«Игровая деятельность на уроках истории».

Каждый учитель хочет, чтобы его уроки были интересными, увлекательными и запоминающимися. Поэтому я на своих уроков использую игровую деятельность.

Приходится постоянно искать эффективные методы обучения и такие методические приемы, которые активизировали бы мысль школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний. Надо позаботиться о том, чтобы на уроках ученик работал активно и увлеченно, использовать это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, глубокого познавательного интереса.

В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредоточиться, развивает внимание, стремление к знаниям. Игра наиболее доступный вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ученика, его эмоциональность, активность, развивающая потребность в общении.

Интересная игра повышает умственную активность ребенка, и он может решить более трудную задачу, чем на обычном занятии. Но это не значит, что занятия должны проходить только в форме игры. Игра – это только один из методов, и она дает хорошие результаты в сочетании с другими: беседами, самостоятельной работой. Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. Игра это самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания.

Она учит самостоятельно решать игровые задачи, находить лучший способ осуществления задуманного, пользоваться своими знаниями, выражать их словом.

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

**Игра для изучения нового материала.**

**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 2-3 различных вопроса 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.

Эта игра помогает учащимся выделить главное, научится формулировать вопросы.

**Игры для закрепления.**

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

**«Снежный ком».**В игре принимают участие несколько человек, которые выходят к доске. 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.

**«Реставрация»** - учитель готовит текс и разрезает на полоски так, чтобы на каждой из них помещалось одно предложение. Полоски перемешиваются и помещаются в конверт.

**«Герой, дата, событие»** - учитель называет имя царя или личности. Один ученик называет, чем знаменит этот царь или личность. Другой ученик называет годы правление. Третий – реформы проводил.

Эта игра развивает память, внимание, быстроту реакции, помогает закрепить пройденный материал.

**Игры  для проверки знаний.**

Для работы с терминами использую игру **«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».

**«Таинственный сундучок»** - даты.

**Обобщающие игры.**

На уроках обобщения я использую кроссворды, ребусы. Брейн-ринг, «Своя игра» (может быть представлена в компьютерном варианте, а может быть, игровое поле начерчено на доске) Для нее нужны всего лишь интересные вопросы в нескольких номинациях. Игра позволяет за 15-20 минут повторить основные события эпохи.

**«Что, где, когда?»** - Класс делится на команды. Команды играют по очереди. Какая команда начнет игру первой, выбирает жребий (или дополнительный вопрос). Время обсуждения - 1 минута. Капитан после обсуждения вопроса с членами команды выбирает того, кто будет отвечать. Если команда не отвечает на вопрос или отвечает не правильно, то ход переходит к другой команде. За каждый правильный ответ команда получаете баллы, которые указаны вместе с вопросом.

Игра создает особые условия, при которых учащиеся могут развивать творчество. Суть этих условий заключается в общении на равных, где исчезает робость, возникает ощущение - "я тоже могу", т. е. в игре происходит внутреннее раскрепощение.

В игре учащиеся учатся доброжелательному диалогу, умению выслушивать, а главное слышать друг друга.

Использование игровых методов дает хорошие результаты. Ученики начинают интересоваться предметом. Потому что, игра мотивирует, стимулирует и активизирует познавательные процессы учеников - внимание восприятие, мышление, запоминание, воображение. Игры позволяют развивать специальные способности учащихся к занятиям историй. Каждый учитель старается, чтобы ученик полюбил предмет, усвоил материал, применил знания на практике, был всесторонне развитым и грамотным человеком.

Плюсы и минусы

«+»

1. .Позволяет раскрыть творческие возможности учащихся.

2. Воспитывает коллективизм и взаимовыручку в решении трудных проблем.

3.Взаимообучение. Многие игры предполагают совещательный процесс. В группе, где собраны сильные и слабые ученики, идет процесс взаимообогащения информацией и умениями.

4.Воспитание чувства сопереживания друг задругу.

«- «

1. Организация игр - не всегда простое занятие: азарт игры может превратить урок в беспорядочное, шумное мероприятие.

2.Оценка в игре - ещё одна проблема. Артистичные дети могут получить оценку не за знание, а за артистизм.

3. Акцентирование внимания участников игры на выполнение игровых действий и поиск путей, ведущих к победе, а не на содержании материала.