**Исследование применения системы игровых**

**технологий на уроках истории**

**Анализ основных теорий игр**

Игра — одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли.

Переход действия в воображаемую ситуацию действительно характерен для развития специфических форм игры. Однако создание мнимой ситуации и перенос значений не могут быть положены в основу понимания игры.

Основные недостатки этой трактовки таковы:

— она сосредоточивается на структуре игровой ситуации, не вскрывая источников игры. Перенос значений, переход в мнимую ситуацию не является источником игры. Попытка истолковать переход от реальной ситуации к мнимой как источник игры могла бы быть понята лишь как отзвук психоаналитической теории игры;

— интерпретация игровой ситуации как возникающей в результате переноса значения и тем более попытка вывести игру из потребности играть значениями является сугубо интеллектуалистической;

— превращая хотя и существенный для высоких форм игры, но производный факт действования в мнимой (воображаемой) ситуации в исходный и потому обязательный для всякой игры. Теория Л.С. Выготского произвольно исключает из нее те ранние формы игры, в которых ребенок не создает никакой мнимой ситуации. Исключая такие ранние формы игры, эта теория не позволяет описать игру в ее развитии.

**Использования игровых технологий в педагогической работе.**

Педагогическая литература заполнена описанием различных дидактических игр, коллективных дел, способов подачи учебной информации и закрепления ее в сознании школьников, упражнений для выработки умений и навыков, многие из которых являются по существу педагогическими технологиями. Необходимо продолжать разработку различных педагогических технологий. Более того, для широкого использования целесообразно их упорядочивать и классифицировать. Однако точное соблюдение конкретных технологий в учебно-воспитательном процессе не гарантирует получения положительного результата в обучении и воспитании.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью . Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Еще К. Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игры в серьезный учебный труд учащихся . Это позволяет снова организовывать и делать более продуктивной работу школьников. При разработке игр необходимо следить за тем, чтобы учебные задания предлагались именно как задания, но дети при выполнении их все-таки играли.

. Источниками педагогической технологии являются достижения педагогической, психологической и социальных наук, передовой педагогический опыт, народная педагогика, все лучшее, что накоплено в отечественной и зарубежной педагогике прошлых лет.

Для успешного функционирования педагогической системы нужна тщательно продуманная «отладка» всех ее составляющих. Любая современная педагогическая технология представляет собой синтез достижений педагогической науки и практики, сочетание традиционных элементов прошлого опыта и того, что рождено социальным прогрессом, гуманизацией и демократизацией общества.

Одна и та же технология в руках разных исполнителей может каждый раз выглядеть по-иному, здесь неизбежно присутствие личностной компоненты мастера, особенностей контингента учащихся, их общего настроения и психологического климата в классе. Результаты, достигнутые разными педагогами, использующими одну и ту же технологию, будут различными, однако близкими к некоему среднему индексу, характеризующему рассматриваемую технологию. То есть педагогическая технология опосредуется свойствами личности, но не определяется ими.

Проектирование педагогической технологии предполагает выбор оптимальной для конкретных условий системы педагогических технологий. Оно требует изучения индивидуальных особенностей личности и отбора видов деятельности, адекватных возрастному этапу развития обучающихся и уровню их подготовленности.

Истинный учитель приходит на урок с гибкой моделью предстоящего процесса в голове, которой и предусматривается динамическая дозировка содержания с дифференциацией на более существенное и менее существенное. Для чего она необходима? Освоенное ребенком ключевое понятие есть та «вершина», с которой хорошо обозревается все поле фактов, охватываемое этим понятием, оно становится ориентиром действий высокого уровня обобщений.

Рассматриваемая технология означает вычленение сквозных идей учебного процесса. Это необходимо для того, чтобы не было перекосов в пределах такой крупной единицы образовательного процесса, как учебный курс. Хотя перекос на отдельном уроке не страшен. Вспомним В. А. Сухомлинского, его слова о том, что не тот урок хорош, который прошел строго по плану, а тот, на котором, возможно, были отклонения от плана, но который учитель смог адаптировать к возникшей ситуации процесса.

Одним из способов реализации индивидуальных запросов учащихся является использование в преподавании игровых педагогических технологий. Игра как активная форма обучения используется с древнейших времен и до сегодняшних дней. Особенно важна ее роль в преподавании истории и обществознания.

Применение игровых технологий способствует:

- углублению и расширению знаний учащихся в области общественных наук.

- развитию умений творчески перерабатывать информацию, выявлять и решать поставленную проблему, уметь устанавливать логические связи между историческими событиями и общественными явлениями.

- активизации познавательной деятельности учащихся, расширению их кругозора.

- реализации творческих способностей и индивидуальных особенностей учащихся.

Учебная игра важна тем, что участие в ней способствует лучшему усвоению знаний у ребенка, т.к. процесс познания в игровой форме, происходит более естественно, как бы незаметно для самого учащегося. Яркое впечатление от участия в играх становится частью жизненного опыта ребенка и запоминается надолго. В игре происходит коллективное взаимодействие, где каждый может проявить себя. Даже учащиеся с невысокой успеваемостью получают возможность активизироваться, увлекаются поиском ответов и заданий (особенно если игра происходит в командах, и от активности каждого участника зависит успех всей группы). Игровые технологии не похожи на обычное обучение. Самой важной особенностью игровых технологий является то, что не под давлением, не по необходимости, а по желанию самих учащихся во время игр происходит повторение предметного материала в его различных сочетаниях и формах. Игры должны быть основаны на заинтересованности учащихся, но педагог должен суметь не только вызвать интерес к игре, но и добиться, чтобы этот интерес был устойчивый и нарастал в процессе игры. Роль учителя не сводится к организации игры, он должен обязательно принимать в ней активное участие, особенно в 5, 6 классах. В более старших классах учитель должен предоставить старшеклассникам свободу творчества.

Игры по истории необходимо использовать с 5 по 9 класс, с постепенным усложнением игрового материала. В играх, как правило, присутствуют определенная заранее цель, план и общие для всех участников правила. Обязательно наличие элемента соревновательности, борьбы за первенство. В качестве приза победившим необходимы какие-либо поощрения ( в том числе в виде хорошей отметки по предмету).

.

**Значение игровой деятельности для всестороннего развития ребенка.**

В число наиболее значимых проблем, которые совместными усилиями пытаются преодолеть современные педагоги входят неудовлетворительный уровень психофизического здоровья, интеллектуального развития и эмоционального благополучия детей; утрата ими открытости окружающему миру положительного самоощущения, здорового детского любопытства и творческого потенциала, инициативности.

Одним из возможных средств изменения сложившейся негативной ситуации видится более широкое и осознанное использование педагогами тех ресурсов, которыми обладает детская игра. В жизни школьника она занимает сильные позиции развивающей и развивающейся деятельности, а при условии методически корректного отношения к ней способна стать универсальным средством, обеспечивающим широкий комплекс психолого-педагогических влияний на процессы развития, обучения и воспитания детей.

«Разнообразная» полезность игры известна не одно столетие, однако в современных условиях особый акцент следует сделать на ее роли в формировании познавательной активности и развитии творческих способностей детей, развитии умения самостоятельно добывать знания.

Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней дети охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создает радостное, рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний.

Высоко оценивая процесс игры, В. А. Сухомлинский писал: "Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития ребенка. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающей действительности. Игра - есть искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

Игра — школа профессиональной и семейной жизни, школа человеческих отношений. Но от обычной школы она отличается тем, что человек, обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что чему-то учится. В обычной школе нетрудно указать источник знаний. Это учитель — лицо обучающее. Процесс обучения может вестись в форме монолога (учитель объясняет, ученик слушает) и в форме диалога (либо ученик задает вопрос учителю, если он чего-то не понял и в состоянии свое понимание зафиксировать, либо учитель опрашивает учеников с целью контроля). В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво. Игра большей частью добровольна и желанна.

Разумеется, лишь одна или несколько игр, даже самых лучших, не могут обеспечить успеха в решении всех стоящих задач. В то же время вредит педагогическому процессу стихийное и неумеренное использование игр, которое фактически превращает их в лучшем случае в игры формальные, или псевдоигры, уже давно наскучившие и детям, и самому педагогу. Поэтому наиболее удобной стратегией педагогической деятельности является конструирование и реализация в работе целостных игровых программ — т.е. систематизированных наборов игр, которые направлены на достижение тех или иных задач и предлагаются детям в соответствии с поэтапной логикой пространственно-временного развертывания игрового воздействия. Педагогу необходимо овладеть, с одной стороны, умениями конструировать и реализовывать в практической работе игровые развивающие программы, и с другой — умениями использовать резервы игры, которые заложены в ней самой и в тех ее видах и формах, которые присутствуют в реальной жизни детей. Присущие игре адаптирующая, дидактическая, воспитательная, развивающая, коррекционно-развивающая и др. функции должны быть осознаны и освоены педагогами с тем, чтобы избежать многочисленных случайностей, нелепостей и грубых ошибок, которые возможны при бессистемном, некорректном и просто неразумном включении игры в учебно-воспитательную работу с детьми.

Таким образом, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

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 элемент более общей технологии;

• в качестве урока или его части (введение, контроль);

• как технология внеклассной работы;

**Виды игр, методы и приемы организации педагогического процесса.**

Игровая деятельность на уроке имеет свои особенности:

-она должна быть управляема учителем;   
 -она служит определенным познавательным и воспитательным целям;   
 -она имеет глубокий практический смысл, поскольку развивает коммуникативные навыки.

Чтобы управлять игровой деятельностью учащихся, нужно попытаться посмотреть на мир глазами ребенка определенного возраста, предположить, что могло бы заинтересовать ребенка, заставило бы его увлечься игрой, пробудило бы желание узнать новое.   
  
 Исход детских игр, если он неуправляем, предугадать невозможно. Здесь возможны варианты от позитивных до негативных и даже агрессивных. Играющий ребенок включает все свои мозговые функции и наполняет свой мир ощущений яркими эмоциями. Конечно, при условии, если его увлекает игра. Учитель, умело режиссируя игру, наполняя ее конкретным смыслом, должен построить игровой фрагмент так, чтобы направить эмоции ребенка в необходимое русло и вывести детей на позитивное восприятие, иначе педагогический эффект игры будет прямо противоположным ожидаемому результату.   
  
 Особенность игровой деятельности на уроке – развитие коммуникативных навыков – задача не только педагогическая, но и социально-адаптивная. Девиз педагога здесь – «Научи общаться!».   
 Задача учителя корректировать коммуникативную деятельность учащихся в процессе игры, призывать к доброжелательному диалогу, умению выслушать, а главное, услышать друг друга. Каждый игровой фрагмент урока должен сопровождаться вступительным словом учителя об этической стороне игры.

Игровая деятельность на уроке – это управляемый учителем активный познавательный процесс, способствующий развитию коммуникативных навыков учащихся.   
 Игры классифицируют по разным признакам: по целям, по числу участников, по характеру отражения действительности; выделяют имитационные, символические и исследовательские игры.   
 По форме деятельности и характеру отражения действительности выделяются несколько вариантов учебных занятий на основе игровой деятельности:   
-игры–реконструкции;   
-игры–обсуждения;   
-игры–соревнования;   
 Многие исследователи выделяют несколько видов игр по способу воздействия на учащегося:

- интерактивные игры с опосредованным воздействием на ученика (ресурсы, кроссворды);   
-интерактивные игры с непосредственным воздействием на ученика (сюжетно-ролевые игры);   
- неинтерактивные игры (индивидуальные игровые задания).

Виды игр зависят от числа участников: - индивидуальная игра;   
-игра в паре (учащийся – учащийся);   
-игра в небольшой группе (3-4 учащихся);   
-коллективная игра (участники – весь класс).

Существует также классификация, разделяющая игры на деловые и ретроспективные. Деловая игра моделирует ситуацию современную. Ученик получает в ней роль исследователя-историка (археолога, научного или музейного работника, писателя, журналиста). Существует два подвида таких игр: игра-обсуждение и игра-исследование. Ретроспективные игры ставят учащихся в позицию очевидцев и участников событий в прошлом. Каждый ученик получает роль представителя определенной общественной группы или даже исторической личности.   
  
 Ретроспективные игры можно условно разделить на ролевые и не ролевые. Ролевые игры (театрализованные представления, спектакли, театрализованные игры с залом) имеют четко обозначенный сценарий и прочие атрибуты театральной постановки (актерскую игру, костюмы, декорации, музыку, свет). Это очень занимательный, но требующий тщательной подготовки, вид деятельности. И здесь очень важно за предпремьерной суетой не упустить главного: смысл такой игры не только в самом театрализованном действии, но и в совместной разработке сценария, созданного на основе глубокого изучения представляемой эпохи под руководством учителя с последующим обсуждением исторических сцен всем классом.   
  
 В основе проблемно-дискуссионной игры лежит воображаемая ситуация из исторического прошлого. Действие во время такой игры строится не по сценарию и предполагает спор участников. Учитель обозначает проблему, промежуточные вопросы, распределяет роли участников. Участники игры решают проблему с позиции своих персонажей. Результат решения заранее известен (может быть принято и несколько решений), но здесь важен результат – участие каждого в разработке проблемы.   
  
 Существует также классификация по сущностной игровой основы:

- игры с правилами;   
- ролевые игры;   
- комплексные игровые системы (например, КВН).

Игры можно классифицировать также и по источнику познания:

- игры на основе работы с наглядностью;   
- игры на основе практической работы;   
- игры на основе устного изложения материала.

Цели игровых уроков:

- дидактические (расширение знаний, формирование умений и навыков),   
- развивающие (умение находить оптимальное решение),   
- воспитательные (формирование мировоззренческих установок) всячески способствуют совершенствованию личности ребенка. Он обучается в игре не столько истории, сколько умению жить, действовать, творить, общаться, управлять эмоциями и так далее.

Существует большое количество игр по истории: дидактические, картографические, хронологические, ролевые и др. Большой интерес у учащихся вызывают комбинированные ролевые игры.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

• дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

• учебная деятельность подчиняется правилам игры;

• учебный материал используется в качестве ее средства;

• в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

• успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

**Применение игровых технологий**

ГКОУ СКОШИ №52 II вида реализует основные общеобразовательные программы начального общего образования, основного общего образования, среднего (полного) общего образования, учитывающие особенности психофизического развития и индивидуальных возможностей воспитанников. Грамотно организованные учебные и коррекционно - развивающие занятия с педагогами-дефектологами, психологами, социальными педагогами, различные направления и формы дополнительного образования и воспитательной работы дают возможность нашим воспитанникам получить качественное образование и воспитание, помощь специалистов, определиться с выбором будущей специальности.

Государственное бюджетное образовательное учреждение города Москвы, специальная (коррекционная) общеобразовательная школа – интернат II вида № 52 имеет в своем составе три ступени образования.

Вторая ступень – основное общее образование 5 – 10 классы – обучение основным общеобразовательным предметам и профессионально-трудовое обучение.

Третья ступень – среднее (полное) образование 11 – 12 классы.

Все учебные дисциплины преподаются по государственным программам.

Задача общеобразовательных предметов заключается в обеспечении учащихся тем уровнем знаний, умений и навыков, которые необходимы для успешной социальной адаптации.

На уроках истории, обществознания учащиеся должны ознакомиться с наиболее значительными событиями из истории нашей Родины , современной общеполитической жизнью нашей страны, получить основы правового и нравственного воспитания.

Наполняемость классов составляет 10-12 учеников.

При проектировании практической работы по использованию игр на уроках истории я исходила из сложности игровой технологии применяемой на уроках, которая кроется в особенностях игровой деятельности. Обучение – процесс целенаправленный, имеющий заранее поставленные дидактические цели, ориентированный на определенные результаты.

Применение игровых технологий имело цель:

1. Проследить их влияние на развитие различных сфер личности учащихся.

2. Рассмотреть взаимосвязь содержание и типа игры.

В ходе опытно-экспериментальной работы изучался спектр целевых ориентаций учебных игр: обучающие, развивающие, социализирующие. Также необходимо было проследить влияние игровых технологий на формирование и развитие сплоченности классного коллектива.

Задачи опытно-экспериментальной работы:

1. Эффективность игровой технологии в зависимости от вида игр ( игры-драматизации, ролевые игры, дидактический игры и др.)
2. Влияние игры на учебный процесс и на процесс развития личности учащихся.
3. Воздействие игры на жизнь классного коллектива.

Игровые технологии, используемые в практической части дипломной работы были ориентированы на учащихся 6 классов с задержкой речевого развития. Это требовало обоснования и последующего создания необходимых и достаточных педагогических условий. Рассмотрены принципы использования игровых технологий на уроках истории, психологические механизмы игровой деятельности, опирающиеся на потребности подростка в самовыражении, самореализации, самоопределении, в свободном развитии воображения и фантазии.

В процессе осуществления опытно-экспериментальной работы были выявлены определенные трудности:

1. Изучение нового материала остается вне игровой деятельности. Опубликованные учебные игры по истории применяются в основном при обобщении и закреплении пройденного материала.
2. Ролевые игры требуют большой и длительной подготовки (оформление, разучивание текста, репетиции).
3. Не все дети, особенно с проблемами развития речи, умеют исполнять роли, импровизировать, проявлять инициативу.

Источниками получения информации о личностном развитии детей были:

1. Беседы с учителями начальных классов, классными руководителями, их оценочные суждения.
2. Педагогические наблюдения.
3. Анализ учебной успеваемости детей в целом и по истории в частности.
4. Использование анкетирования.

В школе-интернате II вида комплектование классов, как правило, идет по двум видам. Комплектование класса зависит от уровня развития речи, степени потери слуха, сохранности интеллекта, соматического здоровья и возможности дальнейшего развития ребенка. В отделении I вида ( классы «а») находятся дети с сохранным интеллектом, незначительной потерей слуха, с хорошей речью. В отделениях II вида ( классы «в») дети с большой потерей слуха, глухие, дети с ЗПР, дети со сложной структурой дефекта..

В связи с этим, начиная экспериментальную работу провела анализ личностного развития учащихся:

6 «а» и 6 «в» классов. 6 «а» класс. – общее количество учащихся – 13 человек. На «4» и «5» учились 5 человек. . В классе высокий познавательный интерес, устойчивая учебная мотивация. В классе есть лидер, выбранный по результатам успеваемости. Ученики эмоциональны, иногда шумны, предпочитают быстрый темп ведения урока, с интересом включались в решение познавательных задач. Быстро выполняют предложенные задания. При наличии мотивации и ситуации успеха способны показывать хорошие результаты.

6 «в» класс – 10 учеников. На «4» и «5» учащихся нет. Мотивация к учебе неустойчивая, познавательный интерес невысокий. Все, что учитель требует, выполняют, но сами инициативы не проявляют. Спокойны, уравновешены, явных лидеров нет. Большинство с трудом сосредотачиваются, часто отвлекаются, особенно мальчики, но при наличии заинтересованности в предмете быстро включаются в работу.

**Результаты анкетирования о предпочтениях школьников в приобретении исторических знаний и умений.**

Таблица1.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Технологии урока | 6 класс «а» | 6 класс «в» |
| игра | 46% | 53% |
| видеоматериалы | 35% | 37% |
| рассказ учителя | 13% | 8% |
| учебник | 6 % | 2% |

Результаты диагностирующего этапа подтвердили гипотезу о позитивном отношении школьников к играм по истории. Первое рейтинговое место – игра, второе – видеоматериалы, третье – рассказ учителя, четвертое – учебник.(см. таблица 1).

Телевидение, радио, компьютерные сети значительно увеличили поток получаемой детьми информации. Но все эти источники представляют в основном материал для пассивного восприятия. Важной задачей становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобные умения помогают игры, которые служат своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроках и во внеурочное время.

Игра – вид активной деятельности, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется творческо-поисковый уровень ребенка по изучению и усвоению фактов, дат, исторических имен.

Наблюдая за детскими коллективами, сделаны выводы о том, что игровые технологии меняют атмосферу в классе, делают ее более дружелюбной, учат детей взаимопониманию и терпимости, на основе умения переносить игровой опыт в реальную жизнь. Учащиеся стали более самостоятельными в моделировании, конструировании игр, их организации и анализе результатов своей деятельности.

**Отношение учащихся к игровой деятельности в обучении истории**.

Таблица 2

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Вопросы анкеты.***  ***Количество опрошенных.*** | 5 «а»  13 | 5 «б»  10 | 9 «а»  10 | 9 «б»  11 |
| **Ваше отношение к учебным играм** |  |  |  |  |
| А) положительное |  |  |  |  |
| Б) отрицательное |  |  |  |  |
| **Повлияли ли игры на ваш интерес к истории?** |  |  |  |  |
| А) так изучать материал интереснее. |  |  |  |  |
| Б) отношение не изменилось |  |  |  |  |
| **Как лучше изучать предмет?** |  |  |  |  |
| А) с помощью игр |  |  |  |  |
| Б) традиционным способом |  |  |  |  |
| **Как вы считаете:** |  |  |  |  |
| Игры улучшили вашу успеваемость |  |  |  |  |
| Б)ухудшили успеваемость |  |  |  |  |
| В)никакни отразились на успеваемости. |  |  |  |  |
| **В играх вы предпочитаете:** |  |  |  |  |
| А) активную роль |  |  |  |  |
| Б) роль наблюдателя. |  |  |  |  |
| **Хотел бы ты быть автором игры?** |  |  |  |  |
| **Какие игры вам больше нравятся?** |  |  |  |  |
| А) дидактические |  |  |  |  |
| Б) ролевые |  |  |  |  |
| В командные |  |  |  |  |

Анализ полученных данных позволяет сделать выводы о том, что учащиеся положительно относятся к использованию учебных игр по истории. Все подчеркивают, что изучать материал с помощью игровой технологии интересно. Устанавливается закономерная связь между активной игровой позицией и улучшением успеваемости. Анкетирование показало достаточно высокий уровень желания участвовать в игровой ситуации. Наиболее высокий уровень творческой активности наблюдался в классах, где у детей небольшая потеря слуха и сохранная речь. В этих классах, как правило, ведется активная игровая практика, ученики имеют возможность самостоятельно выбрать реализацию своего творческого потенциала. Большая часть учеников выбирает ролевые игры.

**Таблица исторических игр, проведенных в 5 классе.**

Таблица 3

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Класс | Учебный курс | Виды игр |
| 5 класс | История Древнего мира | Игры упражнения, игры с элементами имитации, ролевая игра «Законы царя Хаммурапи». |
| 5 класс | История Древнего мира | Игры упражнения, игры с элементами имитации, дидактическая игра «Напиши город». |
| 5 класс | История Древнего мира | Игры упражнения, театрализованная игра «День культуры Древней Греции». |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Интерес к игровым урокам возрастает, число игр увеличивается, играть на уроке становится модным, в них (играх) становится все сложнее ориентироваться. Многие традиционные детские игры, развивающие коммуникативные навыки, вытесняются опосредованными интерактивными играми на электронных носителях, что не всегда прогрессивно и полезно, так как ограничивает двигательные и социально-адаптивные возможности ребенка.   
 Игры же, формирующие коммуникативные навыки, развивают сопереживание, умение поставить себя на место другого, «лечат» от инфантилизма и безразличия, неспособности преодолевать возникающие жизненные проблемы. Однако абсолютизировать игровой метод не стоит, так как он хорош лишь при разумном пропорциональном сочетании с традиционными уроками.

В процессе обучения истории следует применять методологию, формирующуюся внутри самой исторической науки. Она ориентирует учащегося на переход от изучения и описания событий и фактов к анализу ментальности участников исторического процесса, изучению истории как истории смены ментальностей. Чтобы понять логику действий людей в прошлом, надо понять их ментальность, которая может существенно отличаться от ментальности человека современности.

Восточная мудрость учит: скажи мне – и я забуду, покажи – и я запомню, научи сделать – и я пойму. Обучение через делание – метод проектной деятельности. Что самое трудное – создать мотивацию у учеников. Учитель предлагает учащимся написать историю Великой Отечественной войны, изучая военную судьбу своих родных и близких. Особенно это актуально в нынешнем году, когда вся страна праздновала юбилей Победы.

Большая работа к празднованию этой даты проводилась и в нашей школе учителем истории. Разрабатывалась методика, учитель помогал составлять вопросы, на которые будут отвечать своим правнукам те кто пережил страшные 1418 дней и ночей.

Определялась гипотеза работы: можно ли, изучая судьбу одного человека, изучить историю войны? Учитель помогал определить цель работы, предсказать результаты работы. Каждый день – открытие, открытие своих корней, сопричастности родных к судьбе страны, гордость, поиск, находки, документы, налаживание отношений старшего поколения с младшим. Дети пишут историю, становятся неравнодушными, им есть чем и кем гордиться. В школе был оформлен стенд «Этих дней не смолкнет слава». Он вызвал большой интерес у всех, кому небезразлична судьба Родины, ведь на стенде информация о прабабушках и прадедушках учеников школы.