**Перковская Т.И.,** *учитель истории*

 *и обществоведения первой категории*

*Новосёлковский ясли-сад – средняя школа*

*Ошмянский район*

*Гродненская область*

**Игровые технологии на уроках истории**

 Модернизация и инновационное развитие - единственный путь, который позволит Республике Беларусь стать конкурентным обществом в мире XXI века, обеспечить достойную жизнь всем нашим гражданам. В условиях решения этих стратегических задач важнейшими качествами личности становятся инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения, умение выбирать профессиональный путь, готовность обучаться в течение всей жизни. Все эти навыки формируются с детства.
Школа является важным элементом в этом процессе. Главные задачи современной школы - раскрытие способностей каждого ученика, воспитание порядочного и патриотичного человека, личности, готовой к жизни в высокотехнологичном, конкурентном мире.

Проблема современного образования заключается в том, что школьное обучение должно быть построено так, чтобы выпускники могли самостоятельно ставить и достигать серьёзных целей, умело реагировать на разные жизненные ситуации.

Противоречие современного образования заключается в том, что потребность общества в инициативных, творчески мыслящих, самостоятельных, способных к успешной социализации и активно адаптирующихся к изменяющимся условиям молодых людей сталкивается с традиционной направленностью массовой школы на воспитание послушного, исполнительного выпускника.

Современная педагогика все больше и больше акцентирует свое внимание на ученике, заботится о его становлении и утверждении как личности. Неоспорим тот факт, что развитие происходит в учебных ситуациях равноправного сотрудничества и диалогического общения, творческой и игровой деятельности учащихся, решения ими проблемных задач.

Сегодня психолого-педагогическая наука утверждает: для того чтобы учение было эффективным, у ребенка необходимо вызвать положительное отношение к тому, чему мы хотим его научить. Учителю недостаточно только хорошо знать свой предмет, быть эрудированным, уметь интересно преподносить учебный материал, хотя это и немаловажно. Современному школьнику необходим высокий уровень мотивации, осознанная потребность в усвоении знаний, умение учиться, учиться активно и целенаправленно.

Одним из методов активизации и является современный урок-игра.

Игра - вид активной деятельности, направленной на воссоздание и усвоении общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление ученика личностно-оценочным поведением.

Данная активность является следствием целенаправленной педагогической деятельности и организации педагогической среды, то есть применяемой педагогической технологии.

Игра – это естественная форма обучения, поэтому учитель, организующий игру, исходит из естественных потребностей детей.

Для учителя, который хочет организовать игру на уроке, самой важной должна быть радость ребенка. Важно отметить, что игра – это одна из форм обучения. Она должна органично сочетаться с другими видами учебной работы.

Психолого-педагогические возможности игровой деятельности в обучении:

1) это мощный стимул в обучении, разнообразная и сильная мотивация;

2) в игре активизируются психологические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, восприятие, мышление.

Игра актуальна в настоящее время и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в Белоруссии в частности, постоянно расширяется предметно-информационная среда. Важной задачей школы становиться развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

**2. Цели игры на уроке.**

*1) Дидактическая*. Расширяет кругозор, активизирует познавательную деятельность, формирует необходимые умения и навыки, способствует усвоению учебного материала, позволяет быстро проверить результат.

*2) Развивающая*. Способствует развитию внимания, памяти, речи, мышления, умению сопоставлять, находить аналогии, принимать оптимальные решения. Активизирует развитие мотивационной направленности учебной деятельности, творческих способностей, фантазии, воображения.

*3) Воспитательная*. Формируются нравственные, эстетические позиции, мировоззренческие установки. Воспитывается чувство коллективизма. Развиваются коммуникативные навыки, толерантность.

**Классификация игр.**

*А)* *По сущности игровой основы:*

* игры с правилами
* ролевые игры
* комплексные игровые системы (например КВН)

*Б) По структурным элементам урока* в зависимости от дидактических целей игры:

* игры для изучения нового материала
* игры для закрепления
* игры для проверки знаний
* обучающие игры
* релаксационные игры-паузы.

*В) По межпредметным связям:*

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

*Г) По источнику познания:*

* игры на основе работы с наглядностью
* игры на основе практической работы
* игры на основе устного изложения учебного материала.

Д) Игры по коллективу участников:

* групповые
* индивидуальные
* диалоговые
* массовые.

**Игры при изучении нового материала на уроках истории.**

При использовании игр в процессе изучения нового материала на уроках истории можно выделить следующие методики:

1. Постановка учебно-игрового задания перед изучением нового материала.
2. Организация самостоятельной работы учащихся по выполнению учебно-игрового задания при изучении нового материала.
3. Применение полученных знаний в ходе кульминации и заключительного этапа игры

Пример, игра «Три предложения», задание - изложить материал пункта параграфа учебника или документа тремя предложениями.

Игра «Дерево мудрости», составление вопросов и заданий по новому материалу.

**Дидактические игры на закрепление, повторение и обобщение исторического материала**.

Эти игры как правило просты и занимательны. В процессе игровой ситуации устанавливается логическая взаимосвязь терминов, названий, имен процесс, дат, фактов, фраз, небольших отрывков из текстов. Школьников привлекает процесс отгадывания, проявления сообразительности, смекалки, быстроты реакции.

Примеры игр представлены в разработке урока в форме КВН.

**Разработка урока с применение игровой технологии на уроке истории.**

Тема: Древний Рим (игра- КВН в 5 классе)

Цели:

1. Образовательная: обобщить и закрепить знания по теме «Древний Рим», повторить основные события, даты, имена, страны, понятия.
2. Развивающая: продолжить развивать память, внимание, умение мыслить, развивать интерес к истории;
3. Воспитательная: воспитывать чувство уважения к древней истории, к памятникам литературы и искусства древности.

Оборудование: учебник истории Древнего мира (5 класс), учебные карты, атласы по Древнему Востоку, карточки с заданиями.

Ход мероприятия

I. Организационный момент.

Учитель сообщает цели и задачи, правила игры, делит класс на две команды и болельщиков.

Учитель: «Ребята, мы с вами изучили большую тему – «Древний Рим», и сегодня проведем игру-соревнование, в ходе которой вы все будете участниками и покажете свои знания. Каждый ответ будет оцениваться баллом, победит та команда, которая наберет больше баллов, а болельщики помогут своей команде».

II. Игра.

1.Команды представляют своих капитанов и свои названия.

2. Конкурс «Кто быстрее?». Учитель задает вопросы. Право ответа получает та команда, представитель которой первым поднял руку. За правильный ответ команда получает один балл.

Вопросы:

1. На каком полуострове был расположен Древний Рим?
2. Как звали первого царя Рима? (Нумитор)
3. Как назывались потомки основателей Рима? (патриции)
4. Как звали двух братьев, решивших построить город в том месте, где их вскормила волчица?
5. Как звали братьев выступивших в защиту земледельцев Рима? (Гракхи)
6. Назовите город, с которым боролись римляне за право обладать островом Сицилией? (Карфаген)
7. Назовите имя предводителя восстания гладиаторов.

3. Конкурс «Цифры в таблицу». Команды заполняют таблицу, приложение 1.

Египет

Древняя Греция

Древний Рим

1. Иероглиф 4. Капитолийский холм 7. саркофаг 10. Хеопс

2. Ликторы 5. Агора 8. Олимп 11. Геродот

3. амфора 6. Гладиаторы 9. Легион 12.Сципион

4. Конкурс болельщиков.

Пока команды выполняют предыдущее задание, проводится игра с болельщиками.

На доске записаны имена правителей и их высказывания.

1.«Я не краду победу» (Александр Македонский накануне битвы при Гавгамелах, когда ему советовали напасть на Дария ночью).

2. «Так да погибнет всякий, нарушивший границы города!» ( Ромул после нанесения смертельного удара брату Рему).

3. «Еще одна такая победа, и мы погибнем!» (Пирр, после второй битвы с римлянами).

4. « Даже дикие звери имеют норы и логова, а у тех, кто сражался и умирал за Рим, нет ничего, кроме воздуха и света» (Тиберий Гракх, выступая перед гражданами Рима).

5. « Все же я полагаю, что Карфаген должен быть разрушен» (сенатор Катон, заканчивая каждую речь в сенате).

5. Конкурс капитанов.

Вычеркни лишнее слово:

1. а) Тибр, Сицилия, Альпы, Тиберий.

б) Легион, консул, триумф, плебеи.

в) Вето, Сенат, народный трибун, Катон .

6. «Бой эрудитов».

Правила. На каждом этапе от команды отвечает один участник. Правильный ответ приносит одно очко, если ответ был дан неправильно, то эрудит команды противника может ответить и заработать дополнительное очко.

1этап.

1. Объясните крылатые выражения.

«Гуси Рим спасли», «Горе побежденным», «Пиррова победа»

2 этап.

1. Назовите местонахождение города Коринф. (Греция).

2. Кого в Древнем Риме называли императором? (полководца, в дни триумфа).

3.Как назывались захваченные Римом территории? (провинции).

III. Подведение итогов. Объявление команды-победителя. Выставление оценок.

Таким образом, использование дидактических игр на уроках истории помогает решить следующие задачи:

* развитие познавательного интереса к истории;
* глубокое усвоение материала даже слабоуспевающими учениками;
* активизацию познавательной деятельности;
* создание условий для самореализации личности учащегося;
* повышение творческого потенциала учащихся;
* развитие социализации

Чем привлекательна эта педагогическая технология?

Она интересна учителю, привлекательна ученикам. Позволяет создать на уроке атмосферу творчества, совместной деятельности, создает положительный эмоциональный фон на уроке. Таким образом, игровые технологии занимают важное место в системе современных личностно ориентированных образовательных технологий.

Опыт показывает, что особенности курса истории в школе: изобилие терминов, хронологического материала, множество фактов, событий, явлений, персоналий, приводят к снижению учебной мотивации, а следовательно и низкому усвоению программного материала.

Игровые формы позволяют повысить познавательную активность учащихся, снижают тревожность, что в свою очередь повышает качество знаний, позволяет ребенку почувствовать себя успешным и компетентным.

Детальная методическая поддержка учебной деятельности учащегося обеспечивает благодаря обучению в игре результативность, развивает социализацию ученика. Моделируемая с помощью игры учебная деятельность является ключевым, организующим стержнем, вокруг которого накапливаются, закрепляются и приобретаются новые знания. Игровая деятельность в своем развитии требует пополнения, обновления актуальных знаний. Причем обновление, усвоение новых знаний происходит не на уровне одной из сфер психики (например, эмоциональной, интеллектуальной и пр.), а одновременно во всех сферах с доминированием одной из них. Учебная деловая игра создает социально-психологические обстоятельства, обладающие мощным обучающим потенциалом, развивает творческие способности, коммуникативные навыки, формирует опыт публичных выступлений.

Таким образом, в системе деятельностно-ориентированного обучения игровые технологии максимально эффективны.

**Список использованной литературы**

1. Борзова Л.П. «Игры на уроке истории»: методическое пособие для учителя.- М.: Владос-Пресс, 2001 .
2. Васяева М.Н. «Нетрадиционные формы уроков». Преподавание истории в школе.- 2004 г.-№6.-с.70-72.
3. Вяземский Е.Е. «Как сегодня преподавать историю в школе» : методическое пособие для учителя.- М.:Просвещение, 1999 г.
4. Кульневич С.В. «Совсем необычный урок»: практическое пособие.-ТЦ Учитель, 2001 г.- с.43-45.
5. Шевченко Н.И. «Технологии обучения истории в старшей школе»: методическое пособие. М., 2001 г.