Жорник Светлана Александровна

учитель истории и обществознания

МОУ ИРМО «Карлукская СОШ»

Игровые технологии на уроках истории и обществознания

Поиск новых форм и приемов обучения в наше время явление не только закономерное, но и необходимое. И это понятно: в свобод­ной школе, к которой мы идем, каждый не только сможет, но и должен ра­ботать так, чтобы использовать все возможности собственной личности. В условиях гуманизации образования существующая теория и технология массового обучения должна быть направлена на формирование сильной лич­ности, способной жить и работать в непрерывно меняющемся мире, способ­ной смело разрабатывать собственную стратегию поведения, осуществлять нравственный выбор и нести за него ответственность, т.е. личности саморазвивающейся и самореализующейся.

Многие педагоги, психологи, ученые разных поколений отмечали у ребенка страсть к игре, которую необходимо удовлетворять, потому как вся его жизнь - это игра. Использование этого качества не маловажная деталь, влияющая на формирование познавательного интереса у учащихся к предмету.

В процессе обучения игра используется достаточно давно. Игра – могучее средство воздействия на детский коллектив, она порождает радость и бодрость, воодушевляет ребят, обогащает впечатлениями, помогает педагогам избегать назойливых назидательности, создавать в детском коллективе атмосферу дружелюбия, развивать познавательный интерес.

В настоящее время педагоги и ученые сходятся во мнениях: традиционные формы обучения истории устарели, чтобы завладеть внимание современных учащихся, надо их, прежде всего, удивить, заинтересовать.

Урок - игра – это особая атмосфера, создаваемая учителем и учениками, он должен быть пронизан духом созидания и сотворчества. Чтобы получить такой результат, хороши все средства, кроме, пожалуй, одного: заранее полностью отрепетированного и дублированного урока.

Много разных проблем встает перед учителем: как часто следует привлекать игру, сколько времени нужно тратить на нее на уроке и т. д. Во время такого урока учитель не должен почти все брать на себя, не доверяя ученикам, а именно они должны быть главными действующими лицами исторической игры, которая проводится, прежде всего, для них. Разумеется, урок - игра не исключает вопросов, заранее предложенных классу.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, который характеризуется учебно-познавательной направленностью. В процессе игрового обучения происходит живое отображение черт исторической реальности, по-особому строится взаимодействие участников образовательного процесса. Обучение истории становится для учащихся эмоционально более привлекательным, обращение к историческому материалу становится не обязанностью, а перерастает в увлечение. В процессе игры между преподавателем и учащимся строятся налаживание культурно-смысловых связей, позволяющих обрести личностный смысл при изучении истории, осознать свою сопричастность богатому и разнообразному миру истории.

Предлагаю несколько вариантов игр, которые использую в своей педагогической практике.

**Игры для изучения нового материала.**

**Игра «Три предложения»** используется при изложении устного материала. Учащимся необходимо внимательно прослушать и передать содержание рассказа тремя простыми предложениями. Эту игру можно использовать при работе с текстом параграфа, записать три предложения в тетрадь. Правила игры: кому удастся точнее и короче уложить содержание прочитанного, услышанного.

В том же методическом направлении «работает» **игра «Древо познания».** В ней учащиеся учатся ставить вопросы к изученному материалу. На уроке, когда изучается новый материал, ученикам даётся задание: по ходу объяснения или работы с текстом записать на листочках 5 различных вопросов и заданий к нему. После изучения материала листочки сдаются. Наиболее интересные вопросы прикрепляются к «древу познания» (нарисовано на ватмане в виде обычного дерева, на ветках которого сделаны прорези со вставленными скрепками). На следующем уроке, при проверке знаний, ученики снимают листочки, читают вопрос и отвечают на него.

**Чистая доска***.* Заранее учитель пишет на доске план урока. После объяснения одного пункта учитель стирает этот пункт с доски. До закрепления урока доска должна быть чистой.

**Игры для закрепления.**

**«Найди ошибки».** Учащимся предлагается текст, в котором допущены фактические ошибки. Ребята должны найти эти ошибки.

**«Снежный ком».** В игре принимают участие несколько человек, которые выходят к доске и строятся в одну линию. Первый ученик называет одно слово, словосочетание, относящееся к изученной теме, второй ученик называет первое слово, словосочетание и добавляет свое.

Если участник игры ошибается или делает длинную паузу, то он выходит из игры и садится на своё место. Победителем оказывается тот, кто останется последним и скажет правильно всю получившуюся цепочку.

**Игры для проверки знаний.**

Для работы с терминами использую игру с правилами **«Переводчик».** Некоторые определения усваиваются с трудом из-за сложности научного языка. Школьники зазубривают, не понимая их смысла. В данной игре детям предлагается сказать историческую фразу другими словами, перевести с «научного» языка на «доступный». Еще один вариант игры: учащиеся работают в парах – один называет понятие, другой дает определение, т.е. переводит.

**Игра «Реставрация»,** в которой сочетается методический прием конспективного изложения с подготовкой учащихся к умению создавать конспект и работать с ним. 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».

**Обобщающие игры.**

На уроках обобщения я использую кроссворды, ребусы, чайнворды, головоломки.

**Комплексные игровые системы** (КВН), брейн-ринги, «Своя игра» использую во внеурочной деятельности.

Технология игровых форм обучения легко воспринимается и ее можно применять любым учителям-предметникам.

У каждой науки, учебного предмета есть своя занимательная сторона, есть большое количество игр и игровых форм. Эта форма, которую учитель-предметник может наполнить своим содержанием, используя для умственных упражнений учащихся, их самопроверки, творческого интеллектуального развития. Творчество в обучении начинается с разрушения стереотипов.