. Условные игры – условия и законы существования игрового мира разрабатываются создателями и участниками игры самостоятельно, вплоть до физических, биологических и исторических.

Участников ролевых игр также можно классифицировать по нескольким признакам.

По отношению к игре и игровому опыту участники ролевых игр делятся на:

– Экскурсантов (пассивных участников) – участник не принимает активных действий, а только наблюдает за развитием сюжета, разыгрываемого группой игротехников или более опытными игроками. В промежутках между игровыми событиями он может свободно перемещаться по игровой территории и задавать вопросы.

– Ведомых (ограниченно участвующих) – участник непосредственно включен в игру. Он включен в команду или имеет индивидуальную роль, но их инициатива ограничена ведущими. Группа игротехников, согласно гибкому

сценарию, в котором заранее расписаны ключевые моменты, разыгрывает театрализованные фрагменты, с помощью которых разъясняется сложившаяся ситуация и дается толчок дальнейшему ходу игры.

– Игроков (свободно участвующих) – игрок самостоятельно определяет свои действия в игре. Он сам разрабатывает личные и командные легенды на основе мастерских установок. В игре могут иметь место театрализованные моменты, но в основном ход игры зависит от самих участников. В таких играх ведущие следят за соблюдением правил и регулируют ход игры.

Деловые (имитационные) игры в последнее время находят все более широкое применение в самых разных областях: в экономике и политике, в социологии, экологии, администрировании, образовании, городском планировании, истории. Имитационные игры используются для подготовки специалистов в соответствующих областях, а также для решения задач исследования, прогноза, апробирования намечаемых нововведений. Разрабатываются имитационные игры и как способ коммуникации между специалистами разных областей, как особый язык будущего.

При описании этого метода встречаются разные термины. «Обычно, если игра проводится экономистами, то она называется деловой игрой (businessgame), реже – управленческой (managementgame) или операционной. В сфере политики, городского планирования, как правило, используется термин "имитационная игра" (simulationgame). Наиболее распространенным и общим (и самым, на наш взгляд, точным) является термин "имитационная игра", или "игровая имитация", хотя единого мнения по вопросам терминологии среди специалистов нет» [5, 4 с.]. Использование термина "имитационная игра" связано с выделением существенных характеристик этого метода. С одной стороны, имитация понимается очень широко как замена непосредственного экспериментирования созданием и манипулированием моделями, макетами, замещающими реальный объект изучения. В социальных науках широкое распространение получила машинная имитация, реализующая формальную модель той или иной исследуемой системы. С другой стороны, существуют

собственно игровые методы, в которых участники принимают на себя определенные роли, вступают в непосредственное взаимодействие друг с другом, стремясь достигнуть своих ролевых целей. Предполагается, что "игровая имитация" или "имитационная игра" объединяет эти два подхода. Она основывается на конкретных ситуациях, взятых из реальной жизни, и представляет собой динамическую модель упрощенной действительности. При этом необходимо учитывать тот факт, что деловые или имитационные игры являются «серьезными» играми, а не развлечением или отдыхом.

«Разные люди приходят в игровой мир, у них разные характеры, разные мировоззрения, а потому и проблемы у них разные. Для одного новыми будут те ощущения, которые он испытал, будучи кабатчиком, для другого новыми будут ощущения воина и т.д. Возможен вариант, когда для учащихся новыми окажутся средства, которыми достигаются цели игры. Например: благосостояния можно достичь с помощью, работы, как это делает человек в своей привычной жизни, а можно выйти на большую дорогу и ограбить, если хватит здоровья, несколько караванов. Причем попытка использовать свою энергию, таким образом, в ролевой игре вряд ли будет сильно наказано, как если бы это произошло в реальной жизни. В общем, ролевое моделирование, это моделирование новых для человека открытий и ситуаций» [12, 18 с.].

Следует особо отметить, что деловую или имитационную игру необходимо отличать от других активных методов обучения, с одной стороны, и от методов социально-психологического тренинга – с другой. Надо признать, что в этом вопросе существует большая путаница: термины употребляются небрежно и подчас такие разные методы как групповая дискуссия, ролевые игры (также сама по себе достаточно разнородная область) и деловые игры попадают в одну компанию и обозначаются общим понятием «деловая игра». Трудность заключается как в недостаточной теоретической рефлексии данных эмпирически сложившихся методов, так и в отсутствии тех теоретических критериев, на основе которых можно было бы проводить сравнение подобных игр и их классификацию.

Отличительным признаком деловой (имитационной) игры, является наличие имитационной модели, (в организационно-обучающих (дидактических), а в ролевых играх такие модели не строятся). Действительно, создатель игры прodelывает огромную работу по анализу норм, организующих учебную деятельность. И только, выявив скрытые механизмы, пружины, определяющие "законы" функционирования и развития той или иной деятельности, представив ту или иную подлежащую изучению область или проблему как самостоятельно функционирующую систему, разработчик может сконструировать деловую игру; часто для того, чтобы создать имитационную модель, приходится провести серьезную исследовательскую работу. Организованная на основе, таким образом, выделенной имитационной модели игра и позволяет задать жесткую систему правил, учет которых приводит игрока к необходимости отражения игры как целого, т.е. к усвоению ориентировочной структуры воспроизводимой деятельности.

Поскольку в настоящее время интерес к игре вообще и к дидактической игре, в частности, быстро растет, это естественным образом приводит к увеличению числа игр, а также к их разнообразию. Ориентироваться в них становится сложнее. Поэтому актуальность вопроса классификации игр повышается с каждым днем.

Задача классификации – «навести порядок» во множестве различных игр, выделить принципиальные отличительные признаки, характерные для разных их групп. Классификация должна нести информацию о каждой группе игр. Игра настолько многогранное понятие, что говорить об одной классификационной модели просто невозможно. Из всего многообразия этих моделей следует выделить разделение игр по сущностной игровой основе.

Что отличает игру от других форм деятельности (учебной, трудовой, коммуникативной)? Наличие занимательной условности. Таким образом, сущность игры заключается в создании занимательной условной ситуации, благодаря которой деятельность приобретает игровой характер. Поэтому и разделять игры целесообразно исходя из того, за счет чего эта условность

достигается. В одних случаях это происходит на основе роли, которой должны придерживаться участники (ролевые игры), в других – условность создают правила; существует также синтетический тип игр.

В данной работе также важна классификационная модель по структурным элементам урока, в зависимости от дидактических целей игры:

- игры для изучения нового материала;
- игры для закрепления;
- игры для проверки знаний;
- обобщающие игры;
- релаксационные игры-паузы.

Дидактическая игра по истории является практической деятельностью, в которой дети используют знания, полученные не только на уроках истории, но и процессе изучения других учебных дисциплин, а также из жизненного опыта. Несомненным достоинством является то, что посредством игр знания синтезируются, становятся более жизненными. В этом смысле имеет право на существование классификации по межпредметным связям:

- историко-литературные;
- историко-филологические;
- историко-географические;
- историко-математические и т.п.

Существуют определенные требования к организации дидактических игр.

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.
2. Игра должна быть построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.
3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.
4. Игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельности учащихся.
5. Игра должна быть доступной, цель игры – достижимой, оформление – красочным, разнообразным.

6. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.

7. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.

8. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения [35].

Исходя из требований можно сформулировать основные цели, которые преследует игра:

- вызвать интерес к теме;
- спровоцировать потребность работы с учебной литературой;
- направить мыслительные процессы на самостоятельное познание сути вопроса.

Иногда, планируя учебный процесс, необходимо разделить обучающие игры по источнику познанию: игры на основе устного изложения учебного материала, игры на основе работы с наглядностью, игры на основе практической работы школьников.

При планировании педагогической работы в определенных случаях важно разделять игры по количеству участников на: групповые, индивидуальные, диалоговые (парные), массовые.

Это только несколько моделей классификации игр, которые позволяют показать некоторые возможности их систематизации в зависимости от целей использования игры в разных аспектах деятельности.

Результативность дидактических игр зависит от методики их организации и проведения. Положительных результатов в обучении и воспитании детей с использованием игровых методов можно достичь при условии направленности каждой игре на выполнение программных задач конкретных предметов.

Итак, из выше сказанного следует, что использование игр на уроках рекомендуется многими учеными и проверено, как эффективное средство активизации учащихся на уроках истории, учителями – практиками.



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

Воспитательное значение игры во многом зависит от профессионального мастерства педагога, от знания им психологии ребенка, учета его возрастных и индивидуальных особенностей, от правильного методического руководства взаимоотношениями детей, от четкой организации и проведения всевозможных игр. Кроме того, в игре с особой силой проявляются индивидуальные особенности детей, также влияющие на развитие творческого замысла. Через игру и в игре постепенно готовится сознание ребенка к предстоящим изменениям условий жизни, отношений со сверстниками и взрослыми, формируются качества личности, необходимые школьнику. В игре формируются такие качества, как самостоятельность, инициативность, организованность, развиваются творческие способности, умение работать коллективно.

## Выводы по первой главе

В заключение первой главы мы пришли к выводу, что исследования, отраженные в педагогической литературе, внесли огромный вклад в развитие теории познавательной активности: в них содержатся оригинальные идеи, теоретические обобщения, практические рекомендации. Поиск эффективных путей повышения качества усвоения учебного материала характерен и для педагогической практики. Повышение результативности обучения школьников не снимает проблемы такого социально значимого качества, как познавательная активность. Ее становление в школьном возрасте положительно влияет на развитие личности. В силу этого, необходимо, на наш взгляд, целенаправленная педагогическая деятельность по формированию познавательной активности школьников различных возрастных групп.

Познавательная активность – это инициативное, действенное отношение учащегося к усвоению знаний, а также проявление интереса, самостоятельности и волевых усилий в обучении. Познавательная активность необходима человеку, чтобы он смог познать себя, раскрыть заложенные в себе способности, найти свое место в жизни.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса используется игровая деятельность. Потребность в игре – одна из базовых потребностей человека вообще и ребенка, в частности. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует познавательные процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в образовательный процесс.

Включая в образовательный процесс игру или элементы игры, педагог должен учитывать возрастные особенности воспитанников. Игра должна быть доступна для детей данного возраста.

Учебная игра есть творческое повторение конкретной человеческой деятельности на глубоко личном уровне с элементами оригинальной новизны, полезности и значимости в условиях самостоятельности или соревнования с соперниками. И в этом заключен весь смысл игровой деятельности.

Вовлечение школьников в такую деятельность, в которой они не только поняли бы и проверили бы то, что им предлагают в качестве объекта усвоения, но и на деле убедились в том, что их успехи в саморазвитии, их судьба как специалиста в изначальной степени зависит от их собственных усилий и решений. Важнейшим условием реализации данной аксиомы в педагогической практике является игровая подготовка к реальной жизни и ее изменениям.

Таким образом, анализ понятия игры в научной и педагогической литературе дал нам основание утверждать о необходимости и возможности включения игровой деятельности в учебно-воспитательный процесс, как средство развития познавательной активности школьников.

## **ГЛАВА II. ОБОБЩЕНИЕ ОПЫТА ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ ИСТОРИИ РОССИИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ШКОЛЬНИКА**

### **2.1. Методика организации игровой деятельности школьников на уроках истории России**

Активизацию учащихся на уроках истории можно достичь через интересные сюжеты игр, личным участием детей в играх, проявлением творческих и интеллектуальных способностей учеников, поддержание эмоционального тонуса в деятельности учащихся; использование в процессе обучения комплекса дидактических игр; применение системы поощрений.

Использование игр в обучении истории решает множество задач одновременно:

- игры способствуют становлению творческой личности ученика;
- формирование умения выделять проблемы;
- принимать решения;
- развивают познавательный интерес к предмету;
- оказывают сильное воздействие на учащихся;
- формируют черты характера;
- стимулируют к поиску решений, формированию собственных позиций.

В данном разделе получили отражение ролевые, деловые и дидактические игры. Критерием отбора данной серии игр являлась их занимательность для школьников и простота их подготовки и исполнения на уроке истории. Игры описываются на примерах, какой-либо темы из курса истории России. Но это не значит, что игра не может быть проведена по другой теме или правила могут быть изменены. При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Познавательная и игровая деятельность на уроках истории осуществляется в несколько этапов:

I этап – организация индивидуальных игр (начальный игровой комплекс); Игры – упражнения проводятся как на уроках, так и во внеурочное время. Они занимают обычно 10–15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся, являются хорошим средством для развития познавательных интересов, осмысления и закрепления учебного материала, применения его в новых ситуациях. Это разнообразные кроссворды, загадки, игры – пятиминутки.

II этап – проведение игр – этюдов (групповые, коллективные игры); Игры – «Аукцион» используются с целью углубления, осмысления и закрепления учебного материала. На таких уроках активизация учащихся выражается в устных рассказах, вопросах, ответах, в их личных переживаниях и суждениях.

III этап – использование ролевых и деловых игр. Сюжетные (ролевые) игры дают возможность инсценировать условия воображаемой ситуации, а учащиеся играют определенные роли. Такие игры особенно влияют на эффективность обучения. Они способствуют развитию воображения, мышления, коммуникативных способностей, воли (см. приложение б).

Организация игр – не всегда простое занятие:

- Дисциплина: азарт игры может превратить урок в беспорядочное, шумное мероприятие.
- Серьезное отношение к предмету. Ведь учитель должен дать детям знание, и они должны быть научны.
- Оценка в игре – ещё одна проблема. Артистичные дети могут получить оценку не за знание, а за артистизм. В игре нет полной предсказуемости. Много разных проблем встает перед учителем: как часто следует привлекать игру, сколько времени нужно тратить на нее на уроке.
- 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 до мелочей.

Структурная схема, методических принципов организации и проведения ролевых игр на уроках истории, предложенная ниже, является условным алгоритмом разработки, проведения и анализа ролевых игр (см. приложение 1). Организация игры начинается с её замысла. Здесь необходимо представить условия и законы существования игрового мира. Схема описания такова: место действия, время действия, действующие лица и занимаемое ими положение, важные события предшествующие игровому периоду времени, ситуация сложившаяся до начала игры.

При этом основное внимание нужно уделить следующим моментам:

Во-первых, задуманный мир должен быть целостным и полным, и допускать множество различных ситуаций, в том числе заранее не заданных. Чем полнее и больше задуманный мир, тем лучше. Однако здесь следует делать поправку на опыт игроков.

Во-вторых, определяется продолжительность игры. Мир для однодневной игры существенно отличается от мира для многодневной и тем более для повторяющейся игры. Слишком широко задуманный мир, создать практически невозможно, а слишком узко задуманный будет исчерпан до заданного лимита игрового времени. И то, и другое одинаково плохо.

В-третьих, определяется форма проведения игры: кабинетная или полигонная» [18, 24 с.].

Следующий этап организации игры, разработка правил игры. При этом следует учесть следующий момент: во избежание разногласий в процессе игры правила должны быть зафиксированы в письменном виде. Все участники игры должны быть ознакомлены с правилами до начала игры, и каждая команда должна иметь хотя бы один экземпляр.

В правилах должна содержаться следующая информация:

- общее описание игрового мира и ситуации на момент начала игры;
- перечень участников и основных команд с указанием их имиджа;
- правила пересчёта реального и игрового времени;

– отдельные сведения по экономике, культуре, религии, государственному устройству и другим сторонам жизни игрового мира.

К этому минимальному списку можно добавить и другие разделы. Так, например, желательно включить в правила игры перечень прав и обязанностей игрока и мастера (организатора) игры.

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.

Чтобы выяснить, как игры соотносятся с изучением нового и постановкой учебно-познавательной задачи, начнем с первого варианта. Рассмотрим пример ролевой игры «Земский собор» (в 8 классе).

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 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). В реальности в начале 1860 – х годов Земский собор

могли созвать, но не созвали, ограничившись обсуждением крестьянского вопроса в редакционных комиссиях, в центральном и провинциальном комитетах. Однако мы попробуем пофантазировать и представить, что в начале 1860 г. подобное собрание представителей, заинтересованных в крестьянском вопросе, было созвано, и попытаемся, исходя, из наших знаний об интересах разных групп населения вообразить и воссоздать картину возможного обсуждения на Земском соборе основных положений крестьянской реформы. 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.

Опытная работа показала, что учащиеся начинают задавать большое количество вопросов после объяснения учителя. Это необходимо иметь в виду при планировании времени, приходящегося на каждый этап урока.

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.

Это фабула игры. Попробуем рассмотреть ее с методической стороны. Ролевая игра, в которой условность (игровое настроение) достигается за счет вхождения в определенную роль и ситуацию. В данной игре мы имеем роли Председателя Государственного Совета, Императора, представителей чиновничества, помещиков черноземных и нечерноземных губерний,



промышленников уральского региона и промышленников уральского региона и промышленников южного и центрального районов, крестьян. Эффективность игры зависит от степени вхождения учащихся в роли, от артистичности и активности участников игры. В первую очередь, это относится к исполняющему роль Председателя Государственного Совета, а также от знания контекста исторической ситуации, способности к импровизации.

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.

В постановке игрового познавательного задания прослеживается параллель с логическими заданиями. Игровое познавательное задание, также как и логическое задание, привносит избирательность при восприятии материала.

Если представлять себе игру как такую реальность и социальное пространство, в котором не испытывается «сопротивление» материала при реализации замысла и в котором поэтому все возможно, то знакомство с деловыми играми должно сильно поколебать такое убеждение. В отличие от распространенной точки зрения о том, что: «игра представляет собой царство неограниченной свободы» [13, С. 35.]. Представленная структура деловой игры (см. приложение 8) показывает, что: «она воспроизводит особую ситуацию не столько все возможности, сколько столкновения с жестко детерминированной жизненной реальностью (пожалуй, эта ситуация даже «жестче», чем реальная жизнь, ведь в так называемой реальной жизни часто можно уйти от решения той или иной проблемы, реально или психологически, можно прибегнуть к обману, игру же обмануть нельзя, нельзя отсрочить решение той или иной задачи)» [4, 12 с.].

Можно выделить следующие приемы и подходы к использованию деловой игры на уроках истории: игра выступает как модель реальных

исторических событий и ситуаций, исход которых известен или используется как модель возможных в будущем исторических событий, прогнозируя возможный исход моделируемых событий в действительности.

Основой разработки деловой игры является создание имитационной и игровой моделей, которые должны органически накладываться друг на друга, что и определяет её структуру. Итак, «деловая игра – это форма активности ученика, которая протекает в ограниченном пространстве и времени, как действия с предметом, имеющим непосредственное значение в его обыденной жизни, преследующие цель изменения переживаний «Я» по отношению к этому предмету» [6, 34 с.]. Иными словами – деловые игры непосредственно связаны с обеспечением обыденной жизни человека.

Учебные деловые игры, как и все другие виды игр, имеют свою структуру. Эту структуру можно описать следующими понятиями (см. приложение 2):

Перспектив деловой игры – в нём раскрывается концепция игры, её общее содержание, условия применения, т.е. говорится о том, зачем необходимо её проведение, какие отношения и люди моделируются в данной игре, на какую аудиторию она рассчитана. Сюда входят:

- сценарий — в котором даётся характеристика объекта деловой игры, устанавливаются и обосновываются роли, устанавливаются правила;

- игровая обстановка — отражает принципиальные решения по формам взаимодействия игроков в процессе проведения игры (с использованием дополнительной литературы, использование ЭВМ, использование документов и т.п.);

- регламент – заранее обозначенное, конкретное время проведения, как всей игры, так и отдельных её этапов описанных в сценарии. Для проведения игры назначается (выбирается) руководитель игры. В учебных деловых играх им может быть учитель в функциональные обязанности которого входит подготовка необходимых документов и материалов, обеспечение игровой обстановки, распределение обязанностей между другими участниками игры,

определение и сообщение им правил взаимодействия в процессе игры и во время подготовки к ней.

Затем формируются игровые команды и распределяются роли между игроками. «Число команд и игроков зависит как от характера и содержания игры (соответственно сценарию), так и от возможностей обеспечения каждой команды необходимыми материалами игры. Если к игрокам предъявляются конкретные требования (например, уровень компетенции), то их подбор ведётся с помощью специальных методик (чаще всего тестов). При необходимости устанавливается возможность совмещения игроками нескольких ролей или исполнение одной роли несколькими игроками» [4, 27 с.]. Важное значение при проведении деловых игр имеет определение начального уровня подготовки игроков, а также допустимость участия в конкретной игре учеников с разным уровнем знаний, умений и навыков. Это особенно важно при создании малых групп в соответствии со сценарием игры, поэтому особое значение приобретает исследование уровня компетентности игроков во владении игровым предметом.

В деловых играх в обязательном порядке должна существовать группа экспертов – людей наиболее компетентных в предмете игры. При необходимости проводится предварительное обучение экспертной группы с учётом вида и объёма предстоящей игры (чаще всего, учащимся рекомендуют дополнительные литературные источники, обеспечивающие при их использовании необходимую компетентность экспертов). Кроме этого, для проведения деловых игр, желательно создание счётной группы (поскольку большинство деловых игр носят соревновательный характер). В большинстве случаев, счётные группы создаются из числа наблюдающих игру. Протоколы для записи счета должны быть заранее согласованы с руководителем игры и экспертами. Еще одна немаловажная деталь. Для создания игровой ситуации необходимы специальные люди (мартышки), которые должны заниматься созданием всякого рода «помех» и случайных ситуаций, что, в большинстве случаев, служит основанием для принятия тех или иных решений участниками

игры. При отборе «мартышек» руководителю необходимо ориентироваться на качества нестандартности мышления своих учеников.

Игровая роль – чаще всего отражение какой-то реальной социальной роли или положения участника в структуре уже существующих игровых отношений. Время пребывания каждого участника игры в определённой роли определяется задачами обучения, которые решаются в данной игре и регулируются руководителем игры в зависимости от её результатов.

Вход в деловую игру обеспечивается определенными исходными данными о предмете игры, причем их реалистичность для учебной деловой игры, совсем не обязательна. В исторических деловых играх достаточна правдоподобность исходных данных и сведений по предмету игры, при этом, участники игры или ее руководитель могут менять исходные данные по ходу действия (хотя в большинстве случаев это означает начало новой игры).

Выходом учебной деловой игры являются те результаты, которые преследовались при ее проведении: для учащихся – это новый опыт переживания возможностей своего «Я»; для руководителя игры – накопленный опыт организации игровой деятельности и материалы, которые могут стать основой следующего тура игры или для разработки новой.

Последовательность действий участников деловой игры определяется областью возможных решений, т.е. возможными свойствами предмета игры. В оснащение деловых (как в прочем и других) игр входят инструкции программы алгоритмы действия; задания и способы обработки полученных результатов. Катализатором деловых игр обычно выступает руководитель, который определяет время, следит за соблюдением регламента и темпа игры. Стимулы к игре должны иметь все ее участники, для учащихся такой стимул общеизвестен – отметки по учебному предмету.

Полное погружение участников деловой игры в ее проблематику. Этот принцип предполагает, что во время проведения игры ее участники должны заниматься изучением и анализом только тех вопросов, которые относятся к данной игре. В некоторых случаях целесообразно, чтобы игра продолжалась

девять – одиннадцать часов в сутки, при этом желательно, чтобы и в нерабочее время участники игры продолжали общаться между собой. Такой марафон, естественно, требует тщательного продуманного плана проведения всех этапов игры. Это способствует созданию благоприятной атмосферы для творческой отдачи всех участников игры.

Постепенное вхождение участников деловой игры в игровую ситуацию. Суть в том, что основные сведения для игры получают не до начала игры, а в процессе самой игровой деятельности и делается это через реализацию педагогического принципа от простого к сложному.

Равномерная нагрузка – распределение материалов во времени и по возможностям игроков. Реализации этого принципа способствуют: использование тестов для оценки уровня компетентности играющих и для периодической оценки их знаний; перемещение участников группы на разных этапах игры (там, где это соответствует сценарию), их назначение на разные игровые должности; создание специальных ситуаций для демонстрации группе слабо изученных ею вопросов.

Критерием отбора того или иного элемента правдоподобия игры должна быть оценка его влияния на цели проведения деловой игры.

Вышеизложенное позволяет объяснить еще один любопытный факт: будто бы случайное различие в областях применения деловых и ролевых игр. Его объясняют тем, что: «деловые игры предложены экономистами и военными, поэтому основная область приложения метода – экономика и политика, военное дело, а ролевые игры предложены социальными психологами, поэтому основная область их применения – это тренинг коммуникативных навыков» [4, 4 с.]. Пример деловой игры «Мозговой штурм» (см. приложение 7).

Для активизации познавательной активности учащихся и их интереса к предмету на уроках использую дидактические игры. Дидактические игры, которые применяются на уроках истории России в 7–9 классах, довольно просты в исполнении (см. приложение 4).

Дидактической игры на уроках истории предназначены для обычных детей, они не требуют особой материальной базы и технической подготовки. Игры требуют разной степени самостоятельности – от игр «с самим собой», до состязательных. Роль учителя на таких уроках складывается из следующих операций:

- обозначение времени;
- определение места (расстановка парт, формирование групп);
- подбор средств (таблицы, видео, диафильмы, демонстрационные материалы);
- ролевое распределение;
- внесение элементов новизны;
- эмоциональное подкрепление («снятие страха», поощрение);
- общее руководство.

Кроме того, отдельные игры можно провести при изучении нового материала без предварительного ознакомления учащихся с соответствующей информацией. По времени они занимают в среднем от 10 до 30 мин, т.е. часть урока, а не весь урок. Таким образом, можно использовать игру вместе с другими видами учебной работы.

Всегда необходимо иметь чувство меры. Комплектация игр зависит от множества факторов: от наполняемости класса, возраста детей, их индивидуальных особенностей, от времени суток и времени года, от взаимоотношений учеников в классе и с учителем.

В педагогике играм уделено большое внимание. Но чёткого места в системе урока не определено. Поэтому большое внимание на практике уделяется адаптации игровых моментов на различных этапах.

Таблица 1.

## Игровые моменты на различных этапах урока истории.

Разделы урока	Игры				
Постановка целей и задач урока	«Чистая доска» (7–9кл.)	«Переводчик» (7–9кл.)			
Объяснение нового материала	Мозговая атака (9кл.)	«Реставрация» - «Внешняя политика России 1860 – 70 гг.» (8 кл.)	«Новый материал преподает... класс» (9 кл.)	Игра «Из уст в уста» (7–9 кл.)	Игра и учебная наглядность (7–9 кл.)
Отработка умений, закрепление	«Историческая азбука» (7–9 кл.)	«Исторический снежный ком». (7–9 кл.)	Продолжи рассказ. (7–9 кл.)	«Три предложения» (7–9кл.)	
Повторение	Рассказ наоборот	Аукцион (7 кл.) – «История России в датах»	«Не отосланные депеши – Викторина»	«Земский собор», (8 кл.)	Вертушка в 9 кл.
Контроль	«Герой, дата, события» (7–9 кл.)	«Кто хочет стать отличником» (9 кл.)	«По страницам истории» (7–9кл.)	«Своя игра»	
Домашнее задание	Кроссворд	Головоломка	Шарады		
Окончание урока	Ассоциации(7–9 кл.)	«Найди ошибку» (7–9 кл.)			

Ученикам нравится не только играть, но и быть авторами заданий. Чтобы сделать это, надо глубоко изучить тему. Достоинством является то, что в ходе игры понятия рассматриваются с многих сторон, в полноте их свойств.

В играх применяются как верные, так и неправильные утверждения, что стимулирует развитие логического мышления. Проявляется самостоятельность в принятии решений, представляется каждому возможность отстоять свою точку зрения, почувствовать уверенность в своих знаниях, побороть страх перед аудиторией.

Далее приводятся варианты дидактических игр, применяемых на уроках по истории России.

Методика организации дидактической игры (см. приложение 3).

1. Постановка учебно-игрового задания перед изучением нового материала. Это адресованное учащимся задание может быть направлено на выполнение одной из логических операций (выделение главного, сравнение и пр.) или на развитие исторического воображения. Кроме того, задание работает и на занимательность обучения и, таким образом, мотивирует, стимулирует и активизирует познавательные процессы школьников.

2. Организация самостоятельной работы учащихся по выполнению учебно-игрового задания при изучении нового материала.

3. Применение полученных учащимися знаний в ходе кульминации и заключительного этапа игры (при этом изучение нового материала и его закрепление объединяются в единый процесс).

В зависимости от замысла учителя данные положения при проведении игры могут быть реализованы на одном уроке или растянуты во времени на несколько уроков

Достоинство такой методики состоит в следующем:

- 1) Игра мотивирует, стимулирует и активизирует познавательные процессы школьников – внимание, восприятие, мышление, запоминание, воображение.
- 2) Игра, востребовав полученные знания, повышает их прочность.
- 3) Одним из достоинств является повышение интереса к предмету практически у всех учащихся.
- 4) Посредством игры задействуется «ближняя перспектива» в обучении.
- 5) Игры позволяют развивать специальные способности учащихся к занятиям историей:
  - историческую память учащихся, в первую очередь на исторические факты, явления, представления;
  - способность к ретроспективному мышлению, к осмысленной реконструкции картины исторического исследования;
  - способность к историческому сопереживанию.



б) Игра позволяет гармонично сочетать эмоциональное и логическое усвоение знаний, за счет чего учащиеся получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.

Для организации игры «Чистая доска» перед объяснением нового материала учитель в разных концах школьной доски, в произвольном порядке, записывает вопросы (для удобства игры их необходимо пронумеровать), которые могут быть выражены как в обычной форме, так и рисунком, схемой, фрагментом карты и т.д. Они должны быть построены на материале изучаемой темы. Учитель говорит, что по ходу объяснения нового материала класс будет участвовать в игре «Чистая доска». «Посмотрите на доску, она совсем не чистая, наоборот, вся заполнена разными вопросами. Ответы на них будут содержаться в моем рассказе. Я время от времени буду спрашивать, готовы ли вы ответить на какой-нибудь вопрос. Если вы даете ответ на него, то этот вопрос стирается. Задача в этой игре состоит в том, чтобы к концу урока доска оказалась чистой».

Другой вариант игры, может включать небольшое соревнование: какой ряд поможет стереть больше вопросов. В этом случае необходимо отмечать, какой из рядов ответил на тот или иной вопрос.

Третий вариант – когда все ученики письменно в тетради отвечают на вопросы по ходу объяснения учителя. Потом выявляется тот, кто ответил на максимальное количество вопросов «Поднимите руки те, кто ответил на все вопросы», – спрашивает учитель. Если таких нет, то задается следующий вопрос: «Кто не ответил всего на один вопрос?». Зачитываются вслух его ответы и стираются вопросы. Выигравший получает оценку. Если остались вопросы без ответа, то отвечают другие ученики. Если и после этого останутся без ответов некоторые вопросы, то они автоматически становятся для класса домашним заданием.

Игра «Из уст в уста» строится на неоднократном прочтении вслух учителем учебного текста, в основе которого лежит либо сюжетно-образное повествование, либо художественное описание, либо образная характеристика.

Игру можно проводить с целым классом. Вызываются 4 человека. Трое из них должны ненадолго выйти из класса (допустим, это второй, третий и четвертый участник игры). Оставшийся (первый участник) вместе со всем классом должен внимательно выслушав рассказ, который зачитывает учитель для того, чтобы потом пересказать его второму участнику. Рассказ должен быть коротким, интересным и может содержать максимум имен собственных, дат, терминов (примеры рассказов по одной из тем школьного курса помещены ниже). Как только рассказ зачитан, приглашается второй участник игры. Его задача – внимательно выслушать пересказ первого участника, чтобы потом передать информацию третьему участнику игры, который, наконец, делится услышанным с четвертым. Последний (четвертый) участник пересказывает классу то, что он понял из речи третьего участника (важно, чтобы игра проходила очень динамично: говорить нужно в быстром темпе и без пауз). После этого учитель медленно читает первоначальный вариант рассказа, а затем помогает школьникам разобраться то, что оказалось сложным для пересказа, задает вопросы по содержанию темы.

В этой игре в основу деятельности ложится операция по усвоению (запоминанию) информации и передаче ее другому. Условный компонент выстраивается на основе следующих правил: информация принимается и передается, в игре участвует только определенное количество игроков и т.д. Занимательность возникает из-за несовершенства пересказа, в результате которого искажается и теряется часть информации. Получается забавная картина, которая отражает субъективность передачи информации «из уст в уста». Стоит заметить, что учащиеся, не являющиеся игроками, – не совсем пассивные зрители игрового действия: они мысленно фиксируют искажение информации и пытаются сами вспомнить, как же было в первоначальном варианте, тем более учитель говорит о возможности записей по ходу чтения текста. Следующий момент активизации всех учащихся в игре происходит тогда, когда перед последним чтением текста учитель спрашивает, кто из сидящих в классе может исправить получившиеся ошибки. Подобный анализ

ошибок может выявить степень активности большей части учащихся. Игра становится актуальной и в том случае, когда необходимо провести словарную работу. Создается дополнительная мотивация к изучению сложных терминов, имен, дат.

Что дает подобное игровое задание и сама игра?

Первое – это интересная деятельность учащихся с учебным материалом. Чтобы наглядно показать преимущество деятельностного подхода, представим данные психологов: «от услышанного учащимися в течение урока у них в памяти остается в среднем 10 % содержания, от воспринятого через чтение закрепляется 30 % , наблюдение учащимися какого-либо предмета или явления оставляет в их памяти в среднем около 50 % воспринятого, практические действия учащихся с учебным материалом составляют в их памяти в среднем 90 % воспринятого» [33, 208 с.].

Второе – эмоциональное восприятие материала, непосредственное, живое в нем участие. Читая книгу, ребенок представляет судьбу персонажей, а в процессе игры он ее проживает. Эта существенная разница очень важна для обучения истории. Воображение ребенка в игре зачастую способно сделать на много больше, чем чтение многочисленных исторических источников на уроке. Таким образом, посредством игры развивается способность к историческому сопереживанию.

Третье – возможность развития многостороннего восприятия истории.

Потенциал игры, будучи задействованным при постановке учебно-познавательной задачи, повышает качество самой игры, создавая условия для привлечения творческой активности каждого на стадиях разработки сценария и режиссуры. Поскольку подготовка к конкурсу проходит в группе, подобная работа в классе позволяет каждому накопить идеи для обсуждения. Одновременно и процесс обучения «работает» на игру, исторические знания повышают уровень инсценировки. И усвоение новой темы становится необходимым не для абстрактной цели, а для реализации сегодняшних насущных потребностей подростков (в самосознании, общении и реализации

своих возможностей), для осуществления интеллектуального и творческого общения на материале истории.

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 вопросов учителя и ответов учащихся. Затем оценивается работа каждой группы.

Для работы с терминологическим материалом наиболее подходит одна из игр с правилами «Переводчик». Трудностью в усвоении различных определений является сложность научного языка. Зачастую школьники просто «зазубривают» определения, не понимая их смысла. В данной игре, детям предлагается сказать какую-либо историческую фразу другими словами, перевести с «научного» языка на «доступный». Например: «Разночинцы – межсословная категория населения, в основном занимавшаяся умственным трудом = люди разного чина и звания, получившие высшее образование = выходцы из разных сословий, пополнившие ряды русской интеллигенции». Учитель фразы могут записываться в специальный исторический словарь, который может висеть на стенде исторической информации в кабинете.

Игра и учебная наглядность. При изучении нового материала очень большое значение имеет наглядность. Наглядность бывает изобразительная, предметная и условно-графическая. Игровые возможности наиболее реализуемые применительно к первым двум.

Работа с наглядностью на уроке истории строится посредством наблюдения и анализа содержания наглядного объекта. Если учитель использует учебную картину, он добивается, чтобы школьники не просто «взглянули на картинку», а действительно увидели, что там изображено, обратили внимание не только на общий план, но и рассмотрели детали, которые часто наиболее важны для исторического анализа. В традиционной методике такая работа может строиться на основе сюжетно-образного повествования или художественного описания по событийной картине. В рассмотрении типологической картины наиболее характерный прием – беседа, помогающая учащимся самостоятельно извлекать знания.

Средствами игры учащиеся получают игровое задание, которое побуждает их внимательно рассмотреть картину, чтобы потом на основе увиденного и услышанного на уроке воплотить в собственный образ, приближенный к историческому. В игре «Живая картина» необходимость внимательного анализа диктует последующее сценическое творчество, поскольку ученикам дается задание «оживить» какое-либо историческое событие по учебной картине: «Продажа крепостных», «Военный совет в Филях» и т.д. или какое-нибудь известное историческое полотно: «Переход Суворова через Альпы», «За расчетом», «Боярыня Морозова» и т.п. За несколько дней до урока нужно предложить учащимся заранее подготовленный текст инсценировки по картине. Так, например, при оживлении иллюстрации из учебника истории средних веков «Военный вождь с дружиной» учащимся предлагается допустить, что на рисунке изображен полководец со своими воинами, празднующими очередную победу. Далее следует инсценировка.

Может быть вариант игры, когда по ходу изучения нового материала учитель сам создает или «рисует живую картину» с помощью учащихся, раздавая им соответствующие роли.

Например, при объяснении темы «Либеральные реформы 60 – 70 гг. XIX века в России». Учитель, раскрывая суть судебной реформы, «рисует» картину пореформенного окружного суда. Ученик, сидящий на первой парте среднего

ряда, определяется судьей, целый ряд из двенадцати человек « назначается » присяжными заседателями, из оставшихся по ходу объяснения выбираются и рассаживаются в соответствии с ситуацией «прокурор», «защитник», «подсудимый».

Некоторые игры проводятся на основе знаний главы (см. приложение 5), что удобно для применения этих игр на уроках обобщения.

Организация изучения нового материала на уроке может осуществляться в ходе самостоятельной работы учащихся, где для игры открывается много возможностей. Уже описанные ранее игры могут использоваться и при самостоятельной работе с текстом учебной (художественной, художественно-публицистической) книги или с документами.

Игра «Историческая азбука». Задаётся буква, допустим «Д». Ребята по одному, парами или по 4 человека предлагается за определённое время написать список, состоящий из слов, начинающихся с этой буквы и тесно связанных с изучаемой темой. Побеждает команда с самым длинным списком.

Игра «Герой, дата, события». В игре участвует весь класс. Ведущий проходит мимо участников игры (которые сидят, как обычно, за партами) и просит одного из них назвать героя, другого – дату, а третьего – событие. Первый ученик называет имя героя, следующий дату, связанную с этим героем, а третий – соответствующее событие.

Игра «Исторический снежный ком». Задаётся тема, например «Смутное время». Первый участник игры называет имя какого-либо исторического героя, относящегося к данной теме (например, Лжедмитрий I), следующий участник должен сначала произнести то, что сказал первый, а затем добавить новое имя, понятие, связанное по смыслу с темой (например, Лжедмитрий I, Тушино). Новый участник дополняет этот ряд: Лжедмитрий I, Тушино, Лжедмитрий II. В конце получается длинный ряд имён и понятий, относящихся к определённой исторической теме.

Игра пройдёт более организованно, если попросить всех играющих выйти к доске и встать в одну линию.

Тот, кто ошибается или делает слишком длинную паузу. Выходит из игры и садится на своё место. Линейка быстро редеет. Один из учащихся записывает на доске образовавшуюся цепочку и отмечает ошибки. Играющие стоят лицом к классу, поэтому записи на доске видны только учителю и выбывшим из игры. Игра завершается беседой, в которой определяется взаимосвязь слов, образовавших цепочку.

Игра «Три предложения». Зачитывается короткий рассказ или документ. Ученикам необходимо внимательно выслушать и передать содержание рассказа или документа тремя простыми предложениями. Побеждает тот, у кого рассказ короче и при этом точно передаёт содержание. Другой вариант игры – работа с печатным текстом. Это может быть отрывок из учебника. Три простых предложения ребята могут записать в тетради. В этом случае удобней выявить победителя. Эта игра помогает развивать очень важное умение – выделять главное, на котором основываются и навыки работы с прессой, и ориентирование в информационном потоке, а также умение составлять план, конспект ребёнка. В ходе игры дети учатся оказывать помощь товарищам. У детей развивается чувство ответственности, коллективизма.

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.

Самостоятельная работа учащихся с текстом становится увлекательной, если превращается в игру «Найди ошибки».

Эта игра обычно применяется при закреплении и повторении материала. Однако она успешно может использоваться и при излучении нового материала, если перед работой над текстом с ошибками дети изучают такой же текст, но без ошибок. Таким образом, правильный текст является частью игры, и школьники работают над ним с большим интересом.

Учитель заранее подготавливают несколько листов с текстом № 1 (без ошибок) по изучаемой теме, а также столько же листов с подобным текстом №

2, в котором специально допущены исторические ошибки (примеры текстов помещены ниже). В отличие от подобной игры на закрепление или обобщение, ошибки в тексте при изучении нового материала могут быть не очень сложными; главное, чтобы они были «занимательными» (с чувством юмора, например). Ребята могут работать с ними как индивидуально, так и разбившись на пары или на группы по 4 человека (2 пары объединяются). Учитель объясняет суть игры: «Ребята, у каждого из вас (у каждой группы) на парте лежит лист с текстом. Вы должны внимательно изучить содержание рассказа. На эту работу вам дается 10 минут. Разрешается делать записи в тетради (по усмотрению учителя). Ровно через 10 минут этот текст будет собран, и вы получите другие листы с похожим текстом. Только в нем будут ошибки, которые вам надо найти. Победит тот (та группа), кто за определенное одинаковое для всех время правильно обнаружит наибольшее количество ошибок. Итак, время пошло».

Игра «Реставрация», в которой 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. Школьникам необходимо восстановить текст и увеличить его. Учитель предваряет игру примерно следующим образом: «Представьте себе, что вы – работники архива и нашли древние листы, местами почерневшие от сырости; чернила во многих местах размылись или выцвели. Вам надо восстановить текст».

Игра может проходить по группам или индивидуально.

Например, один из вопросов темы «Внешняя политика России 1860–70 гг.». о формировании российско-китайской границы зашифрован в нижеприведенной записи: Р.: нет границы на Дальн. Востоке. 1849 – 55 – уточнены карты р-на Амура и Уссури – > встал? о Р.– кит.границе. 1858 – г. Айгунь – заключ. Дог – ро Р.– кит.Границе (по р. Амур до впадения р. Уссури). 1860 – Пекин – заключ. Дог – р: Уссур.край (Приморье) за Р. 20.06.1860 –бухта Золотой Рог – осн. г. Владивосток.



Когда игра проходит в первый раз, необходимо на первом предложении показать, что значит расшифровать его. Например, в данном тексте учитель показывает пример расшифровки, высказывая вслух размышления по поводу первого размышления.

«Р.: нет границы на Дальнем Востоке». Р. – это сокращенная запись слова «Россия». Если мы просто уберем в этом предложении сокращения, то получится: «Россия: нет границы на Дальнем Востоке». Но мы так обычно не говорим. Надо согласовать падежи. «У России не было границы на Дальнем Востоке». Хорошо бы еще сделать предложение наполненным и красивым, ведь наша задача максимально увеличить текст. Предположим, мы можем рассуждать следующим образом. Россия существует уже долгие лета, а границы на Дальнем Востоке еще нет. У нас получится: «Долгое время у России не было границы на Дальнем Востоке». Или: «За долгое время существования России и даже к середине XIX в. официальной границы на Дальнем Востоке между Россией и Китаем не существовало». Так и запишем. Но у каждого из вас может получиться свой вариант. Совсем не обязательно такой. А теперь продолжайте работу самостоятельно.

При проверке работ учащихся учителю целесообразно ознакомить ребят с интересными вариантами разных «расшифровок». Проведение этой игры готовит учащихся к игре противоположного значения «Зашифруй текст», в которой требуется сократить текст насколько это возможно, но так, чтобы по вновь получившейся записи можно было воспроизвести первоначальный вариант – работа по составлению конспекта. Однако выполняя ее в форме игры, школьники проявляют максимум заинтересованности, внимательности, творчества, что приводит к большей успешности не только в усвоении материала, но и в развитии полезных умений.

Тот, кто увлекается историческими играми, знает, что есть много вариантов игры «Аукцион». Ниже приведен пример.

После того, как пройдет один из исторических периодов, например, «Эпоха Петра I», на уроке обобщения можно предложить ребятам игру.

«Продается» оценка «5» или приз. Каждый из учащихся может «купить» ее. Для этого нужно, подняв руку, назвать любое историческое лицо, жившее в эпоху правления царя Петра I. Любой другой «участник торгов» может назвать более высокую «цену», назвав другого современника Петра I. При этом называемые времена не должны повторяться, повторившийся участник выбывает из борьбы. Каждое названное имя может записываться на доске (для этого назначается специальный ученик) и в тетрадях учащихся (что с одной стороны, делает более эффективным повторения, с другой, вносит в игру больше порядка). Если лицо, которое назвал учащийся, малоизвестно, то учитель может попросить назвавшего сказать о нем несколько слов. Если после очередного названного имени возникает пауза, учитель медленно ударяет молотком три раза, ребята за это время могут назвать других исторических героев. Выигрывает тот, кто последним назовет имя исторического героя, после чего до третьего удара молотком никто другой не произнесет уже никакого нового имени. Победитель получает оценку «5» (или приз).

Таким же образом можно провести аукцион дат, событий.

Продолжи рассказ. В этой игре двое учеников должны по одному предложению рассказать материал изучаемой темы. Один начинает, другой продолжает. Выигрывает тот, чье предложение будет последним, в то время как другой уже не сможет больше ничего вспомнить.

Игра позволяет эффективно повторить пройденный материал, развивает оперативность мышления и памяти, умение логично излагать материал, способность слушать другого человека.

Игра «Рассказ наоборот» – является оправданием предыдущей работы с текстом. Кроме того, информация, выстроенная подобным не обычным образом, имеет дополнительные возможности для осмысленного восприятия материала.

Учитель предлагает учащимся текст с целью извлечь из него максимум информации за определенное количество времени. Объявляется, что по окончании изучения текста будет объявлено игровое задание. Затем учитель

отбирает текст или отбирается книга, где он помещен. А учащиеся должны по одному предложению рассказать текст – только наоборот. Например, если это рассказ о вторжении Батыя в Северо-Западную Русь в 1237–38 гг., то первый участник говорит: « К лету 1238 года монголы вернулись в степи, а Северо-Западная Русь лежала в руинах». Второй участник игры продолжает: «Город отбивал атаки семь недель, и татары назвали его «злым городом». Третий: «На обратном пути татары наткнулись на небольшой город Козельск» и т.д.

Ассоциация. В этой игре может принимать участия, как целый класс, так и один человек. Ведущий, называет какого-либо исторического героя (или исторический термин). Например, Петр I. Учащиеся класса должны назвать, с чем или с кем ассоциируется у них этот герой. Петр I может ассоциироваться с российским флотом, у кого-то – с Меншиковым, но могут быть ассоциации не совсем понятные, например, с Иваном Грозным. В этом случае можно попросить объяснить, почему возникла такая ассоциация. Воображение у всех детей разное, и поэтому некоторые ассоциации могут быть далекими от истории, в этом случае лучше не заострять на них внимание.

– Викторина – «Не отосланные депеши» (см. Приложение № 8) [20, 141 с.], Головоломка (см. Приложение № 9) [20, 134 с.].

Активное использование игры в обучении на уроках истории дают большой эффект общения, приносят хорошие результаты. Играя с увлечением, дети лучше усваивают материал, не устают и не теряют интереса. Данная форма организации и проведения уроков может изменить отношение ребёнка к себе и уроку. Использование форм популярных телепередач всегда вызывают повышенный интерес у учащихся. Такие игры хороши тем, что проводиться они могут практически в любой параллели и по любой теме.

## **2.2. Мониторинг развития познавательной активности школьников на уроках истории России с применением игровой деятельности**

Педагогический эксперимент проводился на базе Муниципального общеобразовательного учреждения Южно-Степная СОШ, Карталинского района Челябинской области в период с сентября 2012 года по февраль 2014 года. В исследовании принимали участие учащиеся 7–9 классов. Возраст школьников – 13–15 лет.

Исследование процесса развития познавательной активности школьников на уроках истории России с применением игровой деятельности осуществлялось в несколько этапов:

I – аналитический (сентябрь – октябрь 2012 г.) – проводился анализ состояния развития познавательной активности с использованием игровых технологий в отечественной педагогической теории и практике: изучалась методическая литература, были определены цель, задачи, гипотеза.

На данном этапе проводился анализ школьной документации 7 и 8 классов, анализ результатов качественной успеваемости за 2011 – 2012 учебный год, исследование уровня познавательной активности учащихся 7 и 8 классов на уроках истории России.

II – подготовительный (ноябрь – декабрь 2012 г.) – анализировался процесс решения учебных задач:

– Выявить у школьников эмоциональный настрой на уроках истории России с применением игровой деятельности.

– Определить уровень умственного развития учащихся в изучении истории.

III – практический (январь 2013 г.– декабрь 2013 г.) – апробация системы уроков по истории, способствующих развитию познавательной активности учащихся средствами игровых технологий.

IV – обобщающий (январь 2014 г.) – проводилась повторная диагностика уровня познавательной активности, сравнивались результаты и сделаны

выводы, проводилась обработка и анализ полученных данных, их объяснение и оформление результатов исследования.

Цель: теоретически обосновать и опытным путем проверить эффективность использования педагогических условий в игровой деятельности для развития познавательной активности школьников на уроках по истории России.

Задачи исследования:

- выявить педагогические условия применения игровой деятельности в развитии познавательной активности школьников на уроках по истории;
- определить содержание игр, обеспечивающих развитие познавательной активности школьников на уроках по истории;
- опытным путем проверить эффективность педагогических условий использования игровой деятельности в развитии познавательной активности школьников на уроках по истории России;
- проанализировать полученные результаты и сделать выводы об эффективности проведенной работы.

Для реализации задач экспериментальной работы были определены следующие методы исследования: методика «Цветопись», основанная на опыте известного психолога А.Н. Лутошкина [23]; диагностическая методика ШТУР [32]; анкетирование учащихся 7 и 8 классов для оценки уровня познавательной активности (Н. Лускановой).

Для исследования был выбран курс истории России, что обусловлено рядом причин:

- Опора на знания и умения, сформированных у учащихся при изучении истории России в 2011–2013 г.г.
- Возрастные особенности учащихся (13–15 лет) – данный возраст соответствует ранней юности и зрелости, который характеризуется выработкой мировоззрения, созреванием личности, формированием ценностных ориентаций и установок. Согласно данным психолого-педагогических

исследований подростковый возраст строится вокруг процесса идентичности и профессионального становления.

На I этапе – Анализ школьной документации дает возможность выявить следующие особенности классов. У детей в 7 классе слабая успеваемость (3 человек учатся на «4» и «5», 8 человек – на «3», неуспевающих нет), класс не очень дружный. Конфликты в классе возникают часто, но они незначительны. Трое школьников из неблагополучных семей, один ученик воспитывается бабушкой, одна ученица – опекаемая, остальные дети – из благополучных семей, материально обеспечены.

У детей в 8 классе слабая успеваемость (1 человек учатся на «5», 2 человека учатся на «4» и «5», 13 человек – на «3», неуспевающих нет), класс дружный. Конфликты в классе возникают нечасто, и они незначительны. Все дети – из благополучных семей, материально обеспечены. По данным опроса у детей в классе преобладают социальные мотивы учения: быть полезным в обществе, занять соответствующее место в обществе, и самовоспитания: расширить кругозор, развивать волю и т. д.

Анализ результатов успеваемости за 2011–2012 учебный год показал, что качественная успеваемость снижается с 7 класса к 9 классу.

Таблица 1.

Результаты отслеживания состояния успеваемости по трем показателям за 2011–2012 уч. год

Отчет по итогам года 2011-2012 уч. г. МОУ Южно-Степная СОШ предмет – история России			
класс	Абсол. успеv. %	Качест. успеv. %	СОУ %
7	100	71	58
8	100	67	59
9	100	52	52

Для выявления уровня сформированности познавательной активности

школьников мы взяли 27 учащихся в возрасте 13 – 15 лет. Первая группа – учащиеся 7 класса, 11 человек (4 девочки и 7 мальчиков). Вторая группа – учащиеся 8 класса, 16 человек (5 мальчиков и 11 девочек).

Учащимся была предложена анкета для оценки уровня познавательной активности Н. Лускановой (см. приложение 10).

На основании анализа полученных данных были определены:

Первое. Уровень познавательной активности учащихся 7 класса.

10 % – высокий уровень познавательной активности (2 человека)

70 % – средний уровень познавательной активности (7 человек)

20 % – низкий уровень познавательной активности (2 человека)

Второе. Уровень познавательной активности учащихся 8 класса.

15 % – высокий уровень познавательной активности (2 человека)

65 % – средний уровень познавательной активности (11 человек)

20 % – низкий уровень познавательной активности (3 человека).

Данные показатели представлены на рисунке 1.

Диагностика начального уровня познавательной активности позволяет сопоставлять данные, изучать причины низкой познавательной активности, прогнозировать будущие результаты.



Рис. 1. Начальный уровень познавательной активности учащихся

На основе полученных данных, можно сделать вывод о том, что количество учащихся, которые обладают высоким уровнем познавательной активности низкий. Большинство учащихся класса редко проявляют активность на уроках истории. Из тех, кто часто проявляет активность, в основном, выражают её в желании ответить около доски и подготовить дополнительный материал для выступления перед классом. Самая активная часть класса предпочитают выполнить дополнительное задание учителя. Таким образом, мы видим, что большая часть класса пассивна на уроках истории.

Таким образом, было установлено, что нужна специально организованная работа по развитию познавательной активности на уроках истории (в том числе и средствами игровых технологий) большинства учащихся 7–8 классов.

На II этапе исследования анализировался процесс решения учебных задач.

Формирование знаний и познавательной активности на уроке во многом зависит от психологического состояния учащихся.

Изучение одного и того же учебного материала на уроках традиционной структуры и на уроках с измененной структурой влияет на учащихся и положительно сказывается на результатах познавательной активности и поведения.

Результаты наблюдений приведены в таблице 2.



Таблица 2.

Сравнения поведения учащихся, их познавательная активность на разных уроках

Организация учебной деятельности учащихся	Элементы психологического состояния учащихся	
	Уроки традиционной структуры	Уроки нетрадиционной структуры (опережающее)
Подготовка к восприятию учебного материала, цели, задачи урока	Тревожное состояние многих учащихся, повторение по учебнику изученное.	Спокойное, уверенное состояние учащихся, внимательно слушают задачи урока.
Опрос	Напряженное состояние, ожидание опроса, часто полное безразличие к ответам товарищей.	Многие желают отвечать, активно участвуют в обсуждении ответов.
Изучение нового материала	Обеспокоенность в ожидании вопросов.	Отсутствие страха перед вопросами, часто учащиеся сами задают вопросы учителю.
Закрепление и повторение изученного материала	Часто безразличие, иногда собирают вещи, считая урок окончанным.	Активное участие в работе до конца урока.

Эти наблюдения проводились в 7–9 классах, где действительно повышение качества знаний зависит от организации их познавательной активности.

Для изучения умственного развития учащихся использовался ШТУР – это диагностическая методика, построенная по форме традиционного тестового типа. ШТУР [32.] состоит из 6 субтестов, каждый из которых может включать от 15 до 25 однородных заданий (см. приложение 14). Авторами ШТУР являются К.М. Гуревич, М.К. Акимова, Е.М. Борисова, В.Г. Зархин, В.Т. Козлова, Г.П. Логинова. Штур позволяет не только оценить уровень умственного развития, как он сложился на сегодня, но и проследить ближайшее развитие ученика. С помощью тестов определено интеллектуальное развитие учащихся (в %).

Интеллектуальное развитие учащихся 7–9 классов (в %)  
в 2012–2013 уч. году

Уровни интеллектуального развития	октябрь 2013 год		
	7 класс	8 класс	9 класс
высокий уровень	4%	7%	9%
средний уровень	44%	50%	71%
низкий уровень	40%	38%	20%
очень низкий уровень	12%	5%	–

В сентябре 2012 года и сентябре 2013 года проводилось анкетирование учащихся: «Отношение учащихся к предмету история» (см. приложение 11).

Анализ исследования показал, что учащиеся имеют средний уровень интеллектуального развития, в среднем развиты уровни познавательной активности (см. приложение 12), формируется интерес к предмету история.

На III этапе исследования – апробировались варианты игр на уроках истории России.

При проведении всех видов игр особое внимание уделялось оценке эмоционального состояния учащихся, которое во многом обеспечивает эффективность процесса обучения. Были проведены анкетирование учащихся и анализ их творческих работ по впечатлениям от проведения дидактических и деловых игр.

Для оценки эмоционального состояния участников игры применялась методика «Цветопись», (см. приложение 13) основанная на опыте известного психолога А.Н. Лутошкина.

Учащиеся оценивают свое эмоциональное состояние, поднимая карточку определенного цвета. Каждый цвет обозначает разное настроение:

- красный – восторженное, радостное, активное настроение;
- оранжевый – радостное;

- зеленый – спокойное, ровное;
- синий – грустное, печальное;
- фиолетовый – тревожное, тоскливое;
- черный – состояние крайней неудовлетворённости.

Полученные данные свидетельствуют о том, что абсолютное большинство учащихся (свыше 93%) выбрали красный цвет, 7 % – оранжевый цвет и пытаются активно включиться в учебно-познавательную деятельность.

С целью проверки уровня познавательной активности по качеству учебной деятельности, и отношения к игровой деятельности на уроках истории была проведена Анкета "Игры мне....» в 7 и 8 классах.

Были получены следующие ответы учащихся 7 класса:

- Очень понравились – 40 % (4 человека)
- Понравились – 40 % (6 человек)
- Не понравились – 20 % (1 человека).

Ответы учащиеся 8 класса:

- Очень понравились – 45 % (6 человек)
- Понравились – 45 % (8 человек).
- Не понравились – 10 % (2 человека)

Таким образом, видим, что в основном применение игровых технологий детям нравится. Во всех классах повысился рейтинг предмета, что подтверждается результатами анкетирования (см. приложение 12).

Перестройка позиций ребят при включении их в игровые ситуации не только вызывают ситуативный интерес к учебному заданию, но и способствует формированию интереса к самому предмету истории, и совершенствованию знаний по предмету (об этом писали 80 %) опрошенных.

При анкетировании на вопрос «Заставила ли вас игра переживать за успехи товарищей?» – 82% учащихся ответили положительно. Это позволяет сделать вывод, что коллективное выполнение задач дидактических и познавательных игр заставляет учащихся в большей мере считаться со своими товарищами. Сопереживать их успехам и неудачам, быть внимательными к их

способностям и недостаткам. Подобное осмысление дисциплинирует, заставляет быть требовательным к себе и в то же время терпимее по отношению друг к другу, что, несомненно, повышает уровень коллективной деятельности.

В ходе анализа урока с применением игровой деятельности была отмечена высокая эффективность урока в 9 классе, по теме: «Великая Отечественная война 1941–1945 г.г.».

Таблица 4.

## Карта эффективности урока истории России в 9 классе

Анализ урока со стороны администрации и учителей школы	Карта эффективности урока для ученика
1. Деятельность учителя: а) организаторская; б) обучающая; в) воспитательная.	1. Твое отношение к уроку? 2. Какая цель перед тобой стояла на уроке? 3. Вспомни (как можно точнее) тему урока. 4. Каков был план урока?
Деятельность ученика. Результат: учебное занятие имеет ЭУ = 77 % – урок отличный.	5. Какие даты, события, факты, понятия усвоил на уроке? 6. Чему ты новому научился на уроке? Мнения учащихся совпадают с мнением учителя.

По таблице:

- если эффективность урока 75–80 % – урок отличный;
- если эффективность урока 65–75 % – урок хороший;
- если эффективность урока ниже 65 % – урок удовлетворительный.

Вывод: Эффективное развитие познавательной активности у школьников обеспечивается их совместной с преподавателем деятельностью в ходе учебного процесса по следующим направлениям:

- целеустремленное развитие мотивов активного познания у обучаемых;
- творческое сотрудничество преподавателей и обучаемых на занятиях;
- широкое внедрение игровых технологий, индивидуализация работы по развитию познавательной активности. Эффективность урока стимул к успеху учителя и ученика.

На IV этапе исследования проводилась повторная диагностика уровня развития познавательной активности учащихся тех же классов на втором году обучения, соответственно 8 и 9 классов в 2013–2014 уч. году. Сравнивались результаты и сделаны выводы. Результаты отслеживания состояния успеваемости по трем показателям:

- выполнение стандарта (% успеваемости);
- качество знаний (% качества знаний);
- степень обученности учащихся (СОУ).

Все три показателя отражают состояние обученности учащихся по предмету по итогам года (в %).

Таблица 5.

Результаты отслеживания состояния успеваемости по трем показателям за 2011–2012 уч. год и 2012–2013 уч. год

Отчет по итогам года 2011-2012 уч. г. МОУ Южно-Степная СОШ предмет – история России				Отчет по итогам года 2012-2013 уч. г. МОУ Южно-Степная СОШ предмет – история России			
класс	Абсол. успев. %	Качест. успев. %	СОУ %	класс	Абсол. успев. %	Качест. успев. %	СОУ %
7	100	71	58	7	100	73	60
8	100	67	59	8	100	75	59
9	100	52	52	9	100	78	64

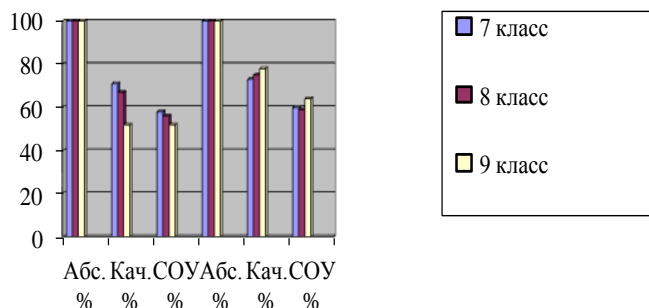


Рис. 2. Результаты отслеживания состояния успеваемости

Повторный уровень познавательной активности 8 и 9 классах в январе 2014 года.

На основании анализа полученных данных были определены:

Первое. Уровень познавательной активности учащихся 7 класса.

40 % – высокий уровень познавательной активности (4 человека)

40 % – средний уровень познавательной активности (5 человек)

20 % – низкий уровень познавательной активности (2 человека)

Второе. Уровень познавательной активности учащихся 8 класса.

35 % – высокий уровень познавательной активности (4 человека)

45 % – средний уровень познавательной активности (10 человек)

20 % – низкий уровень познавательной активности (3 человека).

Данные показатели представлены на рисунке 3.



Рис. 3. Повторный уровень познавательной активности

На основе полученных данных, можно сделать вывод о том, что количество учащихся, которые обладают высоким уровнем познавательной активности 8 и 9 классах вырос за счет учащихся среднего уровня активности, а вот ученики с низким уровнем активности остались без изменения.

Основываясь на результатах диагностики аналитического этапа эксперимента и сравнения их с данными обобщающего этапа, был сделан вывод: апробированные методики развития познавательной активности

учащихся средствами игровых технологий при определенной организации уроков по истории достаточно эффективны и повышают у школьников мотивацию к обучению, уровень познавательных мотивов.

Таблица 6.

Результаты отслеживания состояния успеваемости по трем показателям за 2013–2014 уч. год

Отчет за первое полугодие 2013-2014 уч. г. МОУ Южно-Степная СОШ предмет – история России									
четверть	класс	Кол-во учащихся	5	4	3	2	Абсол. успев. %	Качест. успев. %	СОУ %
I четверть	9	16	2	9	5	0	100	69	60
II четверть	9	16	4	7	5	0	100	69	64

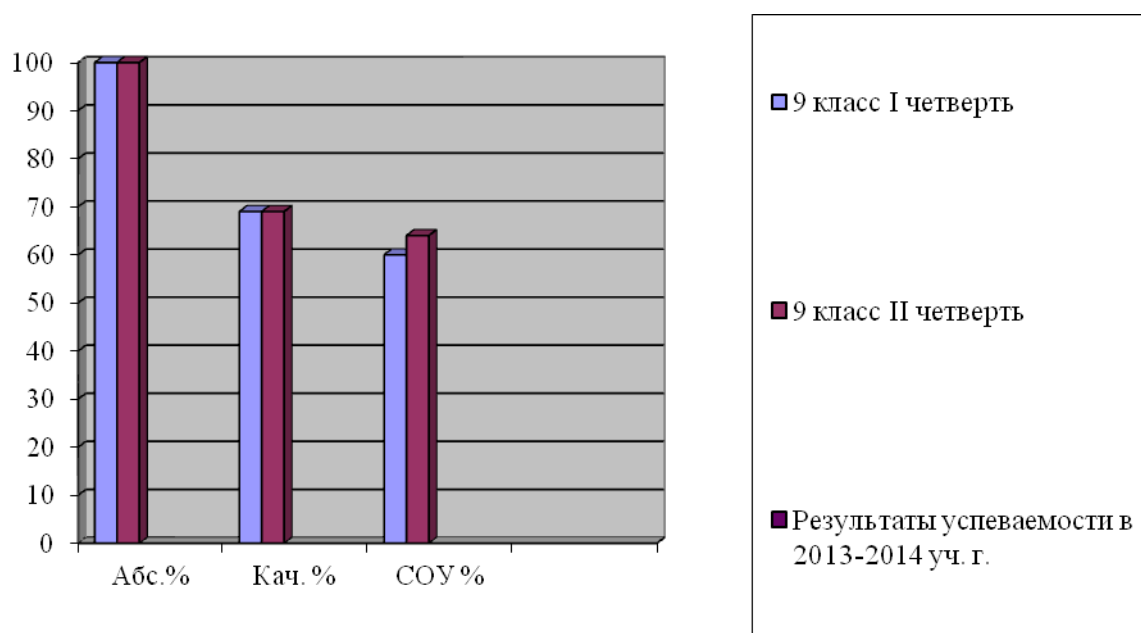


Рис. 4. Результаты отслеживания состояния успеваемости по трем показателям за 2013–2014 уч. год

Вывод: повышение качества знаний учащихся зависит от организации их познавательной активности.

Игровая деятельность как средство развития познавательной активности школьников на уроках по истории России ведет к стабильности успеваемости и росту качества знаний учащихся и способствует:

- выбору предмета истории в УРФО;
- успешным результатам в муниципальном этапе всероссийской олимпиады школьников по истории.

Таблица 7.

2012-2013 уч. год			2013-2014 уч. год		
класс	рейтинг	статус	класс	рейтинг	статус
9	7	участник	9	4	участник
8	2	призер	8	3	призер
7	3	призер	7	2	призер

#### Результаты муниципального этапа всероссийской олимпиады школьников по истории

Вывод: Сравнительный анализ успеваемости в 7–9 классах показал, что там, где ученики познают предмет, играя, выше активность на уроке, повышен интерес к предмету, и, наоборот, там, где игра отсутствует, дети хуже владеют устной речью, «зажаты» при ответе у доски, медленнее приходят к решению проблемы. Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении материала. Многие игры и задания строятся на материале различной трудности, это дает возможность осуществлять индивидуальный подход, обеспечивать участие в одной игре учащихся с разным уровнем знаний.



## Выводы по второй главе

Итак, во второй главе мониторинг показал, что полученные данные при беседах, анкетировании, анализов успеваемости ориентировали преподавателя и учащихся на поиск новых активных форм и методов организации учебного процесса. Этот процесс успешно протекает, если учитель направляет свои усилия на формирование интереса к учебной деятельности. Интерес к учебной деятельности у детей возрастает, если они включены в игровую ситуацию. Применение игры на уроке истории повышает уровень развития познавательной активности. В игре ребенок действует не по принуждению, а по внутреннему побуждению. Цель игры – помочь серьезный, напряженный труд сделать занимательным, и интересным для учащихся. Кроме того, игра помогает учителю донести до учащихся трудный материал в доступной форме.

В ходе опытной работы было выяснено, что игра с её интеллектуально-эмоциональным откликом на развитие познавательной активности способствует развитию потребности в знаниях, интересу и увлеченности познанием, творческим устремлениям, вызывает интерес к теме, направляет мыслительные процессы на самостоятельное познание сути вопроса.

Игровые методы многообразны, вариативны: материал может раскрываться как от общего к частному, так и от частного к общему.

Игровые формы динамичны, гибки. Из урока в урок формы могут оставаться, меняется лишь содержание. Даже в этом случае урок приобретает новый характер. Подача материала происходит ненавязчиво, в доброй эмоциональной среде.

В результате пришли к выводу: познавательные, дидактические и ролевые игры приобретают статус метода и формы обучения; показана возможность применять данные варианты игр на уроках истории в любом классе. Они развивают творческое мышление учащихся, создают комфортный психологический климат на уроке, повышают качество знания. Но при этом следует учитывать уровень подготовленности учащихся. Одним из условий,

при котором игровая деятельность эффективна, является желание детей играть.

Из данных исследования(см. Приложение 15) следует:

- Игры на уроках нравятся всем учащимся.
- Большинство учащихся хотели бы играть на каждом уроке, но если только эта игра им интересна.
- Более предпочтительна для детей групповая форма игр.
- Большинство учащихся хотят в игре побеждать.

Исходя из вышеизложенного, можно сделать следующий вывод: игра является одним из современных средств обучения и воспитания.

Внедрение игровых элементов организации и проведения уроков значительно повышает их эффективность, способствует повышению познавательной активности учащихся, превращает традиционный урок и обычный учебный материал в творчество, вырабатывает устойчивое внимание, формирует интерес к предмету.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итоги дипломной работы, хотелось бы вернуться к анализу решения поставленных перед исследованием задач.

Выполнение первой задачи исследования позволило выявить педагогические условия, применения игровой деятельности, обеспечивающие эффективную организацию процесса развития познавательной активности школьников на уроках истории:

- учебно-методическое обеспечение образовательной среды;
- обеспечение внутреннего принятия детьми цели предстоящей работы, то есть обеспечение понимания того, зачем надо это делать, на какой предполагаемый результат ориентироваться. Если же учащиеся не подготовлены к решению учебной задачи, они не смогут полноценно включиться в игровую деятельность;
- исключение поверхностного оценивания итогов предыдущей работы;
- обсуждение результатов деятельности и применение придуманных самими детьми заданий в процессе игры;
- обучение школьников через игру рациональным способам умственной работы;
- эмоциональная насыщенность занятия, "взволнованность" самого педагога. Создание доброжелательного эмоционального фона в работе педагога и учеников. Положительные эмоции, испытываемые детьми в процессе игры, стимулируют их познавательную активность;
- стимулирование и поощрение самих актов познавательной активности учащихся со стороны педагога;
- на каждом занятии ребенку должна быть предоставлена возможность выразить свое отношение к происходящему (развитие рефлексии), для осознания значимости достигнутого результата деятельности;
- занятия с использованием игровых технологий целесообразно строить с учетом индивидуальных и возрастных особенностей детей. Это поможет

правильно определить объем и содержание учебного материала, разработать адекватные методы, средства обучения, наметить пути индивидуально-дифференцированного подхода к учащимся различных групп в условиях игровой деятельности.

В ходе выполнения второй задачи определены содержание игр, обеспечивающих развитие познавательной активности школьников на уроках истории, и определены принципы применения игр в обучении: активность, условность игровой ситуации, эмоциональность, непредсказуемость результата игры, добровольность участия.

Проблема развития познавательной активности, рассматриваемая в различных аспектах философами, психологами, педагогами не утратила всей актуальности и сегодня. Современному специалисту любой отрасли необходимо иметь не только хорошо сформированные познавательные процессы (память, внимание, мышление), но и умение использовать приобретенные в школе знания в разнообразных жизненных ситуациях.

Опытным путем через использование системного подхода представлен процесс развития познавательной активности как система взаимодействия учитель – ученик – цель – предметная среда, обеспечивающая самореализацию личности школьника в учебной деятельности. И проверена эффективность педагогических условий использования игровой деятельности в развитии познавательной активности школьников на уроках по истории России.

Таким образом, проанализировав полученные результаты можно сделать вывод, что использование игровой деятельности способствует развитию познавательной активности и увеличивает эффективность усвоения материала на уроках по истории России.

Подтвердилась выдвинутая гипотеза о том, что эффективность использования игровой деятельности в развитии познавательной активности школьников на уроках истории будет обеспечена, если:

– игру рассматривать не только как развлечение, добавочное средство на уроке, а как одно из ведущих средств;

- организовать систематический процесс игровой деятельности, способствующий интеллектуальному развитию ребенка;
- оценить потенциал игровых технологий в развитии познавательной активности школьников;
- учесть индивидуальные и возрастные особенности учащихся.

Данные исследования убедили в необходимости продолжить работу по заявленной теме, которая предполагает систематизацию познавательных игр, методических рекомендаций, обеспечивающих повышение эффективности учебного процесса и развития познавательной активности школьников на уроках по истории России.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ И ЦИТИРУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Концепция долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2020 года [электронный ресурс] // Распоряжение Правительства Российской Федерации от 17. 11. 2008 г. № 1662 – р – URL:[http://www. ifar. ru /ofdocs /rus / rus 006. pdf](http://www.ifar.ru/ofdocs/rus/rus_006.pdf) [дата обращения: 08. 02. 2013].

2. Концепция модернизации Российского образования на период до 2010 года [электронный ресурс] // Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 декабря 2001г. №1756 // [www.referent. ru](http://www.referent.ru) / Правовая система «Референт».

3. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273 – ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" [электронный ресурс] // Консультант Плюс, 1992–2014.

\*\*\*

4. Абрамова, Г.С. Деловые игры: теория и организация [Текст] / Г.С. Абрамова, Степанович В. А. – Екатеринбург: Деловая книга, 1999.– 192 с.

5. Алапьева, В.Г. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр [Текст] / В.Г. Алапьева – Екатеринбург: Деловая книга, 1999. – 224 с.

6. Ананьева, В.Г. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр [Текст] / В.Г. Ананьева, В.Е. Алексеев, С.Ю. Губенков.– М., 1991 – 361 с.

7. Амонашвили, Ш.А. Развитие познавательной активности учащихся в начальной школе [Текст] / Ш.А. Амонашвили // Вопросы психологии. – 1984. – №5. – С.36–40.

8. Амонашвили, Ш.А. Личностно-гуманная основа педагогического процесса [Текст] / Ш.А. Амонашвили. – Минск: Университетское, 1990. – 560 с.

9. Бабанский, Ю.К. Активность и самостоятельность учащихся в обучении [Текст] / М.Ю. Бабанский. – М.: Педагогика, 1989.– 560 с.

10. Бабанский, Ю.К. Методы стимулирования учебной деятельности школьников в процессе обучения [Текст] // Выбор методов обучения в средней школе/ Под ред. Ю.К. Бабанского. – М., 2001. – 131 с.
11. Беспалько, В.П. Слагаемые педагогической технологии [Текст] / В.П. Беспалько – М., 1989.– 534 с.
12. Борзова, Л.П. Игры на уроке истории: метод пособие для учителя [Текст] / Л.П. Борзова. М: Владос – пресс, 2003.–160 с.
13. Выготский, Л.С. Игра и её роль в психологическом развитии ребёнка / Л.С. Выготский [Текст] //Вопросы психологии. – 1996. – № 6.– С. 35.
14. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка /Л.С. Выготский [Текст] // Вопросы психологии. – 1966 –. № 6.– С. 62 – 76.
15. Данилюк, А.Я. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России [Текст] / А.Я. Данилюк, А.М. Кондаков, В.А. Тишков. – М.: Просвещение, 2009. – 23 с.
16. Колеченко, А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей [Текст] / А.К. Колеченко. – СПб.: КАРО, 2002. –368 с.
17. Короткова, М. В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории [Текст] / М. В. Короткова. – М.: Владос – пресс, 2001. –29 с.
18. Короткова, М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории [Текст] / М.В. Короткова. – М.: Владос – пресс, 2001. –24 с.
19. Красновский, Э.А. Активизация учебного познания [Текст] / Э.А. Красновский // Советская педагогика. – 1989. – №5.– С. 22.
20. Кулагина, Г.А. "Сто игр по истории" [Текст] / Г.А. Кулагина М.: Просвещение, 1983. – 240 с.
21. Леонтьев, А.Н. О социальной природе психики человека [Текст] /А.Н. Леонтьев // Вопросы философии. – 1961. – №1. – С. 30–42.
22. Лисина, М.И. Развитие познавательной активности детей в ходе общения со взрослыми и сверстниками [Текст] / М.И. Лисина // Вопросы психологии. –1982. – №4. – С.18–35.

23. Лутошкина, А.Н. Методика Эмоциональная цветопись [электронный ресурс] // <http://www.psyoffice.ru/psyoffice.ru>.
24. Прутченков, А.С. Возможности игровой технологии: понятия и термины педагогика/ А.С. Прутченков [Текст] // Педагогика. – 1999 – №3. – С.12.
25. Сальникова, Т.П. Педагогические технологии [Текст] / Т.П. Сальникова. – М., 2007.– 128 с.
26. Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. Том 1. [Текст] / Г.К. Селевко. – М., 2006. – 256 с.
27. Сорокоумова, Е.А. Развитие познавательной активности младших школьников в учебной деятельности через понимание текста [Текст] / Е.А. Сорокоумова. – Н. Новгород, 1998. – 178 с.
28. Фрейд З. Введение в психоанализ [Текст]: Лекции/З. Фрейд. – М.: Наука, 1991. – С. 455.
29. Шамова, Т.И. Активизация учения школьников [Текст] / Т.И. Шамова. – М.: Педагогика, 1983. – 412 с.
30. Шмаков, С.А. Игры учащихся – феномен культуры [Текст] / С.А. Шмаков. – М.,1994. – 240 с.
31. Школьный\_тест\_умственного\_развития [электронный ресурс] // [www.PsyLab.info.ru](http://www.PsyLab.info.ru).
32. Щукина, Г.И. Активизация познавательной деятельности в учебном процессе [Текст] / Г.И. Щукина. – М., 1979. – 460 с.
33. Щукина, Г.И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся [Текст] / Г.И. Щукина. – М.: Педагогика, 1988. –208 с.
34. Эльконин, Д.Б. Психология игры [Текст] /Д.Б. Эльконин. – М.: Владос, 1999. – 512 с.
35. Янковский, Н.К. Открытый урок [электронный ресурс] // [www.первое\\_сентября.ru](http://www.первое_сентября.ru). 2007.





### Памятка участнику ролевой игры

1. Внимательно изучи рекомендованную учителем литературы и проанализируй ее, выбери необходимый материал.
2. Рассмотрю иллюстраций в учебнике и иных источников, обращая внимание на внешний облик людей, предметы обстановки и быта.
3. Представь внешний облик человека, чью роль тебе предстоит исполнять, мысленно составь его биографию, надели чертами характера.
4. Зная принадлежность данного человека к определенной общественной группы, его род занятий, время, когда он жил, попытайся понять, что могло его волновать, какие чувства он мог испытывать.
5. Сопоставив внешний облик и внутренний мир своего героя, составь небольшой рассказ от его имени.
6. Чтобы придать убедительность рассказу, включи в него общеупотребительные слова и выражения того времени, героем которого был данный человек.
7. Предположи, какие вопросы могут возникнуть у других участников игры к твоему герою, попытайся подготовить ответы на них.

### Памятка участнику исторической игры

1. Осознай, в чем состоит задача игровой ситуации.
2. Поверь в то, что происходит в данной ситуации.
3. Выбери роль, исходя из своего опыта, характера и интересов.
4. Тщательно готовься к игре, продумай свое выступление.
5. Чувствуй своих партнеров по игре, не перебивай их, внимательно прислушивайся к их выступлениям, реагируй на них.
6. Подчиняйся к правилам игры.
7. Участвуй в подведении итогов, поставь себе оценку.
8. Оцени игровую ситуацию с точки зрения ее соответствия исторической реальности.

Этапы организации деловой игры:

Этап 1: Разработка (конструирование) игры.

Этап 2: Ввод в игру.

Этап 3: Групповая работа по заданиям.

Этап 4: Межгрупповая дискуссия.

Этап 4: Анализ и обобщение.

Диагностика учебно-воспитательного процесса и определение задач, которые предстоит решить.

- Разъяснение смысла игры и её программы.
- Поиск информации.
- Выступление группы (защита идеи, проекта).
- Вывод из игры.

План, сценарий, ориентация участников на исполнение игровой роли.

Знакомство с правилами, условиями и регламентом.

Разыгрывание игровой ситуации.

Открытый микрофон.

Оценка игры экспертами.

Правила (условия), инструкции для команд и игроков.

Распределение ролей (групповых и личных).

Мозговой штурм.

Коллективный анализ (взаимооценка).

Анализ и рефлексия.

– Проблема (название) игры, формулирование общей и частной цели для групп, участников игры. Постановка конкретных задач, определение регламента выступлений.

- Подготовка спикера (избранного лидера).
- Выводы, рекомендации, принятие общего, коллективного решения.
- Назначение (выборы) группы экспертов.

Игровое последствие!



Технология организации дидактических игр.

Этап подготовки игры.

Разработка игры:

- Разработка сценария;
- План деловой игры;
- Общее описание игры;
- Инструктаж;
- Материальное обеспечение.

Ввод в игру:

- Постановка проблемы и цели;
- Условия игры;
- Регламент и правила;
- Распределение ролей;
- Формирование групп;
- Консультации.

Этап проведения игры.

Групповая работа над заданием:

- Работа с источником;
- Тренинг;
- Мозговой штурм;
- Работа с игротехником.

Межгрупповая дискуссия:

- Выступления групп;
- Защита результатов;
- Правила дискуссии;
- Работа экспертов.

Этап анализа и обобщения:

- Выход из игры;
- Анализ и рефлексия;

- Оценка и самооценка работы;
- Выводы и обобщения;
- Рекомендации для дальнейшей работы.

Структура учебного процесса на основе дидактических игр

Создание проблемной ситуации: введение моделирующей (игровой) ситуации.

Ход игры: «проживание» проблемной ситуации в её игровом воплощении, действие учащихся по игровым правилам, развёртывание игрового действия.

Подведение итогов игры.

Самооценка действий участников.

Обсуждение хода и результатов игры – игровых.

Действий и переживаний участников. Анализ игровой.

(моделирующей) ситуации, её соотношения с реальностью.

Учебно-познавательные итоги игры.

Разработка урока по истории России

Тема: «Россия во II половине XIX века» в 8 классе

Тип урока: обобщение, урок – игра

Цель учебного занятия:

1. Повторение и обобщение пройденного материала по теме.
2. Приобретение учениками опыта действий в нестандартных условиях.
3. Формирование умений вырабатывать свою точку зрения по историческим проблемам.
4. Создать ситуации для активизации познавательной деятельности.

Форма учебного занятия:

Игра – «Вертушка».

– фронтальный опрос;

– работа в группах.

План учебного занятия:

1. Перестрелка (знание исторической терминологии) – индивидуальный опрос
2. Мозаика – работа в группах.

Ход урока:

- I. Организационный момент.
- II. Подготовка учебного и вспомогательного материала.
- III. Подготовка учебной группы.
- IV. Структура урока.
- V. Методические особенности игры – вертушки.

II. Подготовка учебного и вспомогательного материала.

Готовим учебный материал в виде карточек для учащихся. В классе 20 учащихся, тогда для зачёта необходимы 4 карточки, содержащие по 4 вопроса и одному заданию для обсуждения.

Вспомогательный материал:

– 4 эмблемы столов ( в виде букв А, В, С, Д.);



- карточки движения и учёта знаний (по числу учащихся в классе):
- листы учёта знаний для координаторов – экспертов (см. таблицу 1 и 2).

### Карточка учета и движения знания

Переход	Стол	Роль	Отметка за ответ дополнение	Подпись координатора- эксперта
1	А	«В»		
2	В	1		
3	С	2		
4	Д	3		

### Лист учета знаний

Фамилия учащихся	Отметка за ответ дополнительный	Фамилия учащихся	Отметка за ответ дополнительный.
1 группа		3 группа	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
2 группа		4 группа	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	

Чтобы подвести, итоги выполнения заданий для обсуждения каждым составом группы за всеми столами расчерчиваем классную доску следующим образом (см. таблицу 3).

Таблица 3.

### Итоги выполнения заданий

А С	1	3	1	3
	2	4	2	4
В Д	1	3	1	3
	2	4	2	4

Цифрой обозначаем, номер перехода, а буквой – стол, за которым работает группа.

### III. Подготовка учебной группы.

Класс заранее предупреждён о проведении игры – вертушки. Выбираем из учащихся 4 координаторов-экспертов (по числу заданий, обсуждаемых за определённым столом, их знания заранее проверяет учитель).

Учитель знакомит учащихся с правилами и обязанностями всех участников (см. таблицу 4).

### Перестрелка

Конспирация – методы, применяемые нелегальной организацией для сохранения в тайне своего существования и деятельности.

Террор – применение крайне жестоких методов политического запугивания, устрашения, вплоть до физического уничтожения противника.

Нигилизм – отрицание общепринятых ценностей.

Репрессии – карательные меры, исходящие от государственных органов.

Переселенческая политика – перемещение населения на постоянное место жительства на свободные земли в малонаселённые окраины: в Сибирь, южное Приуралье, Нижнее Поволжье, на Северный Кавказ.

Станица – большое казачье селение.

Хутор – казачье поселение вне станицы, состоящее из одного – двух дворов.

Конвенция – международный договор, по какому – либо определённому вопросу.

### Мозаика

#### Карточка № 1

1. В чём проявилась историческая необходимость отмены крепостного права?
2. Охарактеризуйте два пути эволюции аграрного строя России. Чем они различаются?
3. Определите причины и характер русско-турецкой войны 1877 – 1878 гг.
4. Что такое контрреформы? В чём политика Александра III являлась откатом от эпохи Великих реформ?  
– Задание для обсуждения: Сравните различные точки зрения на освобождение крестьян (что в них общего, чем отличаются?).

### Карточка № 2

1. Расскажите об основных этапах разработки крестьянской реформы.
2. Сравните три течения народничества. Что заставляет считать их течениями одного идейного движения?
3. Каковы итоги русско-турецкой войны 1877 – 1878 гг.?
4. Какие черты характера определили политическую судьбу В.И. Ленина?  
– Задание для обсуждения: Сравните данные о населении России начала XIX в. и результаты переписи населения 1879 г. Какие изменения обнаружили?

### Карточка № 3

1. Охарактеризуйте основные направления внешней политики России в конце XIX в.
2. Какие общественные движения проявили себя в конце 70-х гг. XIX в.? Охарактеризуйте их.
3. Что такое народничество? Охарактеризуйте его цели, задачи, состав участников движения, его сильные и слабые стороны.
4. Что говорит об успешном развитии промышленности России впервые послереформенные годы?  
– Задание для обсуждения: Выразите своё отношение к убийству Александра II.

### Карточка № 4

1. Охарактеризуйте крестьянскую общину. Какую роль играла община в жизни села?
2. Что в реформах 60 – 70 – х гг. давало возможность развивать капитализм, а что тормозило его развитие?
3. Сформулируйте основные задачи, которые стояли перед страной в области внешней политики во второй половине XIX в.
4. Охарактеризуйте Николая II. Обладали ли он, на ваш взгляд, необходимыми для царствования чертами характера и образованием?  
– Задание для обсуждения:  
Какие причины вызвали рабочее движение? Чем психология рабочих отличалась от психологии крестьян?

Алгоритм работы учащихся:

1. Получите «Карточку движения и учёта знаний».
2. Сядьте за стол, указанный в первом переходе.
3. Установите очередность выступлений в соответствии с ролью.
4. Подготовьтесь к ответу на вопрос.
5. Ответьте на свой вопрос.
6. Внимательно выслушайте ответы своих товарищей.
7. По разрешению ведущего дополните или исправьте ответ товарища.
8. Активно участвуйте в обсуждении общей проблемы за столом.
9. Подайте «Карточку движения и учёта знаний» координатору – эксперту для выставления оценок за работу.
10. По указанию ведущего запишите итог обсуждения заданий на определённом месте классной доски.
11. По сигналу ведущего переходите за другой стол согласно своему маршруту.
12. Работайте по данному алгоритму с п. 3

IV. Структура урока.

1. Организационная часть. Постановка целей зачёта; выдача « Карточек движения и учёта знаний».
  - размещение координаторов-экспертов с учебным материалом за обозначенными буквами столами;
  - ознакомление с сигналом перемещения за другие столы;
  - определение регламента работы группы за одним столом.
2. Перестрелка – знание терминологии.
3. Мозаика – работа в группах постоянного состава (см. алгоритм).
4. Подведение итогов (выступление координаторов с анализом работы групп за своим столом; учитель с объявлением общих итогов работы на уроке).

V. Методические особенности игры – вертушки.

Как определяют порядок перемещения и роли учащихся за каждым столом?

## Переход

## Роль

№ карточки	1	2	3	4				
1	А	С	Д	В	в	1	2	3
2	А	С	В	Д	1	2	3	в
3	А	Д	В	С	2	3	в	1
4	А	В	С	Д	3	в	1	2
5	В	А	С	Д	в	1	2	3
6	В	Д	А	С	1	2	3	в
7	В	А	С	Д	2	3	в	1
8	В	С	Д	А	3	в	1	2
9	С	Д	В	А	в	1	2	3
10	С	А	Д	В	1	2	3	в
11	С	В	Д	А	2	3	в	1
12	С	Д	А	В	3	в	1	2
13	Д	В	А	С	в	1	2	3
14	Д	В	С	А	1	2	3	в
15	Д	С	А	В	2	3	в	1
16	Д	А	В	С	3	в	1	2

Минимум время – 35 – 40 мин.

Максимум– 90 мин.

Таблица 4.

## Правила и обязанности всех участников

Участник зачёта	Права	Обязанности
1. Координатор - эксперт	<ul style="list-style-type: none"> <li>– оценивать ответ и дополнения к нему;</li> <li>– анализировать работу всех групп, прошедших через его стол;</li> <li>– анализировать записи на доске, сделанные работавшими за его столом.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– хорошо знать обсуждаемую проблему;</li> <li>– работать за одним столом во время игры;</li> <li>– выслушивать, не прерывая ответы и дополнения к ним;</li> <li>– выставлять отметки в «Карточку движения и учёта знаний» и «Лист учёта знаний»;</li> <li>– расписываться за каждую выставленную отметку;</li> <li>– при подведении итогов выступать с анализом работы всех групп за своим столом.</li> </ul>
2. Ведущий	<ul style="list-style-type: none"> <li>– предоставлять слово для ответа и дополнения;</li> <li>– направлять любого члена группы для записи на доске итогов обсуждения общей проблемы;</li> <li>– подавать сигнал для перехода за другие столы.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– выяснять и регулировать очерёдность выступающих в соответствии с ролью по «Карточке движения учёта и знаний»;</li> <li>– предоставлять право выступать с дополнениями и исправлениями;</li> <li>– способствовать созданию хорошего микроклимата в группе.</li> </ul>
3. Учащиеся	Права и обязанности каждого ученика отражены в алгоритме работы.	

По окончании урока выставление отметок в дневники учащихся.

Урок – аукцион (7 класс)

«История России в датах»

Цели урока:

1. Закрепить у учащихся знание исторических фактов в их хронологической последовательности и взаимосвязи.
2. Раскрыть роль хронологии в изучении истории.
3. Продолжить формирование умения работать с историческими источниками и исторической картой.

Оборудование: карточки-даты, иллюстрации памятников культуры, плакаты с играми по хронологии.

Ход урока:

Класс делится на три команды: «московские купцы», «тверские купцы», «нижегородские купцы». Команды выбирают «купеческого старшину». Формируется «совет времени» (из трёх человек) во главе с богом времени Хроносом.

Аукцион состоит из четырёх этапов, на каждом разыгрывается определённое количество дат. Задача участников – назвать как можно больше событий, связанных с датой. Каждый ответ фиксируется экспертами. Выигрывает дату та команда, которая сможет назвать больше всех исторических фактов связанных с ней.

Первый этап.

1547 – провозглашение царём Ивана Грозного.

1613 – провозглашение царём Михаила Романова, воцарение новой династии.

1700 – переход России на новое летоисчисление.

Ученик, изображающий Петра первого, зачитывает указ:

«Поелику в России считают новый год по-разному, с сего дня перестать дурить головы людям и считать Новый год повсеместно с первого января, а в знак того доброго починания и веселия поздравлять друг друга с Новым годом, желая в делах благополучия и в семье благоденствия. В честь Нового года

учинять украшения елей, детей забавлять, на санках катать с гор, а взрослым людям, пьянства и мордобоя не учинять, на то других дней хватает».

1711 – создание Сената.

Ученик-глашатай зачитывает указ Петра первого:

«Повелеваю! Думным боярам!

Отныне по бумаге не читать,

Дабы дурость каждого узнать.

Думные чины боярам не давать.

Вместо Думы создать сенат».

1741 – воцарение на российский престол Елизаветы Петровны.

Стоят школьники – «гренадёры». К ним подходит школьница, исполняющая роль цесаревны Елизаветы:

– Ребята! Вы знаете, чья я дочь. Ступайте за мной!

– Матушка! – кричат солдаты – Мы готовы!

– Хотите ли вы служить мне, как служили отцу моему и вашему Петру Великому?

На аукционе наступает перерыв, «торговых гостей» приглашают в «игровой зал», где они могут пополнить свою хронологическую копилку, если по представленному сюжету, определяют о каком событии идёт речь, и назовут его точную дату. Для этого разыгрывается несколько мини-сценок, заранее подготовленных учащимися.

Второй этап

1565 – Учреждение опричнины.

1649 – Принятие Соборного Уложения.

После розыгрыша этих дат «торговых гостей» приглашают на выставку картин русских художников, где они также могут пополнить свои хронологические копилки, определив точные даты изображенных на картинах исторических событий.

Предложенные картины:

Иванов М. В. «Земской собор» (1549)



Суриков В. И. «Покорение Ермаком Сибири» (1582)

Суриков В. И. «Утро стрелецкой казни» (1698)

Серов В. А. «Пётр Первый в Петербурге» (1703)

Третий этап

1564 – Начало книгопечатания в России.

1605 – Воцарение Лжедмитрия первого.

1670– 1671 Крестьянское восстание под предводительством Степана Разина.

1773– 1775 Крестьянская война под предводительством Емельяна Пугачёва.

После розыгрыша дат «купцы» приглашаются в видеозал, где они должны определить, в связи с какими историческими событиями и когда были построены памятники культуры.

На экран проецируются следующие иллюстрации:

– Церковь Вознесения в Коломенском (1530 год, построена в честь рождения Ивана четвёртого).

– Храм Василия Блаженного (1552 год, построен в честь взятия Казани).

– Казанский собор в Москве (1612, в память освобождения Москвы от поляков).

– Здание Московского государственного университета (1755, открытие первого российского университета).

Подведение итогов игры.

1. Полнота содержания ответа (разносторонняя характеристика исторического деятеля, исторического события или факта прошлого) – 10 баллов.

2. Историчность (учёт особенностей соответствующего периода) – 10 баллов.

3. Артистизм исполнителей – 15 баллов.

4. Использование средств наглядности – 10 баллов.

5. Степень участия каждого участника группы – 15 баллов каждому активному участнику.

Группы не принимавшие непосредственного участия в игре, получают баллы за активную работу в классе (при подготовке к игре), выполнение проблемных заданий в ходе игры, ответы на вопросы героев игры.

### Деловая игра «Мозговой штурм»

#### Правила "Мозговой атаки".

1. Выбор ведущего при равноправном положении всех участников.
2. Свобода воображения. Авансированно-доброжелательный настрой на партнеров.
3. Возможны лишь уточняющие вопросы, поощрение и поддержка партнеров. Это не относится к экспертам.
4. Неприемлемость критических замечаний и промежуточных оценок в процессе «штурма» (например: «согласен, но можно и по-другому»). Возможны дополнения и комбинирование идей.
5. Четкость и обобщенность формулирования суждений, идей. Действие по принципу: чем больше идей, решительнее атака, тем ближе достижение цели штурма.
6. Свобода от некоторых (предварительно обозначить) педагогических стереотипов и традиций. Доброжелательный настрой и раскованность участников.
7. Активность всех участников команд оценивается баллами. Пассивные участники дают повод экспертам снимать баллы команде.
8. Оптимизм и уверенность.

#### Этапы и методы проведения игры «Мозгового штурма».

- I. Формулировка учебной проблемы, обоснование задачи ее решения. Определение условий и правил коллективной работы. Указывается, что за нарушение правил снимается от 2 до 4 баллов с группы. Образование рабочих групп по 3-5 человек и экспертной группы, которая должна будет оценить и отобрать лучшие из идей. Весь класс распределяется по группам (не более 5). Эксперты занимают свои места в группах. (Экспертов либо дети выбирают, либо назначает учитель, но в любом случае это должны быть хорошо подготовленные учащиеся, знающие проблему с разных сторон, способные аргументировать свою позицию.)

II. Экспресс – разминка. Быстрый поиск ответов на вопросы и задачи тренировочного характера, подготовленные ведущим (либо учителем). Это одновременно настрой и проверка работы групп: учащиеся в группах пробуют и проверяют свой интеллектуальный потенциал.

III. «Штурм» поставленной проблемы. Правила не напоминаются. Еще раз ведущим быстро уточняется задача. Напоминается о соблюдении объявленных заранее правил. Генерирование идей в группах под наблюдением экспертов начинается по сигналу учителя одновременно во всех группах (звонок будильника начинает и заканчивает работу групп, поэтому необходимо его завести на определенное время). В группе участники поочередно высказывают вслух свои идеи. Эксперты в своих группах фиксируют идеи, работу каждого, соблюдение ими правил. "Штурм" проблемы в группах длится 10-15 минут.

IV. Обсуждение экспертами итогов работы групп.

V. Отбор и оценка наилучших идей.

VI. Сообщение о результатах «мозговой атаки» («штурма») по очередности выполнения задания или по часовой стрелке (обговорить заранее).

VII. Публичная защита наилучших идей.

Перечень примерных заданий для «Мозгового штурма».

1. Сравните культуру европейского и русского крестьянства. Найдите отличия между ними.

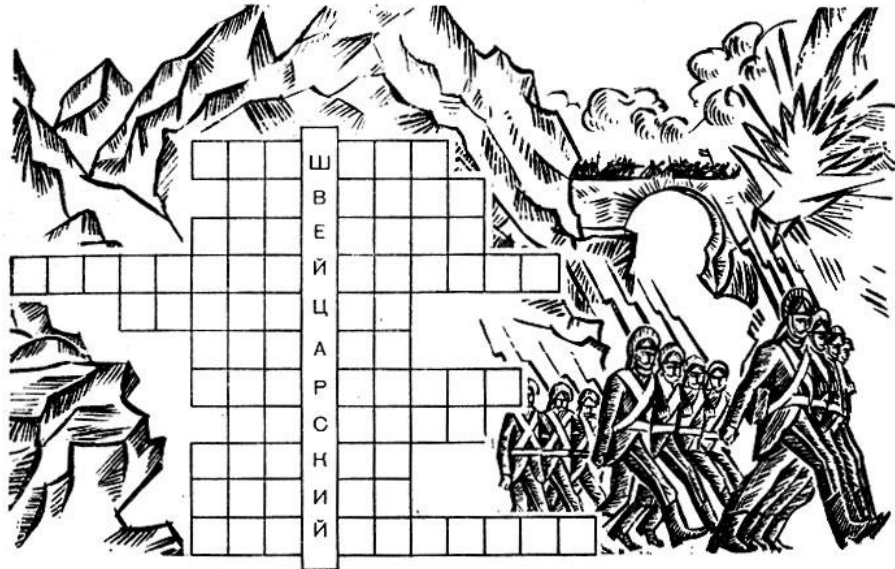
2. Л. Гумилев высказывал мысль, что монголо-татарского ига Руси не существовало. Приведите аргументы "за" и "против" данной точкой зрения. Аргументируйте свою позицию.

Не отосланные депеши – Викторина.

Кто, когда, в связи, с чем мог послать каждое из этих донесений? Ничего, что они, может быть, и не были отправлены в свое время:

1. Москва пылает. Людей не видно. Холодно. Голодно.
2. Непрístupная крепость взята. Противник повержен. Россия - черноморская держава.
3. Огромные полчища стянуты к городу. От скрипа колес и ржания коней не слышно человеческого голоса.
4. Прошли Астрахань. Идем к Кагальнику.
5. Вышел к Неве с дружиной. Ополчению поспешать следом.
6. Крепостная стена подорвана, город пал, низовья Камы и Волга наши.
7. Основали на Воронеже верфь добрую, строим галеры ладные. Будет Азов взят.
8. Миновали Ярославль. Подошло пополнение. Идем освобождать Москву.
9. Противник разбит наголову. Генералы его пленены. Сам Карл ранен.
10. Нынче пришло к нам подкрепление доброе, привезли работные люди пушки, ядра, подоспела славная быстрая конница.
11. Войска выведены на площадь. Где Трубецкой?
12. Привести войска в полную готовность. Обнародовать Манифест.
13. "На такую химеру средства отпускать не разрешаю".
14. "23 июня близ Сены на всех переулках и улицах строились баррикады".
15. "Будем драться до последнего. Начальника, приказывающего бить отбой, заколите!"

## Головоломка



Впишите слова:

1. Город.
2. Городок в предгорьях Альп.
3. Главнокомандующий русскими войсками в войне с Турцией 1787–1791 гг.
4. Селение, где подписан мир.
5. Полководец, командующий русскими войсками в Семилетней войне 1756–1763 гг.
6. Крепость.
7. Полководец.
8. Снеговой хребет в Альпах.
9. Крепость.
10. Труднодоступный горный хребет в Альпах.
11. Название знаменитого похода Суворова.

Анкета для оценки уровня школьной мотивации и уровня познавательной активности Н. Лускановой

1. Тебе нравится в школе?

–не очень

–нравится

–не нравится

2. Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе часто хочется остаться дома?

–чаще хочется остаться дома

–бывает по-разному

–иду с радостью

3. Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, что желающие могут остаться дома, ты пошел бы в школу или остался дома?

–не знаю

–остался бы дома

–пошел бы в школу

4. Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?

–не нравится

–бывает по-разному

–нравится

5. Ты хотел бы, чтобы тебе не задавали домашних заданий?

–хотел бы

–не хотел бы

–не знаю

6. Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?

–не знаю

–не хотел бы

–хотел бы

7. Ты часто рассказываешь о школе родителям?

–часто

–редко

–не рассказываю

8. Ты хотел бы, чтобы у тебя был менее строгий учитель?

–точно не знаю

–хотел бы

–не хотел бы

9. У тебя в классе много друзей?

–мало

–много

–нет друзей

10. Тебе нравятся твои одноклассники?

–нравятся

–не очень

–не нравятся

Ключ

Количество баллов, которые можно получить за каждый из трех ответов на вопросы анкеты.

№ вопроса	оценка за 1-й ответ	оценка за 2-й ответ	оценка за 3-й ответ
1	1	3	0
2	0	1	3
3	1	0	3
4	3	1	0
5	0	3	1
6	1	3	0
7	3	1	0
8	1	0	3
9	1	3	0
10	3	1	0

Первый уровень. 25–30 баллов – высокий уровень школьной мотивации, учебной активности.

У таких детей есть познавательный мотив, стремление наиболее успешно выполнять все предъявляемые школой требования. Ученики четко следуют всем указаниям учителя, добросовестны и ответственны, сильно переживают, если получают неудовлетворительные оценки.

Второй уровень. 20–24 балла – хорошая школьная мотивация.

Подобные показатели имеют большинство учащихся, успешно справляющихся с учебной деятельностью. Третий уровень. 15–19 баллов – положительное отношение к школе, но школа привлекает таких детей внеучебной деятельностью.

Такие дети достаточно благополучно чувствуют себя в школе, однако чаще ходят в школу, чтобы общаться с друзьями, с учителем. Им нравится ощущать себя учениками, иметь красивый портфель, ручки, тетради. Познавательные мотивы у таких детей сформированы в меньшей степени, и учебный процесс их мало привлекает.

Четвертый уровень. 10–14 баллов – низкая школьная мотивация.

Эти дети посещают школу неохотно, предпочитают пропускать занятия. На уроках часто занимаются посторонними делами, играми. Испытывают серьезные затруднения в учебной деятельности. Находятся в состоянии неустойчивой адаптации к школе.

Пятый уровень. Ниже 10 баллов – негативное отношение к школе, школьная дезадаптация.

Такие дети испытывают серьезные трудности в обучении: они не справляются с учебной деятельностью, испытывают проблемы в общении с одноклассниками, во взаимоотношениях с учителем. Школа нередко воспринимается ими как враждебная среда, пребывание в которой для них невыносимо. В других случаях ученики могут проявлять агрессию, отказываться выполнять задания, следовать тем или иным нормам и правилам. Часто у подобных школьников отмечаются нервно-психические нарушения. Рисунки таких детей, как правило, не соответствуют предложенной школьной теме, а отражают индивидуальные пристрастия ребенка.



Анкетирование учащихся:

1. Нравится ли вам предмет история?

а) нравится

б) не очень

в) совсем не нравится

2. Насколько трудным вы считаете предмет?

а) очень трудный

б) не очень трудный

в) легкий

3. Что привлекает вас на уроке?

а) учитель

б) форма проведения

в) общение

4. Сколько времени вы тратите на подготовку?

а) не более 10 минут

б) до 30 минут

в) 1 час и более

Занимаетесь ли вы дополнительно историей?

а) да

б) нет

Результаты анкетирования «Отношение учащихся к предмету история» (в %).

во пр ос ы	2012 – 2013 уч. г.					2013 – 2014 уч. г.				
	7 класс	8 класс	9 класс	10 класс	11 класс	7 класс	8 класс	9 класс	10 класс	11 класс
а)	60	65	68	80	74	80	72	70	80	75
б)	40	30	22	20	26	20	28	30	20	25
в)	–	5	–	–	–	–	–	–	–	–
а)	10%	8%	11%	9%	9%	8%	9%	10%	9%	9%
б)	86	89	82	81	82	85	87	84	81	82
в)	4	3	7	10	9	7	4	6	12	9
а)	24%	20%	21%	28%	27%	34%	20%	19%	25%	27%
б)	30	35	37	40	45	40	45	42	47	56
в)	46	45	52	32	26	26	35	39	28	17
а)	30%	38%	20%	7%	21%	38%	28%	10%	22%	30%
б)	45	51	63	70	71	60	41	70	72	64
в)	25	11	17	23	8	2	31	30	6	6
а)	2%	5%	5	8	20	4%	1%	5	10	20
б)	98	95	95	98	80	96	99	95	90	80

Цветопись (оценка эмоционального состояния учащихся после проведения урока).

Тип урока ..... Тема урока

Дата проведения урока ..... Класс ..... п.п.

Фамилия, имя.

Настроение.

Данные о своём эмоциональном состоянии каждый ученик заносит цветным карандашом, в клеточку, напротив своей фамилии.

Каждый цвет обозначает разное настроение:

- красный – восторженное, радостное, активное настроение;
- оранжевый – радостное;
- зелёный – спокойное, ровное;
- синий – грустное, печальное;
- фиолетовый – тревожное, тоскливое;
- чёрный – состояние крайней неудовлетворённости.

### Школьный тест умственного развития – ШТУР

ШТУР состоит из 6 субтестов, каждый из которых может включать от 15 до 25 однородных заданий: «осведомленность» (2 субтеста), «анalogии», «классификации», «обобщение», «числовые ряды». Тест разработан в двух параллельных формах А и Б.

Два первых субтеста направлены на выявление общей осведомленности школьников и позволяют судить о том, насколько адекватно используют учащиеся в своей активной и пассивной речи некоторые научно-культурные и общественно-политические термины и понятия.

Третий субтест направлен на выявление умения устанавливать аналогии, четвертый – логические классификации, пятый – логические обобщения, шестой – нахождение правила построения числового ряда.

Тест ШТУР является групповым. Время, отведенное на выполнение каждого субтеста, ограничено и является вполне достаточным для всех учащихся.

#### Субтест 1. Осведомленность 1

##### Описание и примеры набора заданий №1

Задания состоят из предложений вопросительного характера. В каждом из них не хватает одного слова. Вы должны из пяти приведенных слов подчеркнуть то, которое правильно дополняет данное предложение. Подчеркнуть можно только одно слово.

Пример, Одинаковыми по смыслу являются слова «биография» и ..?

а) случай, б) подвиг, в) жизнеописание, г) книга, д) писатель.

Правильным ответом будет «жизнеописание». Поэтому оно должно быть подчеркнуто.

#### Набор заданий № 1

2. Краткая запись, сжатое изложение содержания книги, лекции, доклада – это ...?

а) абзац, б) цитата, в) рубрика, г) отрывок, д) конспект.

1. Гуманный – это?

а) общественный, б) человеческий, в) профессиональный, г) агрессивный, д) пренебрежительный.

2. Одинаковыми по смыслу являются слова демократия и?

а) анархия, б) абсолютизм, в) народовластие, г) династия, д) классы.

3. Свод законов, относящихся к какой-либо области человеческой жизнедеятельности, называется?

а) резолюцией, б) постановлением, в) традицией, г) кодексом, д) проектом.

4. Если спор заканчивается взаимными уступками, тогда говорят о?

а) компромиссе, б) общении, в) объединении, г) переговорах, д) противоречии.

5. Цивилизация – это?

а) формация, б) древность, в) производство, г) культура, д) общение.

6. Оппозиция – это?

а) противодействие, б) согласие, в) мнение, г) политика, д) решение.

7. Человек, который скептически относится к прогрессу, является?

а) демократом, б) радикалом, в) консерватором, г) либералом, д) анархистом.

8. Одинаковыми по смыслу являются слова приоритет и?

а) изобретение, б) идея, в) выбор, г) первенство, д) руководство.

9. Коалиция – это?

а) конкуренция, б) политика, в) вражда, г) разрыв, д) объединение.

10. Модифицировать – а) работать, б) наблюдать, в) изучать, г) видоизменять.

11. Субъективный – а) краткий, б) общественный, в) личный, г) скрытый.

12. Сентиментальный — а) поэтический, б) чувствительный, в) радостный, г) странный.

Субтест 2. Осведомленность 2

Описание и примеры набора заданий №2

К слову, которое стоит в левой части бланка, надо подобрать из четырех предложенных слов такое, которое совпадало бы с ним по смыслу, то есть синоним. Это слово надо подчеркнуть. Выбрать можно только одно слово.

Пример Век –

а) история, б) столетие, в) событие, г) прогресс.

Правильный ответ: «столетие». Поэтому это слово подчеркнуто.

Набор заданий № 2

1. Прогрессивный – а) интеллектуальный, б) передовой, в) ловкий, г) отсталый.
2. Аннулирование – а) подписание, б) отмена, в) сообщение, г) отсрочка.
3. Идеал – а) фантазия, б) будущее, в) мудрость, г) совершенство.
4. Аргумент – а) довод, б) согласие, в) спор, г) фраза.
5. Миф – а) древность, б) творчество, в) предание, г) наука.
6. Аморальный – а) устойчивый, б) трудный, в) неприятный, г) безнравственный.
7. Анализ – а) факты, б) разбор, в) критика, г) умение.
8. Эталон – а) копия, б) форма, в) основа, г) образец.
9. Социальный – а) принятый, б) свободный, в) запланированный, г) общественный.
10. Аграрный – а) местный, б) хозяйственный, в) земельный, г) крестьянский.
11. Экспорт – а) продажа, б) товары, в) вывоз, г) торговля.
12. Эффективный – а) необходимый, б) действенный, в) решительный, г) особый.
13. Радикальный – а) коренной, б) ответный, в) последний, г) отсталый.
14. Негативный – а) неудачный, б) ложный, в) отрицательный, г) неосторожный.
15. Мораль – а) этика, б) развитие, в) способность, г) право.

### Субтест 3. Аналогии

#### Описание и примеры набора заданий №3

Вам предлагаются три слова. Между первым и вторым словами существует определенная связь. Между третьим и одним из пяти слов, предлагаемых на выбор, существует аналогичная, та же самая связь. Это слово вам следует найти и подчеркнуть.

Пример песня : композитор = самолет:

а) аэропорт, б) полет, в) конструктор, г) горючее, д) истребитель.

Правильный ответ: «конструктор». Поэтому это слово подчеркнуто

#### Набор заданий № 3

1. Роза: цветок = капиталисты:

а) эксплуатация, б) рабочие, в) люди, г) класс, д) фабрика.

2. Первобытно-общинный строй: рабовладельческий строй = рабовладельческий строй:

а) социализм, б) капитализм, в) рабовладельцы, г) государство, д) феодализм.

3. Война: смерть = частная собственность:

а) феодалы, б) капитализм, в) неравенство, г) рабы, д) крепостные крестьяне.

4. Рабовладельцы: буржуа = рабы:

а) рабовладельческий строй, б) буржуазия, в) рабовладельцы, г) наемные рабочие, д) пленные.

5. Богатство: бедность = крепостная зависимость:

а) крепостные крестьяне, б) личная свобода, в) неравенство, г) частная собственность,

д) феодальный строй.

6. Роман: глава = стихотворение:

а) поэма, б) рифма, в) строфа, г) ритм, д) жанр.

Субтест 4. Классификации

Описание и примеры набора заданий №4

Вам даны пять слов. Четыре из них объединены одним общим признаком. Пятое слово к ним не подходит. Его надо найти и подчеркнуть. Лишним может быть только одно слово.

Пример а) тарелка, б) чашка, в) стол, г) кастрюля, д) чайник.

Первое, второе, четвертое и пятое слова обозначают посуду, а третье слово – мебель. Поэтому оно подчеркнуто.

Набор заданий № 4

1. а) рабовладелец, б) раб, в) крестьянин, г) рабочий, д) ремесленник.

2. а) литература, б) наука, в) живопись, г) зодчество, д) художественное ремесло.

3. а) пейзаж, б) мозаика, в) икона, г) фреска, д) кисть.

4. а) товар, б) город, в) ярмарка, г) натуральное хозяйство, д) деньги.

5. а) Куба, б) Япония, в) Вьетнам, г) Великобритания, д) Исландия.

6. а) пословица, б) стихотворение, в) поэма, г) рассказ, д) повесть.

### Субтест 5. Обобщения

#### Описание и примеры набора заданий №5

Вам предлагается два слова. Нужно определить, что между ними общего. Старайтесь в каждом случае найти наиболее существенные общие признаки обоих слов. Напишите свой ответ рядом с предложенной парой слов.

Пример Ель – сосна

Правильным ответом будет: «хвойные деревья». Эти слова нужно написать рядом с предложенной парой слов.

#### Набор заданий № 5

1. Сказка – былина
2. Мозаика – икона
5. Азия – Африка
3. Феодализм – капитализм
4. Канал – плотина
5. Наука – искусство
6. Иносказание – описание
7. Классицизм – реализм

### Субтест 6. Числовые ряды

#### Описание и примеры набора заданий №6

Предлагаем вам ряды чисел, расположенных по определенному правилу. Ваша задача состоит в том, чтобы определить число, которое было бы продолжением соответствующего ряда, и написать его.

Каждый ряд построен по своему правилу. В некоторых заданиях при нахождении правила построения ряда вам необходимо будет пользоваться умножением, делением и другими действиями.

Пример 2, 4, 6, 8, 10, ...

В этом ряду каждое последующее число на 2 больше предыдущего. Поэтому следует написать «12», которое и будет следующим числом. Следующий пример 9, 7, 10, 8, 11, 9, 12, ...



В этом ряду поочередно отнимается 2 и прибавляется 3. Следующее число должно быть «10». Его и нужно написать.

## Набор заданий № 6

1)	6	9	12	15	18	21	...
2)	9	1	7	1	5	1	...
3)	2	3	5	6	8	9	...
4)	10	12	9	11	8	10	...
5)	1	3	6	8	16	18	...
6)	3	4	6	9	13	18	...
7)	15	13	16	12	17	11	...
8)	1	2	4	8	16	32	...
9)	1	2	5	10	17	26	...
10)	1	4	9	16	25	36	...
11)	1	2	6	15	31	56	...
12)	31	24	18	13	9	6	...
13)	174	171	57	54	18	15	...
14)	54	19	18	14	6	9	...
15)	301	294	49	44	11	8	...

Анкета для учащихся.

1. Нравится ли тебе, когда учитель использует на уроке игру?
2. Как часто ты бы хотел, чтобы игра использовалась на уроке?
3. Какую форму игры ты любишь больше: индивидуальную, групповую или парную?
4. На каких уроках тебе нравится играть (перечисли)?
5. Бывают ли случаи, когда тебе не нравится игра и почему?
6. Зависит ли твое желание от учителя, использующего игры?
7. Что тебе больше всего нравится в игре?