

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им.В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П.Астафьева)

Институт/факультет Исторический факультет
(полное наименование института/факультета)

Кафедра Педагогики
(полное наименование кафедры)

Специальность 44.03.05.62 «Педагогическое образование»
Профиль «История и иностранный язык»
(код ОКСО и наименование специальности)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав.кафедры Педагогики
(полное наименование кафедры)

В. А. Адольф

(подпись)

(И.О.Фамилия)

« _____ » _____ 2016 г.

Выпускная квалификационная работа

**Разработка каталога дидактических игр для уроков
истории в условиях реализации ФГОС**

Выполнил студент группы 50 группа
(номер группы)

Ю.А. Николичева
(И.О.Фамилия)

_____ (подпись, дата)

Форма обучения очная

Научный руководитель:
к.п.н., доцент кафедры
педагогики О. Н. Тютюкова
(ученая степень, должность, И.О.Фамилия)

_____ (подпись, дата)

Дата защиты _____

Оценка _____

Красноярск
2016

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ИСТОРИИ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС	9
§1.1. Особенности и условия использования игровых технологий в образовательном процессе	9
§1.2. Дидактическая игра как метод обучения на уроках истории.	21
§1.3. Реализация требований ФГОС на уроках истории при использовании дидактических игр	30
ГЛАВА II. ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРИМЕНЕНИЮ КАТАЛОГА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР КАК ЭЛЕКТРОННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО РЕСУРСА НА УРОКАХ ИСТОРИИ	37
§ 2.1. Содержание и структура каталога дидактических игр	37
§ 2.2. Изучение и анализ эффективности применения дидактических игр на уроках истории	42
Заключение	48
Список литературы	52
Приложения	54

Введение

Актуальность. В соответствии с требованиями Федеральных Государственных образовательных стандартов нового поколения (далее – ФГОС) качественным признается такое образование, которое полноценно выполняет свои фундаментальные функции – человекообразующего, культуросообразного, наукоемкого и высокотехнологичного процесса.

Внедрение Федеральных государственных образовательных стандартов диктуется многими обстоятельствами, среди которых необходимость ускоренного совершенствования образовательного пространства с целью оптимизации общекультурного, личностного и познавательного развития детей, создания условий для достижения успешности всеми учащимися. Все чаще на страницах методической литературы для учителя звучат слова о новом качестве образования. Школа должна измениться так, чтобы реальностью стал педагогически организованный процесс индивидуального развития ребенка, чтобы получаемые ребенком знания и навыки имели действительно развивающий эффект, причем, для каждого ребенка.

Учителю необходимо зачастую не только выбирать в конкретных условиях соответствующие методы, методики и приемы обучения, но и создавать собственные их модификации, чтобы обеспечить каждому ученику возможности для успешного обучения. Здесь на помощь и приходят дидактические ресурсы.

Активная роль дидактических ресурсов в образовании состоит в том, что они не только выполняют функции инструментария, используемого для решения определенных педагогических задач, но и стимулируют развитие дидактики и методики, способствуют созданию новых форм обучения и образования, что позволяет значительно повысить качество обучения учащихся.

Роль учителя - грамотно подготовить учащихся к работе с дидактическими ресурсами: ставить учебную цель, предлагать учащимся

план осуществления учебной деятельности, отслеживать результаты работы, организовывать совместные обсуждения, дискуссии.

История, как учебный предмет, обладает большими возможностями для создания условий культурного и личностного становления школьников. Социальный заказ общества в области обучения истории выдвигает задачу развития личности учащихся, усиления гуманистического содержания обучения, более полной реализации воспитательного, образовательного и развивающего потенциала учебного предмета применительно к индивидуальности каждого ученика.

Игровые технологии - одно из условий организации обучения и воспитания школьников. Эффективность игровой технологии обучения и развития хорошо известна. Такие занятия приближают школьное обучение к жизни, реальной действительности. Дети охотно включаются в такие занятия, ибо нужно проявить не только свои знания, но и смекалку, творчество. С помощью игровых технологий можно решить проблему дифференциации обучения, организации самостоятельной познавательной деятельности учащихся, физического эксперимента.

Снижение уровня знаний учащихся в большей степени объясняется качеством уроков: шаблоном, однообразием, формализмом, скукой. Многие учителя ищут разные способы «оживления» урока, привлечения учащихся к активной работе, разнообразию форм объяснения нового материала. Разумеется, ни в коем случае нельзя отказываться от традиционного урока, как основной формы обучения и воспитания детей. Но придать уроку нестандартные, оригинальные приемы необходимо для активизации мыслительной деятельности учащихся. Это не замена старых уроков, а их дополнения и переработка, внесение оживления, разнообразия, которым повышают интерес, способствуя совершенствованию учебного процесса. На таких уроках ученики увлечены, их работоспособность повышается, результативность урока возрастает.

Таким образом, все вышесказанное определило тему исследования: «Разработка каталога дидактических игр для уроков истории в условиях реализации ФГОС».

Объект исследования — процесс обучения истории.

Предмет исследования — разработка и обоснование содержание электронного каталога дидактических игр по истории.

Гипотеза исследования: разработка электронного каталога дидактических игр для уроков истории и его апробация создает благоприятные условия для:

1. формирования личностных, предметных и метапредметных результатов освоения образовательной программы учащимися по истории;
2. эмоционально положительного отношения школьников к учебной деятельности;
3. созданию современных учебных ресурсов для преподавания истории в школе.

Цель исследования – обосновать содержание, разработать и систематизировать содержание электронного каталога дидактических игр для уроков истории в условиях реализации ФГОС.

Задачи:

1. раскрыть сущность и особенности игровых технологий в образовательном процессе школы;
2. охарактеризовать сущность и структуру дидактических игр;
3. проанализировать реализацию требований ФГОС на уроках истории через применение дидактических игр;
4. разработать содержание дидактических игр по истории и систематизировать их в виде электронного каталога;
5. апробировать содержание электронного каталога на уроках истории в ходе педагогической интернатуры.

Методы исследования:

Теоретические:

1. анализ педагогической, психологической, методической литературы;

2. сравнение, сопоставление, анализ и обобщение опыта педагогов по темам: игровые технологии, дидактические игры и их применение.

Эмпирические:

1. Педагогическое наблюдение, педагогический эксперимент (оценка процесса усвоения учебного материала при помощи использования игровых технологий); опрос учащихся 6 класса.

2. Организация опытно-экспериментальной работы; качественный и количественный анализ результатов исследования;

3. Методика А.Н. Лутошкина по изучению и анализу эмоционального состояния учеников («Эмоциональная цветопись»).

Методическую основу исследования составили: теория игры (К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, Г.В. Плеханов, С.Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский, Н.К. Крупская, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, А.С. Макаренко, М.М. Бахтин, Ф.А. Фрадкина, Л.С. Славина, Е.А. Флерица, Д.В. Менджерицкая, В.А. Сухомлинский, Ю.П. Азаров, В.С. Мухина, О.С. Газман и др.); труды по применению игровых технологий (Борзова Л. П., Венгер Л. А., Дьячкова О.А., Обухова Л. Ф., Эльконин Д. Б.); подходы авторов по вопросам сущности и применения дидактических игр (Симонова Л.П., Власова И.С., Козлова О. А., Смоленцева А.А.).

Практическая значимость и новизна исследования заключается в возможности применения учителями истории его основных результатов в виде электронного каталога дидактических игр для уроков истории, которые классифицированы в зависимости от дидактических целей игры.

Исследование получило практическую **апробацию**:

1. Выступление на секции «Общая педагогика» в рамках XVII Международного научно-практического форума студентов, аспирантов и молодых ученых «Молодежь и наука XXI века».

2. По теме исследования опубликованы тезисы «Применение игровых технологий на уроках истории» в материалах конференции XVII Международного научно-практического форума студентов, аспирантов и молодых ученых « Молодежь и наука XXI века» (в печати).

Структура работы:

Дипломная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ИСТОРИИ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС

§1.1. Особенности и условия использование игровых технологий в образовательном процессе

В первую очередь обратимся к терминологическому рассмотрению категории «педагогическая технология». Слово «технология» происходит от греческого слова: «*techne*» - искусство, мастерство, умение и «*logos*» - наука, закон. Дословно «технология» - наука о мастерстве [2].

Наиболее привычное понятие «технология» имеет отношение к производственному процессу и определяется как «совокупность методов обработки, изготовления, изменения состояния свойств, форм сырья, материала или полуфабриката, осуществляемых в процессе производства продукции». Технология воплощает в себе методы, приемы, режим работы, последовательность операций и процедур, она тесно связана с применяемыми средствами, оборудованием, инструментами, используемыми материалами. Совокупность технологических операций образует технологический процесс. Современная наука использует термин «технология» в таких сочетаниях, как «технология обучения образовательного процесса, лечения, управления» [2]. Под педагогической технологией понимается «система взаимосвязанных приемов, форм и методов организации учебно-воспитательного процесса, объединенная единой концептуальной основой, целями и задачами образования, создающая заданную совокупность условий для обучения, воспитания и развития воспитанников» [2].

В словаре понятий и терминов по образованию и педагогике определяются критерии педагогической технологии, включающие основные характеристики и показатели, по которым оценивается педагогическая деятельность. Это результативность (обеспечение поставленной цели),

воспроизводимость (возможность использования в измененных условиях), транслируемость (возможность передачи опыта ее использования в виде знаний). Ключевым звеном любой технологии является детальное определение конечного результата и контроль его достижения. Процесс только тогда получает статус технологии, когда он заранее спрогнозирован, определены конечные свойства продукта и средства для его получения, сформированы условия для проведения процесса.

В научной литературе предпринята классификация образовательных технологий. Существует несколько подходов. Так, один из подходов классификации образовательных технологий предпринят Н.В. Бордовской и А.А. Реан. Ученые выделяют пять видов образовательных технологий: задачные, игровые, компьютерные, диалоговые, тренинговые технологии.

Наибольший интерес, в нашем исследовании, представляют игровые технологии. В данной классификации игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

В настоящее время игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов. Не раз возникала попытка научной классификации игры и определение ее каким-нибудь одним исчерпывающим понятием, но к настоящему моменту научно определены всего лишь связи между игрой и человеческой культурой, выяснено значение, которое оказывает игра на

развитие личности ребенка и взрослого, эмпирическим путем выявлена биологическая природа игры и ее обусловленность психологическими и социальными факторами.

Между тем игровые технологии так и остаются «инновационными» в системе российского образования. Игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология 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 технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.

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

учащихся должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе с младшими школьниками, наиболее удовлетворяющей возрастные потребности данной категории учеников.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Игра как одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания переживает в настоящее время период своеобразного расцвета. Чем же вызвано возрастание интереса к игре в настоящее время? С одной стороны, оно вызвано развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения, с другой стороны, обусловлено социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности.

Анализ философской, культурологической, психолого-педагогической литературы показывает, что в современной науке нет целостной теории игры, существует ряд ее концепций в разных отраслях науки.

В философии и культурологии игра рассматривается как способ бытия человека, средство постижения окружающего мира, изучаются аксиологические основания игры и этнокультурная ценность игрового феномена.

В педагогической науке феномен игры рассматривается как способ организации воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, изучаются формы и способы оптимизации игровой деятельности современного поколения.

В психологии, игра рассматривается как средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен.

Одним из первых обратил внимание на феномен игры Ф. Шиллер. Он рассматривал игру как один из действенных факторов формирования мировоззрения человека. Шиллер считал, что человек в игре и посредством игры творит себя и мир, в котором живет, что человеком можно стать, только играя. Г. Спенсер особое внимание обращал на упражняющую функцию игры. На значение игры как источника культуры обратил внимание нидерландский историк культуры Й. Хейзинга. По его мнению, человеческая культура возникает и разворачивается в игре и как игра [1].

Наибольший вклад в научное понимание и толкование феномена игры внесли такие западные философы и психологи, как Э. Берн, Р. Винклер, Г-Х. Гадамер, Ж.-П. Сартр, З. Фрейд. В отечественной науке теорию игры в аспекте выяснения ее социальной природы, внутренней структуры и значения для психического развития ребенка разрабатывали И.Е. Берлянд, Л.С. Выгодский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др. Педагогику игры, место игры в педагогическом процессе, строение игровой деятельности руководство игрой разрабатывали Н.А. Аникеева, Н.Н. Богомолова, В.Д. Пономарев, С.А. Смирнов, С.А. Шмаков и др.

Д.Б. Эльконин, анализируя феномен игры, приходит к выводу, что игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности. По мнению Д.Б. Эльконина, главными структурными единицами игры можно считать:

- роли, которые берут на себя играющие;
- сюжет, отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых, воспроизводятся играющими;
- правила игры, которым играющие подчиняются.

Если рассматривать игру как деятельность, то в ее структуру органично будут входить целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность реализует себя полностью как субъект.

В структуру игры как процесса входят роли, взятые на себя играющими; игровые действия как средство реализации этих ролей; замещение реальных предметов игровыми; реальные отношения между играющими; сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

С.А. Шмаков выделяет следующие черты, присущие большинству игр:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию самого человека, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата («процедурное удовольствие»);
- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития [1].

Многие исследователи игры (Ю.М. Лотман, С.Л. Рубинштейн, Д.Э. Эльконин и др.) выделяют такое ее главное свойство, как амбивалентность, т.е. игра предполагает реализацию одновременно реального и условного поведения, но при этом отмечается, что воображаемы только условия, в которые «человек играющий» себя мысленно ставит, чувства, которые он в этих воображаемых условиях испытывает, - это подлинные чувства. Условность игровых отношений мобилизует и активизирует возможности личности, способствует реализации человеком своего творческого потенциала, побуждает его искать новые, еще неосвоенные способы решения игровых (жизненных) проблем, соблюдая предписываемые игровой ролью правила и нормы поведения и отношений [1].

По мнению Д.Н. Узнадзе игра является формой психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности. Игру как пространство «внутренней социализации» ребенка и средство усвоения социальных установок представлял себе Л.С. Выготский [8].

Довольно интересно это понятие охарактеризовал А.Н. Леонтьев, а именно как свободу личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов». На наш взгляд, наиболее полное определение представлено у В.С. Кукушина. Он считает, что игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуется самоуправление поведением.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

1. ролевые игры на уроке;
2. игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);
3. игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;
4. использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
5. различные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

1. правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
2. игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
3. игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученье во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Функция игры – ее разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры.

Социокультурное назначение игры. Это может означать синтез усвоения человеком богатства культуры, потенций воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

Функция межнациональной коммуникации. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

Функция самореализации человека в игре. Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результата, конкурентность или достижение какой-либо цели.

Коммуникативная игра. Любое игровое общество – коллектив, выступающей применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок никакой игры между ними быть не может.

Диагностическая функция игры. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе – это особое «поле самовыражения».

Игротерапевтическая функция игры. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д.Б. Эльконин писал, что эффект игровой

терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре.

Функция коррекции в игре. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

Развлекательная функция игры. Эта функция связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т.е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний [6].

В многочисленных литературных источниках встречаются различные классификации игр. Принципы классификации многообразны. Сложность классификации игр заключается в том, что они, как и любое явление культуры, испытывают серьезное влияние исторического процесса любой новой формации, идеологии разных социальных групп.

Так, классификация игр по Г.К. Селевко включает следующие группы игр:

По области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические.

По характеру психологического процесса:

- обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные,

психотехнические.

По игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

По предметной области:

- математические, физические, экологические;
- музыкальные, театральные, литературные;

- трудовые, технические;
- физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные;
- обществоведческие, управленческие, экономические.

Также выделяют игры с готовыми «жесткими» правилами; игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий; игры, которые сочетают и свободную игровую организацию деятельности, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу [8].

П.И. Пидкасистый и Ж.С. Хайдаров делят все детские игры на следующие виды:

1. Психологические и физические игры и тренинги:

- двигательные (спортивные, подвижные, моторные);
- экстагические, экспромтные игры и развлечения;
- освобождающие игры и забавы - лечебные игры (игротерапия).

2. Интеллектуально – творческие игры:

- предметные забавы;
- сюжетно-интеллектуальные игры;
- дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные);
- строительные, трудовые, технические, конструкторские;
- электронные, компьютерные игры;
- игровые методы обучения.

3. Социальные игры:

- творческие, сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры – демонстрации);
- деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные).

1. *Комплексные игры* (коллективно-творческая досуговая деятельность) [7].

Так же существует классификация дидактических игр. Смагина Л. И. и Трускавец В. В., принимая за основание время включения в учебный процесс, подразделяют игры на:

- игры-минутки;
- игры-эпизоды;
- игры-уроки.

Баранов А. А., Ляпина Г. А., Сторонин М. В. за основание классификации принимают функции, выполняемые дидактическими играми в учебном процессе. Так, Ляпина Г. А. подразделяет используемые в учебном процессе игры на дидактические и сюжетные. Сторонин М. В. делит дидактические игры на две группы [6]:

- подготовительные;
- творческие.

В учебном процессе важен характер той деятельности, который обусловлен игрой. Селецкая Е. Э. предложила классификацию, в основание которой положен характер деятельности дошкольника. Характер деятельности определяется дидактической задачей. В данной классификации выделены [6]:

- репродуктивные дидактические игры;
- частично-поисковые;
- поисковые;
- творческие без элементов ролевых;
- творческие с элементами ролевых.

При любой классификации игр, в том числе вышеназванных, необходимы поиски форм, являющихся синтезом разных игр детей. Многообразие видов, типов, форм игр неизбежно, как неизбежно многообразие жизни, которую они отражают, как неизбежно многообразие, несмотря на внешнюю схожесть, игр одного типа, модели.

Таким образом, игра – исторически обусловленный, естественный элемент культуры, представляющий собой вид произвольной деятельности

индивида. В игре происходит воспроизводство и обогащение социального опыта предшествующих поколений, освоение норм и правил человеческой жизнедеятельности через добровольное принятие игровой роли, виртуальное моделирование игрового пространства, условий своего собственного бытия в мире. То есть игра является одним из способов освоения человеком мира и отношений в нем, способом самоутверждения человека, состоящим в произвольном конструировании действительности в условном плане. В качестве средства, метода и технологии обучения разнообразные игры широко используются в педагогическом процессе. Игра является моделью игры как таковой. Игра важнейшее средство воспитания школьников. Игра деятельность спонтанная, непринужденная. Мир игр очень разнообразен. Существуют разные варианты классификации игр. Каждая игра уникальна, содержит в себе различные функции. Каждый вид игр помогает в развитии ребенка, как здорового человека, так и здоровой личности. При правильном подборе игр можно спланировать и создать условия для нормального развития и социализации ребенка.

§1.2. Дидактическая игра как метод обучения на уроках истории

«Сегодня мало кого удивит тем, что передовых учебных центрах взрослые люди, студенты и школьники учатся уму-разуму, играя, как малые дети, интересно и весело. И играют они не в жмурки-бирюльки, а в законы и формулы, в войну и мир, в большой и малый бизнес, словом в жизнь»

П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров

Дидактическая игра является одной из уникальных форм, позволяющих сделать интересной и увлекательной не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению материала, которые осуществляются в рамках воспроизводящего и преобразующего уровней познавательной деятельности – усвоение фактов, дат, имен и др. Занимательность условного мира игры делает положительно окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, закреплению или усвоению исторической информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребёнка.

Дидактическая игра – это естественная для ребёнка форма обучения. Она – часть его жизненного опыта. Передавая знания посредством игры, педагог учитывает не только будущие интересы школьника, но и удовлетворяет сегодняшние. Учитель, использующий игру, организует учебную деятельность, исходя из естественных потребностей ребёнка [3, 12].

Теоретический анализ философской и психологической литературы (прежде всего трудов Л.С. Выготского, Д. Б. Эльконина, И. Хейзенги) позволяет определить игру в широком смысле слова – как занимательную для субъекта учебную деятельность в условных ситуациях.

Дидактическая игра – это занимательная для субъекта учебная деятельность в условных ситуациях, поскольку обучение – это «процесс целенаправленной передачи общественно-исторического опыта».

По мнению Г.М. Каджаспировой дидактическая игра расширяет кругозор учащихся, стимулируют их познавательный интерес, формируют различные умения и навыки (игровые тренажеры), способствуют психофизическому развитию[4;45].

В дидактической игре отчетливо просматривается характер: для учащихся главное – сама игра, а для учителя главное – дидактический результат [13, 22]. Если учитель не применял дидактические игры раньше на уроках, то необходимо планировать проведение игры на этапе закрепления и обобщения. Если не видно желания детей играть, то лучше от этого отказаться, так как это не принесёт ожидаемого результата, мало того, она может иметь отрицательные последствия.

Дидактическая игра – это одна из форм обучения, она должна органически включаться в учебный процесс по предмету в тесной связи с другими видами учебной работы.

Дидактическая игра – это, по мнению И. П. Подласого, специально созданные ситуации, моделирующие реальность, из которых учащимся предлагается найти выход. Как считает М.Т. Циренова, дидактическая игра – это «педагогически направленная творческая деятельность, находящаяся в тесной связи с другими видами учебной работы, где обучающие воздействие оказывает дидактический материал. Игровые действия направляют активность учащихся в определенное русло учебного процесса, а игровые приемы и ситуации выступают как средство стимулирования учащихся к учебной работе» [25, 36].

Дидактическая игра – это вид деятельности, где ребёнок может проявить себя в разных позициях: просто участник, активный участник, ведущий, организатор, инициатор.

Необходимо отметить, что игра помогает сдружиться классу, учит оказывать взаимопомощь, поддержку, даёт возможность стать субъектом обучения. Ученик может не бояться быть отвергнутым, т.к. если работает команда, то место в ней, для достижения высокого результата, найдется всем.

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», то есть в игре происходит внутреннее раскрепощение [19, 24].

Не останавливаясь подробно на различных классификациях учебных игр, рассмотрим их основные виды.

Деловые игры.

Деловая игра моделирует ситуацию прошлого таким образом, что ученик выступает в ней только в роли нашего современника (археолога, писателя, журналиста, любителя истории, потомка исторического персонажа). Выделяют два подвида деловых игр — игры-обсуждения и игры-исследования.

В процессе игры-обсуждения воссоздается воображаемая ситуация нашего времени — диспут, симпозиум, «круглый стол», телемост, киносъемка, телепередача и др. В своей обучающей основе такие игры очень близки к дискуссиям, целиком строятся на учебном диалоге. Как правило, они ориентированы на импровизацию, хотя обязательно имеют определенную программу, план. Так, на уроке-киностудии три «режиссера» создают свои творческие объединения, подбирают «сценаристов», «звукооператоров», «дикторов», «актеров». Учащиеся получают задание познакомиться с литературой по проблеме, определить жанр фильма, написать сценарий, создать иллюстрации, подобрать музыку, подготовить афишу. Целесообразно рассказать школьникам о возможных жанрах фильма: документальный фильм-хроника, основанный на воспроизведении хода событий; художественный фильм-воспоминание на документальной основе (по мемуарам и иным источникам); художественный фильм-диалог, построенный как беседы участников событий; фильм-экранизация литературного произведения.

Игра-исследование строится на воображаемой ситуации, возникающей в наши дни. В отличие от игры-обсуждения она основана на

индивидуальной деятельности ее «героя», который пишет очерк, письмо, школьный учебник, фрагмент книги, статью в газету, научный доклад.

Задания в такой игре могут быть очень разнообразными, но все они предполагают использование учеником ранее полученных знаний и творческий подход к выполнению задания:

1. Прокомментируйте название главы.

2. Сопоставьте документ с вашими собственными знаниями об этом периоде. Выскажите мнение о роли школьного учебника истории в идеологическом влиянии на общество. Подтвердите его текстом.

3. Как соотносятся реальные события, происходившие в стране, и их отражение в учебнике?

4. Напишите собственный вариант данной главы.

Ретроспективные игры.

Наряду с термином «ретроспективные игры» используется также термин «реконструктивные игры». В ходе таких игр моделируется ситуация, ставящая учащихся в позицию очевидцев и участников событий прошлого. Каждый ученик получает роль представителя определенной общественной группы или исторической личности. Главные признаки ретроспективной игры — эффект присутствия и следование принципу исторической беллетристики («так могло быть»).

Школьник, как правило, придумывает имя, факты биографии, профессию, социальное положение своего героя, в некоторых случаях готовит костюм, продумывает внешний облик. Он должен иметь представление о характере, чувствах, мыслях и взглядах персонажа.

Ретроспективные игры помогают ученику «вжиться» в историческое время, почувствовать колорит эпохи. Увидеть конкретных людей с их миропониманием и поступками, «на некоторое время стать умнее, смелее, благороднее, справедливее».

И.В. Кучерук предлагает все ретроспективные игры разделить на несколько подвидов:

1) формально-реконструктивные игры, иллюстрирующие исторические события, документально воссоздающие обстановку определенной исторической эпохи (другое название — театрализованные представления);

2) формально-конструктивные игры, при которых в сюжет и уста «очевидцев» событий вкладываются их собственные оценки, учитывающие их жизненный опыт, опыт исторического развития (эти игры называют также театрализованными);

3) неформально-конструктивные игры, которые могут отступить от четкого сюжета и регламента, дают простор воображению и творческой деятельности участников (другое название — ролевые игры дискуссионного характера).

С учетом современного опыта проведения ретроспективных игр в данную классификацию необходимо внести уточнения. Их можно условно разделить на ролевые и неролевые.

Неролевые игры близки к играм с внешними правилами, но они воссоздают историческое прошлое, их действие происходит в далекую эпоху. Целесообразно различать подвиды неролевых игр.

Конкурсные игры моделируют ситуацию прошлого, в которой люди определенной эпохи демонстрируют свое мастерство, достижения, смекалку. Учитель получает возможность проверить знания учащихся, а участники игры — применить эти знания. Соревновательный дух игры «зажигает» ребят, резко повышает мотивацию к познанию прошлого. Таковы, например, «Олимпийские игры в Древней Греции», «Город мастеров» (о средневековом городе), «На ярмарку в Шампань» (о средневековой торговле), «Европейцы в Новом Свете» (о Великих географических открытиях) и др.

Маршрутные игры (воображаемое путешествие, заочная экскурсия) — это особая форма урока, когда учащиеся переносятся в прошлое и «путешествуют» в определенной пространственной среде (прогулка по древнему городу, плавание по реке, полет на хронолете и пр.). Они четко

определяют географические контуры исторической действительности, намечают маршрут, придумывают остановки, фрагменты бесед (интервью) с людьми, которых они «встречают» в путешествии.

Особенность этих игр состоит в том, что учащиеся не получают очевидных для них ролей. Если эти роли им предлагаются, то игра приобретает черты ролевой и не ролевой одновременно.

Ролевые игры основаны на разыгрывании определенных ролей участников исторических событий в воображаемой ситуации прошлого. Принято выделять несколько подвидов ролевых игр.

Театрализованные представления имеют четко прописанный сценарий, воссоздают различные образы и картины прошлого, предполагают наличие костюмов и декораций. Смысл состоит не только в «оживлении» прошлого, но и в последующем обсуждении разыгранных сцен в классе. Здесь важны ассоциации, когда дети распознают время и место действия, исторические явления, представителей различных социальных слоев. Театрализованные игры отличаются тем, что тексты персонажей не прописаны заранее, а рождаются в процессе игры. Здесь больше импровизации, но «осовременивание» прошлого не допускается, игра должна восстанавливать реальную историческую эпоху. Сценарий или программа игры задают ее общий ход. В театрализованной игре, в отличие от представления, могут участвовать все ученики данного класса.

В основе **проблемно-дискуссионной игры** лежит воображаемая ситуация прошлого, но действие строится не по сценарию, а вокруг обсуждения важного вопроса или проблемы (дискуссия участников). Роль учителя сводится к постановке проблемы и промежуточных вопросов, распределению ролей. Результат игры заранее не предопределяется, может быть предложено несколько решений или не принято ни одного. Главное в игре — участие каждого ученика в обсуждении проблемы.

Деловые игры с элементами ретроспективности.

В играх такого рода участвуют как наши современники, так и «очевидцы событий», которые встречаются для обсуждения важных вопросов, ведут диалог о прошлом. «Очевидцы» могут участвовать в современных формах общения — телемостах, митингах, пресс-конференциях, судах, клубах путешественников и др. Модернизация исторической действительности в данном случае оправдывается тем, что игра позволяет одновременно решать две задачи: оценивание событий и их реконструкции.

Тренинговые игры.

Существуют также игры с внешними (жесткими) правилами и игры, основанные на алгоритме деятельности. Их называют тренинговыми. Таковы настольные игры (лото, домино, поле чудес); ребусы, кроссворды, шарады, головоломки; сюжетные игры («неотосланная депеша», расшифровка иероглифов, тексты с ошибками и др.).

Участники игры

Учитель может участвовать в игре в следующих игровых ролях:

- инструктора, объясняющего правила игры и последствия игровых действий;
- судьи, поддерживающего ход игры, контролирующего соблюдение правил, оценивающего деятельность школьников;
- тренера, дающего задания, подсказывающего, как поступить в той или иной ситуации, подбадривающего участников, поддерживающего игру;
- председателя (ведущего), дающего импульс к игре, регулирующего весь ее ход, подводящего итоги и сопоставляющего моделируемую ситуацию с реальной.

Роли учащихся: актеры; зрители; эксперты.

Актеры принимают участие в сценах, произносят тексты ролей, создают образы персонажей, взаимодействуют со зрителями, отвечают на вопросы и защищают свою позицию.

Зрители изучают дополнительную литературу, выполняют задания, участвуют в обсуждении, выражают свое отношение к происходящему, соотносят театральные образы с собственной системой ценностей, мысленно создают свой план игры, ставят себя на место актеров.

Эксперты анализируют игру, сравнивают моделируемую ситуацию с реальной, оценивают игру актеров. По ходу игры они делают записи, создают карточки анализа. В конце игры они выступают с результатами экспертизы, выставляют оценки участникам, отмечают наиболее и наименее удачные моменты, обращают внимание на поведение персонажей, адекватность реакции зрителей. Каждому участнику игры выдается памятка о порядке участия в игре.

Основные этапы игры.

Подготовительный этап. Предшествует уроку-игре. Готовятся замысел и стратегия игры, пишутся сценарий, план, проводится инструктаж, готовится реквизит. Учитель объясняет игровую задачу, распределяет роли, дает дополнительную литературу, составляет опережающие задания, проводит индивидуальные консультации, вносит коррективы в сценарий.

Вводный этап. Проводится в начале урока. Учитель вновь объясняет классу задачи и возможности игры, роль участников, формулирует познавательное задание, создает игровой настрой.

Игровой этап. Игра в собственном смысле слова. Роли учащихся и учителя описаны выше.

Оценочный этап. Проводится в завершение игры. Включает в себя анализ игры, оценку и самооценку участников, результативность их игровых действий. Особо рассматривается вопрос о соответствии моделируемой ситуации реальной. Учитель предоставляет слово экспертам, раздает карточки для анализа игры. Уместно провести блиц-интервью и анкетирование.

Чтобы на уроках истории детям было интересно учиться, чтобы у них было желание узнать что-то новое, интересное, больше того, что им дают на

уроках, необходимо применять занимательный материал. Больше игровых ситуаций, соревнований для того, чтобы у детей появился стимул к учению. Дети всегда с восторгом встречают на уроках истории занимательный материал, они немного отдыхают и, в то же время, многое узнают, осмысливают, задумываются.

В игре возможно вовлечение каждого в активную работу. Это форма, которая противостоит пассивному слушанию или чтению. [3], средство активизации познавательной деятельности школьников, которое должно стать необходимым в арсенале средств обучения современного учителя истории.

Таким образом, многие педагоги считают, что основой дидактической игры является творческая учебная деятельность учащихся. Дидактическая игра – это педагогически направленная творческая деятельность, находящаяся в тесной связи с другими видами учебной работы, где обучающие воздействие оказывает дидактический материал. Игровые действия направляют активность учащихся в определенное русло учебного процесса, а игровые приемы и ситуации выступают как средство стимулирования учащихся к учебной работе.

§1.3. Реализация требований ФГОС на уроках истории при использовании дидактических игр

В настоящее время произошли серьезные изменения в сфере образования. Принятие нового стандарта в средней школе не только повлекло за собой пересмотр давно сложившейся системы образования, но и позволило педагогам по-новому выстраивать школьное образовательное пространство.

В основе Стандарта лежит системно-деятельностный подход, который предполагает:

- воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества;
- переход к стратегии социального проектирования и конструирования в системе образования на основе разработки содержания и технологий образования;
- ориентацию на результаты образования (развитие личности обучающегося на основе УУД);
- признание решающей роли содержания образования, способов организации образовательной деятельности и взаимодействия участников образовательного процесса;
- учет возрастных, психологических и физиологических особенностей учащихся, роли и значения видов деятельности и форм общения для определения целей образования и путей их достижения;
- обеспечение преемственности дошкольного, начального общего, основного и среднего (полного) общего образования;
- разнообразие организационных форм и учет индивидуальных особенностей каждого обучающегося (включая одаренных детей и детей с ограниченными возможностями здоровья), обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов;

- гарантированность достижения планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования, что создает основу для самостоятельного успешного усвоения обучающимися знаний, умений, компетенций, видов, способов деятельности.

Реализация технологии деятельностного метода в практическом преподавании может, обеспечивается следующей **системой дидактических принципов**:

1) Принцип **деятельности** - заключается в том, что ученик, получая знания не в готовом виде, а добывая их сам, осознает при этом содержание и формы своей учебной деятельности, понимает и принимает систему ее норм, активно участвует в их совершенствовании, что способствует активному успешному формированию его общекультурных и деятельностных способностей, общеучебных умений.

2) Принцип **непрерывности** – означает преемственность между всеми ступенями и этапами обучения на уровне технологии, содержания и методик с учетом возрастных психологических особенностей развития детей.

3) Принцип **целостности** – предполагает формирование учащимися обобщенного системного представления о мире (природе, обществе, самом себе, социокультурном мире и мире деятельности, о роли и месте каждой науки в системе наук).

4) Принцип **минимакса** – заключается в следующем: школа должна предложить ученику возможность освоения содержания образования на максимальном для него уровне (определяемом зоной ближайшего развития возрастной группы) и обеспечить при этом его усвоение на уровне социально безопасного минимума (государственного стандарта знаний).

5) Принцип **психологической комфортности** – предполагает снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса, создание в школе и на уроках доброжелательной атмосферы, ориентированной на реализацию идей педагогики сотрудничества, развитие диалоговых форм общения.

6) Принцип *вариативности* – предполагает формирование учащимися способностей к систематическому перебору вариантов и адекватному принятию решений в ситуациях выбора.

7) Принцип *творчества* – означает максимальную ориентацию на творческое начало в образовательном процессе, приобретение учащимся собственного опыта творческой деятельности.

В рамках реализации системно - деятельностного подхода наиболее целесообразно использовать для решения учебно-практических и учебно-познавательных задач дидактические игры. Применение игр в обучении, это прежде всего овладения самостоятельных способов действий и рефлексии (самодиагностики деятельности) учащимися. Внедрение ФГОС второго поколения предъявляет требования к решению целого класса учебных задач, без которых цели образования не будут достигнуты.

Задача учителя – создать условия для саморазвития потенциальных возможностей и творчества учащихся на уроках истории:

- вовлечь каждого ученика в активный познавательный процесс,
- создать атмосферу сотрудничества при решении проблем,
- помочь сформировать собственное и аргументированное мнение по той или иной проблеме,
- совершенствовать интеллектуальные способности учащихся.

Инновационное развитие методики преподавания истории ориентировано, прежде всего, на формирование информационно-коммуникативной культуры учащихся. Резко возрастает роль познавательной активности учащихся, их мотивированности к самостоятельной учебной работе. Это предполагает все более широкое использование нетрадиционных форм уроков, в том числе деловых и ретроспективных игр, исследовательских, интерактивных технологий, технологий проектов.

Одной из главных задач учителя является сегодня научить анализировать факты и события, обобщать их, формулировать и

обосновывать свою точку зрения; приучать, не бояться своей личной позиции, и четко осознавать на базе каких данных она сформировалась.

Обратим внимание на познавательные УУД. Познавательные учебные действия включают умение анализировать и обобщать факты, составлять простой и развёрнутый план, тезисы, формулировать и обосновывать выводы, решать творческие задачи, представлять результаты своей деятельности в различных формах, переводить информацию из одной знаковой системы в другую и т. д.

Их можно реализовать через дидактические игры. В игре формируются и совершенствуются все группы универсальных учебных действий: личностные, регулятивные, познавательные, коммуникативные.

Во-первых, игра способствует развитию позитивных мотивов учебной деятельности, формирует положительное отношение к учению, интерес к предмету, способность к самооценке, самоопределению, самореализации, что составляет группу личностных УУД.

Во-вторых, игра учит принимать и сохранять учебную задачу, самостоятельно планировать свои действия, осуществлять итоговый и пошаговый контроль, самостоятельно вносить коррективы в действия, критически оценивать себя и окружающих, адекватно воспринимать оценку учителя. Таким образом, формируются регулятивные УУД.

В-третьих, игровые коллизии вызывают у детей стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Таким образом, игровые действия направлены на развитие воображения, внимания, памяти, речи, мышления, рефлексии, творческих способностей, умения оперировать логическими приёмами анализа, сравнения, классификации, работать с информацией, устанавливать причинно-следственные связи, провоцирует детей на устные и письменные формы высказывания. А это и есть то, что составляет основу познавательной деятельности, формирующую познавательные УУД.

В–четвёртых, игра создаёт условия для продуктивной коммуникации между учениками и учителем и между самими учениками. Игровые действия учат детей работать в команде (контролировать действия партнёра, уважать мнение участников игры, согласовывать действия, приходить к общему решению, учитывать разные мнения). В игре ребёнок учится формулировать собственное мнение и позицию. Всё это направлено на развитие коммуникативных УУД.

Ещё одной проблемой может стать оценивание сформированности УУД. Привычные средства оценки, например, тесты, не могут должным образом оценить результаты учебного процесса. Они не пригодны, если требуется не просто проверить знание дат, терминов, фактов, а применить эти знания. Традиционная форма контрольных и проверочных работ, выполняемых учениками, не подходит для оценивания УУД. Поэтому, кроме обычных тестовых заданий ученики в качестве итогового зачёта выполняют такие виды игровых заданий и работ как «Интервью с исторической личностью», презентации картин на исторические темы (с соответствующими комментариями историка, художника и т. д.), рецензия на исторический фильм (в старших классах), задания игрового характера.

В виду того, что пока в школах отсутствует учебно-методический комплекс, обеспечивающий реализацию Программы развития УУД, необходимо в содружестве с учителями предметниками разрабатывать необходимые методические и психолого-педагогические ресурсы для решения этих задач.

Таким ресурсом может стать электронный каталог дидактических игр, приемов, заданий предназначенных для уроков истории.

Таким образом, в рамках реализации ФГОС можно решить следующие задачи при помощи игровых технологий:

1. В направлении личностного развития. Воспитывать у учащихся интерес к истории и познанию, самостоятельность мышления, волю, упорство в достижении цели, внимательность, сосредоточенность, умение

применять имеющиеся знания на практике, умения защищать свои убеждения. Формировать умение организовать учебное сотрудничество и совместную деятельность с преподавателем и сверстниками.

2. В метапредметном направлении. Активизировать различные виды памяти ученика, формировать способность ориентироваться в необычных ситуациях, пополнить запас знаний, представлений и понятий ученика, развивать его фантазию, необходимых при организации деятельности в любой сфере.

3. В предметном направлении. Вовлечь в учебную деятельность всех учеников, далее пассивных. Повысить уровень исторического развития учеников и расширить их кругозор. Углубить представления учащихся об использовании сведений из истории в повседневной жизни.

Вывод по I главе:

Подводя итог всему вышесказанному в данной главе, важно отметить, что основной задачей игровой технологии в обучении является вовлечение ребенка в учебный процесс и принятие им в этом процессе субъектной позиции. Также с помощью игр осуществляются закрепление пройденного материала и улучшается усвоение ребенком нового или пройденного материала. При применении игр стимулируется мотивация ребенка к приобретению знаний, к стремлению быть успешным, к активному участию в процессе обучения, что является немаловажным в педагогическом процессе при работе со школьниками средней школы. Игры помогают развить в ребенке качества, необходимые ему не только в процессе обучения, но и в повседневной жизни, во взаимодействии с окружающими его людьми (уважительное отношение к мнению других людей, умение высказывать свою точку зрения, приходить к компромиссу в обсуждении, сотрудничать).

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Для построения урока в рамках ФГОС ООО необходимо выполнять следующие задачи:

1. целеполагание должно ставиться с учетом способностей, возможностей и интересов современных школьников;
2. совершенствование форм и методов обучения;
3. психолого-педагогическое сопровождение образовательного процесса.

ГЛАВА II. ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРИМЕНЕНИЮ КАТАЛОГА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР КАК ЭЛЕКТРОННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО РЕСУРСА НА УРОКАХ ИСТОРИИ

§ 2.1. Содержание и структура каталога дидактических игр

Каталог - (от греческого *katalogos* - список), перечень каких-либо предметов (книг, экспонатов, товаров), составленный в определенном порядке, облегчающем их нахождение (например, алфавитный, систематический и другой каталог в библиотеке); справочное издание, содержащее такой список, иногда с иллюстрациями (например, каталог марок).

Каталоги имеют свою историю, о которой, вероятно, мало кому известно. Днем рождения первого каталога, можно считать 1872 год, город рождения - Чикаго. Именно в этот день предприниматель Аарон Монтгомери решил использовать реализовать свой нераскупленный товар довольно оригинальным для того времени методом. Составив список залежавшегося товара, он разослал его потенциальным покупателям по почте. Результат оправдал все его ожидания. Товар был распродан, а каталоги стали одной из форм торговли. Причем часто каталоги рассылались по почте.

Каталоги бывают разные по своему виду. Подробно останавливаться на видах не будем, а скажем лишь о том, что наш каталог по виду информационный, а по типу - электронный.

Процесс разработки информационного каталога - это в первую очередь как творческая, так и ответственная работа. Совместимость огромного количества информации с ярким и неповторимым дизайном и есть основной работой при создании такого вида каталога. Цель создания данного вида продукта, осуществляется для информирования на максимальном уровне своих непосредственных партнеров и клиентов. Профессионально выполненный продукт, где присутствует гармоничное совмещение информации с иллюстрацией, способен в полной мере оповестить целевую

аудиторию и вызвать желание, что-то приобрести.

Разработанный каталог представляет собой перечень дидактических игр, которые были классифицированы в зависимости от дидактических целей игры:

1. Игры-упражнения;
2. Поисковые игры;
3. Театрализованные игры.

В ходе создания каталога мы придерживались двум принципам:

1. Каталог должен по возможности более полно описывать услуги или товары компании, их характеристики и достоинства;

2. Форма подачи информации должна быть максимально доходчивой и понятной.

Каталог разрабатывался на базе школы № 153 г. Красноярск во время прохождения педагогической интернатуры, как для учителей истории, так и других учителей – предметников, которые могут адаптировать наши игры для своего урока. На сайте nsportal.ru (ссылка доступа: <http://nsportal.ru/nikolicheva-yuliya-aleksandrovna>) можно увидеть разработку каталога.

В ходе обучения в педагогической интернатуре в МБОУ СШ №153 г. Красноярск было разработано и апробировано содержание разнообразных дидактических игр, и проанализировано их применение на уроках истории. В своей работе мы применяли игровые технологии для обучения школьников, так как было важно мотивировать детей на изучение истории.

В течение полугода с учениками 6 класса применялись различные дидактические игры, такие как игры - упражнения, поисковые игры, викторины, театрализованные игры. В учебном процессе использовались два учебника истории «История России. С древнейших времен до конца XVI века» (авторы - Данилов А.А., Косулина Л.Г.) и «Всеобщая история. История Средних веков» (авторы - Агибалова Е.В., Донской Г.М.).

Игры-упражнения употребляются для закрепления и проверки знаний, умений, навыков. В игровой форме проводилась диагностика знаний дат, личностей, исторических фактов, умение работать с документом и пользоваться исторической картой. Например, такая игра была использована на уроке по теме «Восточные славяне». Задача учеников – получить наибольшее количество баллов и составить опорный конспект «Восточные славяне» с выделением ключевых разделов. Соответственно, для достижения этого результата им необходимо внимательно слушать учителя и товарищей. Работа проводится в небольших группах, что предполагает взаимодействие и сотрудничество школьников друг с другом. Наличие нескольких групп порождает соревновательный дух ребят, стремление быть лучшими. В данном возрасте соперничество между детьми может быть хорошим стимулом для их стремления к приобретению знаний и вовлеченности в педагогический процесс. На наших уроках наблюдался живой интерес со стороны детей к данному заданию.

Включение учащихся в работу с элементами поиска, ставит их в условия выбора из обилия имеющегося материала, нужного в данной ситуации, поиска нужного способа решения учебной задачи. Такие игры:

1. Способствуют более прочному закреплению учебного материала;
2. Повышают интерес к материалу и положительный настрой;
3. Воспитывают трудолюбие, внимательность, взаимовыручку;
4. Развивают память, воображение, мышление, расширяют кругозор.

Поисковая игра «Бюро находок». В ходе этой игры главная задача ребят - установить, кому и с какой целью они отдали бы найденные вещи. Например, белые доспехи и 100 турецких ливров — собственность Жанны Д'Арк, когда она прибывает в Тур, для нее изготавливают белые доспехи и дают ливры. Всем с детства знакомая игра «Пазлы» используется для работы с картами, где главной задачей является правильно сложить карты.

Ещё одна игра для работы с картами - **«Неизвестная земля»**. Задача учеников - узнать страну, описать её место расположения, назвать реки, которые протекают на её территории, рассказать о влиянии климатических условий на жизнь и занятия страны по фрагменту контурной карты с изображением определённой страны мира.

Одним из видов игры, которая полюбилась детям, стала **интерактивная викторина «Своя игра»**. Сделана она по мотивам телевизионной игры. Проводилась она по разным темам урока, но задача перед учащимися сохранялась одна – правильно ответить на выбранный вопрос, чтобы привести команду к победе. Игра – викторина способствует развитию интеллектуальных и коммуникативных общеучебных умений, развитию организационных общеучебных умений, в том числе умения самостоятельно оценивать результат своих действий, контролировать самого себя, развитию способности к комбинаторике и пространственному мышлению. А так же способствует развитию умения работать в группе, получать радость и удовольствие от интеллектуальных побед, от своего умения показать запас знаний, быть находчивым и разгадывать трудное.

После изучения тем связанных с именем Ивана IV Грозного и под впечатлением от того, что отец убивает собственного сына, дети предложили судить его. Так появилась разработка урока – **театрализации «Суд над Иваном IV»**. Театрализация заслуживает отдельного внимания. Во-первых, подготовка занимает длительное время – около двух недель с детьми продумывали сценарий своего урока, костюмы и декорации. Все эти приготовления не делаются учителем, как часто это бывает, а дети выступают сами организаторами этого мероприятия. Все вопросы по поводу костюмов, декораций и т. д. решаются учениками. На финальный показ приходят родители учеников, что заставляет детей волноваться и более ответственно относиться к разучиванию ролей. Каждый ребенок чувствует ответственность перед всем коллективом, боится подвести их. Более того, совместное переживание, волнение перед самим спектаклем сближает детей.

Ну и, конечно же, очевидно, что в ходе такого вида деятельности у детей улучшается понимание исторических событий, закрепляются знания, полученные учащимися при изучении темы. Так же при помощи этого урока воспитывается негативное отношение к террору как способу решения политических проблем, к деспотизму и тирании, научатся давать собственную оценку неоднозначным историческим явлениям и процессам, аргументировано и логично вести дискуссию.

Таким образом, можно сделать вывод, что применение игровых технологий на уроках истории в школе обеспечивает развитие у учеников способности к сотрудничеству и коллективной ответственности. Данные качества необходимы не только на уроках истории, но и при изучении других предметов, а также в общественной деятельности учеников. Формируются не только учебные, но и личностные качества ученика, такие как ответственность, сотрудничество, взаимопомощь и уверенность в себе.

Использование каталога игр позволяет педагогу целенаправленно организовывать работу с применением игровых технологий на уроке по достижению образовательных результатов.

§ 2.2. Изучение и анализ эффективности применения дидактических игр на уроках истории

В процессе обучения актуален вопрос об оптимальном выборе, использовании методов обучения и их эффективности. Наиболее конструктивным решением является создание таких психолого-педагогических условий в обучении, в которых обучаемый может занять активную позицию, в наиболее полной мере выразить себя как субъект учебной деятельности. Это возможно при использовании в педагогическом процессе игровых технологий.

В период педагогической интернатуры в школе № 153 г. Красноярска к использованию таких игровых технологий, как: игры - упражнение, поисковые игры, викторины, театрализованные игры. Необходимость применения игры была обусловлена возрастом учеников (13 - 14 лет). В ходе учебного процесса осуществлялась обратная связь с детьми при применении заданий такого типа. Благодаря игровым технологиям появилась вовлеченность учеников в деятельность, повысился уровень их самостоятельности, способность принимать решения, ответственность в учебной работе.

Для выявления степени эффективности применения игровых технологий на уроках истории для повышения мотивации учеников было проведено мини – исследование с помощью опроса учащихся (анкета – приложение 1). В ходе исследования было опрошено 27 учеников возраста 13-14 лет. В анкете школьникам предлагалось ответить на 3 вопроса:

- 1) В чем вам помогают игры применяемые на уроке?
- 2) Сравните обычный урок и урок в игровой форме.
- 3) Расставьте цифры по мере частоты использования на уроках истории (4 – всегда, 3 – редко, 2 – почти никогда, 1 – никогда) (таблица результатов опроса в процентном соотношении – приложение 2).

На первый вопрос большинство (54%) ответили, что на уроках,

которые проводятся в игровой форме им в первую очередь помогает запоминать новые понятия, даты и события. 23% опрошенных отметили, что им проще понять новую тему. Это позволяет предположить, что игровые технологии помогают решить одну из главных задач при изучении истории: понимание темы, запоминание и использование новых дат, событий, понятий.

При сравнении традиционного урока и урока-игры большинство учащихся оказались на стороне урока - игры. Они отметили, что так им легче понять новый материал. У школьников не возникает особых затруднений в ходе уроков такого типа, и они лучше воспринимают материал, что говорит о несомненном преимуществе и пользе применения уроков такого типа.

И при ответе на третий вопрос учащиеся ответили, что в школе редко применяются игровые формы, т.к. в основном тему традиционно объясняет учитель (45,4%), либо изучение происходит самостоятельно (27%). Такие методы обучения репродуктивны и редко позволяют учащимся занять субъектную позицию в процессе обучения.

Таким образом, применение игровых технологий на уроках истории, безусловно, эффективно и помогает достичь желаемого результата, стимулируя мотивацию детей к изучению данного предмета. Это улучшает качество усвоения нового материала.

В учебном процессе важен не только результат в виде определенного объема полученных учениками знаний, но и их эмоциональное состояние, доставляют ли им удовольствие уроки, так как их напрямую влияет на результат учебного процесса. Нами было проведено исследование для выявления того, с каким настроением приходят ученики на урок, и как оно меняется к концу урока.

Для исследования была применена методика А.Н. Лутошкина «Эмоциональная цветопись» [4].

Целью этой методики является исследование эмоционального самочувствия детей школьного возраста.

Цвет – наиболее доступная и положительная форма выражения настроения.

Задание: Какое у меня настроение?

Детям выдаются специальные бланки (приложение 3), на которых они в начале и в конце каждого урока должны закрашивать специальное поле цветом, соответствующим их настроению:

красное – радостное;

зеленое – спокойное;

белое – безразличное;

серое – скучное;

коричневое – тревожное;

черное – плохое.

Большинство детей испытывают тревожное состояние, смена настроения происходит из - за ухудшения эмоционального фона при утомлении или не успешности в выполнении задания.

Исследование эмоционального климата в группе проходило на протяжении двух недель (4 урока), в нем участвовали 27 учеников 6 «А» класса школы № 153 г. Красноярск.

Таблица 1

Результаты исследования «Эмоциональная цветопись»

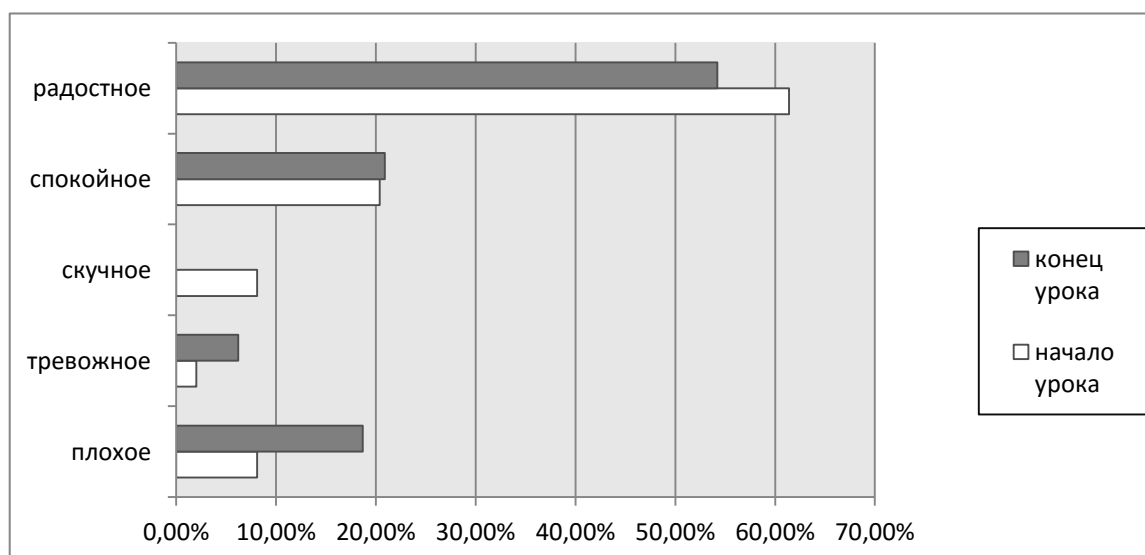
Цвет	Начало урока	Конец урока
Красный	30 (61, 2%)	26 (54,2%)
Зеленый	10 (20,4%)	10 (20,8%)
Белый	0	0
Серый	4 (8,1%)	0
Коричневый	1 (2%)	3 (6,2%)
Черный	4 (8, 1%)	9 (18, 7%)

Стоит обратить внимание, что в ходе исследования ни один ребенок ни

разу не выбрал белый цвет, что говорит о том, что ученики не чувствовали безразличия в ходу учебного процесса, и что они способны всегда определить свое настроение, так как постоянное безразличие ребенка либо его неспособность ответить на вопрос: «Какое у тебя настроение?» говорит о наличии у него некоторых психических проблем. Из результатов исследования видно, что при применении игровых технологий у детей преобладает хорошее настроение как в начале урока, так и в конце. Вероятно, дети чувствуют радость в конце урока потому, что этот урок прошел для них успешно, у них все получалось и они принимали активное участие во всех заданиях. В конце традиционных уроков у некоторых учеников наблюдалось тревожное состояние, очевидно, причиной этому было то, что они недопоняли материал и побоялись спросить при всем классе у учителя, либо у них возникли какие-то проблемы, и они получили за это плохую отметку.

В ходе исследования сложилась необычная ситуация. Дело в том, что в конце каждого урока во время исследования двое детей постоянно выбирали черный цвет. На вопрос о том, почему у них настроение стало плохим, они ответили, что не хотят уходить с урока. Это, безусловно, говорит о большой заинтересованности детей в изучении предмета и об их стремлении учиться.

Рисунок 1



Это не значит, что применение традиционного урока в педагогическом

процессе нецелесообразно. Наоборот, часто бывает, что именно традиционный урок дает хороший результат и большой объем знаний, но чаще всего этого можно достичь при работе со старшеклассниками. Это происходит оттого, что у них и без особого стимулирования присутствует осознанная мотивация к изучению того или иного предмета, они стремятся получить хороший результат в первую очередь для самих себя, а не для оценки либо похвалы, так как для них самих это является важным. В работе с детьми в возрасте 13-14 лет просто необходима постоянная стимуляция их интереса с помощью дидактической игры, так как они еще не способны в этом возрасте осознать всю важность и полезность приобретаемых знаний. Учитывая эти особенности школьников данного возраста, применение игровых технологий является очень эффективным, направленным на развитие многих различных качеств и способностей ребенка, также и на его самочувствие, уверенность в себе.

Выводы по II главе:

Таким образом, применение игровых технологий на уроках истории обеспечивает развитие у учеников способности к сотрудничеству и коллективной ответственности. Достижение ситуации успеха учениками в процессе применения игровых технологий на уроках формирует не только учебные, но и личностные качества ученика, такие как ответственность, сотрудничество, взаимопомощь, и уверенность в себе.

В связи с отсутствием методических разработок по данному вопросу и постоянная нехватка личного времени учителя для создания режиссуры дидактических игр, требующих повышенного методического и профессионального мастерства, необходимо разработать электронный каталог дидактических игр по истории и их использование, который в наибольшей степени облегчит подготовку учителей к урокам и их проведение.

В результате проведенных исследований доказано, что при регулярном

применении игровых технологий ребенок становится раскрепощенным, пропадает страх высказывать свою точку зрения ввиду того, что в классе создается благоприятная атмосфера, и ребенок уверен в помощи педагога. Также в ходе опытно-экспериментальных работ при использовании диагностической методики Лутошкина «Эмоциональная цветопись» на уроках с использованием игровых технологий было подтверждено, что у учащихся наблюдается эмоциональный подъем и есть возможность работать продуктивно дольше, так как они не чувствуют утомления, скуки или усталости.

Учитывая особенности школьников средней школы, применение игровых технологий является эффективным, стимулирующим их мотивацию к обучению, и направленным на развитие способностей, улучшение эмоционального самочувствия ребенка в коллективе класса, уверенность в себе.

Примечания для II главы

1. Колоколова И.В., Колоколова И.О. Педагогическая поддержка учащихся: теория и практика – Тирасполь.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди (Психология человеческих взаимоотношений).- М.:Знание, 1992
3. Белова Л.К. Современные методы в современном преподавании.
// Преподавание истории в школе. –2003, №9.[8, 18, 43]
4. Лутошкин А.Н. Эмоциональная жизнь детского коллектива. – М.: «Знание», 1978
5. Борзова Л. П. Игры на уроке истории: Метод. пособие для учителя. – М.: издательство ВЛАДОС – ПРЕСС, 2001.[48]

Заключение

Таким образом, теоретическое и практическое исследование позволило сформулировать следующие выводы согласно поставленным задачам:

Основываясь на анализе психолого - педагогической литературы, сущность игровых технологий состоит в совокупности педагогических действий и приёмов, направленных на организацию учебного процесса и создающих специальными средствами условия, инициативному и творческому освоению учебного материала в процессе познавательной деятельности. Основной задачей игровых технологий является вовлечение ребенка в учебный процесс, усиление мотивации к приобретению новых знаний. С помощью игровых технологий осуществляется закрепление материала и улучшается усвоение его ребенком. Они помогают школьнику активно стать успешным, быть уверенным в собственных силах. Обеспечивают способность развития в ребенке различных качеств, необходимых во взаимодействии с окружающими его людьми: с родителями, сверстниками, учителями.

Дидактические игры — это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения детей, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности. Дидактическая игра – это педагогически направленная творческая деятельность, находящаяся в тесной связи с другими видами учебной работы, где обучающие воздействие оказывает дидактический материал. Игровые приемы и ситуации выступают как средство стимулирования учащихся к учебной работе. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия.

В ходе исследования нами были выявлены условия эффективного

использования игр:

- 1) соответствие игры дидактическим целям урока. Содержание дидактических игр должно, прежде всего, отражать учебный материал урока.
- 2) разнообразие игр по содержанию и формам проведения. Необходимо предусмотреть несколько вариантов использования игры, учитывая:
- 3) уровень познавательной деятельности учащихся (от репродуктивного поиска аналогов к переносу знаний и способов действий в нестандартную ситуацию и далее к творчеству, к прогностическому поиску, связанному с созданием принципиально нового, благодаря обращению к фантазии или простейшему экспериментальному исследованию);
- 4) уровень коллективности класса (от индивидуальных игр к групповым и коллективным);
- 5) характер организации игры (от организации игры учителем до самоорганизации).
- 6) определение места дидактической игры в структуре урока, времени и методики ее проведения.
- 7) доступность и привлекательность игры для детей. Только в этом случае можно вызвать у детей хорошее настроение, удовлетворение от удачного ответа.
- 8) Эмоциональность игры. Особую педагогическую нагрузку несет элемент соревнования между командами или отдельными участниками игры.

Знание ФГОС при построении учебного процесса позволят организовать необходимые условия для помощи ребенку при усвоении материала. Таким образом, в рамках реализации ФГОС можно решить следующие задачи при использовании дидактических игр:

В направлении личностного развития. Воспитывать у учащихся интерес к истории и познанию, самостоятельность мышления, волю, упорство в достижении цели, внимательность, сосредоточенность, умение применять имеющиеся знания на практике, умения защищать свои

убеждения. Формировать умение организовать учебное сотрудничество и совместную деятельность с преподавателем и сверстниками.

- В метапредметном направлении. Активизировать различные виды памяти ученика, формировать способность ориентироваться в необычных ситуациях, пополнить запас знаний, представлений и понятий ученика, развивать его фантазию, необходимых при организации деятельности в любой сфере.

- В предметном направлении. Вовлечь в учебную деятельность всех учеников, далее пассивных. Повысить уровень исторического развития учеников и расширить их кругозор. Углубить представления учащихся об использовании сведений из истории в повседневной жизни.

Опытно-экспериментальной работой доказано, что обогащение и апробация в учебном процессе дидактических игр, их использование в виде каталога, являются эффективной поддержкой образовательной деятельности педагога и учащихся. В связи с отсутствием методических разработок по данному вопросу и постоянная нехватка личного времени учителя для создания режиссуры дидактических игр, требующих повышенного методического и профессионального мастерства, разработка электронного каталога дидактических игр по истории и его использование облегчит подготовку учителей к урокам и их проведение. Разработанный нами каталог могут использовать как учителя истории, так и учителя-предметники, которые могут адаптировать игры под свой урок.

4. Теоретическая разработка проблемы и экспериментальная проверка результатов подтвердили, что включение дидактических игр в педагогический процесс обеспечивает мотивацию ребенка к получению знаний и взаимодействию, создает благоприятный эмоциональный климат и сотрудничество с одноклассниками. В процессе применения игровых технологий на уроках формирует не только учебные, но и личностные качества ученика, такие как ответственность, взаимопомощь и уверенность в себе, стремление к общему коллективному результату работы, умение

выслушивать и высказываться.

В ходе экспериментальной проверки доказана, что обогащение и апробация в учебном процессе различных игровых технологий является эффективной поддержкой учеников и основой создания успеха на уроке.

Использование диагностического метода опроса для выявления степени эффективности применения игровых технологий, разработанного нами самостоятельно дали следующие данные: 54 % опрошенных на вопрос в чем им помогают игры, ответили, что они помогают понять тему, запомнить и использовать даты, события и понятия, узнать больше о исторических личностях. При сравнении обычного урока и урока в игровой форме большинство учащихся оказалось на стороне урока в игровой форме.

Целесообразность и эффективность разработанного каталога дидактических игр на уроках истории подтверждают правомерность выдвинутой гипотезы.

Дальнейшее направление исследования может быть связано с разработкой и применением каталога дидактических игр по другим дисциплинам.

Список литературы

Электронные ресурсы

1. Курлаев К.О. Сущность и структура дидактической игры [Электронный ресурс] // Сидоров С.В. Сайт педагога-исследователя. – режим доступа: http://si-sv.com/publ/1/didakt_igra/14-1-0-91, свободный.
2. Федеральные государственные образовательные стандарты [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://standart.edu.ru>, свободный

Литература

1. Аникеева, Н.П. Игра – Воспитание – Личность: монография / Н.П. Аникеева. – Новосибирск: Изд-во НГПУ, 2012. – 223 с.
2. Алферов А.Д. Психология развития школьников. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2000. – 384 с.
3. Башлий Е.В. Игровые методы как одна из форм активных методов обучения // Дополнительное образование. – 2004. – №4. – С. 42-47.
4. Белова Л.К. Современные методы в современном преподавании. // Преподавание истории в школе. –2003, №9.[8, 18, 43]
5. Борзова Л. П. Игры на уроке истории: Метод. пособие для учителя. – М.: издательство ВЛАДОС – ПРЕСС, 2001.[48]
6. Вавилова Л.Н., Кузина Т.С. Методические рекомендации/ Под общ. ред. В.М.. Паниной. – Кемерово: Изд-во ГОУ «КРИПО», 2007.- 94 с.
7. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография – М.: Педагогическое общество России, 2008. – 128 с.
8. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/ М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. – 112 с.
9. Игры и занимательные задания по истории. Авт.- сост. Субботина М.А.-М. «Дрофа» 2003.

- 10.История. 5-11 классы: технология современного урока/ авт.-сост. В.В. Гудкова и др. –Волгоград: Учитель, 2009./ 207с.: ил.
- 11.История. 5-11 классы: игровые технологии на уроках истории и внеклассных занятиях / авт.-сост. Ярцева Н.Н и др. –Волгоград: Учитель, 2009.- 95с.:ил.
- 12.Кайюа Р. Что такое игра. // Курьер «ЮНЕСКО», 1980. - № 2, с. 67
- 13.Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. ред. В.С. Кукушина. – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н/Д: Издательский центр «МарТ», 2005. – 592 с.
- 14.Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории - М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. — 256 с. — (Библиотека учителя истории).
- 15.Короткова М.В. Нетрадиционные формы урока истории: игра и дискуссия - М: "Дрофа" 2004
- 16.Крайг Г. Психология развития / Пер. с англ. Н. Мальгиной и др. – 7-е изд. – СПб.: Питер, 2000. – 987 с.
- 17.Кульневич С.В., Лакоценина Т.П. Современный урок. М. «Учитель» 2005.
- 18.Лопатюк Л.М.. Нестандартные уроки истории. 5-6 классы / Волгоград: Учитель - АСТ, 2004
- 19.Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. – М.6 МПУ, Рос. пед. агентство. 1996. – 269 с.
- 20.Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
- 21.Смирнов С.А. Педагогика: педагогические теории. Системы, технологии. – М., 1999.[114, 116, 119]
- 22.Шишков С.Е., Кальней В.А. Мониторинг качества образования в школе. – М., Педагогическое общество России, 1999.[201, 203]
- 23.Шмаков С. А. Её величество игра. –М., 1992. – 230 с.
- 24.Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Владос-пресс, 1999.
- 25.Ярцева Н.Н. История 5-10 классы. Игровые технологии на уроках и внеклассных занятиях/Н.Н. Ярцева – Волгоград: Учитель, 2009. 95 С.

Приложения

Приложение 1

Анкета ученика общеобразовательной школы

1. Выбери один вариант. Когда на уроке проводятся игры, соревнования и/или мини-спектакли:

А) мне легче понять новую тему;

Б) я быстрее запоминаю новые понятия, даты, и события

В) мне это нравится, но я так же запоминаю и при обычном объяснении учителя.

2. Выбери один вариант. Если сравнивать обычный урок и урок в игровой форме:

А) в течении простого урока я могу узнать больше нового

Б) во время игры проще понять что-то новое

В) во время урока-игры я чувствую себя растерянно, не могу быстро реагировать

3. Расставьте цифры по мере частоты использования (3-всегда, 2- редко, 1- никогда). В моей школе на уроках истории:

А) Проводят разные игры

Б) учитель объясняет материал с помощью учебника

В) изучаем тему самостоятельно с помощью учебника

Таблица результатов исследования

Вопрос/варианты ответов	Ответы учеников
<p>1. Выбери один вариант. Когда на уроке проводятся игры, соревнования и/или мини-спектакли:</p> <p>А) мне легче понять новую тему;</p> <p>Б) я быстрее запоминаю новые понятия, даты, и события</p> <p>В) мне это нравится, но я так же запоминаю и при обычном объяснении учителя.</p>	<p>33%</p> <p>45%</p> <p>22%</p>
<p>2. Выбери один вариант. Если сравнивать обычный урок и урок в игровой форме:</p> <p>А) в течении простого урока я могу узнать больше нового</p> <p>Б) во время игры проще понять что-то новое</p> <p>В) во время урока-игры я чувствую себя растерянно, не могу быстро реагировать</p>	<p>6%</p> <p>88%</p> <p>6%</p>
<p>3. Расставьте цифры по мере частоты использования (3- всегда, 2- редко, 1- никогда). В моей школе на уроках истории:</p> <p>А) Проводят разные игры</p> <p>Б) учитель объясняет материал с помощью учебника</p> <p>В) изучаем тему самостоятельно с помощью учебника</p>	<p>64%</p> <p>27%</p> <p>9%</p>

Бланки для исследования «Эмоциональная цветопись»

29.09. 2015	1.10. 2015	6.10 2015	8.10. 2015	13.10. 2015	15.10. 2015

красный – радостное

зеленый – спокойное

белый – безразличное

серый – скучное

коричневый – тревожное

черный – плохое

Восточные славяне

Класс делится на 5 групп, которые поочередно бросают кубик и делают ходы (бумажный вариант игрового поля прикрепляется к магнитной доске и у каждой команды фишка-магнит определенного цвета). Каждая ячейка (стрелка с гиперссылкой) – это определенное задание, выполнение которого оценивается баллами от 1 до 5, есть бонусы-плюсы и бонусы-сюрпризы.

Игровое поле делится на блоки (картинки) - расселение восточных славян, занятия восточных славян, общественная жизнь восточных славян, нравы восточных славян, религия восточных славян.

Задача команд получить наибольшее количество баллов. Кроме того по ходу игры каждый ученик в тетради составляет опорный конспект «Восточные славяне» с выделением ключевых блоков-разделов.

1. Задания для блока «Расселение восточных славян»

1. 1 балл. Перед вами фрагмент документа, который является основным источником о жизни восточных славян, представьте его – название, автор, дата создания.

«... откуда пошла Русская земля, кто в Киеве первым начал княжить, и с коих пор известна Русская земля... славяне пришли и поселились по Днепру и назвались полянами, а другие — древлянами, поскольку селились в лесах, а еще другие поселились между Припятью и Двиной и назвались дреговичами, иные расселились по Двине и прозвались полочанами по речке, которая впадает в Двину и называется Полотой. Те же славяне, которые поселились около озера Ильменя, прозвались своим именем — словенами (славянами), и построили город, и назвали его Новгородом. А другие расселились по Десне, и по Сейму, и по Суле и назвались северянами. И так разошелся славянский народ ...»

Ответ: летопись «Повесть временных лет», автор монах Киево-Печерского монастыря Нестор, дата создания – 1114 год (нач. 12 века, правление Владимира Мономаха)

2. 2 балла. Какие два понятия лишние. Объясните почему?

Древляне, печенеги, поляне, кривичи, хазары, древляне, вятичи

Ответ: к славянским племенным союзам НЕ относятся печенеги и варяги

3. 3 балла. Внимательно изучите карту расселения восточных славян слайд 7 (20 секунд) и через 20 секунд воспроизведите на карте название племенных союзов восточных славян

4. 4 балла. Соотнесите и дополните таблицу

название племенного союза	племенной центр	название рек, озер
поляне	Смоленск	верховье Волги
ильменские словене	Искоростень	р. Днепр
кривичи		р. Припять
древляне		междуречье Оки и Волги
вятичи	Горьдно	р. Волхов, о.Ильмень

Ответ:

название племенного союза	племенной центр	название рек, озер
поляне	Киев	р. Днепр
ильменские словене	Новгород	р. Волхов, о.Ильмень
кривичи	Смоленск	верховье Волги
древляне	Искоростень	р. Припять
вятичи	Горьдно	междуречье Оки и Волги

5. Переход хода любой из команд

2. Задания для блока «Занятия восточных славян»

1 балл. По рисунку определите занятие восточных славян *слайд 16*.

Ответ: бортничество – сбор меда диких пчел

2. 2 балла. По картине назовите не менее 5 занятий славян

Ответ: земледелие, скотоводство, охота, ремесло, торговля, рыболовство

3. 3 балла. Выберите три сельскохозяйственных культуры, которые НЕ могли быть на столе восточных славян: репа, картофель, помидор, гречиха, капуста, подсолнух, морковь, кукуруза, горох. Назовите самое популярное блюдо восточных славян.

Ответ: лишние – картофель, подсолнух, кукуруза; самое популярное блюдо – репа, ставшее даже героиней русской народной сказки.

4. 4 балла. Назовите две основные системы земледелия, распространенные у восточных славян. Объясните регионы их развития и способ организации (с опорой на иллюстрацию). *Слайд 18*.

Ответ: подсечно-огневая распространена в лесных районах и пашенная (переложная), двухполье – в равнинной местности.

5. 5 балла. Соберите основной торговый путь восточных славян «из варяг в греки»:

р. Нева

_____ море

р. Днепр

р. Волхов

р. Ловать

_____ море

Ладонежское озеро

озеро Ильмень

Ответ: Балтийское море, р. Нева, Ладонежское озеро, р. Волхов, озеро Ильмень, р. Ловать, Черное море

3. Задания для блока «Общественная жизнь восточных славян»

1. 1 балл. Определите общественный строй восточных славян по иллюстрации *слайд 22*.

Ответ: вервь – соседская община

2. 2 балла. Составьте логическую цепочку: появление излишков, выделение знати (появление неравенства), развитие орудий труда, появление частной собственности

Ответ: развитие орудий труда – появление излишков – появление частной собственности – выделение знати (появление неравенства)

3. 3 балла. Соберите термин и дайте ему определение: ОЯМДИТРАЕ РТЙОС ЯОНВАНЕ

Ответ: строй «военная демократия» - период, когда главная роль принадлежала князю и дружине, но по-прежнему собиралось вече.

4. 4 балла. Назовите две общие черты родовой общины и соседской общины и два отличия

Ответ: общее – примитивные орудия труда и общие поля, луга, реки, озера; отличия – в родовой общине нет частной собственности и кровнородственная общность, а не территориальная.

5. 5 баллов. Задайте вопрос любой из команд по теме занятия

5. Задания для блока «Нравы восточных славян»

1. 1 балл. Назовите обряд восточных славян, изображенной на картине художника и что он обозначал *слайд 31*?

Ответ: тризна – похоронный обряд, включал пир и военные состязания в память о покойном.

2. 2 балла. По иллюстрациям узнайте праздники восточных славян и расположите их по хронологии. *Слайд 33*.

Ответ: святки (конец декабря – начало января), масленица (проводы зимы), праздник Ивана Купала (в ночь с 23 на 24 июня).

3. 3 балла. По историческим источникам назовите черты славянского менталитета.

Маврикий Стратег, византийский писатель: *«Мужественно выдерживают они пребывание в воде, так что часто некоторые из числа остающихся дома, будучи застигнуты внезапным нападением, погружаются в пучину вод. При этом они держат во рту специально изготовленные выдолбленные внутри камыши, достигающие до поверхности воды, а сами, лежа навзничь на дне (реки), дышат с помощью их; и это они могут проделывать в течение многих часов, так что совершенно нельзя догадаться об их (присутствии)»*

«их никоим образом нельзя склонить к рабству или подчинить своей стране»; попавшим к ним на войне пленникам они предлагают на выбор: за выкуп вернуться на родину или остаться среди славян "на положении свободных и друзей»

Прокопий Кесарийский, византийский писатель: *«Вступая в битву, большинство из них идет на врагов со щитами и дротиками в руках, панцирей же они никогда не надевают; иные не носят ни рубашек [хитонов], ни плащей, а одни только штаны, подтянутые широким поясом на бедрах, и в таком виде идут на сражение с врагами».*

Н.М. Карамзин История государства Российского: *«Всякий путешественник был для них как бы священным: встречали с ласкою, угощали с радостью, провожали с благословением.... Славянин, выходя из дому, оставлял дверь отворенную и пищу готовую для странник».*

Ответ: гостеприимство, храбрость, находчивость, свободолюбие

4. 4 балла. Почему меч – главное оружие восточных славян имел закругленный кончик?

Ответ: закругленный кончик меча свидетельствовал о том, что это оружие использовалось как рубящее.

5. 5 баллов. Поясните обереги восточных славян – секира Перуна, бубенчики, ключик, ложка, вышивка.

Ответ: ложки, символизирующие сытную жизнь; декоративные ключики — символ богатства; топорики (секира) — знак

языческого Перуна — покровителя урожая, дарует смелость в выборе правильных решений, успешность и богатство; бубенчики, свистульки— защиту от разных бед. На одежде орнамент традиционно располагался по кругу — на подоле, на поясе, на рукавах, на вороте. Главным назначением вышивки защита от порчи и прочего зла.

6. Задания для блока «Религия восточных славян»

1. 1 балл. Плюс один.

2. 2 балла. Найдите термины, относящиеся к теме и расшифруйте их

В	Я	А	С	Д
О	З	Е	Л	Н
Л	Ы	Ш	О	Ю
Х	Ч	И	Д	О
В	Е	С	Т	В

Ответ: волхв - жрец, язычество – религия восточных славян, обожествление сил природы, идол – изображение богов

3. 3 балла. Почему древние славяне, прежде чем срубить дерево ставили рядом с ним чашку с едой или водой, объясняли причину, а потом шли не домой, а купались в реке.

Ответ: чашку с едой, чтобы дух дерева вышел полакомиться, и ему не было бы больно, объяснение и купание в реке, чтобы дух не обиделся и не стал преследовать и наказывать.

4. 4 балла. Каким богам поклонялся земледелец. Назвать не менее трех.

Ответ: Перун – бог грома и молнии, Дажьбог – бог солнца, Макошь – богиня плодородия.

5. 5 баллов. Подпишите изображение богов *слайд 48*.

7. Создание интеллектуальной карты «Восточные славяне» и подведение итогов игры.

Подводятся итоги игры.

Затем группы обсуждают свои варианты опорных конспектов и представляют на листе А4 единую для группы работу классу. Презентация по блокам - 1 группа расселение восточных славян, 2 группа – занятия, 3 группа - общественная жизнь, 4 – нравы, 5 - религия восточных славян, остальные группы дополняют и корректируют. В результате на интерактивной доске (вариант на пустом слайде презентации с компьютера, если нет интерактивной доски) школьники самостоятельно создают интеллектуальную карту по теме «Восточные славяне».

Тема урока: «Столетняя война»

Игра "Чистая доска"

Правила игры: вся доска заполнена разными вопросами. Ответы на них вы получите, рассматривая новый материал. Я время от времени буду спрашивать, готовы ли вы ответить на какой-нибудь вопрос. Если вы даёте ответ на него, то этот вопрос убирается. Задача игры состоит в том, чтобы к концу урока доска оказалась чистой. Вопросы записаны на доске:

Какими причинами была вызвана Столетняя война?

Почему в первых битвах Столетней войны армия англичан побеждала французскую армию?

Покажите на карте сражения начального и конечного этапов войны?

Какая армия более боеспособная и подготовленная к войне?

Между какими феодальными партиями шла борьба за власть?

Кто изображен на портрете?

Почему Жанну Д'Арк часто называют Орлеанской Девой?

Каковы итоги войны?

Почему на втором этапе войны Франция стала одерживать победы?

Тема: «Суд над Иваном Грозным».

Учитель: - Сегодня наш урок пройдет в виде ролевой игры, в ходе которой свершится суд над Иваном Грозным. В нашей игре присутствуют все субъекты судебного процесса: судья, секретарь судебного заседания, прокурор, адвокат, свидетели, обвиняемый, которые будут исполнять свои роли в соответствии со своими правами и обязанностями.

- Правление Ивана Грозного вызывало и вызывает самые противоречивые оценки современников и потомков. Одни видят в его деяниях большой государственный смысл: стремление к централизации, укреплению государства. Другие резко отрицательно судят личность и деяния Грозного, акцентируют внимание на казнях, опричнине, разорении страны.

- Цель нашего судебного заседания, выяснить каким было правление Ивана Грозного созидательным или разрушительным для государства в целом, но учтите, судить историческую личность мы не имеем права и поэтому вместо приговора мы должны с вами в конце урока сделать вывод о правлении Ивана Грозного.

Судья: - Встать, суд идет.

- Подсудимый, ваше имя?

Иван Грозный (махая посохом). Ты что же, холоп, имени моего не ведаешь? Государя, царя Ивана Васильевича не признаешь?! (ударяет посохом).

Судья: - Гнев к делу отношения не имеет. Уточняю вопрос: известно ли подсудимому его имя Грозный?

Иван Грозный: - Да.

Судья: - Почему народ дал вам такое прозвище?

Иван Грозный: - За внешний вид.

Прокурор: - Ваша честь, я возражаю, Иван Грозный получил такое прозвище потому, что не терпел смелых высказываний. Жестоко расправлялся со своими оппонентами. Часто устраивал казни для устрашения народа. Иоанн на протяжении всей своей жизни оставался тираном.

Адвокат: Ваша честь, прошу слова!

-У защиты имеется свидетель, приведет факты, объясняющие такую жестокость.

- Я прошу пригласить в зал суда митрополита Макария.

Секретарь судебного заседания: - В зал суда приглашается митрополит Макарий.

Судья: - Вы предупреждаетесь, что несете ответственность за дачу ложной информации.

Адвокат: - Митрополит Макарий чем, по вашему мнению, можно объяснить жестокость Иоанна?

- Митрополит Макарий: - В 3-х летнем возрасте Иоанн в 1533 г. потерял отца Василия III, а спустя 5 лет Иван IV. Потерял и родительницу. Правитель – мальчик, наделенный умом, насмешливый и ловкий, с ранних лет чувствовал себя сиротой, обделенным вниманием. К этому прибавилось ожесточенная борьба за власть группировок Глинских и Бельских, Шуйских и Воронцовых. К управлению страной приходила то одна, то другая группировка, все это сопровождалось интригами и казнями. «Боярское правление» (1538-1547 г.г.) сопровождалось беззастенчивым расхищением казны раздачей должностей «своим людям», расправами, разбоями.

- В такой обстановке рос великий князь Иван Васильевич. Уже в те годы в его характере формируются не привлекательные черты: пугливость и скрытость, мнительность и трусливость, недоверчивость и жадность. Наблюдая сцены междоусобиц и расправ, он и сам, взрослея, входит во вкус. – Молодого великого князя возмущали несправедные дела бояр в городах. От их лихоимства страдали дворяне и «Черные люди».

- Прокурор: - У нас есть неопровержимые доказательства того, что Иван IV совершил убийство собственного сына – это картина Ильи Репина «Иван Грозный и сын его Иван 16 ноября 1581 г.». Сегодня эта картина находится в Третьяковской галерее. Картина психологическая. Большое значение Репин придал цвету в ней очень много красного. Именно этот цвет, передал трагедию. Репин с особой силой выписал лица героев трагедии. Это воспаленное лицо царя Ивана, на нем еще не угасла вспышка ярости, но есть уже ужас и раскаяние. Лицо сына предсмертное, но прощающее отцу его поступок. Стекленющие глаза царевича и др. элементы картины передают драматический шок.

Судья: - Подсудимый, узнаете ли вы себя, на этой картине? Отвечайте!

Иван Грозный: - опутали злодеи. Я не хотел. Господом сын мне в наследники дан. Это бояре против меня его возмутили.

Судья: - Подсудимый назовите имена бояр.

Иван Грозный: - Изменники Курбские, Шуйские. Не успел я их всех в опричнину уничтожить.

Прокурор: - Сторона обвинения приглашает свидетеля данного преступления Годунова.

Секретарь судебного заседания: - В зал суда приглашается Годунов

Судья: - Вы предупреждаетесь, что несете ответственность за дачу ложной информации.

Прокурор: - Как все произошло?

Годунов: - Иоанн просил отца послать его освободить от неприятелей Псков, восстановить честь России. Царь в гневе закричал: « Мятежник! Ты вместе с боярами хочешь свергнуть меня с престола!». И посохом несколько раз ударил царевича по голове. Несчастный сын упал обливаясь кровью. Ярость царя исчезла. Побледнев от ужаса, в трепете, в иступлении царь воскликнул: «Я убил сына!». После этого Иоанн кинулся его обнимать , старался удерживать кровь, текущую из глубокой раны, плакал, рыдал, звал врачей, молил бога о милосердии, сына о прощении. Царевич лобзал руку

отца, нежно изъявляя ему любовь и сострадание, убеждал его не предаваться отчаянию, сказал, что умирает верным сыном и подданным. Иоанн – сын жил еще 4 дня и скончался в Александровской слободе 19 ноября 1581 года. Царь несколько дней сидел неподвижно у трупа сына без пищи и сна. 22 ноября бояре, князья – все в черной одежде – понесли гроб в Москву. Царь шел за гробом до самой церкви Св. Михаила Архангела. Там он сняв с себя царскую одежду, бился о гроб и о землю с пронзительными воплями.

Адвокат: - Свидетель, вы утверждаете, что мой подзащитный был в гневе в момент убийства.

Годунов: - Да.

Адвокат: - Как вы думаете, в таком состоянии придавал ли он значение своим действиям и мог ли он предвидеть опасные последствия?

Годунов: - Он был в сильном гневе и значение своим действиям не придавал. Преступных последствий не предвидел и не желал их наступления, т.к. царь любил своего сына, он брал его с собой повсюду: в Думу, вместе с ним объезжал государство. Он в нем хотел видеть себя. Царь глубоко раскаивался в содеянном, даже высказывал мысль об оставлении света и постриги в монахи.

Адвокат: - У меня нет больше вопросов.

Прокурор: - Прошу пригласить еще одного свидетеля – Митрополита Филиппа.

Секретарь судебного заседания: - В зал суда приглашается Митрополит Филипп.

Судья: - Вы предупреждаетесь, что несете ответственность за дачу ложной информации.

Прокурор: - Расскажите об опричнине.

Митрополит Филипп: - Иоанн предложил боярам и чиновникам создать для своей и государственной безопасности – особых телохранителей и предложил им устав опричнины. Царь объявил своей собственностью ряд городов и выбрал тысячу телохранителей из князей, дворян, боярских детей.

В самой Москве он взял себе Чертольскую и Арбатскую улицы, половину Никитинской улицы.

Эта часть Москвы, тысячная дружина, новый двор, как отдельная собственность царя находившаяся под непосредственным ведомством, и были названы опричниной (от слова «опричь» - т.е. кроме, особо). А все остальное, т.е. государство – земщиной, которой Иоанн поручил править земским боярам. Начался «перебор людишек» - с опричниной территории помещиков выводят «в иные города» вместе с их семьями, крестьянами, холопами. Все это сопровождается насилием, грабежами и убийствами. Опричники расправлялись с неугодными царю и им самим людьми.

Адвокат: - А что послужило поводом для введения опричнины?

Митрополит Филипп: - Страх наведенный царем на князей и бояр, привел к бегству многих за рубеж. Изменил Иоанну его недавний любимец князь Андрей Курбский. Он советовал Сигизмунду II Августу, как нанести поражение России. И поэтому царь подозревал всех и искал предлога для наказания мнимых виновников.

Адвокат: - У меня вопросов нет.

Судья: - Мы переходим к прениям сторон. Адвокат вам слово.

Адвокат: - Правление моего подзащитного было созидательным для государства, а жестокость и неуправляемый гнев это все следствие той обстановки в которой рос Иоанн IV. Убийство сына он совершил в состоянии аффекта, т.е. вследствие сильного гнева не придавая значения своим действиям.

Своей опричниной с ее кровавыми оргиями царь, несомненно, достиг укрепления режима личной, неограниченной власти. С помощью опричнины Грозный подавил всякую оппозицию, ликвидировал очаги удельного сепаратизма, остатки, и без того невеликие, самостоятельности и независимости в словах и действиях подданных.

Прокурор: - Сторона обвинения считает, что правление Ивана Грозного было разрушительным для государства, т.к. оно стало своего рода восточной

тиранией, деспотией. Народ заплатил за это страшную цену. В России 70-80х г.г. XVI в. разразился настоящий хозяйственный кризис – запустение сел, деревень, городов, гибель огромной массы людей, бегство многих на окраины.

Секретарь судебного заседания: - Всем встать. Суд удаляется на совещание.

Учитель: - Пока суд совещается, мы ответим на несколько вопросов:

1. В какой обстановке рос Иоанн IV?
2. Как это отразилось на его характере и на дальнейшем правлении ?
3. По какой причине царь убил своего сына?
4. Что такое аффект?
5. Что такое опричнина и каковы ее последствия?
6. С какой целью ввел опричнину Иван IV?
7. Анализ высказывания «Малые погрешности кажутся большими, если обнаруживаются в поведении тех, кому доверена власть.» Плутарх, древнегреческий писатель.

Судья: - Личность Иоанна Грозного сложна и многогранна. Он имел превосходный ум, образование, обладал твердостью характера.

Во внешней политике Иоанн неуклонно следовал великим намерениям своего деда. Он сам разбирал тяжбы, выслушивал жалобы, работал с документами, не выносил гнусного пьянства. Иоанн изъяслял уважение к искусствам и наукам. Он не основал академии, но способствовал народному образованию – строил церковные школы. Наконец Иоанн знаменит в истории как законодатель и строитель государства. Новые законы, учреждения, налоги всегда объявлялись через приказы.

В царствование Иоанна Васильевича было построено много городов, в их числе: Чебоксары, Козьмодемьянск, Орел, Данков, Елифан, Венев, Чернь, Алатырь, Арзамас.

Иван IV ввел новый царский судебник (свод законов), который называли «Второй Русской Правдой». Он явился важным шагом на пути

централизации страны. В период его правления было присоединено к России три татарских ханства.

Что касается жестокости в том числе и опричного террора, то не без резона говорить о нравах, характерных и для России, и для других стран той эпохи (вспомним хотя бы о массовых убийствах Варфоломеевской ночи во Франции в 1572 г. когда за две недели вырезали по всей стране более 30000 человек). Поэтому народ отверг память о нем как о царе мучителе. Иоанна IV до настоящего времени называют Грозным, так же как и его деда Иоанна III. И это имя звучит скорее в похвалу, чем в укоризну. Поистине «история злопамятней народа».

IV. Итог урока.

Учитель: - Давайте с вами подведем итог урока и ответим на вопрос: каким же было правление Ивана Грозного, разрушительным или созидательным для государства в целом?

Поисковые игры

«СКОЛЬКО СПОСОБОВ ПРИМЕНЕНИЯ ПРЕДМЕТА?»

Учитель показывает фото или рисунок какого-либо предмета быта средневековых людей, их орудия труда и т. п. Ученикам необходимо назвать как можно больше разнообразных способов их применения. Победит тот, кто назовет наибольшее количество функций предмета (способ применения может быть нетрадиционным, но реалистичным). Например, это могут быть орудия труда. Поощряются самые неожиданные и оригинальные варианты. Игра активизирует и развивает основные параметры креативности.

«БЮРО НАХОДОК»

На доске вывешиваются предметы, которые в исторической традиции связаны с деятельностью определенной личности. Ученики должны установить, кому и с какой целью они отдали бы найденные вещи. Например, белые доспехи и 100 турецких ливров — собственность Жанны Д'Арк, когда она прибывает в Тур, для нее изготавливают белые доспехи и дают ливры.

«ВОССТАНОВИ ИЗОБРАЖЕНИЕ»

Для проведения этой игры нужно несколько картинок разрезать на части. Отдельные фрагменты учитель оставляет себе, остальные кладет в конверт. Игровые задания для учеников могут быть сформулированы следующим образом: «Известно, что археологи восстанавливают предметы древности иногда даже по кусочкам. Вы, археологи, которые во время раскопок нашли поврежденный предмет. Ваша задача на основе уцелевших кусочков восстановить первичный вид предмета. Ученики должны сопоставить части и на их основе полностью дорисовать изображение предмета. Правильность выполнения проверяется при помощи тех частей, которые остались у учителя. К примеру, это может быть часть изображения

исторической памяти. После «реставрации» предмета учитель может предложить ученикам сравнить созданное ими изображение с аутентичным.

«НЕИЗВЕСТНАЯ ЗЕМЛЯ»

Ученики получают фрагменты контурной карты с изображением определённой страны древнего мира. Необходимо узнать страну, описать её место расположения, назвать реки, которые протекают на её территории, рассказать о влиянии климатических условий на жизнь и занятия страны.

«ПАЗЛЫ»

Для проведения игры вырезать из старого атласа карты, наклеить их на картон, а потом ножницами разрезать каждую карту на части (пазлы). Задание заключается в том, чтобы правильно сложить карты.