

Содержание

Введение	3
Глава 1. Теоретический анализ специфики применения игровых технологий в преподавании истории в среднем звене общеобразовательной школы	6
1.1 Анализ основных теорий игр. Учебная игра	6
1.2 Психолого-педагогические особенности школьников 6-7 классов	17
Глава 2. Применение игровых технологий на уроках истории в 6-7 классах	22
2.1 Использование игровых технологий как средство развития познавательного интереса	22
2.2 Результаты применения игровых технологий на уроках истории в 6-7 классах	35
2.3. Общий анализ, проделанных исследований	40
Заключение	44
Список использованной литературы	47
Приложение	48

Введение

Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, в особенности ребенка.

В наше время сложно заинтересовать детей чем-либо. Особенно сложно соотнести понятие «интерес» с учебной деятельностью. И, тем не менее, в школьной жизни без интереса тяжело.

Многие специалисты: педагоги, психологи – считают, чем активнее методы обучения, тем легче заинтересовать ими ребенка. Одним из таких методов, точнее, одной из технологий обучения является игровая. Тем не менее, от педагогов требуется постоянные усилия по созданию условий для того, чтобы вызвать у учащихся интерес к содержанию обучения и к самой учебной деятельности.

Исходным материалом для написания работы послужили существующие теоретические и методические разработки. Среди них есть такие личности которые изучали игровые технологии и саму игру. Ахметов Н.К., Ж.С. Хайдаров, Кучерук, Кулагина Г. А и другие. Советские психологи основывались на: «особенностях взаимоотношения индивида со средой». В среде существования ребенка, в которой у него отсутствуют обязанности, по причине его обеспечения родителями, у ребенка формируется свобода во взаимоотношении со средой.

Свобода эта и определяет главную особенность игры.

В последние годы особенно популярно стало использование игры в педагогической практике, в связи с этим появляются и новые исследования.

Целью моей работы является исследование развития интереса к изучению истории посредством игровых технологий.

Объектом исследования выступает деятельность учителя истории в процессе обучения учащихся в школе

Предмет же исследования является: применение технологии учебной игры в процессе обучения истории в общеобразовательном учреждении как средство развития познавательного интереса учащихся 6-7 классов

Новизна работы заключается в недостаточности использования игровых технологий на практике.

В качестве основных источников я просмотрела такую литературу как: Кучерук. И.В. «Учебные игры на уроках истории / "Преподавание истории в школе», Партицкая Г.В. «Игровые формы на уроке истории». Научно-методический журнал «Преподавание истории и обществознания в школе» и другие.

Источников очень много и все они разные по своему содержанию в плане написания и подходов к темам. Методики, предложенные авторами, могут дать неплохую систему для использования игровых технологий в процессе обучения и изучения истории.

Источниковая база совершенна разнообразная и обширная, но в основном, это лишь теория. И мало где описывается применение описываемых методов и механизмов на практике. К тому же, чаще всего это либо использование игр в процессе обучения. Поэтому требуется хороший анализ и того, и другого и переделывание это в одну общую систему, а именно как можно использовать игровые технологии на уроках истории при помощи игры.

Игры способствуют выполнению важных методических задач:

- созданию психологической готовности детей к речевому общению;
- обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими учебного материала и др.

Предпринимая данное исследование, нужно ставить перед собой цель – изучить классификацию современных педагогических технологий и определить степень влияния учебной игры на формирование познавательного интереса учащихся среднего звена общеобразовательной школы. Её достижению способствует решение следующих задач:

1. Изучить психолого-педагогическую и научно-методическую литературу о роли педагогических технологий в учебном процессе.

2. Раскрыть роль и значение игровых технологий в повышении результативности в обучении школьников истории, формировании познавательного интереса. Дать характеристику игры как метода обучения.

3. Исследовать позитивные стороны уроков истории с игровой основой.

Игра – это нестандартная в современной школе форма ведения урока.

Учащиеся средней школы почти не играют, у них уже другие увлечения, но именно поэтому она вызывает у них живой интерес. Причем первоначально он проявляется к самой игре как таковой, как к чему-то необычному и непривычному, и лишь потом распространяется на конкретную тему, предмет, дисциплину. Явление это не случайно, ведь именно в игровой ситуации у учащихся возникает возможность проявить умственную активность, свои индивидуальные качества (такие как начитанность, находчивость, эрудированность и др.).

Глава 1. Теоретический анализ специфики применения игровых технологий в преподавании истории в среднем звене общеобразовательной школы

1.1 Анализ основных теорий игр. Учебная игра как педагогическая технология

Дидактическая игра – это занимательная для субъекта учебная деятельность в условных ситуациях. Но не всякая деятельность в условных ситуациях является игрой. Деятельность, чтобы быть игрой, должна быть занимательна для играющего. Деятельность в игре – не цель, а средство. А вот занимательность – цель. В учебной же деятельности условность направлена на обучение, на возможность упражнения, тренировки различных умений и навыков.

Игра – особо организованное занятия, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Дети над этим не задумываются. Для них игра, прежде всего, – увлекательное занятие. Этим она и привлекает учителей, в том числе и учителей истории. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает возможность ребятам преодолеть стеснение и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается учебный материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения – «оказывается, я знаю предмет наравне со всеми».

Игру так же рассматривают как ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

В настоящее время интерес к игре быстро растет, это естественным образом приводит к увеличению числа игр, а также к их разнообразию. Ориентироваться в них становится сложнее. Поэтому повышается актуальность вопроса классификации игр.

Существующие педагогические игры можно классифицировать:
по области деятельности:

Подвижные — незаменимое средство пополнения ребенком знаний и представлений об окружающем мире, развития мышления, смекалки, ловкости, сноровки, ценных морально-волевых качеств, интеллектуальные,

Трудовые — позволяют участникам реализовать себя в реальной или смоделированной трудовой деятельности.

Социальные — игры, использующие реальные социальные связи геймера во время игрового процесса.

Психологические — это серия транзакций, которая заканчивается, по меньшей мере, тем, что один из игроков чувствует себя уязвленным, задетым. Игра представляет собой повторяющийся образец поведения.

по характеру педагогического процесса:

Обучающие — программное обеспечение, тренирующее и обучающее человека в игровом режиме. Может применяться как для обучения, так и для развлечения. В категорию обучающих игр входят жанры — квест, аркада, 3D-шутер.

Тренинговые — символическая деятельность, решающая конкретные прикладные личностные или групповые задачи тренинга, которая моделирует и преобразует реальность, отличается высокой степенью спонтанности и свободы, но протекает в рамках четко заданных правил, структуры и времени и под руководством ведущего.

Контролирующие — это игра, цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участия в ней каждому ученику необходима определенная подготовка по предмету.

Обобщающие - требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умений действовать в различных учебных ситуациях.

Познавательные - это средство первоначального обучения, усвоение детьми «науки до науки». В игре дети отражают окружающую жизнь и познают те или иные доступные их восприятию и пониманию факты, явления.

Воспитательные – целью этой игры является воспитание таких качеств, как вежливость, внимательность, гуманное отношение к партнеру по игре. Развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки.

Репродуктивные – метод игры основанный на подражании. Знания даются в готовом виде.

Продуктивные - это совместная деятельность по созданию информационного продукта (по решению какой-либо практической проблемы), предполагающая обмен мнениями, в том числе и специально организованное их столкновение, демонстрацию промежуточных результатов.

Творческие - составляют наиболее насыщенную типовую группу игр для дошкольников. Творческими их называют потому, что дети самостоятельно определяют цель, содержание и правила игры, изображая чаще всего, окружающую жизнь, деятельность человека и отношения между людьми.

Коммуникативные - это совместная деятельность детей, способ самовыражения, взаимного сотрудничества, где партнеры находятся в позиции «на равных», стараются учитывать особенности и интересы друг друга.

Диагностические – заключается в раскрытии переживаний ребенка, особенностей его характера и отношений к значительным людям.

Профориентационные - это комплекс действий для выявления у человека склонностей и талантов к определённым видам профессиональной деятельности, а также система действий, направленных на помощь в выборе карьерного пути людям всех возрастов.

Психотехнические - представляют собой процедуры группового разучивания упражнений на развитие разнообразных психических функций – внимания, памяти, воображения и других.

по игровой методике:

Предметные - это игра детей с предметами материальной и духовной культуры или их заменителями, подчиняемая культурно-историческим особенностям этих предметов и их прямому назначению.

Сюжетные - что ребенок вводит в игру идеи, рожденные его воображением, и использует игрушки и другие предметы не в тех целях, для которых они изначально предназначены.

Ролевые - представляет собой моделирование событий, происходящих в определенном мире в определенное время. Её участники отыгрывают собственных персонажей, руководствуясь при этом характером своей роли и внутренними убеждениями персонажа в рамках игровых реалий.

Деловые - метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам группой людей или человеком с ПК в диалоговом режиме.

Имитационные - представляет собой модель фрагмента (ситуации) педагогического процесса, возможных вариантов взаимодействия участников. Такая игра является способом и средством формирования качеств, умений, навыков, необходимых для успешной педагогической деятельности.

Драматизации - представляет собой разновидность театрализованной сюжетно – ролевой, режиссёрской игры. Сохраняет типичные признаки сюжетно – ролевой игры: содержание, творческий замысел, роль, сюжет, ролевые и организационные действия и отношения.

по предметной области:

Математические - это игры с участием двух и более игроков, правила которых, стратегии и выигрыши могут быть объяснены с помощью математики. Игроки не обязательно должны быть математиками, чтобы играть в математические игры.

Исторические - способствуют развитию памяти, логического мышления, речи, способности к историческому анализу и осмыслению различных событий и явлений, помогают личностному осмыслению учащимися опыта истории, развивают интерес и уважение к мировой истории и культуре.

Экологические - это форма экологического образования, основанная на развертывании особой (игровой) деятельности их участников, стимулирующая высокий уровень мотивации, интереса и эмоциональной включенности.

Применяются игры для обучения и научно – исследовательских целей, а также выработки практических навыков.

Физические - одно из основных средств физического воспитания детей. Огромную потребность в движении дети обычно стремятся удовлетворить в играх. Игра для них – это, прежде всего, двигаться, действовать. Во время игры у детей совершенствуются движения, развиваются такие качества, как инициатива и самостоятельность, уверенность и настойчивость.

Музыкальные - жанр компьютерных игр, где во главу ставится музыкальная составляющая, а от игрока требуется наличие чувства ритма. Игры данного жанра берут за основу танцы или исполнение группой музыкальных композиций.

Театрализованные - является одним из видов творческих игр в дошкольном учреждении. Занятия театрализованной деятельностью не только знакомят детей с миром прекрасного, но и пробуждают в них способность к состраданию, сопереживанию, активизируют мышление, воображение, а главное - помогают психологической адаптации ребенка в коллективе.

Литературные - одно из средств развития творческих способностей детей: речевых, изобразительных, артистичных. Использование литературных игр имеет большое значение в развитии коммуникативных способностей детей, также

развиваются интеллектуальные способности ребёнка, основанные на памяти, мыслительных операциях.

Технические –это сложившаяся в процессе развития игры совокупность приемов, позволяющих наиболее успешно решать конкретные соревновательные задачи.

Военно-прикладные - советская и российская молодёжная военно-спортивная игра. В игре принимают участие сборные команды молодёжных общественных объединений и учащихся образовательных организаций. Участвуют дети от 6 лет и выше.

Туристические – это игры используемые для развлечения в походах.

Народные - это игра, широко распространенная в национальном сообществе в конкретный исторический период, отражающая особенности этого сообщества.

Спортивные - виды любительского и профессионального спорта, направленные на достижение личной и командной цели, связанной с поражением конкретной цели (ворот, корзины, лузы, игровых фигур и т.п.).

Управленческие - относящаяся к новационно-активным формам обучения имитирует поиск и реализацию инновационных оптимальных решений. Она является прообразом будущей руководящей деятельности ее участников оценкой деловых качеств каждого участника игры в нестандартных ситуациях.

Экономические - это возможность оценить собственные организаторские, конкурентные и управленческие способности на практике. Иными словами, каждый участник в игровой, развлекательной форме планирует, анализирует и отдает команды подчиненным, но происходит это все в виртуальном, хотя и максимально приближенном к реальному, мире.

Без предметов - самые доступные из подвижных детских занятий, потому что они могут возникать стихийно, по мере появления у детей потребности подвигаться, и для них не требуется никаких дополнительных атрибутов: собственные ноги для передвижения есть у каждого, собственные руки для ловли и так далее.

С предметами - используются игрушки и реальные предметы. Играя с ними, дети учатся сравнивать, устанавливая сходство и различие предметов. Ценность этих игр в том, что с их помощью дети знакомятся со свойствами различных предметов.

Настольные - игра, основанная на манипуляции относительно небольшим набором предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих. В число настольных игр входят игры со специальным полем, карточные игры, кости, солдатики и другие.

Комнатные - прежде всего являются способом занятия свободного времени. Это форма активного отдыха, получения небольших радостных переживаний, положительных эмоций.

Уличные - это спортивная или игра, в которую играют на улицах города, а не на подготовленном поле. Уличные игры обычно представляют собой просто игровые занятия для детей в наиболее удобном месте.

Компьютерные - компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра. В настоящее время, в ряде случаев, вместо компьютерной игры может использоваться видеоигра.

Телевизионные - телепередача, в которой участники в игровой форме сражаются за обладание различными призами (это могут быть как деньги, так и вещевые призы).

по сущностной игровой основе:

Игры с правилами – это игра в которой часто регламентируются не все возможные действия, что приводит, во-первых, к необходимости введения понятия логика мира, нарушение которой игроком ведёт к манчкинству, и, во-вторых, к мастерскому произволу как способу контроля действий игрока.

Ролевые игры -представляет собой моделирование событий, происходящих в определённом мире в определённое время. Её участники отыгрывают

собственных персонажей, руководствуясь при этом характером своей роли и внутренними убеждениями персонажа в рамках игровых реалий.

Комплексные игровые системы (КВН) -телевизионные юмористические игры, в которых команды различных коллективов.

Игры для изучения нового материала - наиболее важная часть процесса обучения. В это время происходит восприятие и осмысление учебного материала. Изучение нового материала состоит из двух этапов: подготовки к изучению нового материала и собственно из изучения нового материала.

Игры для закрепления - Практика показывает, что занимательный материал применяется на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Использование дидактических игр оправдано только тогда, когда они тесно связаны с темой урока, органически сочетаются с учебным материалом, соответствующим дидактическим целям урока. В практике начальной школы имеется опыт использования игр на этапе повторения и закрепления изученного материала и крайне редко применяются игры для получения новых знаний.

Игры для проверки знаний - Эта форма проверки знаний хороша тем, что она позволяет не только закрепить знания, но и стимулирует учеников к более активным ответам на уроках.

Обобщающие игры - Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умений действовать в различных учебных ситуациях.

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

Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой, запоминающейся.

В процессе игры интеллектуально пассивный ребенок способен выполнить такой объем работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

Игра создает особые условия, при которых может развиваться творчество. Суть этих условий заключается в общении на равных, где исчезает робость, возникает ощущение "я тоже могу", т. е. в игре происходит внутреннее раскрепощение. Для обучения важно, что игра является классическим способом обучения действием. В игре органично заложена познавательная задача.

Игра – вид активной деятельности, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Функции игровой деятельности:

развлекательная,
коммуникативная,
самореализация,
игро-терапевтическая,
диагностическая,
коррекция,
межнациональной коммуникации,
социализации.

Что же касается функций игровых технологий в процессе обучения, педагогическая игра выполняет следующие целевые ориентации:

Дидактическую. Расширяет кругозор, активизирует познавательную деятельность, формирует необходимые умения и навыки, способствует усвоению необходимого учебного материала, позволяет быстро проверить результативность.

Развивающую. Способствует развитию внимания, памяти, речи, мышления, умения сопоставлять, находить аналогии, принимать оптимальные решения.

Активируется развитие мотивационной направленности учебной деятельности, творческих способностей, фантазии, воображения.

Воспитательную. Формируются определенные позиции, подходы, нравственные, этические, мировоззренческие установки. Воспитывается чувство коллективизма, и в то же время, ярче выражаются личностные качества. Развиваются навыки коммуникативности. Учащийся приобщается к нормам и ценностям общества, адаптируется к условиям среды, обучается навыкам саморегуляции, стрессового контроля, психотерапии.

Большинству игр присущи 4 главные черты (по С.А. Шмакову):

свободная деятельность,
творческий подход,
эмоциональная приподнятость,
наличие правил.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

роли, взятые на себя играющими;
игровые действия, как средство реализации этих ролей;
игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
реальные отношения между играющими;
сюжет (содержание) – область действия, условно воспроизводимая в игре.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике; в современной школе, делающей ставку на активацию 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 урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

как технология внеклассной работы (КТД и др.).

В целом понятие "игровые педагогические технологии" включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

1.2. Психолого-педагогические особенности школьников 6-7 классов.

Подростковый возраст - это возраст от 10 -11 до 12-13 лет, что соответствует возрасту учащихся 6-7 классов.

Подростковый возраст называют переходным возрастом, потому что в течение этого периода происходит своеобразный переход (от детского к взрослому состоянию, от незрелости к зрелости). В этом смысле подросток - полурбенок и полувзрослый: детство уже ушло, но зрелость еще не наступила. Переход к взрослости пронизывает все стороны развития подростка: и его анатомо-физиологическое, и интеллектуальное, и нравственное развитие - и все виды его деятельности.

Существенные изменения происходят в эмоциональной сфере подростка. Эмоции подростка отличаются большой силой и трудностью в их управлении. Подростки отличаются большой страстностью в их проявлении и вспыльчивостью. С этим связано неумение сдерживать себя, слабостью самоконтроля, резкость в поведении. Подросткам свойственно бурное проявление своих чувств. Если они чувствуют малейшую несправедливость к себе, они способны взорваться, хотя потом могут сожалеть об этом. Эмоциональные переживания подростков приобретают большую устойчивость. Нередко чувства подростка бывают противоречивы. Очень важно, чтобы эти противоречия разрешались в пользу положительных, общественно значимых чувств.

Развитие мышления. В процессе учения очень заметно совершенствуется мышление подростка. Содержание и логика изучаемых в школе предметов, изменение характера и форм учебной деятельности формируют и развивают у него способность активно, самостоятельно мыслить, рассуждать, сравнивать, делать глубокие обобщения и выводы. Доверие учителя к умственным возможностям подростка как нельзя больше соответствует возрастным особенностям личности.

Основная особенность мыслительной деятельности подростка - нарастающая с каждым годом способность к абстрактному мышлению, изменение соотношения между конкретно-образным и абстрактным мышлением в пользу последнего.

Конкретно-образные (наглядные) компоненты мышления не исчезают, а сохраняются и развиваются, продолжая играть существенную роль в общей структуре мышления (например, развивается способность к конкретизации, иллюстрированию, раскрытию содержания понятия в конкретных образах и представлениях). Поэтому при однообразии, односторонности или ограниченности наглядного опыта тормозится вычисление абстрактных существенных признаков объекта.

Значение конкретно - образных компонентов мышления сказывается и в то, что в ряде случаев воздействие непосредственных чувственных впечатлений оказывается сильнее воздействия слов (текста учебника, объяснения учителя). В результате происходит неправомерное сужение или расширение того или иного понятия, когда в его состав привносятся яркие, но несущественные признаки.

Случайно запечатлевшиеся иллюстрации в учебнике, наглядном пособии, кадры учебного кинофильма.

Развитие наблюдательности, памяти, внимания. В процессе учения подросток приобретает способность к сложному аналитико-синтетическому восприятию (наблюдению) предметов и явлений. Восприятие становится плановым, последовательным и всесторонним. Подросток воспринимает уже не только то, что лежит на поверхности явлений, хотя здесь многое зависит от его отношения к воспринимаемому материалу - и ученик поражает поверхностностью, легковесностью своего восприятия. Подросток может смотреть и слушать, но восприятие его будет случайным.

Существенные изменения в подростковом возрасте претерпевают память и внимание. Развитие идет по пути усиления их произвольности. Нарастает умение организовывать и контролировать свое внимание, процессы памяти, управлять

ими. Память и внимание постепенно приобретают характер организованных, регулируемых и управляемых процессов.

В подростковом возрасте замечается значительный прогресс в запоминании словесного и абстрактного материала. Развитие внимания отличается известной противоречивостью: с одной стороны, в подростковом возрасте формируется устойчивое, произвольное внимание. С другой - обилие впечатлений, переживаний, бурная активность и импульсивность подростка часто приводит к неустойчивости внимания, и его быстрой отвлекаемости. Невнимательный и рассеянный на одном уроке («нелюбимом»), ученик может собранно, сосредоточенно, совершенно не отвлекаясь. Работать на другом («любимом») уроке.

В подростковом возрасте происходят существенные сдвиги в развитии мыслительной деятельности учащихся, главным образом в процессе обучения.

Достигнутая степень развития мышления младшего школьника позволяет в подростковом возрасте приступить к систематическому изучению основ наук.

Содержание и логика изучаемых предметов, характер усвоения знаний у подростков требуют опоры на способность самостоятельно мыслить, сравнивать, делать выводы и обобщения. С переходом к подростковому возрасту существенно изменяются, обогащаются как отвлеченно обобщающие, так и образные компоненты мыслительной деятельности (в частности, развивается способность к конкретизации, иллюстрированию, раскрытию содержания понятия в конкретных образах и представлениях). Но общее направление развития мышления происходит в плане постепенного перехода от преобладания наглядно-образного мышления (у младших школьников) к преобладанию отвлеченного мышления в понятиях (у старших подростков).

Подростков очень привлекает возможность расширить, обогатить свои знания, проникнуть в сущность изучаемых явлений, установить причинно-следственные связи. Подростки испытывают большое эмоциональное удовлетворение от

исследовательской деятельности. Им нравится мыслить, делать самостоятельные открытия.

Многие учебные предметы нравятся подросткам потому, что они отвечают его потребностям не только много знать, но и уметь, быть культурным, всесторонне развитым человеком. Надо поддерживать убеждение подростков в том, что только образованный человек может быть по-настоящему полезным членом общества.

Убеждения и интересы, сливаясь воедино, создают у подростков повышенный эмоциональный тонус и определяют их отношение к учению. Если же подросток не видит жизненного значения знаний, то у него могут сформироваться негативные убеждения и отрицательное отношение к существующим учебным предметам. Существенное значение при отрицательном отношении подростков к учению имеет осознание и переживание ими неуспеха в овладении теми или иными учебными предметами. Неуспех, как правило, вызывает у подростков бурные, отрицательные эмоции и нежелание выполнять трудное закрепляется отрицательное отношение к предмету.

Наоборот, благоприятной ситуацией учения для подростков является ситуация успеха, которая обеспечивает им эмоциональное благополучие.

В подростковом возрасте активно совершенствуется самоконтроль деятельности, являясь в начале контролем по результату или заданному образцу, а затем - процессуальным контролем, т. е. способностью выбирать и избирательно контролировать любой момент или шаг в деятельности. Особую линию в речевом развитии образует та, которая связана с соединением и взаимопроникновением мышления и речи.

В учении формируется общие интеллектуальные способности, особенно понятное теоретическое мышление. Это происходит за счет усвоения понятий, совершенствования пользоваться ими, рассуждать создает хорошую базу для последующего развития умений и навыков в тех видах деятельности, где эти знания практически необходимы.

В общении формируются и развиваются коммуникативные способности учащихся, включающие умения вступать в контакт с незнакомыми людьми, добиваться их расположения и взаимопонимания, достигать поставленных целей.

В труде идет активный процесс становление тех практических умений и навыков, которые в будущем могут понадобиться для совершенствования профессиональных способностей.

Глава 2. Применение игровых технологий на уроках истории в 6-7 классах

2.1 Использование игровых технологий как средство развития познавательного интереса

Применение элементов современных технологий, попытки внести инновации в традиционную технологию отражают состояние сегодняшнего исторического образования.

В настоящее время особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Проводятся различные конкурсы, чемпионаты, олимпиады.

Это говорит о том, что принцип активности ребёнка в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.

Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

Игровые технологии эффективны по нескольким причинам:

Во-первых, потому что ученику по своей природе нравится играть. Игра — это мощный стимул обучения, это разнообразная и сильная мотивация учения. В игре мотивов гораздо больше, чем в обычной учебной деятельности. Некоторые подростки участвуют в играх, чтобы реализовать свои потенциальные возможности и способности, не находящие выхода в других видах учебной деятельности. Другие — чтобы получить высокую оценку, третьи — чтобы

показать себя перед коллективом, четвёртые решают свои коммуникативные проблемы и т.п.

Во-вторых, уникальная особенность игры состоит в том, что она позволяет расширить границы собственной жизни ребенка, вообразить то, чего он не видел.

В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление.

В-третьих, в игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма урока противостоит пассивному слушанию или чтению. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся. Порой, в процессе игры некоторых детей узнаешь с другой стороны, раскрываются скрытые таланты, застенчивые дети проявляют незаурядные способности, пассивный ребёнок способен выполнить такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

В-четвёртых, как известно, дети энергичны и подвижны и невозможно заставить их «тихо посидеть» в течение всего урока. И поэтому всю неисчерпаемую энергию можно направить в нужное русло, таким образом, совместив полезное с приятным.

В-пятых, игра положительно влияет на формирование познавательных интересов. Она содействует развитию таких качеств как самостоятельность, инициативность. На уроках дети активны, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей. Факторы, сопровождающие игру – интерес, чувство удовольствия, радость. Все это вместе взятое, несомненно, облегчает обучение.

Практика показывает, что уроки истории с использованием игровых ситуаций, делая увлекательным учебный процесс, способствуют появлению активного познавательного интереса школьников. На таких занятиях складывается особая атмосфера, где есть элементы творчества и свободного выбора. Развивается умение работать в группе: её победа зависит от личных усилий каждого.

Достаточно часто это требует от ученика преодоления собственной застенчивости и нерешительности, неверия в свои силы. Таким образом, реализуется принцип развития, который выражается не только в развитии интеллекта, но и в обогащении эмоциональной сферы и становлении волевых качеств личности, формировании адекватной самооценки.

Игра на уроке истории – активная форма учебного занятия, в ходе которой моделируется определённая ситуация прошлого или настоящего. Игровое состояние, возникающее у школьников в ходе игрового урока – специфическое, эмоциональное отношение к исторической действительности.

Учебная игра продолжает оставаться одним из наиболее широко используемых в практике преподавания технологий обучения. Игра для обучающегося важна, понятна, злободневна — это часть его жизненного опыта. Преподавая знания посредством игры, следует учитывать не только будущие интересы детей, но и удовлетворять сегодняшние. Организовывать игровую учебную деятельность лучше, исходя из естественных потребностей учащихся, а не из своих соображений удобства и порядка. Целесообразно прибегать к постепенному усложнению игрового материала и увеличению объема по сравнению с содержанием учебников. Продолжая учебную работу в игровой форме, можно добиться прочных знаний. Обучение в игре происходит незаметно для обучаемого, т. е. все его внимание направлено на игру, а не на усвоение знаний, как это бывает при обучении на других уроках. В игре знания усваиваются через практику, школьники не просто заучивают материал, но рассматривают его с различных сторон, раскладывая его на многообразные логические ряды.

Но чрезмерно увлекаться играми на уроке не стоит, т. к. абсолютизация данного метода может привести к негативным последствиям разного рода. Игра – это возможность погружения в изучаемую эпоху, но параллельно с этим учу студентов выделять главное, составлять некую опору для себя.

Организация игр - не всегда простое занятие. Это может повлечь за собой нарушение дисциплины: азарт игры может превратить урок в беспорядочное, шумное мероприятие; лишит серьезного отношения к предмету.

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 и т. д.

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.

Учитель должен выбрать игру, соответствующую программному содержанию, и четко представить себе, какие результаты он хочет получить. От этого часто зависит оформление замысла, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры.

Подготовка игры проходит в несколько этапов:

1) Предварительная подготовка учащихся к игре. Задача учителя заключается в том, чтобы все дети понимали, что они должны делать в ходе подготовительной работы. Предварительная подготовка зачастую несет основную дидактическую нагрузку. Это в основном относится к ролевым играм. Но учителю надо больше доверять детям, не надо полностью организовывать подготовку, пусть они проявят самостоятельность.

2) Подготовка непосредственно перед игрой. Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения.

Введение в игру:

1) Предложение игры детям. Обычно организатору игры достаточно сказать: «А теперь давайте поиграем в: (Название игры)» или «А чтобы вы лучше запомнили этот материал, мы с вами поиграем в игру».

2) Объяснение правил игры. Необходимо сформулировать их кратко и конкретно.

3) Выбор участников игры. Учитель может предложить головоломку. Кто быстр ее решит, тот и играет. Или играют те, у кого фамилия на букву "А", те, у кого день рождения в январе или учащиеся с 15-го по 19-ый номер журнале и т. п. Для учителя важно включить каждого школьника в активный познавательный процесс. Поэтому целесообразно, чтобы участников было как можно больше.

Ход игры:

1) Начало игры. Очень важно, чтобы игра набрала обороты. Игры с правилами обычно требуют хорошего темпа. И это «в руках» организатора: кому-то подсказать, кого-то подогнать восклицаниями «Ускоряем темп!», «Долгая пауза!» и т.п.

2) Развитие игрового действия (кульминация). На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников и зрителей. Организатору важно следить за выполнением правил и иногда подбодрить играющего.

3) Заключительный этап игры. Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение, не следует ждать, что игра сама надоеет учащимся. Для того чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее сказать о приближении ее окончания. Таким образом, у учащихся, появляется время, чтобы психологически подготовиться к окончанию игры.

4) Подведение итогов. (Оценка и поощрение школьников). Подведение итогов игры включает в себя как дидактический результат (что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим, и что помогло ему достичь победы). Сложный момент – объявление результатов соревнования. Чтобы класс не перессорился, учитель должен умело принимать решения. Нездоровый эмоциональный фон в ученическом коллективе после игры, проведенной на уроке, - вина учителя.

Чтобы избежать этих проблем, необходимо:

1) перед началом подготовки к игре четко объявить критерий, по которому будет производиться оценка результатов;

2) со всей тщательностью обязательно отметить положительные стороны команд (участников), которые не заняли призовых мест;

3) отметить, что мешало игре, если таковое было. И, конечно, всем должно быть предельно ясно, что команды, которые получили призовые места, действительно были сильнее.

4) Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния). Несмотря на то, что учитель сам чувствует настроение класса, все же это не может представлять полноценную картину, так как это коллективное настроение. Учителю важно понимать каждого ребенка, чтобы сделать выводы для проведения последующей игры с учетом индивидуальных особенностей каждого. И поэтому важно, несмотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, провести анализ игры. Это залог эффективности игровой деятельности, развития методического мастерства учителя.

Во всех случаях необходимо подвести учащихся к пониманию объективности и закономерности исторического процесса, к установлению логических связей между историческими событиями, типологическими чертами культуры.

Игра порождает радость и бодрость, воодушевляет ученика, обогащает впечатлениями, помогает избежать назойливой назидательности, создает в подростковом коллективе атмосферу дружелюбия. В ходе игры все участники незаметно для себя активизируются, увлекаются поисками ответов, начинают размышлять, т. к. положение «последнего» в игре мало кого устраивает.

Победителем чаще всего бывает не тот, кто больше знает, а тот, у кого к тому же больше развито воображение, кто умеет видеть, наблюдать, подмечать, быстрее и точнее реагировать в игровой ситуации, кто не просто обладает хорошей «кладовой памяти», а может с умом пользоваться ее богатствами.

В играх на уроке не должно быть серости и однообразия. Игра должна постоянно обогащать знания, быть средством всестороннего развития обучаемого, его способностей, вызывать положительные эмоции.

Задача педагога – не только вызвать интерес учащихся к игре, но и добиваться того, чтобы он был устойчивым и не ослабевал, а наоборот, нарастал по ходу игры.

Важно определить место самого учителя в игре. Он становится не только организатором игры, но и ее участником. Прокладывая путь к творческой работе студентов, ведет обучающихся в игру. Это не значит, навязывать игру вопреки желаниям коллектива. По мере того, как игры становятся более или менее постоянным занятием, преподаватель отходит как бы на второй план. Но он и высший авторитет, и судья во время возникающих споров, и обязательно активный рядовой участник игр.

В проведении урока-игры основные структурные компоненты урока остаются неизменными:

- постановка учебной задачи;
- решение поставленной задачи;
- контроль;
- проверка знаний.

Меняется только форма. Важный материал представляется на уроке-игре наглядно. Ребенок должен в ходе урока-игры оперировать понятиями, иметь возможность дать развернутый ответ (формирование речевой культуры), анализировать исторические ситуации, факты.

Обобщив вышесказанное, можно вывести следующие требования к организации игр в процессе обучения:

- 1) игра должна быть увлекательна и интересна;
- 2) игра должна вызывать только положительные эмоции;
- 3) игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельной подготовке учащихся;
- 4) развивать умения, знания и навыки учащихся в учебной деятельности;
- 5) игровой материал должен быть построен логически и должен постоянно усложняться по мере усвоения;

б) в игре обязателен элемент соревнования между командами или отдельными участниками.

7) учитель - активный участник игры, а не сторонний наблюдатель.

Понятно, что такая трудная задача требует от ученика мобилизации всех знаний и умений, побуждает осваивать все новые и новые знания и углублять их, расширяет его кругозор и, самое главное, заставляет осваивать целый комплекс важных «взрослых» умений, в первую очередь, коммуникативных и театральных.

Методисты давно выделили два важных признака исторической игры: наличие прямой речи (диалогов) участников и воображаемой ситуации в прошлом или настоящем (но с обсуждением прошлого). Проводя такое деление, ученые затронули вопрос о классификации игр по истории. Исследователи-педагоги выделяют различные виды учебных игр на уроках истории.

Игры классифицируют по различным признакам: по целям, по числу участников, по характеру отражения действительности. Н.К. Ахметов и Ж.С.

Хайдаров выделили имитационные, символические и исследовательские игры. Первые ассоциируются с игровым моделированием той или иной сферы труда (имитация реальности), вторые основаны на четких правилах и игровых символах, третьи - связаны с новыми знаниями и способами деятельности. (Н.К. Ахметов, Ж.С. Хайдаров. Игра как процесс обучения. Алма-Ата, 1985) Г.К. Селевко разделяет игры на сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и драматизации (Г.К. Селевко, А.В. Басов. Новое педагогическое мышление: педагогический поиск и экспериментирование, Ярославль, 1991; Г.К. Селевко. Современные образовательные технологии. М., 1998).

В теории и практике обучения истории была известна классификация, разделяющая игры на ретроспективные и деловые, если идет речь об играх с внутренними правилами (И.В. Кучерук. Учебные игры на уроках истории / "Преподавание истории в школе, 1989, №4).

Деловая игра моделирует ситуацию более поздней эпохи по сравнению с исторической обстановкой, ученик получает в ней роль только нашего

современника или потомка, изучающего исторические события (археолога, писателя, журналиста). При этом явно прослеживается два подвида такой игры.

Один из них - игра-обсуждение, в процессе которой воссоздается воображаемая ситуация современности со спором, дискуссией (диспуты, симпозиумы ученых, круглые столы журналистов, телестудии и киностудии и др.).

В своей обучающей основе такая игра очень близка к дискуссионной деятельности, ибо целиком строится на учебном диалоге. Как правило, такие игры даже при определенной программе деятельности проводятся с большой долей импровизации ребят.

Другая форма деловой игры - это игра-исследование, которая строится также на воображаемой ситуации современности, изучающей прошлое, но в отличие от предыдущей формы основана на индивидуальных действиях "героя", который пишет очерк, письмо, школьный учебник, фрагмент книги, газетную статью, научный доклад о том или ином историческом событии.

Ретроспективная игра (также встречается термин "реконструктивная", от слов "ретро" - воспоминание о прошлом, "реконструкция" - воссоздание), в ходе которой моделируется ситуация, ставящая учащихся в позицию очевидцев и участников событий в прошлом, каждый ученик получает роль представителя определенной общественной группы или даже исторической личности. Главным признаком игры такого типа является "эффект присутствия" и принцип исторической беллетристики – «так могло быть».

Школьник для такой игры, как правило, придумывает имя, факты биографии, профессию, социальное положение своего героя, и даже в ряде случаев готовит костюм, продумывает внешний облик. При этом школьник должен иметь представление о характере, чувствах, мыслях и взглядах персонажа.

Ретроспективные игры помогают ученику "войти" в историческое время, почувствовать "колорит эпохи", "увидеть" конкретных людей с их миропониманием и поступками в конкретной исторической ситуации определенного времени.

Не все ретроспективные игры одинаковы, поэтому они делятся на подвиды. И.В. Кучерук делит все ретроспективные игры на:

1) формально-реконструктивные - игры-иллюстрации исторического события, документально воссоздающие обстановку, соответствующую определенной эпохе (по-иному такие игры называют театрализованными представлениями);

2) формально-конструктивные игры, когда в сюжет и уста "очевидцев" событий вкладывается собственная их оценка, и даже с учетом современного опыта познания (по-другому театрализованные игры);

3) неформально-конструктивные игры, которые дают больший простор воображению и деятельности участников, которые могут отступить от четкого сюжета (регламента), канонизации персонажей (ролевые игры дискуссионного характера) (И.В. Кучерук. Учебные игры как средство активизации познавательной деятельности учащихся на уроках истории СССР. М, 1991).

В данной классификации речь в основном идет о ролевых играх. Неролевые же игры очень близки играм с внешними правилами, но они воссоздают историческое прошлое, и действие игры происходит в далекую эпоху. К таким играм относятся конкурсные ретроспективные игры, когда искусственно моделируется ситуация прошлого, в которой люди определенной эпохи "демонстрируют" свое мастерство, достижения, смекалку в определенном историческом контексте. Путем такой игровой ситуации учитель, с одной стороны, проверяет знания учащихся на конкурсной основе, с другой, - дает возможность эти знания «применить» в условиях имитации далекого прошлого, тем самым углубляя и расширяя знания о нем. Соревновательный дух подобной игры «зажигает» ребят, и стремление к познанию истории практически становится беспредельным ради разрешения игровой ситуации.

Другой тип ретроспективной игры - это маршрутная игра или воображаемое путешествие (аналогичный термин - заочная экскурсия). Маршрутная игра - это особая форма урока, когда дети переносятся в прошлое и "путешествуют" по нему в определенной пространственной среде (прогулка по древнему городу,

плавание по реке, полет на хронолете и др.). При этом учащиеся четко определяют географические контуры изучаемой исторической действительности.

Они намечают собственный маршрут, придумывают остановки, фрагменты беседы (интервью) с людьми прошлого, которые им "попадают" в путешествии.

В полном смысле этого слова в маршрутных и конкурсных играх нет явных ролей, хотя они могут быть в ряде случаев. Тогда игра носит двойственный характер и является ролевой и конкурсной одновременно. Собственно ролевые игры ретроспективного характера основаны на разыгрывании ролей - участников исторических событий в условиях воображаемой ситуации прошлого. Они делятся также на подвиды.

Один из подвидов ролевой игры - театрализованное представление. Оно имеет четко обозначенный и прописанный сценарий, по которому и разыгрывается, как на сцене театра, действие. Оно воссоздает различные образы и картины прошлого.

Все атрибуты театральной постановки, включая декорации, костюмы актеров, должны иметь место. Смысл такой игры для школьников заключается не только в оживлении картин прошлых эпох, но и в последующем обсуждении этих сцен всем классом. Здесь важны ассоциации, когда дети распознают время и место действия, исторические явления и представителей социальных слоев по действиям героев представления.

В моделируемой ситуации тексты персонажей не прописаны заранее, а их составляют сами дети. Главным ее отличием от предыдущего подвида является более широкая импровизация участников игры (они же и очевидцы событий прошлого). Однако в данной игре театрализованное действие все же приближено к той эпохе, о которой идет речь и которая изучается. Модернизация прошлого здесь не допускается. Поэтому необходима общая программа или сценарий игры, которого придерживаются все участники. Данный тип игры отличается от театрализованного представления и большим количеством вовлеченных в игру участников. Актером здесь может стать любой ученик.

Третий подвид ролевой игры - проблемно-дискуссионная игра. В ее основе лежит воображаемая ситуация в прошлом, но при этом все действие строится не по сценарию, а вокруг обсуждения важного вопроса или проблемы. В игре предполагается спор участников, учитель сводит свою роль к минимуму, ставит проблему и промежуточные вопросы, распределяет роли участников. Ученики же в этой игре призваны решить проблему с позиций своих персонажей, причем заранее неизвестен результат решения данного вопроса. В итоге игры может быть принято несколько решений или не принято вовсе, но здесь важно "движение" каждого ученика в разработке проблемы.

Последний подвид приближен к промежуточному типу игры, которую методисты называют деловой игрой с элементами ретроспективности. Игра такого рода может сочетать в себе различных участников: современников, очевидцев событий, которые "встречаются" для обсуждения важных вопросов и "дознания" прошлого с потомками. Очевидцы исторического события могут в этой игре "принять" участие в современных формах общения людей - судах, съездах, митингах, клубах путешественников и телемостах и др. Современная ситуация с участниками событий может быть смоделирована и с частичной реконструкцией и отдельными сюжетами прошлого (по типу следственного эксперимента в судебной практике). Такая модернизация исторической действительности может быть оправдана в ряде случаев, ибо выполняет оценивающую и воссоздающую роль одновременно. Учитель вынужден комплектовать на таких уроках разные задачи обучения, не имея достаточного количества часов на реконструкцию и оценку прошлого.

Что касается игр с внешними (жесткими) правилами или игр, основанных на алгоритме деятельности, их называют тренинговыми. К ним относятся:

- 1) настольные игры (домино, лото, поле чудес и др.);
- 2) игры на основе алгоритма (ребусы, кроссворды, шарады, головоломки);

3) сюжетные с воображаемой ситуацией на основе тренинга ("неотосланная депеша", расшифровка иероглифов, найди ошибку профессора Головотяпова и др.). Эти игры достаточно разработаны в методической литературе.

Практика показывает, что игра на уроке - дело серьезное. Методически верно организованная игра требует много времени для подготовки, максимальной активности учеников в деятельности не только на уровне воспроизведения и преобразования, но и на уровне творческого поиска, способствует сотрудничеству учителя и учащихся в процессе обучения.

В игре одновременно уживаются добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, использование игровых технологий на уроках истории отражает отношение между людьми, формирует у школьников правила общественного поведения, повышает интерес к историческому прошлому, активизирует познавательную деятельность, повышает эффективность урока и качество знаний.

2.2 Результаты применения игровых технологий на уроках истории в 6-7 классах.

Применение игровых технологий связано со становлением нового стиля педагогического мышления учителя, ориентирующегося на интенсивное и эффективное решение образовательно-воспитательных задач в рамках скромного количества предметных часов, на признание факта усиления самостоятельной творческо-поисковой деятельности школьников, на модернизацию активных форм обучения истории.

Игровые технологии используются в основном в 6-7-ых классах. Это связано с тем, что пятый класс - переходный этап в жизни детей: из начальной школы - в среднюю, в мир новых учителей, новой программы, новых предметов. Задача учителей в это время - сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса к учению.

Разумно и уместно используя игровые технологии наряду с традиционными формами, учитель увлекает детей и тем самым создаёт почву для лучшего восприятия большого и сложного материала.

Игра на уроке истории - активная форма учебного занятия, в ходе которой моделируется определенная ситуация прошлого или настоящего, в которой "оживают" и "действуют" люди - участники исторической драмы. Главная цель такого занятия - это создание игрового состояния - специфического эмоционального отношения субъекта к исторической действительности. Таким образом, ученики наполняют "безлюдную" историю персонажами, которых они сами и изображают, хотя и по-разному в различного типа играх.

Вот некоторые примеры игр, которые отлично вписываются в учебный процесс школьника:

«Узнай историческую личность по описанию»

Учитель предлагает ученикам описание внешности исторической личности или его деятельности. Задача учеников заключается в том, чтобы узнать по описанию историческую личность или же соотнести описание с портретом.

Например, на уроке истории России в 6 классе учащимся предлагается узнать личность по описанию:

Его призвали новгородцы, Порядок навести в земле словенской. Сей князь, делами неприметный, Стал основателем династии навечно. (Рюрик)

«Покажи ответ на карте»

Игра принадлежит к разряду историко-географических викторин. Учитель задает вопросы, с помощью которых проверяет географические знания учеников, а они отвечают, показывая ответ на карте.

Например:

Горы на севере Италии (Альпы); Море, которое омывает берега Италии с востока (Адриатическое); Самая большая река в Италии (Тибр); Вулкан на Аппенинском полуострове (Везувий) и т. п.

Игра «да-нет»

Ученик выходит к доске. Учитель поднимает над ним крупно отпечатанное на листке (или на экране, к которому ученик стоит спиной) слово. Весь класс видит загаданное слово, кроме вышедшего к доске.

Теперь ученик задаёт вопросы, остальные отвечают “Да” или “Нет”. Ученик может адресовать свои вопросы конкретным ученикам.

На столе лежат карточки с понятиями по изученной теме. Ученики по очереди выходят, вытягивают карточку с понятием. Теперь надо изобразить данное понятие при помощи жестов и мимики. После того, как понятие будет отгадано, ученик говорит полное определение данного понятия.

«РОЛЕВАЯ ИГРА»

Учебная игра, в ходе которой участники имитируют реальную ситуацию путем выполнения назначенных ролей. Цель проведения ролевой игры заключается в приобретении опыта поведения или обращения, а также определенных навыков.

Каждый участник должен знать идею роли и цель ролевой игры вообще. Важно дать группе выйти из роли по окончании игры и каждому – сказать несколько слов о своих чувствах, впечатлениях или мыслях. Ролевую игру используют как наиболее эффективное средство наглядного освещения содержания и сути тематики.

«Историческая инсценировка».

Позволяет учащимся вжиться в роль своего героя, способствует развитию интереса к предмету, более детальному изучению материала темы, творческих способностей.

Таким образом, игры на уроках истории – это неотъемлемый компонент обучения. Выстроенные на основе использования наглядности, игры стимулируют творческую активность и познавательный интерес школьников, способствуют лучшему усвоению материала и запоминанию порой сложных понятий и личностей.

«ИСТОРИЧЕСКИЙ ФУТБОЛ»

Перед проведением игры участники знакомятся с литературой по заданной теме и готовят пять-восемь заданий. Группа распределяется на 2 команды. В них распределяются роли: нападение, защитники, вратарь. Команда нападения, которой выпало выступать первой, ставит вопрос группе защиты второй команды.

Если защитники отвечают правильно. Их команда получает право ставить вопрос. Если неправильно. Вопрос переходит к вратарю. Если и тот не знает ответа. Команда получает гол. Обеим командам насчитываются баллы. Набранные во время игры.

Игра заставляет ребенка перевоплотиться в человека из прошлого или современности, заставляет его «прыгнуть выше себя», т.к. он изображает взрослый, причем далекий от его повседневной практики образ. Через понимание мыслей, чувств и поступков своих героев школьники моделируют историческую реальность. При этом приобретаемые знания становятся для каждого ученика-игрока лично значимыми, эмоционально окрашенными, ребенок должен как

бы прочувствовать свой персонаж изнутри благодаря глубокому познанию всей эпохи.

Исходя из вышеизложенного, можно сделать следующий вывод: игра является одним из современных средств обучения и воспитания, обладающим образовательной, воспитательной и развивающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

Игра облегчает овладение знаниями, навыками, умениями. Она создает условия для активной мыслительной деятельности, учит прогнозировать, исследовать и проверять правильность принятых решений или гипотез. Она является своего рода индикатором успеха учащихся в овладении учебным материалом, представляя собой одну из форм отчета, контроля и самоконтроля учащихся.

Психологическое влияние игры проявляется в интеллектуальном росте учащихся. Развитие потребностей в мыслительной деятельности и инициативы.

Благодаря игре возрастает потребность в творческой деятельности. Игра развивает память и воображение, учит управлять эмоциями, организовывать свою деятельность. Игра способна изменить отношение обучаемых к тому или иному явлению, факту. Проблеме. По разнообразию, игровые задания нельзя сравнить ни с какими другими приемами обучения.

Благодаря игре у учащихся формируется ответственное отношение к учебе. Повышается требовательность к себе. Игра воспитывает культуру общения и развивает коммуникативность. Желание не подвести товарищей позволяет включиться в игру даже самым пассивным. Складывается новый демократический тип отношений, как между учащимися, так и между учителем и учащимися.

В процессе игры учащиеся продолжают учиться соотносить исторические события и процессы с определенным периодом истории, анализировать и обобщать исторические факты и явления, составлять сравнительные характеристики исторических деятелей, памятников и достижений культуры.

Развиваются навыки самостоятельной работы с учебником, документами, монографиями, справочной литературой.

Подводя итоги данной работе, можно сделать вывод в пользу применения игры вообще и театрализованной игры в частности на уроках истории. Подтверждением этому служат результаты контрольных срезов и призовые места учащихся на олимпиадах гуманитарного цикла.

2.3. Общий анализ, проделанных исследований

Актуализация современным образованием и историческим, в частности, игровых технологий требует разработки стратегии игрового моделирования, обеспеченной комплексом игровых технологий в соответствии с задачами личностного развития и учебными программами по истории.

Реализация личностно-ориентированной образовательной модели с использованием игровых технологий в обучении истории имеют целью развитие личности учащихся, их потребностно-мотивационной, эмоционально-волевой, коммуникативной, деятельностной, экзистенциальной, морально-нравственной сфер, обусловленных познавательными возрастными возможностями учащихся, их индивидуализацией, персонификацией.

Содержание игровых технологий по истории представляет эвристическое конструирование и реализацию эффективных организационных форм и методов использования игровых технологий при изучении исторического материала, содействие личному и коллективному творчеству, дифференциации и педагогической коррекции целостного развития учащегося и коллектива класса.

Модель комплексного использования игровых технологий позволяет соединить достоинство каждой из них и компенсировать недостатки в обучении истории в целях развития всех сторон личности (игры-упражнения, моделирующие, поисковые, ролевые, театральное действо и др).

Опытно-экспериментальная работа подтвердила гипотетическое положение о необходимости обоснования педагогически целесообразных условий для свободной игровой деятельности подростков на уроке и вне урока. К ним мы относим гуманистически ориентированные положения фасилитирующей педагогики (по К.Рождерсу), адекватных с личностному развитию подростков в их свободном выборе и доверительных субъект-субъектных отношениях между учащимися и педагогами. Во внеурочной деятельности такой организационной

формой является Клуб Исторических Игр, обладающий потенциалом устойчивого развития детей в творческой игровой деятельности.

Результативными для диагностики динамики развития личности учащихся и коллективов являются используемые нами методики анализа личностного развития детей (педагогическое наблюдение, анкетирование, тестирование, творческие задания, результаты игротворчества).

Игровая деятельность в условиях диалога и полилога способствует развитию толерантности, овладению приёмами конвенционального общения, приобретению средств социализации учащихся, в непринуждённой форме приобщает к социальной активности.

Как это ни парадоксально, но серьёзным препятствием к использованию игры в обучении и воспитании является профессиональная педагогическая подготовка и педагогический опыт.

Во-первых. Очень многие функции в работе педагога можно назвать «инспекторскими»: поддерживать дисциплину, следить за правильным своевременным выполнением заданий и т.п. В игре инспекторские функции практически являются запрещенными: они разрушают самую игру. Разумеется, организатор игры решает педагогические задачи, но в отличие от «классического» педагога он лишен возможности прямого воздействия на игроков, он не может непосредственно приказать игрокам, наказать нарушителей, объяснить как нужно правильно действовать. Задача организатора игры сделать так, чтобы игрокам «приказала, наказала и объяснила» игра.

Во-вторых. Организатор игры может только влиять на ход игры, но не может определять его. В этом смысле результаты игры, в отличие от других форм педагогической работы, непредсказуемы (в смысле жестко заданного результата).

Игра - продукт коллективного творчества, и вклад игроков в ней сравним с вкладом организатора игры. Это связано с различием типов педагогических целей игры и учебного занятия. В игре важно не освоение определенных знаний, умений

и навыков (хотя и такое случается), а построение личного отношения и личного понимания прожитых на игре событий.

Из всего сказанного можно выявить преимущества и недостатки в игровых технологиях:

Преимущества:

доступность технологий;

интерес к играм со стороны учащихся;

разнообразие в преподавании истории;

много игр, связанных, сюжетно, с историей

интерактивность и обратная связь;

закрепление новых навыков, для решения новых задач;

сторителлинг(описание игры)

мотивация;

вознаграждение;

объективность;

тренировка по изучению иностранных языков;

взаимодействие со сверстниками из других территорий и стран.

родительская общественность также значительно молодеет;

усидчивость учеников;

Риски (недостатки):

частое использование ведет к привыканию;

цель знания а не соревнование(забава): Карл Капп: «Используйте соревнование, если хотите заинтриговать. Оно должно длиться ровно столько, чтобы дети окунулись в игру и накопили запал».

частое использование наград ведет к их обесцениванию;

не правильная трактовка игры;

не историчность выбранных эпизодов игр;

низкий(отсутствующий) уровень владения иностранными языками;

разный уровень вовлеченность(интерес) учащихся к играм;

небольшое количество сервисов, ориентированных на изучение истории;

Использование современных технологий на уроке истории не просто дань времени, а еще и способ повышения мотивации учащихся к изучению предмета. Геймификация позволяет разнообразить урок истории, а также вовлечь ученика в получение знаний через игровые технологии. Технологии позволяют вывести на более качественный уровень и сам урок, а также дает возможности учителю сделать его более интересным, увлекательным и интерактивным. Обязательно стоит обращать внимание, чтобы процесс шел в положительном направлении, пресекая негативные последствия. Практика показывает, что наши дети очень много времени проводят в интернете. Глупо это не использовать для своих «корыстных» целей.

Заключение

Использование игровых технологий 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 истории и обществознания. Каждый учитель старается, чтобы ученик полюбил предмет, усвоил материал, применил знания на практике, был всесторонне развитым и грамотным человеком.

Игровые технологии нацелены на то, чтобы научить обучающегося осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни.

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели - творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.

Игра формирует познавательную активность и саморегуляцию, позволяет развивать внимание и память, создает условия для становления абстрактного мышления. В игре осваиваются игровые роли, школьники обогащают свой социальный опыт, учатся адаптироваться в незнакомых ситуациях.

Кроме того, игра вызывает у школьника живой интерес к предмету, позволяет развивать индивидуальные способности каждого ученика. Ценность игры определяется не по тому, какую реакцию она вызовет со стороны детей, а по эффективности в разрешении той или иной задачи применительно к каждому ученику. Результативность игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Проведенный в работе анализ педагогической и методической литературы позволил выявить различные подходы признанных мастеров педагогического творчества к указанной проблеме, и выработать рекомендации по методике организации и проведения некоторых видов игр на уроках истории, собрав воедино опыт знаменитых педагогов.

Арсенал форм уроков современного учителя истории не просто обновляется под влиянием, прежде всего, усиливающейся роли личности учащегося в обучении, но и трансформируется в сторону необычных игровых форм преподнесения материала. Действительно, учитель в меру своих скромных возможностей пытается на уроке удивить школьника, который проводит массу времени не за книгой и в библиотеке, а за компьютером, причем в позиции активного игрока.

Таким образом, важной задачей школы становится развитие у школьников умений самостоятельного разрешения проблем, самостоятельной оценки и отбора получаемой информации, социального взаимодействия и коммуникационной компетентности, готовности к самообразованию. Развить подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Игра - это мощный стимул в обучении, это разнообразная и сильная мотивация. Посредством игры гораздо активнее и быстрее происходит возбуждение познавательного интереса отчасти потому, что человеку по своей природе нравится играть. Другой причиной является то, что мотивов в игре гораздо больше, чем у обычной учебной деятельности.

В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой, запоминающейся.

Игровая технология способствует вовлечению каждого ученика в активную работу, это форма, которая противостоит пассивному слушанию или чтению.

Для обучения важно, что игра является классическим способом обучения. Таким образом, традиционные уроки обеспечивают возможность изучения учащимися наибольшего объема информации, которая характеризуется систематичностью, упорядоченностью и четкой логической последовательностью. Это способствует формированию достаточно прочных знаний, умений, навыков. В свою очередь уроки с применением игровых технологий предлагают меньший объем информации, однако обуславливают более глубокую ее проработку.

Список использованной литературы

1. Алексашкина Л.Н.. «Учебные лекции по истории». Научно-методический журнал «Преподавание истории и обществознания», № 8, 2006.
2. Ахметов Н.К., Ж.С. Хайдаров. Игра как процесс обучения. Алма-Ата, 2005.
3. Дерка А. А., Щербак С. Ф. Педагогическая эвристика. М., 2008.
4. Интернет. Сеть творческих учителей.
5. Кулагина Г. А. Сто игр по истории. М., 2003.
6. Кучерук. И.В. Учебные игры как средство активизации познавательной деятельности учащихся на уроках истории СССР. М, 1991
7. Кучерук. И.В. Учебные игры на уроках истории / "Преподавание истории в школе, 1989, №4
8. Минкин Е. М. От игры к знаниям. М., 2006.
9. Партицкая Г.В. «Игровые формы на уроке истории». Научно-методический журнал «Преподавание истории и обществознания в школе», № 10, 2005.
- 10.Селевко Г. К. современные образовательные технологии. М., 2002.
- 11.Селевко Г.К., А Басов.В. Новое педагогическое мышление: педагогический поиск и экспериментирование, Ярославль, 2001.
- 12.Селевко Г.К., «Энциклопедия образовательных технологий», М., НИИ школьных технологий, 2006.
- 13.Селевко Г.К.. «Педагогические технологии по основе информационно-коммуникационных средств», М., НИИ школьных технологий, 2005.
- 14.Шкарлупина Г.Д. «Преподавание истории и обществознания», Ростов-на Дону «Феникс», 2005.
- 15.Щукина Г. И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе. М., 1999
- 16.Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1981.

Приложение

Структура организации игры.

1 Выбор игры

На этом этапе происходит отбор содержания исторического материала для игр на основе изучения программы, тематического плана, учебника, методической литературы. Отобрав игры, соответствующие программному содержанию, необходимо четко представить себе, какие результаты нужно получить. От этого часто зависит оформление замысла, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры.

2 Подготовка игры

а) Предварительная подготовка учащихся к игре .

Не все игры содержат этот этап. Задача учителя заключается в том, чтобы все дети понимали, что они должны сделать в ходе подготовительной работы. Предварительная подготовка зачастую несет основную дидактическую нагрузку. Это в основном относится к ролевым играм. Но учителю надо больше доверять детям, не надо полностью организовывать подготовку, пусть они сами проявят самостоятельность. И вообще, не следует перегружать детей подготовкой к игре, лучше стараться помогать им уже в ходе самой игры: воодушевить, подсказать верное решение (когда это возможно), поддерживать высокий тонус и т.д.

б) Подготовка непосредственно перед игрой .

Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения (переставить столы, включить музыку, приготовить к использованию ТСО, вывесить схемы, карты, картины); проверить готовность учащихся к игре.

в) Начало игры.

На этой стадии можно уточнить некоторые нюансы, касающиеся правил игры. Они проясняются в игре первых же участников. И тогда учителю нужно остановить игру и кратко объяснить, что нарушено и как нужно правильно участвовать в игре. Но не менее важно, чтобы игра набрала обороты. Игры с

правилами обычно требуют хорошего темпа. И это «в руках» организатора: кому-то подсказать, кого-то подогнать восклицаниями «Ускоряем темп!», «Долгая пауза!»...

г) Развитие игрового действия (кульминация). . На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес участников, зрителей (если таковые есть).

Организатору важно следить за выполнением правил и иногда «добавить поленья в горящий костер», то есть подбодрить проигравшего, заметить что-нибудь интересное в его участии, напомнить, что в игре итог может быть совершенно неожиданным; кроме того, можно подзадорить болельщиков или зрителей и т.д. Если в начале игры нарушение правил можно простить, то сейчас всякое нарушение должно быть четко отмечено, участники получают штрафные очки или выходят из игры.

д) Заключительный этап игры.

Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение; не следует ждать, что игра сама надоеет учащимся. Нужно вовремя поставить точку, чтобы не только не пропало созданное игрой приподнятое настроение, но и не расфокусировалось направленное на изучаемый материал внимание. Для того чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее сказать о приближении ее окончания (например: «Еще два участника, и мы закачиваем!»). У ребят, таким образом, появляется время, чтобы психологически подготовиться к окончанию игры. Это один из приемов, чтобы избежать того момента, когда дети всем классом будут просить: «Ну давайте еще поиграем!»; это облегчит переход к другим видам деятельности.

3. Подведение итогов (оценка и поощрение школьников) Подведение итогов игры включает в себя как дидактический результат (что нового учащиеся узнали как справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим и что помогло ему достичь победы).

Сложен момент объявления результатов соревнования, занимающего большую часть урока или даже выходящего за его пределы (исторической викторины, конкурса и т.д.). Ведь класс может перессориться, так как для каждого принимавшего участие его группа всегда кажется лучшей. А иногда так получается, что лучше участвует группа, которая меньше всего готовилась (хороший экспромт). Естественно, другим группам, которые потратили много времени на подготовку, обидно. Учитель должен понимать все это и умело принимать решения. Ведь жесткие эмоциональные конфликты не входят в расчет педагога.

Нездоровый эмоциональный фон в ученическом коллективе после игры, Чтобы избежать этих проблем, необходимо:

а) перед началом подготовки к игре четко объявить критерии (лучше, чтобы школьники записали их в тетрадь), по которым будет производиться оценка результатов;

б) корректно обнародовать результаты. Итоги соревнования иногда имеет смысл объявлять не сразу после его окончания. Их можно будет огласить на следующем уроке или опубликовать в школьной газете. Страсти поутихнут, да и учитель сумеет учесть все тонкости, чтобы оценить игроков справедливо. Хотя, конечно, нельзя забывать, что школьники очень ждут результатов игры и хотят знать их как можно скорее;

в) со всей тщательностью обязательно отметить положительные стороны команд (участников), которые не заняли призовых мест ;

г) отметить, что мешало игре, если таковое было. И, конечно, всем должно быть предельно ясно ,что команды, которые получили призовые места, действительно были сильнее.

4 Анализ игры (обсуждение, анкетирование оценка эмоционального состояния).

Несмотря на то, что учитель сам чувствует настроение класса (понимает, что игра удалась или наоборот), все же это не может представлять полноценную картину, так как это коллективное настроение. Учителю, однако, важно понимать

каждого ребенка, чтобы сделать выводы для проведения последующей игры - с учетом индивидуальных особенностей каждого. И поэтому важно, несмотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, провести этот этап – он залог эффективности игровой деятельности, развития методического мастерства Учителя.

Конечно, хорошо бы провести обсуждение или анкетирование о прошедшей игре. Но если времени совсем не остается, можно воспользоваться методикой А.Н. Лутошкина, которая называется «Цветопись». Ее цель - оценка учащимися своего эмоционального состояния в ходе какого-либо мероприятия, Данные об эмоциональном состоянии каждый ученик заносит в клеточку - против своей фамилии в списке (который вывешивается, например, на стенде в классе), цветным карандашом (это учащиеся могут сделать на перемене). Каждый цвет обозначает разное настроение: красный - восторженное, радостное, активное настроение; оранжевый - радостное, светлое; желтый - светлое; зеленый - спокойное, ровное; синий - грустное, печальное; фиолетовый - тревожное, тоскливое; черный - состояние крайней неудовлетворенности. Такая цветоматрица поможет учителю «увидеть» настроение коллектива, определить общий и индивидуальный характер эмоциональных состояний школьников. проведенной на уроке,- вина учителя.

Примеры дидактических игр на уроках истории

Игра «Семь бед – один ответ»

Игра проводится в 6 классе после изучения «Истории средних веков». В игре участвуют 7 учеников, жюри, помощники. Перед игрой проводится инструктаж.

Игра состоит из трёх уровней. На I уровне – 7 игроков, на II уровень выходят 2 ученика, на III уровень – только 1 ученик. Всё зависит от быстроты ответа.

Помощники помогают в подсчёте ответов. Жюри оценивает ответы после каждого пройденного уровня. В конце игры подводятся итоги и поощряются победители.

I-й уровень

1. Определить слово и назвать его:

Конь, оружие, всадник, турнир, война, доспехи, стадо. (Рыцарь)

Башня, скала, мост, подземный ход, феодал, колодец, цепи. (Замок)

Религия, арабы, Мухаммед, пророк, аллах, мусульмане, Коран. (Ислам)

Высшая школа, студент, факультет, декан, ректор, богословие, сессия.
(Университет)

Хранилище, деньги, банкир, обмен, здание, риск, охрана. (Банк)

Ученик, мастер, мастерская, шедевр, изделие, помощник, ремесло.
(Подмастерье)

Город, глава, магистрат, власть, деньги, судья, центр. (Мэр)

2. К одному слову подобрать семь слов.

верблюд (корабль, пустыня, горб, животное, вода, товар, караван)

турнир (замок, рыцарь, состязание, сила, ловкость, оружие, конь)

ярмарка (продажа, товар, деньги, торговля, продукты, купцы, менялы)

крестоносец (рыцарь, крест, поход, земля, христианство, Палестина, борьба)

султан (турки, глава, ислам, визир, деньги, титул, араб)

купец (товар, море, пираты, гильдия, пошлина, деньги, корабль)

император (страна, империя, Англия, Франция, титул, корона, власть)

3. Назвать слово: мусульмане, мулла, арабы, молитва, храм, аллах, Коран... (мечеть).

4. Назвать семь слов, характеризующие сказку «Тысяча и одна ночь».

II-й уровень

Выбрать правильный ответ.

Карл Великий правил во Франкской империи или в Византийской империи?

Авиценна Ибн Сина – это халиф или учёный?

В Константинополе был построен храм Святой Софии или храм святой Марии?

Парламент возник в Англии или во Франции?

Жакерия произошла в Англии или во Франции?

Что длилось дольше: гуситские войны или I крестовый поход?

Барон – это сеньор или вассал рыцаря?

630 год – это год распада Франкской империи или возникновения ислама?

1265 год – это год возникновения парламента в Англии или Генеральных штатов во Франции?

1066 год – это год Жакерии или Норманнское завоевание Англии?

1389 год – это год восстания Уота Тайлера или битва на Косовом поле?

1445 год – это I крестовый поход или изобретение книгопечатания?

500 год – это год возникновения ислама или государства у франков?

843 год – это год раздела Франкской империи или образования Франкской империи?

III-й уровень

Определите слово:

Этот древний город находится на перекрестке сухопутных и морских путей, мост из Европы в Азию. В своей истории поменял названия трижды. Им владели греки, римляне, турки. (Константинополь, Стамбул)

Подсказки (Захвачен турками в 1453 году; там находился храм Святой Софии; сейчас начинается на букву «С»; во втором его имени – имя императора)

Игра «Ожившая картина»

Учащимся предоставляются задания изобразить какое-либо историческое событие («Сбор дани», «Продажа крепостных», «Декабристы на Сенатской площади» и т. д.) или другую известную картину на историческую тему: «Переход Суворова через Альпы», «Боярыня Морозова», «Утро Стрелецкой казни» и т.п.

Учитель, объясняя новый материал, может «рисовать живую картину» с помощью учащихся. Например, при изучении темы «Реформы 60-70-х гг. XIX века в России», раскрывая суть судебной реформы, учитель «рисует» картину пореформенного суда: учащейся, сидящий за первой партой среднего ряда назначается судьей, 12 человек назначаются присяжными заседателями. Из оставшихся учащихся выбирают в соответствии с ситуацией прокурора, защитника, подсудимого.

Игра «Реставрация» («Зашифрованный текст»)

Эта игра формирует одно из важных дидактических умений — умение составлять конспект. Конспект — это короткое изложение материала. Во-первых, необходимо научиться сокращать слова, выделять главное и избегать второстепенного; во-вторых, необходимо уметь расшифровывать конспект, то есть по короткой записи восстановить весь текст, максимально приближенный к исходному.

Для игры на доске или на карточке пишется короткий конспект с сокращениями, без точек, без запятых, с пропусками слов. Учащимся необходимо восстановить текст. Приведем пример нескольких вариантов игровой задачи: «Представьте себе, что вы работаете в архиве и нашли древние документы, которые почернели от влажности и выцвели. Вам необходимо восстановить текст».

Или, «Перед вами зашифрованный текст. Некоторые слова сокращены. Некоторые слова пропущены. Вам необходимо из минимального текста сделать максимальный».

Или, «Представьте себе что вы на экзамене. У вас вопрос, который вы недостаточно знаете. Но наконец вам попала шпаргалка. Ваша задача ее расшифровать и сделать из сокращенного текста связный ответ». Игра может происходить в группах или индивидуально. Когда игра происходит впервые, необходимо показать, что означает «расшифровать текст».

При проверке работ учитель ознакомила учащихся с интересными вариантами различных ответов. Проведение этой игры подготавливает учащихся к игре другого типа: зашифровать текст, сократить слова и мысли насколько это возможно, но так, чтобы по ним можно было бы воссоздать первичный вариант, то есть, организовывается работа по составлению конспекта. Выполняя ее в форме игры, учащиеся проявляют заинтересованность, внимание, творчество, способствующие успешности не только в усвоении материала, но и в развитии умений.

Игра «Найди ошибку»

Эта игра обычно применяется при закреплении и повторении материала.

Однако она может быть использована при изучении нового материала, если прежде чем искать ошибки, учащиеся ознакомились с этим текстом, но без ошибок. Таким образом, правильный текст является частью игры.

Учитель заблаговременно готовит несколько листов с текстом №1 (без ошибок) по теме , которая изучается, а также такое же количество листов с подобным текстом №2 , в котором специально сделаны ошибки.

Учащиеся могут работать с ними индивидуально и разделившись на пары или на группы по 4 человека (объединяются две парты). Учитель объясняет суть игры: « У каждого из вас (у каждой группы) на парте лежит текст. Вы должны

внимательно ознакомиться с содержанием текста. На эту работу вам отводится 10 минут. Разрешается делать записи в тетради. Через 10 минут этот текст у вас заберут, и вы получите другой похожий текст. Только в нем будут ошибки, которые надо найти. Победит тот (или та группа), кто быстрее и правильнее найдет большее количество ошибок».