

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС.....	7
§1.1. Особенности и условия использование игровых технологий в образовательном процессе.....	7
§1.2. Психолого-педагогические особенности детей среднего школьного возраста.....	18
§1.3. Реализация требований ФГОС на уроках истории при использовании игр.....	23
ГЛАВА II. ИГРЫ-ПЯТИМИНУТКИ НА УРОКАХ ИСТОРИИ.....	32
§ 2.1.Классификация игр-пятиминуток.....	32
§ 2.1.Особенности применения игр-пятиминуток на уроках истории.....	36
Заключение	53
Список литературы	56
Приложение	58

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. 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 игры.

Активная роль игр 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 игрой: 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.

Ни для кого не секрет, что сейчас наблюдается снижение уровня знаний учащихся по ряду предметов, в том числе и по истории. Это можно объяснить качеством уроков: шаблоном, однообразием, формализмом, скукой. Многие учителя ищут разные способы «оживления» урока, привлечения учащихся к активной работе, разнообразию форм объяснения нового материала.

Игровые технологии - одно из условий организации обучения и воспитания школьников. Эффективность игровой технологии в обучении и развитии хорошо известна. Занятия в игровой форме делают ближе школьное обучение к реальной жизни. Учащиеся с интересом включаются в такие занятия, так как здесь нужно проявить не только свои знания, но и креативность. С помощью игровых технологий можно решить проблему дифференциации обучения, организации самостоятельной познавательной деятельности учащихся, физического эксперимента.

Степень изученности проблемы:

Подробный анализ педагогических технологий вообще и игровых технологий в частности, дает в своей книге «Современные образовательные технологии» Г.К. Селевко. Также вопросы применения игр в учебной деятельности достаточно подробно рассматриваются в книге Л.П. Борзовой «Игры на уроке истории», в статье Т.С. Бобейко «Активизация познавательной активности учащихся посредством технологии игровой деятельности» и др. Конкретные разработки и сценарии игр по истории можно найти в книгах Г.А.Кулагиной, С.Г.Горяйнова, Л.П.Борзовой,

Разработки игровых внеклассных мероприятий по истории содержатся в книге «Интеллектуальные праздники, викторины, Дни знаний в школе», авторами которой является группа методистов по работе с одаренными детьми. Группа авторов из Волгограда под руководством В. В. Гуковой в пособии «История. Технологии современного урока» предлагают рекомендации по методическому наполнению всех составляющих урока от изучения нового материала до контроля и проверки знаний игровыми ситуациями, как одной из современных средств обучения. Н.Н. Ярцева в работе «История. Игровые технологии на уроках и внеклассных занятиях» утверждает, что игра является важнейшим фактором и обучения, и свободного творчества ученика, требующего умственного напряжения, и эмоционального комфорта, и развития всего духовного облика школьника.

Разумеется, традиционный урок остается основной формой обучения и воспитания детей. Но придавая уроку нестандартные, оригинальные приемы, учитель активизирует мыслительную деятельность учащихся. Внедрение игровых технологий вносит оживление, разнообразие в стандартный урок, повышая интерес учащихся к истории, способствуя совершенствованию учебного процесса. На таких уроках ученики увлечены, их работоспособность повышается, результативность урока возрастает.

Таким образом, все вышесказанное определило **тему исследования:** «Применение игр – пятиминуток на уроках истории».

Объект исследования — игровые технологии.

Предмет исследования — игры-пятиминутки на уроках истории.

Цель исследования – рассмотреть учебные возможности игр-пятиминуток методику их применения на уроках истории.

Задачи:

1. раскрыть особенности игровых технологий в образовательном процессе;
2. охарактеризовать сущность и структуру игр-пятиминуток;
3. выявить алгоритм применения игр-пятиминуток на уроках истории.

Методы исследования:

Теоретические:

1. анализ педагогической, психологической, методической литературы;
2. сравнение, сопоставление, анализ и обобщение опыта педагогов по темам: игровые технологии, игры-пятиминутки и их применение.

Методическую основу исследования составили:

теория игры (К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский, 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.).

Практическая значимость и новизна исследования заключается в возможности применения учителями истории его основных результатов в виде игр-пятиминуток для уроков истории.

Структура работы:

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

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС

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

Рассмотрим категорию «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:

- 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.

Рассмотрим многообразие классификаций образовательных технологий. Существует несколько подходов. Так, Н.В. Бордовская и А.А. Реан, исходя из способа реализации определенного сюжета в игровой форме взаимодействия, выделяют пять видов образовательных технологий: задачные, игровые, компьютерные, диалоговые, тренинговые технологии. Наибольший интерес в нашем исследовании представляют игровые технологии. При этом образовательные задачи уже включены в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.

Игровые технологии входят в состав педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике не нова. Отечественные педагоги Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и другие разрабатывали теорию игр, ее методологические основы, выясняли её социальную природу, а также выявляли значение игр в развитии ребенка дошкольного и школьного возраста.

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:

- во-первых, как самостоятельные технологии с целью освоить понятия, темы и раздела учебного предмета;

- во-вторых, как один из элементов более обширной технологии; а также в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- в-третьих, как технология внеклассной работы.

В понятие «игровые технологии» включается довольно обширная группа приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. Если рассматривать отличие собственно игр от педагогических игра, то последние обладают отличительной особенностью – в них конкретно поставлена цель обучения и ясен педагогический результат таких игр. Цель и результат 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.

Используя игровые технологии на уроках, учитель обязан соблюдать несколько важных условий:

- 1) Игра должна соответствовать учебно-воспитательным целям урока;
- 2) Она должна быть доступна для учащихся данной возрастной категории
- 3) На уроках игры должны использоваться умеренно.

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.

Проанализировав философские, культурологические, психолого-педагогические источники, можно сделать вывод, что современная наука не располагает целостной теорией игры.

Философия и культурология рассматривает игру как способ бытия человека, как средство постижения реального мира. В этих областях изучаются аксиологические основания игры и этнокультурная ценность феномена игры.

Способом организации воспитания и обучения является игра в педагогике. Здесь рассматриваются и подбираются формы и способы, при которых происходит максимальная оптимизация игровой деятельности современного поколения.

В психологии игра изучается как средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, которые сопровождают 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 развертывается 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. Элькониной, 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 ученья 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, потенциалов 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).

Также 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.

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. Психолого-педагогические особенности детей среднего школьного возраста

В возрастной психологии дети 5-6 класса попадают в период младшего подросткового возраста (с 10-11 лет). То есть возраст учащихся 5-6 класса можно назвать переходным от младшего школьного к младшему подросткового или началом перехода от детства к юности.

Ранний подростковый возраст - самый сложный период в развитии ребенка. В это время наблюдаются резкие качественные изменения, касающиеся всех сфер функционирования личности: происходит бурное физическое и умственное развитие, нравственное и социальное взросление, ребенок имеет повышенную возбудимость, импульсивность, на которые накладывается половое влечение, часто неосознанное.

Важной особенностью психики детей раннего подросткового возраста является развитие произвольности всех психических процессов. Ученики-подростки уже могут самостоятельно концентрировать внимание, развивать память и мышления, регулировать собственные эмоционально-волевые процессы и т.

Всю деятельность организма регулирует нервная система, подчиненная коре больших полушарий головного мозга. В раннем подростковом возрасте заканчивается анатомическое формирование его структуры. Однако в функциональном отношении мозг еще развит слабо. Его развитие осуществляется под влиянием учебных занятий в школе, требующих длительного напряжения, внимания, сосредоточенной умственного труда, обучение и удержание в памяти учебного материала, подчинение всей деятельности и поведения установленному в школе режиму и правилам дисциплины. В связи с этим усиливаются процессы возбуждения и торможения, все больше возрастает роль второй сигнальной системы (язык).

В школе с первых дней обучения уделяют большие требования к вниманию детей: они должны в течение урока внимательно слушать учителя,

точно выполнять его требования, домашнее задание дома, то есть внимание в раннем подростковом возрасте в школе сразу начинают направлять с определенной целью на тот или иной предмет.

Внимание к определенным объектам, которую вызывают с определенной целью, называют произвольным. Развитие данного типа внимания - длительный и сложный процесс, требующий от детей больших волевых усилий на протяжении всех лет обучения. Неумение детей сосредоточиться длительное время на определенных предметах и явлениях в этот период закономерно.

Психологический портрет ребенка раннего подросткового возраста определяется еще чертами характера. Если темперамент заложен в человеке от рождения, то характер он производит и может изменить под влиянием окружающей среды и воспитания. Темперамент может способствовать формированию одних положительных черт характера и затруднять (если человек не умеет им управлять) развитие других.

Хотя у школьников в раннем подростковом возрасте характер еще только начинает формироваться, уже на этом этапе можно констатировать трудолюбие и лень, активность и равнодушие к общим делам, доброту и жадность, правдивость, честность и ложность, неискренность, зазнайство, хвастовство и скромность.

Способность восприятия своеобразна: дети воспринимают окружающие их предметы и явления неточно, то есть выделяют случайные признаки и особенности, что по каким-то причинам привлекли их внимание. На протяжении обучения в 6 классе происходят количественные и качественные изменения процесса восприятия. Количественные изменения заключаются в увеличении скорости процесса восприятия и количества воспринятых объектов, расширении объема их запоминания и тому подобное. Постепенно у учащихся формируется способность наблюдать явления окружающей действительности, то есть, относительно определенной

цели, замечать их, выявлять существенные детали, выяснять взаимосвязи между ними.

Эти особенности учащейся психологии следует учитывать в процессе обучения. Уже с первых уроков в 6 классе ученикам желательно предлагать задания на наблюдательность, выявление существенных признаков предметов, установление связей между несколькими объектами и т.д.

Память учащихся в настоящее время имеет преимущественно наглядно-образный характер. Ученики лучше запоминают внешние признаки предметов, чем их логическую содержательную сущность. В памяти учеников этого возраста связи между отдельными частями изучаемого явления, являются неустойчивыми. Ученики плохо представляют себе общую структуру явления, его целостность и взаимосвязь компонентов. Запоминания, как правило, носит механический характер, основанный на впечатлениях и многократном повторении. Поэтому процесс воспроизведения, изучаемого отличается неточностью, большим количеством ошибок, заучиваемого недолго удерживается в памяти. Возрастной период 11-12 лет характеризуется переходом от механической памяти к смысловой, которая формируется под влиянием обучения и имеет решающее значение в получении знаний. Ученики уже начинают делать первые попытки, чтобы запомнить доступный для них материал не дословно, а осмысленно.

Необходимо систематически, на протяжении длительного времени, повторять с ними пройденный учебный материал. Необходимо помнить и о дословном запоминании и воспроизведении, которое является важным средством заполнения словарного запаса и формирование культуры речи, развития произвольной памяти и самоконтроля, умение замечать ошибки в воссозданном и их исправлять. С этой целью учащимся нужно предлагать много задач и упражнений, предназначенных для устного исполнения.

У учащихся 5-6 классов преобладает произвольное (кратковременная) внимание, ребенок легко отвлекается на какой-либо

раздражитель, активно реагирует на все новое, яркое и необычное. Сосредоточение внимания на одном и том же объекте трудно дается ученикам в этом возрасте и приводит к быстрой утомляемости. Это конечно мешает процессу обучения. Все эти факторы нужно учитывать при организации учебного процесса.

Осознание учащимися значимости учебного материала и важности его усвоения - условие устойчивости произвольного внимания. В конце обучения в 6 классе объем и устойчивость внимания несколько возрастают. Ученикам можно предлагать сложные - (с большим количеством действий) задачи для решения. С целью активизации учебно-познавательной деятельности, учащихся желательно предлагать им самостоятельно составлять задачи и ставить одноклассникам вопросы, касающиеся изученного теоретического материала. Такая практика развивает память и внимание у учащихся и требует изучения теоретического материала.

Чтобы сформировать приемы произвольного внимания, целесообразно наряду с обычной деятельностью предлагать ученикам задания по ее проверки, а также задания на составление плана деятельности и ее контроля. Устойчивость внимания усиливается, когда содержание деятельности вызывает интерес, когда в изучаемом, постоянно обнаруживаются новые особенности.

От стиля мышления во многом зависит успешность ребенка в учебе и дальнейшей жизни. Поэтому учебный процесс должен поддерживать длительное мышление. С этой целью на уроках надо привлекать учащихся к работе с учебником, систематически работать над развитием устной и письменной речи школьников (комментирование действий, устные упражнения, составление учащимися задач и вопросов), предлагать ученикам решать много задач с логической нагрузкой, творческие задачи, связанные с обработкой различных видов информации и соответствующим представлением их исполнения. Способность к абстрактному мышлению получает своё дальнейшее развитие в седьмом классе. Этот класс уже не

считается таким трудным, как пятый и шестой классы. Подросток в седьмом классе легче переносит трудности переходного возраста. Развитие личности семиклассника проходит более спокойно. Условия, в которых он живет для уже достаточно привычны, в семье и в школе он определил своё место. Он уже умеет сдерживать себя, и учение в этом возрасте не является таким трудным делом. Учащимся восьмого класса свойствен интерес к самовоспитанию. Восьмиклассники начинают задумываться над своим будущим, перед ними встают вопросы, связанные с выбором жизненного пути. Трудности перехода от конкретного к абстрактному для него во многом уже позади. Подросток в восьмом классе может сравнительно легко сделать общие выводы, опираясь на конкретные факты, познавать законы природы и общества.

Кроме того, что происходят изменения в когнитивной сфере, в этом возрасте меняется, и основная деятельность учащихся. Если в начальных классах главной деятельностью учащихся была учебная, то постепенно у учащихся 5-6 класса на первое место выходит межличностное общение с взрослыми и сверстниками, общественно полезный труд, что положительно сказывается на развитии психики и личности в целом. Обучение остается важным для детей этой возрастной категории, но познавательный интерес к учебе находится на стадии заинтересованности: легко возникает и легко угасает. В основном он направлен на процесс обучения, а не на его содержание.

Учебные трудности подростков во многом зависят от эмоциональной стороны обучения, интереса, поощрения, похвалы учителя или их отсутствия. Если учитель не стимулирует самостоятельность и инициативу учащихся, а только наставляет и контролирует результаты их учебной деятельности, то подростки теряют интерес к данной деятельности. Поэтому на уроках в 5-6 классах следует уделять значительное внимание игровым моментам.

Таким образом, описанные нами возрастные особенности личности учащихся среднего этапа обучения являются основным фактором, который должен быть принят во внимание педагогом.

Учитывая основные психологические новообразования среднего школьного возраста, учитель обязан также учитывать особенности проведения уроков на данном этапе и строить учебный процесс согласно формуле успешного обучения: преподавание должно строиться на понимании сущности обучения предмету как процессу взаимодействия учителя и учащихся, вовлекающему в себя стремление к соучастию, сопереживанию, совместную увлеченность коммуникационно-познавательной деятельностью.

Такие условия способствуют личностно-ориентированной направленности обучения и помогают учащемуся стать активным участником учебного процесса.

§1.3. Реализация требований ФГОС на уроках истории при использовании 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 обеспечивается рядом дидактических принципов.

Принцип деятельности. Ученики не получают готовые знания, а добывают их самостоятельно, осознавая при этом содержание и формы своей учебной деятельности, понимает и принимает систему ее норм. Учащиеся активно самосовершенствуются, и это помогает успешно формировать общекультурные и деятельностные способности, а также общеучебные умения.

Принцип непрерывности. Суть данного принципа заключена в преемственности всех ступеней и этапов обучения на уровне технологии, содержания и методик, учитывающих возрастные психологические особенности развития детей.

Принцип целостности. У учащихся должно происходить формирование представления о мире как о целостной системе (природа, общество, роль человека, социокультурный мир и мир деятельности, роль и место каждой науки в системе наук).

Принцип минимакса. Каждый ученик должен иметь возможность освоить содержание образования на максимальном для него уровне, который определяется зоной ближайшего развития его возрастной группы. Школе необходимо обеспечить при этом его усвоение на уровне социально безопасного минимума (государственного стандарта знаний).

Принцип психологической комфортности. Педагоги должны свести к минимуму все стрессообразующие факторы учебного процесса, создать в школе и на уроках доброжелательную атмосферу, которая бы реализовала идеи педагогики сотрудничества и была бы ориентирована на развитие диалоговых форм общения.

Принцип вариативности. Учащиеся должны быть способны систематически перебирать варианты и принимать адекватные решения в ситуациях выбора.

Принцип творчества. Школе необходимо максимально ориентироваться на творческое начало в образовательном процессе, делать все, чтобы учащиеся приобретали собственный опыт 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.

Задачи, стоящие перед учителем на уроках истории, следующие:

- создание условий для саморазвития потенциальных возможностей и творчества:
- вовлечение каждого ученика в активный познавательный процесс,
- создание атмосферы сотрудничества при решении проблем,
- помощь в формировании собственного аргументированного мнения при решении той или иной учебной задачи,
- совершенствование интеллектуальных способностей учащихся.

Перед современным учителем истории вот уже целое десятилетие стоят задачи, навеянные пересмотром содержания предмета: альтернативные подходы к оценке событий прошлого, прогнозирование событий и явлений, неоднозначные этические оценки исторических личностей и хода событий. Конечно, обсуждать эти вопросы на уроке истории нельзя, если у учащихся недостаточный опыт ведения диалога и дискуссии, если нет приобщения к творческой деятельности, слабо развиты коммуникативные умения и способность к моделированию ситуаций. Таким образом, средства, методы и формы, применяемые современным учителем истории, должны не только обновляться под влиянием усиливающейся роли личности учащегося в обучении, но и изменяться в необычные игровые формы преподнесения учебного материала.

Каковы же основные методологические возможности игр, которые могут использоваться учителем истории?

В первую очередь, игра является мощным стимулом обучения, это разнообразная и сильная мотивация учения. В игровой форме гораздо интенсивнее идет возбуждение познавательного интереса. Это происходит потому, что любому ребенку (неважно – первокласснику или десятикласснику) нравится играть. Другая причина заключается в том, что игра имеет больше мотивов, чем учебная деятельность.

Во-вторых, включение в игру активизирует психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление. Уникальность игры как действия заключается в том, что она позволяет ребенку расширить границы собственной жизни. В игре ребенок воображает то, чего он не видел, представляет по чужому рассказу то, чего в чем непосредственно не участвовал.

В-третьих, природная эмоциональность игры имеет способность оживления самой сухой информации, которая становится ярче, поэтому легче запоминается. В игре есть возможность привлечь каждого учащегося к активной работе. Такая форма урока может быть противопоставлена пассивному слушанию или чтению. В ходе игры ребёнок, который по жизни интеллектуально пассивен, вдруг чувствует в себе силы выполнить гораздо больший объем работы, чем в обычной учебной ситуации.

В-четвертых, если учебная игра правильно организована, то ученики уже не будут отвлекаться на посторонние игры. Ведь не секрет, что заскучавшие на уроке школьники находят себе занятия, не связанные с учебной деятельностью. При этом, если педагог войной пошёл на такие игры своих учеников, он сам же ставит их в роль «подпольщиков», -- и тогда найдите для подростка более привлекательную игру! Не лучше ли использовать игровую энергию учеников в мирных целях? Умело направив этот интерес и эту активность в нужное русло, учитель может извлечь из них немалую педагогическую пользу. [12]

В процессе игры создаются особые условия, направленные на развитие творчества учащихся. В этих условиях происходит общение на равных, здесь нет места робости, откуда-то появляется ощущение смелости, т.е. игра способствует внутреннему раскрепощению. Для обучения очень важно то, что игра является классическим способом обучения действием. В ней органично заложена познавательная задача и осуществляется самостоятельный поиск знаний. Овладение знаниями в игре - новое, уникальное условие сплочивания сверстников, условие обретения интереса и

уважения друг к другу, а по ходу - и обретение себя, таким образом, помимо всего прочего, в игре происходит и огромная воспитательная работа. [6]

Какие же задачи можно решить, применяя игровые технологии на уроках истории?

- Образовательные задачи (способствование прочному усвоению учащимися учебного материала, расширению кругозора учащихся через использование дополнительных исторических источников);

- Развивающие задачи (развитие у учащихся творческое мышление; способствование практическому применению умений и навыков, полученных на уроке);

- Воспитательные (воспитание нравственных взглядов и убеждений; выработка исторического самосознания - осознанную сопричастность к прошлым событиям; способствование воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности. [20]

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, приходиться 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.

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.

Результативность 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. ИГРЫ-ПЯТИМИНУТКИ НА УРОКАХ ИСТОРИИ

§ 2.1. Классификация игр-пятиминуток

В условиях перехода общеобразовательных школ на федеральные государственные образовательные стандарты перед учителями ставятся задачи формирования знаний в соответствии с новыми стандартами, формирования универсальных действий и компетенций, позволяющих ученикам действовать в новой обстановке на качественно высоком уровне.

Важнейшей задачей современной системы образования является формирование совокупности универсальных учебных действий (УУД), которые обеспечивают возможность каждому ученику самостоятельно осуществлять деятельность учения, ставить учебные цели, искать и использовать необходимые средства и способы их достижения, уметь контролировать и оценивать учебную деятельность и ее результаты.

В основе формирования УУД лежит умение учиться, которое предполагает полноценное освоение всех компонентов учебной деятельности (познавательные и учебные мотивы, учебная цель, учебная задача, учебные действия и операции) и выступает существенным фактором повышения эффективности освоения учащимися предметных знаний, умений и формирования компетенций, образа мира и ценностно-смысловых оснований личностного морального выбора.

В стандартах универсальные учебные действия сгруппированы в четыре основных блока: личностные, регулятивные, общепознавательные, включая общеучебные, логические, постановка и решение проблем, коммуникативные действия [5]. Д. В. Татьянченко и С. Г. Воровщиков разработали классификацию общеучебных умений, объединив их в три группы: учебно-управленческие, учебно-информационные и учебно-логические умения [2].

Остановимся подробнее на последней группе общеучебных умений. Под учебно-логическими умениями понимаются общеучебные умения, обеспечивающие четкую структуру процесса постановки и решения учебных задач [3].

В настоящее время в школе сложилось три подхода к формированию учебно-логических умений:

изучение логики как учебной дисциплины по выбору, что предполагает обязательную разработку целостного учебно-методического комплекса;

усвоение основ формальной логики в процессе изучения традиционных учебных предметов;

гармоничное сочетание первого и второго подходов.

Формирование учебно-логических умений – важная часть целостной внутришкольной системы формирования и развития универсальных учебных действий обучающихся. Действенным инструментом учителя в процессе организации работы по данному направлению могут стать «логические пятиминутки».

«Логическая пятиминутка» – это малая форма организации процесса обучения, позволяющая учителю согласованно и гармонично развивать логическое, наглядно-образное и наглядно-действенное мышление [4]. «Логические пятиминутки» формируют и развивают не логическое мышление вообще, а конкретный перечень умений, овладев которыми, ученик будет способен корректно анализировать и синтезировать, сравнивать, обобщать, определять понятия, доказывать и опровергать.

Данный методический прием можно использовать в школе на уроках истории, где «логические пятиминутки» могут стать эффективным средством целенаправленного формирования учебно-логических умений учащихся как одного из приоритетных компонентов учебно-познавательной компетенции.

В качестве предмета «логических пятиминуток» на уроках истории выступает группа учебно-логических умений:

анализ (способ познания объекта посредством изучения его частей и свойств) и синтез (способ познания объекта посредством объединения в целое частей и свойств, выделенных в результате анализа);

сравнение (способ познания посредством установления сходства и/или различия признаков объектов. При сравнении изучаемые объекты познаются гораздо более полно, чем при изолированном рассмотрении во время анализа и синтеза. Сравнение помогает углублять и уточнять изучаемый материал);

обобщение (способ познания посредством определения общих существенных признаков объектов. Обобщение базируется на анализе и синтезе, направленных на установление существенных признаков объектов, а также на сравнении, которое позволяет определить общие существенные признаки. В свою очередь, благодаря обобщению возможно осуществление другого способа познания – определения понятий) и классификация (распределение объектов по существенному признаку, в результате чего каждый объект попадает в точно определенный класс, подкласс, группу);

определение понятий (способ познания, направленный на раскрытие содержания понятия, т. е. отраженных в нем существенных признаков объектов);

доказательство (это рассуждение, устанавливающее истинность какого-либо утверждения путем приведения доказанных ранее утверждений. Истина – это достоверное отражение существенных признаков объектов) и опровержение (это рассуждение, направленное на установление ложности выдвинутого утверждения).

Содержание «логических пятиминуток» должно включать не только содержание учебных предметов, но и эмпирический материал, взятый обучающимися из повседневной жизни – их увлечений, игр, моды. Дети благодаря этой форме обучения должны убедиться в том, что процесс учения и познания не ограничивается только стенами школы и учебниками, им пронизана вся их жизнь.

В зависимости от целевой установки использования данного методического приема на том или ином этапе урока выделяют следующие виды логических пятиминуток [3]:

- «стартовая пятиминутка» (назначение: объяснить учащимся что, зачем и как будет изучаться; цель: способствовать целостному представлению обучающихся о сравнении как способе познания).

- «Вводные пятиминутки» (назначение: изложить сущность конкретной группы учебно-логических умений (анализ и синтез, сравнение, обобщение и т.д.), продемонстрировать их значения для повышения эффективности учебно-познавательной деятельности учащихся; цель: способствовать формированию целостного представления об анализе и синтезе как способах познания;

- «инструктивные пятиминутки» (назначение: представить учащимся в доступной форме минимум теоретической информации, которая необходима для осознанного применения того или иного учебно-логического умения; цель: способствовать овладению функциональными знаниями, умениями, определять объект анализа и синтеза, т.е. отграничивать вещь или процесс от других вещей или процессов.

- «тренинговые пятиминутки» (назначение: последовательное формирование и развитие отдельных учебно-логических умений в соответствии с классификацией общеучебных умений; цель: способствовать формированию целостного представления об анализе и синтезе, сравнении как способах познания, а также формировать языковое чутье и орфографическую грамотность.

- «мониторинговые пятиминутки» (назначение: изучение сформированности ключевых учебно-логических умений; цель: изучить сформированность анализа, синтеза, сравнения)).

- «финишная пятиминутка» (назначение: побудить детей к осмыслению проделанной в течение какого-либо временного отрезка совместной работы).

Таким образом, «логические пятиминутки» формируют и развивают конкретный перечень умений, овладев которыми, обучающийся будет способен анализировать и синтезировать, сравнивать, обобщать, определять понятия, доказывать и опровергать. Учитель должен подчеркивать важность познавательной составляющей «логических пятиминуток», демонстрировать прикладной аспект сформированных умений в процессе обучения и в повседневной жизни учеников.

§ 2.1. Особенности применения игр-пятиминуток на уроках истории

На этапе подготовки к изучению нового материала игра ложиться в основу игровой учебно-познавательной задачи. Готовясь к игре, учащиеся должны взять необходимую для ее проведения информацию (имена, даты, термины, образы и особенности эпохи) из изучаемого нового материала.

Постановка игровой учебно-познавательной задачи, предшествующей изучению нового материала, обычно выступает в качестве введения в игру или напоминание об игре, которая будет проводиться:

- или при изучении нового материала;
- или после изучения нового материала (при закреплении, при проверке домашнего задания);
- или через несколько уроков при обобщение материала.

Все эти игры прямо или косвенно помогают достичь образовательных целей при изучении нового материала.

Игра создает проблемную ситуацию для восприятия материала учащимися, поскольку каждый посредством роли воспринимает информацию под определенным углом зрения. Применяя на уроке игру, учитель создает проблемную ситуацию. Её возникновение также возможно при высказывании различных мнений(это делается для того, чтобы учащиеся их оценили), либо при указании на противоречие, конфликт, с тем, чтобы школьники самостоятельно выбрали способы его решения.

Подготовка школьников к изучению нового материала на уроке истории призвана осуществить следующие задачи: мобилизовать внимание и познавательную активность в изучении нового материала на уроке истории; актуализировать знания, полученные ранее и необходимые для лучшего усвоения новых фактов и явлений; возбудить интерес к тем вопросам, которые им предстоит изучить. Игровые познавательные задания легко решают эти задачи.

Исторический материал, излагаемый устно, преподносится посредством таких приёмов, как повествование, описание, рассуждение. Кроме того сюда же входят характеристика и объяснение. Каковы возможности игры при этом?

Устное изложение может стать рабочим элементом игры, ее частью, либо выступить подготовкой к ней. Игра может вобрать в себя такие приёмы устного изложения, как сюжетно-образное повествование, художественное (картинное) описание, образная характеристика. Примером могут быть следующие игры-пятиминутки:

Игра «Чистая доска»

Перед объяснением нового материала учитель на школьной доске в произвольном порядке «разбрасывает» вопросы (пронумерованные). Они должны быть построены на материале изучаемой темы. Учитель предлагает школьникам по ходу объяснения нового материала поучаствовать в игре «Чистая доска». «На доске записаны вопросы. Их много, так много, что на доске не осталось чистого места. Ответы на них есть в моем рассказе. В продолжение своего рассказа я буду делать паузы и спрашивать вас, можете ли вы ответить на какой-нибудь вопрос. Если дается правильный ответ, то вопрос убирается. Задача этой игры - убрать с доски все вопросы, предварительно правильно ответив на них».

Вариант 2: соревнование проводится между рядами. В этом случае учитель отмечает количество правильных ответов каждого ряда.

Вариант 3: все ученики письменно отвечают в тетради на вопросы по ходу объяснения учителя. Вопросы, оставшиеся без ответов, автоматически становятся домашним заданием.

В игре «Три предложения» учащимся необходимо выслушать и передать содержание рассказа учителя тремя простыми предложениями. Побеждает тот, у кого рассказ короче и при этом точно передаёт содержание.

В другом варианте игры учащиеся работают с печатным текстом. Это может быть пункт из параграфа учебника, раздаточный материал. Предложения записываются на листочке или в тетрадь. В этом случае удобнее выявить победителя игры.

Игра помогает развивать очень важное умение - выделять главное, на котором основываются и навыки работы с прессой, ориентирование в информационном потоке, и умение составлять план, конспект, реферат, а также в процессе игры происходит интенсивная работа по развитию речи.

В том же методическом направлении «работает» игра «Древо познания». Играя, школьники учатся ставить вопросы к изучаемому историческому материалу. На уроке, при изучении нового материала, даётся задание: по ходу объяснения учителя или самостоятельной работы с текстом записать на 5 листочках 5 разных заданий к нему. После изучения материала учитель собирает листочки. Самые интересные вопросы могут быть оценены и прикреплены к «древу познания» (которое нарисовано на листе ватмана в виде обычного дерева, на ветках, которого сделаны небольшие прорезы со вставленными скрепками). А на следующих уроках при проверке знаний учащиеся снимают любой листочек, читают задание и отвечают на него.

По структурным элементам игра делится по времени на 2 урока. На первом проходят следующие этапы игры: сообщение об игре, объяснение её правил и подготовка к ней. Именно эти этапы и существенны для изучения нового материала, вторая часть игры, как и само игровое действие проводится при повторении пройденного.

Выполняя различные формы игр, школьники проявляют максимум заинтересованности, внимательности, творчества, что приводит к большей успешности не только в усвоении материала, но в развитии полезных умений.

Для формирования практических навыков по уяснению хронологической последовательности исторических событий на уроках можно использовать игру «*Исторические пятнашки*».

На доске рисуется квадрат (количество клеточек может варьироваться). В клеточках записаны даты. Ребятам даётся задание восстановить даты в хронологическом порядке, объяснить какое событие произошло в указанном году.

Выигрывает тот, кто более точно укажет все даты за меньшее количество времени

1223, 1480, 1237, 1861, 1547, 1380, 988, 1812, 1147

Например:

988 год - Крещение Руси;

1147 год - основание Москвы;

1223 год - сражение на реке Калка;

1237 год ... и так далее.

Игра «*Историческое бинго*» используется для словарно - терминологической работы

Ученики получают задание на дом заполнить карточку словарными словами. С детьми оговариваются термины, которые будут использоваться в игре. На заранее приготовленных карточках написаны определения, но не указаны сами термины. Ребёнок вытягивает любую карточку, читает определение, узнаёт и называет термин. Те, у кого есть такой термин, вычеркивает его из карточки. Ученик, давший правильный ответ, получает жетон. Игра заканчивается после того, как у одного из ребят оказывается, вычеркнуты все слова. Подсчитывается количество жетонов, выявляется победитель.

Вариант 2 «Историческое бинго наоборот»

На заранее подготовленных карточках написаны термины, но нет значений. Ребёнок вытягивает любую карточку, читает термин, узнаёт и называет определение. Ученик, давший правильный ответ, получает жетон. Подсчитывается количество жетонов, выявляется победитель.

Карточка 1. Что такое: иероглиф, саркофаг, папирус	Карточка 2. Что изучают: археология, нумизматика, генеалогия	Карточка 3. Что такое: земледелие, ремесло, скотоводство
Карточка 4. Что такое: пирамида, фараон, вождь.	Карточка 5. Что такое: каналы, шадуф, писцы.	Карточка 6. Что такое: собирательство, наскальная живопись, молитва
Карточка 7. Что такое: палеография, письменный исторический источник	Карточка 8. Что такое: археология, устный исторический источник, мумия	Карточка 9. Что такое: жертвоприношение, храм, налог

Игра «Анаграммы» может быть сконструирована по любой теме. Она позволяет в увлекательной форме закрепить выученные термины. Например, по теме «Древний Египет» нужно восстановить порядок букв и написать получившийся термин. Например: ифиогрле, икснсф, псиупар, жевиропртеноешн.

Часто школьники просто зазубривают определения, не понимая их смысла, поэтому игра «Переведи с исторического» поможет вникнуть в значение терминов.

В ходе игры школьники должны суметь перевести историческую фразу с научного языка на общедоступный. Например: «Стрельцы - выборный служилый человек «по прибору» в XVI — начале XVIII веков = люди, служившие в постоянных войсках в XVI — начале XVIII веков».

Все желающие могут высказать разные варианты. Наиболее удачные высказывания можно записать в исторический словарь.

Не менее важно знание исторических личностей. Запомнить их поможет игра «*Отгадай героя*».

Один из участников игры (водящий) выходит из класса. Учащиеся вместе загадывают имя исторического деятеля. Вызывается водящий, он должен отгадать, кого загадали одноклассники. Он может задать вопрос любому участнику игры. Но отвечать ему должны лишь «да», «нет» или «отчасти».

Чтобы игра не затянулась, водящий может задать только 10 вопросов. Если же имя не было угадано, он уступает место другому участнику.

Эта игра может проводиться после игры «*Аукцион имен*», когда на доске в наличии большой список имен, который дает большое разнообразие при выборе героя как для водящего, так и для тех, кто загадывает. Выигравшим считается тот учащийся, кто за меньшее количество вопросов сумел отгадать героя. Игра приучает учащихся к логическому мышлению, правильной постановке вопроса, сопоставлению ответов, умению, а также приходит к правильным выводам.

В игре «*Герой, дата, событие*» участвует весь класс или отдельный ряд. Учитель, идя по проходу между парт, просит одного учащегося вспомнить и назвать героя, другого - дату, а третьего - событие. Первый ученик называет имя героя, следующий участник - дату, связанную с этим героем, а третий — соответствующее событие.

Вариантом предыдущей игры является игра «*Исторический снежный ком*».

Задается тема, например, «*Ледовое побоище*». Первый участник игры вспоминает имя какого-либо исторического деятеля, относящегося к данной теме (например, Александр Невский), следующий участник повторяет то, что сказал первый, а затем прибавляет новое имя, понятие, которое связано по смыслу с темой (например, Александр Невский, Чудское озеро). Следующий играющий дополняет этот ряд: Александр Невский, Чудское озеро,

Ливонский орден. В итоге получится ряд имен и понятий, относящихся к изучаемой исторической теме.

Игру можно еще усложнить, попросив всех играющих выстроиться в одну линию. Здесь уже нельзя ошибаться или слишком долго думать. Тот, кто замешкался, покидает игру. Кто-то из школьников записывает на доске цепочку слов. Так как играющие стоят спиной к доске, записанное на ней видно только учителю и выбывшим из игры. Игра должна завершиться анализом взаимосвязи слов, образовавших цепочку.

При изучении истории невозможно обойтись без наглядности, которая делает методы преподавания более эффективными. К наглядности относят и вещественные памятники, и памятные места исторических событий, и предметы быта и многое другое. Но всё же на уроке истории более широкое применение имеет изобразительная наглядность (историческая картина, карты, схемы, иллюстрации, портреты и др.). Именно этот вид наглядности чаще всего реализуется в игровых моментах.

Работа с наглядностью на уроке истории строиться посредством наблюдения и анализа содержания наглядного объекта. Если учитель использует учебную картину, то он хочет, чтобы учащиеся не только смотрели, но и видели изображаемое на картине, чтобы они охватили не только общий план, но и вникли в детали, которые важны для исторического анализа. В традиционной методике такая работа может строиться на основе сюжетно-образного повествования или художественного описания по событийной картине, помогающие учащимся самостоятельно извлекать знания.

В игре школьники выполняют задание, побуждающее с вниманием рассмотреть картину, чтобы в течение урока всё воплотить в собственный образ, приближенный к историческому.

Игра «Экскурсия» проводится, если необходимо особо внимательно рассмотреть репродукцию картины, изображение скульптурной экспозиции или архитектурный памятник. Класс делиться на несколько групп.

Школьники дома готовят «экскурсии» о данном экспонате, но для разных возрастных и социальных категорий:

1 группа — дети старшей группы детского сада.

2 группа — школьники 5-го класса.

3 группа — студенты вуза.

4 группа - иностранные туристы.

На уроке от каждой группы выделяется представитель, который «проводит» такую экскурсию у доски, где вывешено изображение данного экспоната.

При изучении архитектуры второй половины 19 века основой игры могут быть изображения Ленинградского (Николаевского) или Московского вокзалов, построенные К.А. Тоном. Учитель просит учащихся обратиться к тексту учебника, в котором содержится не конкретная информация об этих постройках, а лишь характерные особенности архитектурных стилей того времени. Это вынуждает школьников использовать иллюстрацию в качестве необходимого источника информации, на основе которого, привлекая текст учебника, и выстраивается экскурсия. Данная игра может проводиться и не в групповой форме. При наличии иллюстрации в учебнике игровое задание может быть отдельное для каждого школьника. В таком случае его выполняют в виде письменной работы. Потом на следующих уроках желающие могут провести свой вариант «экскурсии» (время экскурсии – не более 5 минут).

Практическая работа на уроке используется не так часто в школьной практике. Обычно она занимает часть урока, реже - целый урок. Примером практической работы может быть работа с картой.

Игра «*Историческая география*» принадлежит к разряду историко-географических викторин. Учитель задает вопросы, с помощью которых проверяет географические знания учеников, а они отвечают, показывая ответ на карте. Например: горы на севере Италии (Альпы); море, которое омывает

берега Италии с востока (Адриатическое); самая большая река в Италии (Тибр); вулкан на Аппенинском полуострове (Везувий) и т. п.

В игре «Отгадай город» учитель описывает какой-либо город, а ученик должен назвать его и показать на карте. Например: Этот древний город, находящийся на перекрестке сухопутных и морских путей. Его называют мостом из Европы в Азию. В своей истории поменял названия трижды. Им владели греки, римляне, турки. (Константинополь, Стамбул). Если ребята не могут отгадать, учитель дает по одной подсказке:

- а) Этот город в 1453 году захватили турки;
- б) В этом городе находился храм Святой Софии;
- в) Сейчас название этого города начинается на «С», а во втором его имени – имя императора.

Игра и практическая работа сочетаются в играх, в которых учащиеся получая игровые задания, могут пробовать себя в роли сценариста и актёра, журналиста, художника –иллюстратора, историка –архивариуса и др.

В игре «Неотправленные депеши» учащиеся получают сумку почтальона, в которой лежат телеграммы. Нужно, прочитав, ответить, какой исторический деятель, когда, по случаю какого события мог послать каждое из этих сообщений?

1. «Пылающая Москва. Русских не видно. Холод. Голод». (Наполеон, 1812 г.)
2. «Войска на Сенатской площади. Где Трубецкой?» (Декабристы, 1825 г.)
3. «Вышел к Неве с дружиной. Ополчению поспешать следом». (А.Невский, 1240 г.)
4. «Противник разбит наголову. Генералы его пленены. Сам Карл ранен». (Пётр I, 27 июня 1709 г.)
5. «Неприступная крепость взята. Противник повержен. Россия – черноморская держава». (А.В.Суворов, 1790 г., Измаил)
6. «С потерей Москвы не потеряна Россия. Надо сохранить армию». (М.И.Кутузов, 1812 г.)
7. «Прошли Астрахань. Идём к Кагальнику». (С.Разин, 1669 г.)

8. «Всё ты был чей-то, а теперь вот, слава Богу, и свой стал». (Отмена крепостного права, 1861 г.)

Игра «*Рекламный плакат*» позволяет посмотреть на заранее изученный материал с практической точки зрения. Можно сформулировать задание таким образом: «Сегодня мы часто видим рекламу на телевидении, в газетах, на улице. Слово «реклама» происходит от латинского «громко кричать» и обозначает объявление, которым пытаются обратить внимание на определенные вещи, товары, события. Ваша задача заключается в том, чтобы создать рекламу той страны, историю которой мы изучили. Текстовый и иллюстративный материал должен информировать потенциальных туристов о выдающихся исторических памятках, которые здесь находятся. Реклама может содержать символ страны, которую вы предлагаете посетить, слоган, которым вы попытаете передать наиболее интересную информацию».

В начале игры «Корректор» учитель заранее подготавливает несколько листов с текстом №1 (без ошибок) по изучаемой теме, а также столько же листов с подобным текстом №2, в котором нарочно сделаны ошибки (примеры текстов помещены ниже). Учитель может выбрать форму работы: индивидуальную, парную или групповую (2 парты объединяются). Объяснение смысла игры: «Внимательно изучить содержание текста №1. На эту работу Вам дается 5 минут. Можете делать необходимые записи в тетради. Ровно через 5 минут этот текст будет собран, и Вы получите другие листы с похожим текстом. В тексте №2 будут ошибки, которые Вам надо найти. Победит тот (та группа), кто быстрее обнаружит наибольшее количество ошибок. Работая с текстом №2, вы должны заполнить табличку, выписав ошибку и правильный ответ».

Например, в 8 классе по теме «Движение декабристов» могут быть использованы следующие два текста:

Текст 1 (без ошибок)

13 декабря около 7 часов утра Николай I произнес речь перед гвардейскими генералами и полковыми командирами, в которой объяснил

обстоятельства междуцарствия, а также прочее манифест о своем вступлении на престол и об отречении Константина. Около 8 часов Николай получил известие о присяге Сената и Синода. Начали присягать и отдельные гвардейские части.

В этих условиях декабристы пошли на активные действия. Было решено 14 декабря вывести войска на Сенатскую площадь, чтобы принудить Сенат ввести конституцию.

С.П. Трубецкой был избран «диктатором», т.е. командующим восставшими войсками, а Е.П. Оболенский – «начальником штаба»

К 11 часам утра первым на Сенатскую площадь прибыл лейб-гвардейский Московский полк, выстроившийся в боевое каре около памятника Петру Великому. К часу дня к восставшим присоединились матросы Гвардейского морского экипажа и лейб-гвардии Гренадерский полк. Всего на площади собралось около 3000 солдат и 30 офицеров. «Диктатора» на площади не было, он заранее понял, что восстание обречено.

Сначала власти пытались уговорами заставить восставших разойтись. Для этого был послан М.А. Милорадович, герой 1812 года, человек, популярный в войсках. Но декабрист П.Г. Каховский смертельно ранил его. Пока шли уговоры, Николай стянул к площади верные ему войска. Восставшие солдаты, простояв пять часов, устали и замерзли.

Верные царю полки окружили восставших. После артиллерийского залпа ряды восставших были смяты.

К 6 часам вечера восстание было подавлено.

По результатам следствия к смертной казни приговорено 5 руководителей восстания, более 100 человек отправлено на каторгу, сибирскую ссылку, разжаловано в солдаты.

Движение декабристов было первым в России крупным оппозиционным политическим выступлением 19 века.

Текст 2 (с ошибками).

13 декабря около 10 часов утра Александр I произнес речь перед полковыми генералами и гвардейскими командирами, в которой объяснил обстоятельства междуцарствия, а также прочел манифест о своем вступлении на престол и об отречении Николая. Около 12 часов император получил известие о присяге Сената и Синода. Начали присягать и отдельные гвардейские части.

В этих условиях декабристы все равно не решались на активные действия. Однако было решено 14 декабря вывести войска на Дворцовую площадь, чтобы принудить Синод ввести конституцию.

Е.П. Оболенский был избран «диктатором», т.е. командующим восставшими войсками, а С.П. Трубецкой – «начальником штаба».

К 11 часам утра первым на Дворцовую площадь прибыл лейб-гвардейский Московский полк, выстроившийся в боевое каре около памятника Минину и Пожарскому. К часу дня к восставшим присоединились матросы морского Гренадерского экипажа и лейб-гвардии Гвардейский полк. Всего на площади собралось около 10 000 солдат и 50 офицеров. «Диктатора» на площади не было, его уже арестовали.

Сначала власти хотели пойти на уступки восставшим и ввести конституцию. Для этого был послан М.А. Милорадович, герой 1812 года, человек, популярный в войсках. Но декабрист С.П. Волконский смертельно ранил его. Пока шли переговоры, Николай стянул к площади верные ему войска. Восставшие солдаты, простояв двенадцать часов, устали и замерзли.

Верные царю полки окружили восставших. После артиллерийского залпа ряды восставших были смяты.

К 10 часам вечера восстание было подавлено.

По результатам следствия к смертной казни приговорено 7 руководителей восстания, более 40 человек отправлено на каторгу, сибирскую ссылку, разжаловано в солдаты.

Движение декабристов было в России очередным крупным оппозиционным политическим выступлением 19 века.

В игре «Реставратор» формируется одно из важных дидактических умений - умение составлять конспект. При всей своей простоте эта форма письменной работы имеет свои особенности. Школьник, составляющий конспект должен уметь сокращать слова, выделяя при этом главное и опуская второстепенное. Но составить конспект – это полдела. Его необходимо ещё расшифровать, т.е. из краткой записи воссоздать полностью текст, максимально приблизив восстановленное к исходному материалу.

Краткий конспект может быть написан на карточках или на доске, при этом нет почти знаков препинания, слова сокращены максимально, пропущены общеупотребительные слова. Школьникам необходимо восстановить текст. Приведем один из вариантов игровой задачи:

«Представьте себе, что вы работники архива и нашли древние листы, которые почернели от сырости, чернила во многих местах размылись или выцвели. Вам надо восстановить текст».

Игру можно проводить по группам или индивидуально. Например, один из вопросов темы «Россия во 2-ой половине XIX в.» в VIII классе о «хождении в народ» может быть зашифрован следующим образом: « 1874 – начало. Ц.-револ. взрыв в дер-х и селах. Подготовка к хожд-ю: зима 1873-1874. Студ. гимназ. разноч. - физич., труд. и псих. труд-сти. Весна 1874 –по деревням. Непоним-е крест-ми. Народ не готов к р-ции. ».

Если игра проходит в первый раз, то нужно научить школьников способам расшифровки. В итоге должно получиться: «В 1874 году началось «хождение в народ» Цель этого - революционный взрыв в деревнях и селах. Подготовка происходила зимой 1873-1874. Студентам, гимназистам разночинцам приходилось преодолевать...» и т.д. У школьников могут поучиться другие интересные варианты.

Проверяя работы, учитель должен познакомить ребят с разнообразными вариантами предложений. После этой игры можно провести

игру, в которой, наоборот, требуется зашифровка текста, умение сокращать слова и мысли насколько это возможно. Необходимое условие игры - по зашифрованному тексту можно было бы воспроизвести первоначальный вариант, т.е. по существу организуется собственно работа по составлению конспекта. Но это не скучная теория, а живая практика, да еще и с элементами творчества. Это приводит к большей успешности не только в усвоении материала, но и в развитии умений.

При закреплении по какой-либо теме весь урок может быть сконструирован из игр-пятиминуток. Например, урок по теме: Пётр I и его реформы можно составить из следующих игр-пятиминуток .

1. *Покажи, где находится* Москва, Санкт-Петербург, Полтава, Гангут, Нарва, Рига.

2. *Исправь ошибки в словах:* империя, император, реформа, Синад, коллегия, регент, Швеция, канфузия, капетан.

3. *Что обозначают слова:* регентство, аристократия, подушная подать, ассамблея, император.

4. *Найти ошибки в тексте:* Правление Петра I началось, когда ему исполнилось 7 лет. В связи с малолетством Петра царями были провозглашены оба брата – Петр и Иван. Регентшей при них была их теть – Софья. Петр был женат трижды. Первая жена - Евдокия Лопухина, вторая – Елена Глинская, третья – Елизавета I. Петр I вел войну со Швецарией, которая получили название – Северная. Она продолжалась 25лет – с 1700 по 1725 гг. В 1705 г. Петр основал город – Кронштадт.

5. *Реши задачу, вспомнив исторические даты. Произведи с ними арифметические действия, результатом которых будет дата важного исторического события. Назови это событие.*

(Начало Северной войны + год битвы при Лесной): $2 + 5 = X$
(Полтавская битва) (Год Гангутского сражения + год битвы при Лесной): $2 - 8 = X$ (основание Санкт-Петербурга).

6. *«Гонка за лидером»*

Назовите соратников Петра I. (Меншиков, Ромодановский, Лефорт, Головин, Возницын, Шеин, Шереметьев, Репнин).

Перечислите реформы Петра I. (Центральное управление, указ о единонаследии, Табель о рангах, Областная реформа, Реформа городского управления, Церковная реформа).

Назовите события Северной войны. (Нарвская конфузия, захват Нотебурга, основание Санкт-Петербурга, битва при Лесной, полтавская битва, сражение при Гангуте, Прутский поход, Гренгамское сражение, Ништадтский мир).

7. Восстанови хронологию

Путешествие за границу в составе Великого посольства

Полтавская битва

Основание Санкт-Петербурга

Издание первой российской печатной газеты

Окончание Северной войны.

Азовские походы

8. По тексту определить, о каком событии идет речь.

...Когда оба войска, сильно утомившиеся, отдохнули в течение часа, Карл возобновил сражение. Но его задела не столько храбрость войск неприятеля, сколько неожиданная хитрость со стороны русских. Неприятель растянул фланги в форме полукруга и расставил свои пушки, большие и маленькие, многие из которых были переносными, не только в траншеях, но и на концах этих флангов. Итак, с помощью этих и других больших пушек, которых вместе было около 100, говорят, постоянно заряжаемых не ядрами, а многими кусками железа...и стрелявшими в шведов по 50 раз, они (московиты) уничтожили этими залпами всю гвардию короля Карла, которая была сердцем и душой всего шведского войска. Остальные, самые многочисленные, так храбро удерживали напор неприятеля, что, не борясь уже за честь, а за жизнь, сражались, когда у них выбили оружие, голыми руками. Но, наконец, и эти частично попали в руки победителю, отчасти

были жестоко перебиты, часть же обратилась в бегство. Король же, когда кровь текла у него из недавно раненой и сейчас вновь поврежденной ноги, со всех сторон окруженный неприятелем, чуть-чуть не попал в руки неприятеля... И не будь помощи самого Бога и некоторых из капитанов, стремительно врезавшихся в гущу неприятеля, его бы не вынесли из боя. (Полтавская битва)

9. По тексту определить пропущенное слово:

Прийти на _____ имеет право всякий... Хозяин не должен никого встречать вне комнаты, ни провожать, хотя бы тот был и сам император... В комнате, где танцуют, должны быть приготовлены: стол с трубками, табаком и деревянными лучинками и еще несколько других столов для игры в шахматы и шашки; но карты на _____ не терпят и не подаются... Хозяин, хозяйка или кто-нибудь из домашних открывают танцы, после чего, смотря по месту, одна или две пары могут танцевать менуэт, англес или польский по желанию... Всякий имеет свободу делать что хочет, то есть может или танцевать, или курить табак, или играть, или разговаривать, или смотреть на других; равным образом всякий может спросить себе, по желанию, вина, пива, водки, чаю, кофе и сейчас получить требуемое. Но хозяин не обязан да и не смеет принуждать гостей пить или есть, а только может сказать, что имеет для угощения, а затем предоставляет им полную свободу... Собрания эти, начинающиеся около 5 часов, продолжаются не более 10, и тогда все должны разъезжаться по домам. (Ассамблея)

Также урок обобщения интересно провести в форме всем известной игры «Что? Где? Когда?». Вопросы можно будет использовать в качестве закрепления-разминки на любом другом уроке (Приложение 3).

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.

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.

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.

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 обучающее 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-пятиминуток:

1) соответствие игры дидактическим целям урока. Содержание 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 игр:

- 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.

- 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.

- вовлечь в учебную деятельность всех учеников. Повысить уровень исторического развития учеников и расширить их кругозор. Углубить представления учащихся об использовании сведений из истории в повседневной жизни.

использование в учебном процессе игр - пятиминуток является эффективной поддержкой образовательной деятельности педагога и учащихся.

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.

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
3. Воровщиков С.Г. , Орлова Е. В. Логические пятиминутки для младших школьников. Формирование учебно-логических умений младших школьников. [Электронный ресурс].– Режим доступа: <http://www.menobr.ru/materials/370/4730/>, 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. 53
- 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]
- 25.Ярцева Н.Н. История 5-10 классы. Игровые технологии на уроках и внеклассных занятиях/Н.Н. Ярцева – Волгоград: Учитель, 2009.

Приложение

Приложение 1

Игры-пятиминутки.

1. Определить слово и назвать его:

Перун, Дажьбог, Стрибог, Сварог, Велес (языческие боги).

Бояре, дружинники, люди, холопы, общинники (сословие).

Воск, пушнина, лён, кожа, кольчуги (товары на экспорт).

2. Какое слово зашифровано в предложении?

Караван кораблей пересекает пустыню, неся на себе товары.

(верблюды)

В замок съехались рыцари для состязания в силе и ловкости.

(турнир)

Купцы ведут торговлю своим товаром, а менялы рассматривают деньги.

(ярмарка)

Рыцарь с крестом отправляется в поход в Палестину

(крестоносец)

Опасаясь пиратов, везет на корабле товары.

(купец)

4. Назвать слово: мусульмане, мулла, арабы, молитва, храм, аллах, Коран...

(мечеть).

5 «Или –или»

Велес – бог **скота** или огня?

Даждьбог являет **мужское** или женское начало?

Макошь – мать **хорошего** или плохого урожая?

Ярило – олицетворение **весны** или осени?

Игра «Из уст в уста»

Эта игра проводится в начале урока при изучении новой темы. К доске выходят три-четыре человека. Один ученик остается в классе, остальные выходят за дверь. Как только дверь закроется, учитель начинает читать текст. Весь класс и ученик у доски его внимательно слушают. После окончания чтения приглашается один из учеников, стоящих за дверью. Первый игрок рассказывает ему то, что он запомнил из чтения. После второй участник тоже передает услышанное третьему и т.д., пока все, вышедшие за дверь, не вернутся. Когда все оказываются в классе, учитель еще раз читает текст. Вместе с учениками он анализирует услышанные пересказы, они разбирают то, что оказалось сложным.

Учащихся, оставшихся в классе, нельзя назвать пассивными слушателями, ведь они проделывают серьезную мысленную работу, фиксируя искажение информации и пытаясь вспомнить первоначальный вариант.

Игра «Исторические языковеды»

Игра помогает запомнить крылатые выражения, работа над развитием речи. Ребята должны отгадать известное, которое зашифровано. Каждому слову в выражении придается обратный смысл.

«Картофель дружбы» - «Яблоко раздора»;

«Микенская зебра» - «Троянский конь»

«Спальня бедняка – «Авгиевы конюшни»

«Ясонова голова» – «Ахиллесова пята»

«Отгадка пирамиды» – «Загадка Сфинкса»

«Квадрат Немезиды» - «Колесо Фортуны»

«Груша дружбы» - «Яблоко раздора».

Игра «Искусствовед»

На столах разложены иллюстрации, ученики вытягивают вопрос, зачитывают его и находят ответ-картинку.

1. Найдите одно из «чудес света».
2. В какой стране находится стена, видная даже из космоса?
3. Покажите самый знаменитый портрет, написанный Леонардо да Винчи.
4. Культурная столица России.
5. Картина А.Сурикова о беспримерном походе русских войск.
6. На чём писали в Древнем Новгороде?
7. Назовите самую древнюю летопись и её автора? («Повесть временных лет» Нестора)
8. Почему Кижы называют «деревянной сказкой»?
9. Как по-другому называют Покровский собор?
10. В чью честь Екатерина II велела поставить «Медного всадника»?

Игра «Исторические зоологи»

Назвать животных, птиц, «вошедших в историю», и связанные с ними события.

Кто был кормилицей Рема и Ромула?

Кто спас Рим от нападения галлов?

Какие животные участвовали в походе Ганнибала в 218 г. до н.э.?

Кто вскормил Зевса своим молоком?

Какое животное необходимо в кавалерии, коннице, колесницах?

Священное животное в Индии?

Крокодил; кошка; птица ибис; змея...

I. КТО?

1. Кто первым на Руси принял христианство? (Княгиня Ольга)
2. Кто за жестокость был прозван Окаянным? (Святополк)
3. Кто написал «Поучение детям»? (Владимир Мономах)
4. Кто был убит в полюдье? (Игорь)
5. Кто автор «Повести временных лет»? (Нестор)
6. Кто возглавлял русские войска на Куликовом поле? (Дмитрий Донской)
7. Кто на Руси был прозван Калитой? (Иван)
8. Кто такие «гости»? (Купцы)
9. Кто такой князь? (Глава государства)
10. Кто совершил крещение Руси? (Владимир Святославич)
11. Кто считается основателем Москвы? (Юрий Долгорукий)

II. ЧТО?

1. Что произошло в 1223 году? (Битва на Калке)
2. Что такое вече? (Народное собрание)
3. Что решили на Любечском съезде князей? (Разделить земли на княжества)
4. Что такое вотчина? (Наследственное земельное владение)
5. Что такое «свинья»? (Ннемецкое построение войск)
6. Что произошло в 1240 году? (Невская битва)
7. Что такое дань? (Налог продуктами, деньгами)
8. Что такое ярлык? (Грамота на княжение)
9. Что произошло в 1480 году? (Стояние на Угре, окончание монгольского ига)
10. Что такое летопись? (Документ событий от лета до лета)
11. Что произошло в 945 году? (Убийство князя Игоря на полюдье)

III. ГДЕ?

1. Где княгиня Ольга побывала в 957 году? (В Константинополе)
2. Где был центр Киевской Руси в X веке? (В Киеве)
3. Где Батый основал Золотую Орду? (В Средней Азии, Поволжье)
4. Где расположен Киев? (На реке Днепр)
5. Где был убит Святослав? (На реке Дунай)
6. Где правил Иван Калита? (В Москве)
7. Где произошла битва в 1380 году? (На реке Дон)
8. Где зажигались сигнальные огни? (На крепостях, башнях)
9. Где правил Константин Мономах? (В Византии)
10. Где был убит князь Игорь? (На полях)
11. Где произошла битва в 1377 году? (На реке Пьяне)

IV. КАК?

1. Как звали византийскую принцессу, жену Владимира Святого? (Анна)
2. Как называлась столица Хазарского каганата? (Итиль)
3. Как называлось государство со столицей в городе Биляр (Булгар)?
(Волжская Болгария)
4. Как на Руси назывались дворовые: жена, дети? (Челядь)
5. Как монголо-татары собирали дань? (Провели перепись населения)
6. Как звали сестру Щека и Хорива? (Лыбедь)
7. Как звали основателя города Киева? (Кий)
8. Как называется торговый путь, проходивший с севера на юг по Киевской Руси? (Из варяг в греки)
9. Как по легенде начинается Куликовская битва? (С поединка Пересвета с Челубеем)
10. Как называется столица Золотой Орды? (Сарай-Бату)
11. Как называется столица Византии? (Константинополь)