**СОДЕРЖАНИЕ:**

ВВЕДЕНИЕ……………………………………………………………………3

ГЛАВА 1. Теоретические основы использования игровых технологий в обучении школьников……………………………………………………….11

1.1 История происхождения игры…………………………………………..11

1.2 Функции и сущность игры и игровой деятельности………………………

1.3 Механизмы игры

1.4 Игра как метод обучения и классификация исторических игр……………………

ГЛАВА 2. Экспериментальное исследование использования игровых технологий на обобщающих и итоговых уроках истории в 5 классе…

2.1 Констатирующий этап опытно- экспериментальной работы…….

2.2 Организация работы по повышению эффективности обучения в 5 классах на уроке истории через игровые технологии

2.3 Анализ реализованных мероприятий по повышению эффективности обучения 5 класса в рамках урока истории через игровые технологии

ЗАКЛЮЧЕНИЕ……………………………

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ…………………………………..

ПРИЛОЖЕНИЯ……………………………………………………………………………………………………..

# ВВЕДЕНИЕ

Наш с вами век выпал на рассвет и процветание постиндустриального общества, которое в свою очередь породило информационный, а в последствии и виртуальный социум. Данный период очень часто именуют информационной революцией. В этих условиях на педагогах лежит огромная ответственность за будущие поколения и поэтому нам максимально важно понимать, как сегодня работать настолько эффективно, чтоб результат был актуален еще и в длительной перспективе. На нынешнем этапе развития общества происходят следующие диаметральные изменения: регионализация заменяет централизацию, демократизация заменяет предшествующие иерархизацию и бюрократизацию, происходит деконцентрация и самое важное - стандартизация заменяется индивидуализацией. В связи с данным изменениями приоритетом современной системы образования становится развитие самостоятельной конкурентоспособной личности с активной жизненной позицией. Для достижения успехов в данном направлении школа должна создать все необходимые условия для того, чтобы ученик имел возможность овладеть универсальными способностями или ключевыми компетенциями, такими как: 1) Способность к эффективной сепаратизации большого объема информации 2) Способность к критическому осмыслению информации 3) Способность к исследованию 4) Способность к эффективной и результативной коммуникации 5) Способность к принятию решений, постановки на этой основе целей и задач и их реализации. 6) Способность к саморазвитию, самообразованию и самореализации.

По нашему мнению, для создания возможности ученику овладеть всеми вышеперечисленными навыками лучшей дисциплины, чем история, и не придумаешь. Однако, нельзя оставить без внимания важнейшую аксиому, которая гласит «ничему нельзя научить, можно только научится». Насколько компетентен, образован и всесторонне развит не был бы педагог, без активной деятельности и вовлеченности ученика в учебный процесс ничего не получится. А это значит, что основной целью современного учителя становится организация, активизация и интенсификация деятельности ученика.

Площадкой для нашей исследовательской деятельности в рамках данной дипломной работы был выбран именно 5 класс, потому что история, как дисциплина, появляется в школьной программе именно в 5 классе и тут самое важное что называется «не упустить ученика». Школьник, перешедший в 5 класс вступил на новую образовательную ступень и новый «взрослый» этап своей жизни, а это значит, что он как никогда рассеян, потерян и даже напуган неизвестностью. И на этом сложном для ученика этапе как никогда важно позаботиться о его становлении и утверждении как личности. Чтобы достигнуть поставленной цели, ученика необходимо максимально заинтересовать. Рядом современных исследований доказано что личностное развитие происходит в учебных ситуациях равноправного сотрудничества и диалогического общения, в ходе творческой и игровой деятельности, в процессе решения учащимися поставленных задач. Для реализации этого уже разработано и применяется великое множество различных технологий и методик подачи, изучения, усвоения и закрепления материала урока. Учитывая возрастную психологию чем можно привлечь внимание и развить интерес к предмету у ученика 5 класса? Ну конечно исторической игрой, которая является одной из популярных современных педагогических технологий и была выбрана нами для подробного изучения в рамках данной работы и впоследствии практического применения на обобщающих и итоговых уроках истории в 5 классе. Данная тема актуализируется еще и тем, что в ныне используемом учебнике для 5 класса «История Древнего мира» под редакцией А.А. Искендерова, авторы А.А. Вигасин, Г.И. Годер, И.С. Свенцицкая изательство «Просвещение», отсутствуют задания, предполагающие историческую игру. К сожалению, итоговое повторение в данном учебнике предполагает монотонный и однообразный процесс, основанный на вопросноответном методе проверки и обобщения полученных знаний. Именно обобщающие и итоговые уроки были выбраны мной в рамках данного исследования, потому что процесс изучения истории линеен и усвоение предшествующего материала необходимо для понимания дальнейших исторических событий, а, следовательно, максимально интересными, разнообразными и долгожданными для ученика необходимо сделать именно эти уроки.

По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Актуальность игры обусловливается перенасыщением современных школьников огромным объемом различной информации, которая носит в основном пассивный характер, игра же позволяет ученику не только получить информацию, но и обработать ее, выделить основное, преобразовать и поделиться своими выводами и открытиями с одноклассниками и педагогом на правах сотрудничества и постоянного диалога. Значение игры 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. Игра – это увлекательный, захватывающий процесс, целью которого является победа. Желание победить и быть впереди заложено в нашем подсознании. Что должен сделать ученик 5 класса для победы на обобщающем или итоговом уроке истории? Конечно, усвоить весь материал темы, блока тем или всего курса истории за 5 класс. Следовательно, повышая интерес к итоговым и обобщающим урокам, мы повышаем интерес абсолютно ко всем урокам курса истории за 5 класс.

**Степень изученности темы.** Игра как феноменальное человеческое явление наиболее подробно рассматривается в таких областях знания как психология и философия. Ряд специальных исследований по игровой деятельности школьников осуществили выдающиеся педагоги нашего времени (Л.С.Выготский[[1]](#footnote-1), С.Л.Рубинштейн[[2]](#footnote-2), Д.Б.Эльконин[[3]](#footnote-3) и др.).

В конце ХХ века произошел резкий скачек интереса к обучающей игре (П.И.Пидкасистый, Ж.С.Хайдаров[[4]](#footnote-4), С.А.Шмаков[[5]](#footnote-5) и др.). Эти исследования представляют интерес, так как отмечают, что игровые технологии способствуют развитию творческого мышления, активизации самостоятельной работы учеников.

Так же существует ряд работ по использованию игровых технологий на уроках истории (Кучерук И.В.[[6]](#footnote-6) , Короткова М.В.[[7]](#footnote-7), Борзунова Л.П.[[8]](#footnote-8), М.А. Субботина[[9]](#footnote-9) и др.)

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. Уникальность данного исследования обусловливается отсутствием общей литературы и методических пособий по организации обобщающих и итоговых уроков в 5 классе с систематическим применением игровых технологий.

**Объект исследования**: процесс применения игровых технологий в обучении истории

**Предмет исследования**: потенциал и условия эффективного использования игровых педагогических технологий на обобщающих и итоговых уроках в 5 классе.

**Гипотеза исследования.** При изучении темы и проведении данного исследования нами выдвинута следующая гипотеза: применение игровых технологий в ходе обобщающих или итоговых уроков в 5 классе в большей степени, чем иные методики, способствует повышению мотивации к учению и уровню усвоения учебного материала.

**Цель исследования** - выявление потенциала и условий эффективного использования игровых технологий и разработка методических рекомендаций по организации и проведению исторических игр на уроках истории.

**Задачи исследования:**

1. Исследовать историю возникновения игры, сущность, функции и механизмы игровой деятельности
2. Выявить особенности игр на уроке истории и их классифицировать
3. Определить психолого-педагогические особенности применения исторической игры в 5 классе
4. Разработать и апробировать комплекс обобщающих и итоговых уроков истории с применением игровых технологий
5. На основе собственного опыта и опроса педагогов и учащихся выявить проблемы, сложности, возникающие при проведении различных исторических игр
6. Выявить потенциал и условия эффективного применения игровых технологий на уроках истории в 5 классе путем сравнения их между собой и другими методиками преподавания.

**Источниковая база исследования.** В ходе работы нами использовались следующие группы источников:

Нормативные документы - закон «Об образовании в РФ» ФЗ-№ 273 от 29.12.2012, который говорит о необходимости использования различных педагогических технологий при реализации общеобразовательных программ; Федеральный государственный общеобразовательный стандарт основного общего образования, который гласит, что системно-деятельностный подход, лежащий в его основе, будет эффективен лишь при определенных условиях:

системная деятельность ученика, психологический комфорт ребенка, возможность для творчества, что в очередной раз подтверждает необходимость и актуальность данного исследования; Примерная основная образовательная программа основного общего образования, включенная в реестр образовательных программ;

Учебные и учебно-методические пособия: учебник для 5 класса «История Древнего мира» под редакцией А.А. Искендерова, авторы А.А. Вигасин, Г.И.

Годер, И.С. Свенцицкая, издательство «Просвещение»[[10]](#footnote-10); «Всеобщая история.

Истрия древнего мира. Методические рекомендации 5 класс»[[11]](#footnote-11), автор Шевченко Н.И., издательство «Просвещение»; Тесты по истории Древнего мира, автор Максимов Ю.И., издательство «Просвещение»[[12]](#footnote-12).

Также были использованы методические разработки педагогов, опубликованные в журналах «История. Все для учителя»[[13]](#footnote-13) и «История.1 сентября»[[14]](#footnote-14)

В исследовании также анализировались результаты проведенных нами опросов, тестирования и анкетирования, проведенных среди учителей и учащихся МКОУ СОШ №23 г. Тайшета.

В целом использованных источников в совокупности с указанной литературой достаточно для решения поставленных задач.

**Апробация исследования.** Апробация результатов исследования проходила с 18 сентября 2017 г. по 24 марта 2018 г. на базе МКОУ СОШ №23 г. Тайшета.

Всего исследованием было охвачено 46 учащихся 5 «А» и 5 «Б» классов.

**Практическая значимость работы. О**бобщён, проанализирован и приведён в систему теоретический и практический материал по применению игровых технологий на обобщающих и итоговых уроках истории в 5 классе. По результатам исследования разработаны методические рекомендации и мультимедийный материал для применения учителями на уроках истории в 5 классах.

**Структура работы.** Выпускная квалификационная работа состоит из: введения, двух глав, заключения, списка источников и литературы, приложений.

**ГЛАВА 1. Теоретические основы использования игровых технологий в обучении школьников**

# 1.1 История происхождения игры

Основная масса современных учёных объясняют игру как определенный вид деятельности, образовавшийся на определённом рубеже развития общества. В начале ХХ века у исследователей не было единодушия заключения по вопросу, что является первичным в истории населения земли: труд или игра. Высказывались предположения, что игра возникла раньше труда.

Довольно близко к осознанию возникновения игры подошел В. Вундт «Игра - это дитя труда, - писал он. - Нет ни одной игры, которая не имела бы себе прототипа в одной из форм серьезного труда, всегда предшествующего ей и по времени и по самому существу. Необходимость существования заставляет человека трудится. А в нем он постепенно учится ценить деятельность своих сил как источник наслаждения». «Игра, - продолжает Вундт, - устраняет при этом полезную цель труда и, следовательно, делает целью этот самый приятный результат, сопровождающий труд» [[15]](#footnote-15), а в дальнейшем эту мысль развил русский философ Г. В. Плеханов.

Г. В. Плеханов утверждал, что в жизни общества труд был замечен раньше, чем игра и определил её содержание. В играх первобытных племён

изображается война, охота, земледельческие работы. Сначала была война, а затем игра, имитирующая военные сцены. Сначала было впечатление, произведённое на первобытного человека смертью раненого соплеменника, а затем появилось стремление воспроизвести пережитые эмоции в танце. Игра связана с искусством, она появилась ещё в первобытном обществе в наряду с остальными видами искусства. В первобытном обществе и взрослые и малыши играли, в игры входили пляски, песни, элементы драматического и изобразительного искусства.

В жизни отдельного современного индивидуума возможно увидеть обратный процесс: ребёнок вначале подражает труду взрослых в игре, примеряя на себя всевозможные роли, и только позднее начинает принимать участие в настоящем труде. Плеханов доказывает закономерность такого явления: игра является средством подготовки к работе, средством воспитания. В педагогической литературе К. Д. Ушинский впервые высказал идею о том, что игра является отблеском реальной жизни. Ушинский говорит о том, что сильнейшее воздействие на игру оказывает окружающая обстановка, «она даёт для неё материал гораздо разнообразнее и реальнее того, который предлагается игрушечной лавкой». К. Д. Ушинский, описывая игры своего времени, демонстрирует, что у детей ребят социальных групп были разные игры.[[16]](#footnote-16) Игра - наиболее доступный вид деятельности для ребенка, метод переработки приобретенных впечатлений и опыта. Игра соответствует наглядно-образному характеру мышления ребенка, эмоциональности и энергичности. Подражая в игре взрослым, дети никогда не остаются равнодушными. Эмоции от жизни пробуждают у них различные чувства, мечту о том, чтобы самим водить корабли и самолёты, лечить больных. В игре обнаруживаются волнения ребёнка, отношение к жизни.

Желание знакомиться с окружающим миром, активно действовать в общении со сверстниками, принимать участие в жизни взрослых, воплощать в жизнь собственные мечты, вдохновляет детей играть. Н. К. Крупская говорила о детской игре как о деятельности - целенаправленной, сознательной и творческой: «Очень важно не шаблонизировать игры, а давать простор детской инициативе. Принципиально важно, чтобы дети сами придумывали игры, ставили для себя цели: выстроить дом, поехать в другую страну, приготовить ужин и т. п. Процесс игры заключается в претворении в жизнь установленной цели: дети разрабатывают проект, избирают способы его воплащения. По мере развития ребят, роста их сознательности сложнее становятся цели, чётче планирование, мало-помалу игра переходит в общественную работу».

Н. К. Крупская рассматривала игру как средство всестороннего развития ребёнка: игра - способ познания окружающего, и в то же время она развивает организаторские способности, творчество, объединяет детский коллектив.

Игра подводит детей к труду. [[17]](#footnote-17)

А. С. Макаренко дал глубокий анализ психологии игры, показал, что игра - осмысленная деятельность, а радость игры - «радость творческая», «радость победы». Сходство игры с трудом выражается еще и в том, что дети чувствуют ответственность за достижение поставленной цели и за выполнение роли, которую им поручает коллектив. А. С. Макаренко указывает также и на основное отличие игры от работы. Труд создаёт материальные и культурные ценности. Игра таких ценностей не создаёт. Однако игра имеет важное воспитательное значение: она приучает детей к тем физическим и психическим усилиям, которые нужны для работы [[18]](#footnote-18).

В основе большого количества исследований зарубежных ученых лежит понимание игрового процесса как деятельности, определяемой социальными условиями. Об этом говорили И. Лаунер, Е. Петрова, А. Валлон и др.

Различные идеалистические теории объединяет определение игры как деятельности, не зависимой от социальных условий. К числу таких теорий относятся биологизаторская теория К. Грооса и В. Штерна, теория З. Фрейда, близкая ей теория компенсации А. Адлера и др. Все эти теории подводят к выводу о том, что выбор объекта подражания в игре объясняется прежде всего силой пробуждающегося инстинкта, подсознательных влечений. В свете этих

теорий ребёнок видится неполноценным существом, болезненно переживающим этот недостаток. Поскольку выбор игры зависит от

бессознательных импульсов, следует лишь создавать ребёнку условия для свободного выражения своего внутреннего «я», дать выход влечениям и чувствам, в том числе дурным и жестоким. Месть окружающим в игре служит для ребёнка средством компенсации своих недостатков.

Отечественная же педагогика считает, что на каждом этапе развития ребёнка

его особенности поведения закономерны и не служат признаком

неполноценности. Ребёнок отражает в игре то, что его интересует, волнует, радует.

Игра всё имеет социальный фундамент. Детские игры всех времен неразрывно связаны с миром взрослых. К. Д. Ушинский был одним из первых, кто доказал это положение, оснастив его научно-психологическими данными.

Игра социальна и по способам её осуществления. Игровая деятельность, как доказано А. В. Запорожцем, В. В. Давыдовым, Н. Я. Михайленко, ребёнком не изобретается, а задаётся ему взрослым, который учит малыша играть, знакомит с общественно сложившимися способами игровых действий (как использовать игрушку, предметы-заместители, другие средства воплощения образа; выполнять условные действия, строить сюжет, подчиняться правилам и т. д.). В общении со взрослыми ребёнок усваивает технику различных игр, затем обобщает игровые приемы и проецирует на другие ситуации. Таким образом игра приобретает самостоятельность, становится формой личного творчества ребёнка, а это обусловливает её развивающий эффект.

Кроме того, согласно Ж. Пиаже, игра является связующим звеном между конкретным опытом и абстрактным мышлением, и именно символизм игры является особенно важным. [[19]](#footnote-19) В игре ребенок демонстрирует с помощью различных предметов, которые являются символом чего-то, то, что он когдалибо прямым или косвенным образом испытал. Временами такая связь совершенно очевидна, а иногда она может быть отдаленной. Так или иначе игра представляет собой попытку детей организовать свой опыт, и, вероятно, с игрой связаны те моменты в жизни детей, когда они чувствуют себя в большей безопасности и могут контролировать собственную жизнь.

# 1.2 Функции и сущность игры и игровой деятельности

Игра совместно с трудом и обучением считается одним из важнейших видов деятельности человека, представляющих собой обязательную часть нашего существования.

По определению, игра - это вид деятельности в условиях, нацеленных на воссоздание и усвоение социального опыта, в котором формируется и совершенствуется самоуправление поведением.[[20]](#footnote-20)

В играх человек приобретает навыки, игры дают возможность занять и структурировать время. Играя, люди выражают собственные впечатления, волнения, забывают о проблемах.

Если хорошо продумать ход игры и ее цели, то такая игра сможет захватить человека полностью. Это согласие мыслей, эмоций, воли и координации. Игра очень презентабельна тем, что обладает огромными обучающими и развивающими функциями, совершенствует личность и

способности ребенка. Игра необходима для людей всякого возраста.

А теперь рассмотрим более детально вопрос функции и суть игры, выделим самые важные качества игры.

Дать какое - либо краткое, точное определение игры не представляется возможным. Игра так многообразна, уникальна и оригинальна, поэтому воспитание и образование ребенка без игры нельзя и предположить.

Нидерландский философ культуры Йохан Хейзинга так смотрит на эту проблему: «Возможно, было бы принять одно за другим все перечисленные толкования, не впадая при этом в обременительную путаницу понятий. Отсюда следует, что все эти толкования верны лишь отчасти. В случае если хоть одно из них было исчерпывающим, оно исключало бы все остальные либо, как высшее единство охватывало их и вбирала в себя»[[21]](#footnote-21) .

Известные ученые отмечают, что детские игры примитивных культур это, как правило, имитация профессиональных действий взрослых. Дети копаются с небольшими чашечками, возводят маленькие жилища, имитируют охоту и т.д. В настоящие время, детские игры преобразились не только по атрибутам, но и по своей сущности, но все еще почти все детские игрушки воспроизводят взрослый рабочий инструментарий - грабли, лопаты, автомобили. Г.К. Селевко определяет игру как «вид действий в условиях ситуаций, нацеленных на воссоздание и усвоение социального навыка, в котором формируется и совершенствуется самоуправление поведением». 9

Самое популярное мнение о сути игры как о тренировке способностей «взрослых» действий. Именно об этом сообщает в работе «Психологические основы школьной игры» А.Н. Леонтьев[[22]](#footnote-22).

В ходе деятельности у ребенка проявляется борьба между буйным развитием потребностей в действии с предметами, с другой реальностью, и развитием осуществляющих это действие операций. Дети хотят сами грести на лодке, сами управлять самолетом, автомобилем, но, к сожалению, не могут воплощать эти действия потому, что они еще не способны овладевать ими, но они их производят в игре.[[23]](#footnote-23)

Главная функция интеллекта - это построение вариантов будущего и создание прогностических моделей, утверждает В.Н. Дружинин. [[24]](#footnote-24) В следствии этого игровые технологии - это развитие мифических миров и действий, которые происходят с ребенком, а также игра является одним из обликов проявлений разума. Это проявление не находится в зависимости от возраста и, просто во взрослом мире называется подругому - философией и искусством.

Игра дает возможность создавать всестороннюю личность ребенка. В итоге игры в психике ребенка возникают важные конфигурации, которые обеспечивают тягу к новым технологиям и самое главное к более

высоким стадиям развития. Этим мы можем объяснить огромные

воспитательные и обучающие возможности игры, которую психологи считают основной деятельностью школьного возраста. Таким образом, игра - это функция, связанная со всеми видами работы учеников и педагогов, важная для разностороннего, многопланового и полного становления учащихся. Она очень важна в педагогическом процессе. Основной путь обучения, развития и воспитания в игре - ее содержание, т.е. выбор темы и цели игры обязаны согласовываться с психологическим развитием ребенка.

Стефан Шуман, польский исследователь, утверждает, что игра - характерная и своеобразная методика развития активности ребёнка, которая помогает ему приобрести опыт и учится[[25]](#footnote-25) .

Шуман указывает на тот факт, что игры активизируют и побуждают в

учениках ключевые эмоции, чувства и переживания, развивают его самым глубочайшим образом. По теории Шумана, игры можно использовать как развивающую технологию, направленную определенным образом на формирование воображения, внимательности, способностей и понятий.

Е.О. Смирнова в собственных исследовательских работах о содержании детской игры зафиксировала появления нереалистического содержания современных игр. Дети на данный момент играют в «человека - паука», «вампиров», «инопланетян», эти игры не имеют ничего общего с развитием, воспитанием и совершенствованиям полезных умений и опыта. Е.О. Смирнова выявляет данный факт и объясняет это тем, что в настоящее время происходит разрыв между взрослением и детством. Об этом же сообщают в своих заметках исследователи психологии подростков. Всякий раз дети находились возле взрослых людей, и каждый день принимали участие в их деятельности. На сегодняшний день детство - это отдельный этап жизни, совершенно изолированный от форм деятельности взрослых[[26]](#footnote-26).

Большинство исследователей сходятся во мнении, что в жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

* развивающая (основная функция игры - развивать ребенка);
* развлекательная (основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
* воспитывающая (воспитывает поведения учеников той или иной ситуации);
* терапевтическая (постижение и перепрыгивание через различные трудности, возникающие в других видах жизненной ситуации);
* диагностическая (проявление и отклонение от нормативного поведения, саморазвитие в процессах игры);
* образовательная (применение и изменение личностных показателей и умственных возможностей);
* международной коммуникации (показание единых для всех людей

культурных ценностей);

* социальная (появление в системе общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития).

А теперь определим главные функции игры в современной образовательной деятельности школы:

1. Функция, способствующая адаптации школьников к школьному режиму и формированию устойчивой психики ребенка;
2. Функция, способствующая концентрации внимания на уроках;
3. Функция самостоятельной деятельности;
4. Функция качественного усвоения материала;
5. Функция навыков самооценки и самоконтроля;
6. Функция регулирования проблем в школьном коллективе и выявления лидеров;
7. Функция коррекции учащихся;
8. Проявление эмоций, развитие навыков и умений, приобретение новых знаний у учащихся13.

Игры делают обучение интересным, создают радостное настроение детям и увлекают их за собой. Так, учащиеся лучше усваивают необходимый материал.

К сожалению, многим учителям сложно правильно спланировать и провести игровой урок истории. Игры надо проводить грамотно, четко, ясно, а также надо помнить, что за игрой идет образовательный процесс. Цель педагога - направить ребенка на образование и получение знаний. Образовательные игры должны быть переходом к получению знаний, так утверждаю опытные специалисты.

Таким образом функция игры зависит от:

* Систематического использования игр
* от направленности программы и цели игр
* от взаимосвязи с изучаемым предметом и упражнениями[[27]](#footnote-27).

|  |
| --- |
|  |

# 1.3 Механизмы игры

Мы ценим то время, когда были детьми и играли в игры. Яркие впечатления и светлые воспоминания из детства связаны у нас с интересными и запоминающими играми.

«Привлекательность игры» - этот вопрос мы попытаемся рассмотреть.

Потребность играть для любого возраста имеет огромное значение: игра для детей – это учеба, развлечение, труд, серьезная форма воспитания.

Глубокие и сложные процессы преобразования личности и накопление первого жизненного опыта происходит в игровых ситуациях. Школьникам интереснее и легче получать знания играя, а не заучивать определенные формулировки в монотонной ситуации. Об этом говорят психолого-

педагогические исследования. С помощью правильно организованной игры, увеличивается интерес к общественной жизни, к изучаемому предмету, ученики с увлечением принимают активное участие в организации урока и учителю становиться легче заинтересовать ребят.

Внедрение игровых технологий позволяет педагогу повышать качество и успеваемость учебно-воспитательного процесса и решать важные психолого-педагогические задачи образовательного учреждения. К главным показателям успеха в образовательной системе можно отнести следующие:

* увеличение интереса участников образовательного процесса. Применением игр появляется возможность реализации различных ситуационных заданий, накопления опыта, обмена мнениями в непроизвольной форме;
* использование игр влияет на мотивацию и проявление интереса к образовательному процессу. Это связано с необычностью проведения уроков. Существование игр повышает притягательность для детей изучаемого предмета;
* игры дают возможность повысить самостоятельность обучения, возможность обучения без непосредственного участия педагога путем выполнения домашних заданий с необходимыми компонентами проверки правильности их выполнения.

Учение с увлечением - один из важных путей пробуждения активного мышления школьников. Стоит вспомнить слова Ушинского К.Д., который называл учение трудом, но трудом, полным мысли. Поэтому в современной системе методов обучения специально выделяется три группы мотивов. К ним относятся методы убеждения, методы упражнения и приучения к выполнению требований, методы положительного примера, методы благоприятного общения[[28]](#footnote-28).

Если школа становится местом для радости, а обучений одним из любимых занятий, то происходит успешное формирование деятельной

личности с оптимистическим настоем. Как связать в единый процесс обучение,

развитие мышления и воспитания положительных мотивов учения

школьников. Как сформировать полноценную мотивацию, которая является великолепным механизмом учебного познания? Поисками ответов на этот вопрос занимались и занимаются многие педагоги и психологи. В.В. Бондаревский, например, для воспитания глубокого интереса к знаний советует следующую систему мер: подбор игровых ситуаций, яркие фрагменты, интересные факты; составления заданий творческого характера[[29]](#footnote-29).

Деятельность ученика будет успешной, если она обусловлена совокупностью познавательных мотивов. Поэтому очень важно постоянно повышать значимость всех мотивов: более значимый, ценный мотив

раскрепощает личность, помогает вводить в действие новые резервы знаний и умений.

Беседы с детьми показывают, что уже в начальных классах побудительной силой учения являются как социальные мотивы, так и познавательные. Если спросить у ребенка, для чего он учится, то вы получите, как правило, ответ «чтоб все знать», «быть образованным». Чтобы повысить интерес детей к учебе, надо проводить нестандартные в игровой форме уроки и мероприятия.

В процессе игры существуют факторы, которые делают её волшебной и незаменимой:

* В игре свобода самовыражения мыслей.
* В игре нет задач, нет долга, нет закона.
* По приказу играть нельзя, только добровольно[[30]](#footnote-30).

Недостатки действительности скрашивает игра. Противопоставляет жесткому миру реальности иллюзорный и гармоничный мир. Игры придают магию происходящим событиям.

В играх дети применяют свои навыки не только физические (умения защищать себя и окружающих) но и умственные (умение логически думать и принимать решения в любой ситуации).

Таким образом можно выделить еще ряд функций игры:

* Игра дает возможность проявить и усовершенствовать свои задатки и

творческие навыки в применении необходимых игровых инструментов.

* Игра - это проявления чувств и эмоций
* Игра развивает воображение, создает фантастические миры.
* Игра развивает умственные, логические способности у каждого ребенка и вносит интригу в жизнь;
* Игра дает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях,

проигрывая их неоднократно и как бы понарошку в своем вымышленном мире.

* Игра дает психологическую устойчивость и снимает уровень тревожности.
* Игра вырабатывает активное отношение к жизни и

целеустремленность в достижении поставленной цели[[31]](#footnote-31).

Н.К. Крупская считает привлекательность игры потребностью растущего организма и объясняет это двумя факторами: стремлением ребенка познавать окружающую жизнь и свойственной ему подражательностью, активностью.

«Игра для школьников - способ познания окружающего»[[32]](#footnote-32).

Ту же мысль высказывает А.М. Горький: «Игра - путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить» [[33]](#footnote-33) .Эти высказывания подтверждаются данными физиологии. И. М. Сеченов говорит о прирожденном свойстве нервно-психической организации человека - безотчетном стремлении понимать окружающее. У ребенка это выражается в вопросах, с которыми он обычно обращается к взрослым, а также в играх. К игре ребенка побуждает и склонность к подражанию. Первоначальный этап усвоения общественного опыта - школьный возраст. [[34]](#footnote-34)

Б.Д. Эльконин в выступлении на конференции «Развивающие игры для детского творчества» отмечал, что игра позволят не только сформировать необходимые знания, умения и навыки, но и помогут родителям выявить и развить способности ребенка[[35]](#footnote-35).

В наше время большой популярностью пользуются развивающие игровые технологии, они позволяют учится в непроизвольной форме и дают возможность детям развивать навыки общения, учить быть самостоятельными, а также развивает логическое мышление, воображение, мелкую моторику, память и т.д. Дети с увлечением играют в интеллектуальные игры, которые развивают и обогащают умственные способности и возможности каждого ребенка, стимулируют мозговую атаку и работу. Ведь не зря исследователи всего мира объясняют, что тренировке поддается не только организм человека (физическое состояние), но и мозг (умственные способности), поэтому с ребенком можно заниматься, используя игровые приемы и методы. В течение последних десятилетий игровые педагогические технологии достаточно широко внедрились в педагогическую практику.

Ведущая роль умственного развития возлагается на содержания образования, системе научных знаний, которым овладевают дети. Давая ученикам ту или иную тему урока, мы прежде всего, учитывает наличие знаний, которые получают дети, так как знаем, что «пустая голова не рассуждает». И вместе с тем бывает так, что ученик одиннадцать лет заполнял «емкости» своей памяти самой новейшей информацией, а самостоятельно использовать полученные навыки просто не может. По выражению академика Минца А.Л., такой человек напоминает фаршированную рыбу, которая плавать не способна[[36]](#footnote-36).

Мы знаем, что если у детей нет желания освоить образовательные умения, нет желание к получению знаний, к способам их освоения, то просто механическое заучивание не приведет к достойному результату. Ребенок заученный материал применить в практике не сможет. И поэтому мы должны заинтересовать детей используя разные формы обучение. Наиболее значимое и перспективное нововведение последних это игровая форма обучения. Динамичность и продуктивность мышления, целеустремленность, активность, прочность и оперативность памяти стремление к совершенству и вера в свои силы развиваются в процессе деловой дидактической игры. Одной из форм интегрированного обучения в современных педагогических теориях с дидактической точки зрения могут стать игровые технологии. В школе целью современного образования является постоянное развитие исторически принятой педагогической системы на основе развития условий для формирования социально активной, профессионально компетентной личности и творчески самостоятельного самовыражения.

Мотивировать к познавательной деятельности любого ученика очень трудно, для того чтобы достичь поставленной цели и заинтересовать учащихся, нужно быть коммуникабельным и достаточно информативным. Развитие школьника будет более интенсивным и результативным, если он включён в деятельность, соответствующую зоне ближайшего развития, если учение будет вызывать положительные эмоции, а педагогическое взаимодействие участников образовательного процесса будет доверительным[[37]](#footnote-37). На уроках в 5 классах есть необходимость в целесообразном использовании игровых технологий, они позволяют обогатить ребенка не только духовно, но и заложить важные образовательные умения, а также ориентироваться в любой жизненной ситуации.

Условия использования игр:

* конструируются и отбираются в соответствии с содержанием изучаемой темы, с задачами и целями уроков;
* применяются с другими формами в сочетании, с эффективными
* приемами и методами в изучение нового материала;
* четко подбираются и формулируются цели и задачи;
* отбираются в соответствии с познавательными возможностями
* учащихся и их интересами

# 1.4. Игра как метод обучения и классификация исторических игр

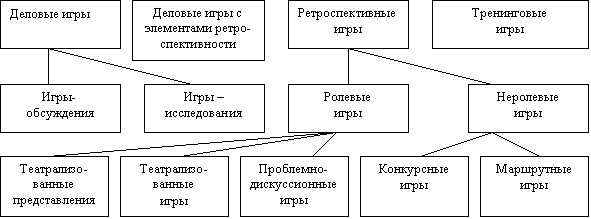
Игра на уроке истории – это активная форма учебного занятия, в ходе которого моделируется определённая ситуация прошлого или настоящего, «оживают» и действуют люди, участники исторической драмы. Цель игры – создание игрового состояния, специфического эмоционального отношения субъекта к исторической действительности. Методологические возможности игры: во-первых, игра – это мощный стимул обучения, это разнообразная сильная мотивация учения; во-вторых, в игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление; в третьих, игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся; в-четвёртых – умело организованная учебная игра позволяет задействовать в учебных целях энергию, которую школьники расходуют на «подпольную» игровую деятельность.

Игра заставляет ребёнка перевоплотиться в исторический персонаж. Он стоит перед своего рода необходимостью «прыгнуть выше себя», занять положение взрослого, жившего в ином историческом времени и пространстве. Школьники моделируют историческую реальность через «вживание» в мысли, чувства, переживания своих героев. Знания, приобретённые ими, становятся личностно значимыми, эмоционально окрашенными. Ученик мобилизует все свои знания и умения, осваивает новые, развивает способность к эмпатии, т.е. умения понять другого человека, услышать и почувствовать его, воспринять поступки с позиции другого человека.

Методисты давно выделили два важнейших признака учебной исторической игры: наличие прямой речи (диалога) участников и

воображаемой ситуации в прошлом или настоящем (в последнем случае – для обсуждения прошлого).

Классификация исторических игр.



Рассмотрим основные виды учебных игр:

*Деловые игры.*

Деловая игра моделирует ситуацию прошлого таким образом, что ученик выступает в ней только в роли нашего современника (археолога, писателя, журналиста, любителя истории, потомка исторического персонажа).

Выделяют два подвида деловых игр – игры-обсуждения и игры - исследования. В процессе игры-обсуждения воссоздаётся воображаемая ситуация нашего времени – диспут, симпозиум, «круглый стол», телемост, киносъёмка, телепередача и др. В своей обучающей основе такие игры очень близки к дискуссиям, целиком строятся на учебном диалоге. Как правило, они ориентированы на импровизацию, хотя обязательно имеют определённую программу, план.

Так, на уроке-киностудии три «режиссёра» создают свои творческие объединения, подбирают «сценаристов», «звукооператоров», «дикторов», «актёров». Учащиеся получают задание познакомиться с литературой по проблеме, определить жанр фильма, написать сценарий, создать иллюстрации,

подобрать музыку, подготовить афишу. Целесообразно рассказать школьникам о возможных жанрах фильма: документальный фильм-хроника,

основанный на воспроизведении хода событий; художественный фильм-воспоминание на документальной основе (по мемуарам и иным источникам); художественный фильм-диалог, построенный как беседы участников событий; фильм-экранизация литературного произведения. Игра-исследование строится на воображаемой ситуации, возникающей в наши дни. В отличии от игры-обсуждения она основана на индивидуальной деятельности её «героя», который пишет очерк, письмо, школьный учебник, фрагмент книги, статью в газету, научный доклад.

*Ретроспективные игры.*

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

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

Ретроспективные игры помогают ученику «вжиться» в историческое время, почувствовать колорит эпохи.

И. В. Кучерук предлагает все ретроспективные игры разделить на несколько подвидов: 1)формально-реконструктивные игры, иллюстрирующие

исторические события, документально воссоздающие обстановку

определённой исторической эпохи (другое название – театрализованное представление); 2)формально-конструктивные игры, герои которых в сюжет и

уста «очевидцев» событий вкладываются их собственные оценки,

учитывающие их жизненный опыт, опыт исторического развития (эти игры называются также театрализованными); 3)неформально-конструктивные

игры, которые могут отступить от чёткого сюжета и регламента, дают простор воображению и творческой деятельности участников (другое название – ролевые игры дискуссионного характера). [[38]](#footnote-38)

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

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

Конкурсные игры моделируют ситуацию прошлого в которой люди определённой эпохи демонстрируют своё мастерство, достижения, смекалку. Учитель получает возможность проверить знания учащихся, а участники игры применить эти знания. Соревновательный дух игры «зажигает» ребят, резко

повышает мотивацию к познанию прошлого. Таковы, например, «Олимпийские игры в Древней Греции», «Город мастеров» (о средневековом городе), «На ярмарку в Шампань» (о средневековой торговле), «Европейцы в Новом Свете» (о Великих географических открытиях) и др.

Маршрутные игры (воображаемое путешествие, заочная экскурсия) – это

особая форма урока, когда учащиеся переносятся в прошлое и «путешествуют» в определённой пространственной среде (прогулка по древнему городу, плавание по реке, полёт на хронолёте и пр.). Они чётко определяют географические контуры исторической действительности, намечают маршрут, придумывают остановки, фрагменты бесед (интервью) с людьми, которых они «встречают» в путешествии.

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

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

Театрализованные представления имеют чётко прописанный сценарий, воссоздают различные образы и картины прошлого, предполагают наличие костюмов и декораций. Смысл состоит не только в «оживлении» прошлого, но и в последующем обсуждении разыгранных сцен в классе. Здесь важны ассоциации, когда дети распознают время и место действия, исторические явления, представителей различных социальных слоёв.

Театрализованные игры отличаются тем, что тексты персонажей не

прописаны заранее, а рождаются в процессе игры. Здесь больше

импровизации, но «осовременивание» прошлого не допускается, игра должна восстанавливать реальную историческую эпоху. В театрализованной игре, в отличие от представления, могут участвовать все ученики данного класса. В основе проблемно-дискуссионной игры лежит воображаемая ситуация

прошлого, но действие строится не по сценарию, а вокруг обсуждения важного вопроса или проблемы. Роль учителя сводится к постановке проблемы и промежуточных вопросов, распределению ролей. Результат игры заранее не предопределяется, может быть предложено несколько решений или не

принято ни одного. Главное в игре – участие каждого ученика в обсуждении проблемы.

*Деловые игры с элементами ретроспективности.*

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

*Тренинговые игры.*

Приведённая выше классификация исторических игр основана на трёх главных критериях: характер ролей участников; условия воображаемой ситуации; жёсткость сценария, соотношение «заданности» и импровизации в деятельности участников.

Существуют также игры с внешними (жёсткими) правилами и игры, основанные на алгоритме деятельности. Их называют тренинговыми. Таковы настольные игры (лото, домино, поле чудес); ребусы, кроссворды, шарады,

головоломки, сюжетные игры («неотосланная депеша», расшифровка иероглифов, тексты с ошибками и др.).

Участники игры.

Учитель может участвовать в игре в следующих игровых ролях:

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

Роли учащихся: актёры, зрители и эксперты.

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

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

Эксперты анализируют игру, сравнивают, моделируемую ситуацию с реальной, оценивают игру актёров. По ходу игры они делают записи, создают карточки анализа. В конце игры они выступают с результатами экспертизы, выставляют оценки участникам, отмечают наиболее и наименее удачные моменты, обращают внимание на поведение персонажей, адекватность реакций зрителей.

Теперь обратимся к основным этапам исторической игры. Первый этап - подготовительный, он происходит собственно до проведения самого урока. В этот период готовится общий замысел и стратегия игры, пишется сценарий, план, проводится инструктаж участников, и собирается материальное обеспечение занятия. Учитель объясняет ребятам игровую задачу,

распределяет среди них роли, учитывая игровые интересы и способности, дает необходимую дополнительную литературу, составляет опережающие задания и знакомит с ними детей. Учитель при необходимости проводит и

индивидуальные консультации по подготовке к игре, обсуждает с участниками фрагменты сценария и корректирует его, руководит внешним оформлением занятия.

Второй этап уже происходит на самом уроке. Он называется вводным, ибо именно на этом этапе учитель еще раз объясняет уже всему классу задачи и возможности игры, роль отдельных участников и дает общее направление игре путем формулирования познавательного задания на весь урок. Именно на этом этапе учитель представляет участников. В эти минуты школьники вводятся собственно в игровое состояние, создается определенный настрой.

Игровой этап характеризуется эмоциональным вовлечением всех учеников класса в игровое действие. Ребята в этот период как бы "проживают" ситуацию в ее игровом воплощении, действуют по определенным игровым правилам. Именно на этом этапе происходит развертывание игрового сюжета. Учитель координирует игровые действия, осуществляет опосредствованное руководство действиями участников, то есть регулирует ход занятия. При необходимости корректирует и выступления актеров, вовлекает большее число школьников в игру, кратко резюмирует по ходу их деятельность, поощряет словом активных игроков, обращает внимание на работу экспертов, не навязывая им своего мнения. Наибольшему вниманию учителя на этом этапе должна подлежать не деятельность актеров и экспертов, а зрителей, то есть всего класса.

На последнем оценочном этапе проводится вывод всего класса из игрового состояния, анализ проведенного занятия, оценка и самооценка участников, обсуждается сам ход и результативность игровых действий учеников. В то же время игровая ситуация и степень ее соответствия исторической реальности разбирается особо. Учитель предоставляет заключительное слово, раздает карточки для анализа игры, выслушивает экспертную группу. Кроме того, можно провести блиц - интервью и небольшое анкетирование для выяснения результатов игры.

Проанализировав различную литературу, можно сделать следующие выводы: современная отечественная теория игры базируется на положениях об

ее историческом происхождении, социальной природе, содержании и

назначении в человеческом обществе;

В игре воображение проявляется и развивается при определении замысла, развертывании сюжета, разыгрывании роли, замещении предметов. Воображение помогает ребенку принять условность игры, действовать в мнимой ситуации. Но ребенок видит грань между воображаемым в игре и реальностью, поэтому прибегает к словам «понарошку», «как будто», «по правде так не бывает»;

Педагог, организуя жизнь и деятельность детей в форме игры, последовательно развивает активность и инициативу, формирует навыки самоорганизации в игре.

Исследовав историю возникновения игры, сущность, функции и механизмы игровой деятельности можно заметить, что в процессе игры у детей

формируются их психические и мировоззренческие взгляды на жизнь окружающего мира в целом. Формируется характер, лидерские качества и развивается интеллект. Дети с интересом познают все неизведанное, необычное для их понимания в играх. Для подготовки детей к их будущему и для того, чтобы сделать жизнь счастливой и полноценной, нужна игра.

Исходя из теоретической части данного исследования, можно предположить, что для обобщающих и итоговых уроков истории в 5 классе современной школы наилучшим решением являются игровые технологии, так как полностью выполняют цель - пробудить у человека интерес к предмету и процессу обучения, а также развить у него навыки

самообразования, и задачи:

* Развитие и воспитание личности, отвечающей требованиям современного информационного сообщества.
* Развитие у школьников способности самостоятельно получать и обрабатывать информацию по учебным вопросам.
* Индивидуальный подход к ученикам.
* Развитие коммуникативных навыков у учащихся.
* Ориентировка на применение творческого подхода при осуществлении педагогической деятельности. системно-деятельностного подхода, который лежит в основе Федерального государственного общеобразовательного стандарта основного общего образования.

**ГЛАВА 2. Экспериментальное исследование использования игровых технологий на обобщающих и итоговых уроках истории в 5 классе**

**2.1 Констатирующий этап опытно-экспериментальной работы**

Первая глава настоящего исследования посвящена теоретическим аспектам работы с игровыми технологиями. В ходе теоретического осмысления первой главы были выдвинуты следующие предположения, требующие экспериментальной проверки – работы над игровыми технологиями в системе обобщения знаний и подведения итогов на уроках истории в 5 классе:

* необходима разработка системы игровых для лучшего результата усвоения знаний
* система работы игровых технологий на уроках истории в 5 классе будет эффективней функционировать если игра будет доступна для понимания ученика 5 класса
* система работы игровых технологий на уроках истории в 5 классе будет эффективней функционировать если игра будет соответствовать возрастным и психологическим особенностям младших школьников

Практическое исследование проводилось в МКОУ СОШ № 23 г. Тайшета. Площадкой для апробации разработок в рамках данной исследовательской работы послужила параллель 5 классов: 5 «А» - 22 человека, 5 «Б» -21 человек, 5 «В» - 20 человек. Итого в эксперименте принимали участие 63 ученика 5 классов. Для чистоты эксперимента и выявления общего потенциала каждого класса были составлены следующие таблицы успеваемости учеников по истории на основании результатов окончания I четверти:

Таблица 1. Успеваемость учащихся 5 «А», 5 «Б» и 5 «В» классов в 1 четверти

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Класс | Общее кол-во учащихся | Закончили с оценкой  «5» | Закончили с оценкой  «4» | Закончили с оценкой  «3» | Закончили с оценкой  «2» | % успевае-мости | Средний балл в классе |
| 5 «А» | 22 | 8 | 6 | 8 | - | 63,6 | 4 |
| 5 «Б» | 21 | 7 | 8 | 6 | - | 71,4 | 4 |
| 5 «В» | 20 | 8 | 5 | 7 | - | 65 | 4 |

По данным, имеющимся на конец I четверти, приведенным в таблице выше можно сделать следующие выводы:

* В 5 «Б» классе процент успеваемости выше, чем в 5 «А» и 5 «В», что может влиять на чистоту эксперимента, но разница не столь значительна
* Средний балл оказался равным 4 во всей параллели 5-х классов, что значительно повышает чистоту эксперимента и практическую значимость его результатов.
* Учащиеся всех трех 5 классов на момент начала эксперимента имеют равный опыт и приблизительно одинаковую успеваемость в изучении истории.

Для того, чтобы выявить отношение детей к предмету история во всех 5 классах было предложено определить место урока истории в системе обучения по степени значимости от 1 до 10 места (места будут означать кол-во баллов). Так же эта информация будет необходима как еще один аргумент в ходе опровержения или подтверждения гипотезы. Опрос проводился письменно. Ученикам были предложены следующие уроки:

* Русский язык
* Алгебра
* Литература
* История
* Биология
* География
* Обществознание
* Изобразительное искусство
* Физическая культура
* Музыка

Результаты опроса были занесены в таблицу (приложение 1), просчитаны и систематизированы в следующей таблице:

Таблица 2. Место предмета история в системе обучения. Результаты.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Класс  Предмет | 5 «А» | 5 «Б» | 5 «В» | Общие результаты |
| Алгебра | 105 | 81 | 95 | 281 |
| Литература | 124 | 102 | 113 | 339 |
| Русский язык | 96 | 76 | 87 | 254 |
| Биология | 109 | 95 | 98 | 302 |
| География | 123 | 115 | 109 | 347 |
| Обществознание | 118 | 99 | 110 | 327 |
| ИЗО | 140 | 170 | 133 | 443 |
| Физ-ра | 140 | 165 | 130 | 435 |
| Музыка | 141 | 150 | 122 | 413 |
| История | 117 | 105 | 111 | 333 |

Итоги опроса: чем меньше количество набранных баллов, тем более значим предмет для учеников 5 класса. Исходя из этого и по результатам опроса был составлен следующий рейтинг:

В общем среди 5-х классов:

1. место – Русский язык
2. место – Алгебра
3. место – Биология
4. место – Общество
5. место – История
6. место – Литература
7. место – География
8. место – Музыка
9. место – Физкультура
10. место – ИЗО

В 5 «А» история заняла 4 место, в 5 «Б» и 5 «В» история заняла 6 место, из чего можно сделать вывод что история для учеников 5 классов школы № 23 г. Тайшета не самое популярный предмет, интерес к истории во всех классах находится на примерно одинаковом уровне, история ребятам не интересна.

Для того чтобы выявить уровень мотивации учащихся по отношению к истории был проведен письменный дополнительный опрос учащихся 5 класса.

Ученикам 5 «А», 5 «Б» и 5 «В» классов было предложено анкетирование. Вопросы были составлены в соответствие возрастными особенностями учащихся. Детям были заданы вопросы, на которые они должны были ответить. Тест состоял из 8 вопросов. На каждый вопрос можно было ответить одним вариантом ответа: «Да» -, «иногда», «нет». Шкала балов: «Да» -2 балла, «иногда» - 1 балл, «нет» - 0 баллов.

* Если ученик набрал от 14 до 16 - это высокий уровень мотивации;
* Если ученик набрал от 9 до 13- это средний уровень мотивации;
* Если ученик набрал от 0 до 8- это низкий уровень мотивации.

Вопросы, предложенные детям:

1. Нравится ли тебе учится в 5 классе?

2. Всегда ли ты выполняешь домашние задания?

3. Нравятся ли тебе уроки истории?

4. Нравится ли тебе разгадывать ребусы и кроссворды на уроках истории?

5. Тебе легче запомнить материал, когда на уроках присутствуют игровые моменты?

6. Хотелось бы тебе, что-то изменить в уроке истории?

7. Интересно ли тебе на уроках, когда не используются исторические игры?

8. Можешь ли ты сам придумать игру для урока истории, чтобы повторить пройденный материал?

Результаты были занесены в таблицу (приложение 2) и выражены в % значении:

* Высокий уровень мотивации – 16 %
* Средний уровень мотивации – 30,1 %
* Низкий уровень мотивации – 53,9 %

Начальный эксперимент нам показывает, что у детей процент мотивации колеблется между низким и средним уровнем. Отсюда следует вывод, что изучение истории не приносит ученикам положительных эмоций, и они нехотя изучают её. Хотя данный предмет является основным в образовательной системе и на его изучение выделено два часа в неделю.

Учителям, преподающим в 5 «А», 5 «Б» и 5 «В» классах было предложено анкетирование. Педагогам были заданы вопросы, на которые они должны были ответить. В опросе приняло участие 9 учителей. Тест состоял из 6 вопросов и дополнительного комментария. На каждый вопрос можно было ответить одним вариантом ответа: «Да» или «положительно» -, «иногда» или «нейтрально», «нет» или «отрицательно». Шкала балов: «Да», «положительно» -2 балла, «иногда» или «нейтрально» - 1 балл, «нет» или «отрицательно» - 0 баллов.

* От 10 до 12 баллов – высокий уровень мотивации.
* От 7 до 9 баллов – средний уровень мотивации.
* От 0 до 6 баллов – низкий уровень мотивации.

Были заданы следующие вопросы:

1. Как вы относитесь к ФГОС?
2. Проводите ли вы уроки с использованием игровых технологий в 5 классах?
3. Эффективно ли использование игровых технологий в 5 классах?
4. При использовании игровых технологий на уроке успевает ли класс усвоить весь материал урока?
5. На уроке с использованием игровых технологий все ли ребята вовлечены в процесс?
6. Достаточно ли методических рекомендаций существует для проведения уроков с применением игровых технологий в 5 классе?

Вопрос-комментарий. Я \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ использую/не использую игровые технологии на уроках в 5 классе потому что…

Результаты опроса были занесены в таблицу (приложение 3) и выражены в процентах:

* Высокий уровень мотивации – 22,2%
* Средний уровень мотивации – 44,4%
* Низкий уровень мотивации – 33,3%

Проведенный опрос педагогов показывает, что уровень мотивации к использованию игровых технологий на уроках колеблется между средним и низким, для того чтоб выявить проблематику был проанализирован контрольный 7 вопрос-комментарий, который выявил следующие недостатки использования игровых технологий на уроках:

* Недостаток необходимых методических пособий
* Отсутствие поурочных разработок с системным подходом использования игровых технологий
* Большее количество времени требуется на подготовку урока-игры
* Система объективного оценивания ученика на игровом уроке вызывает трудности
* Недостаточное техническое оснащение

Из имеющегося собственного опыта апробации существующих поурочных разработок повторительно-обобщающих уроков в 5 классе с применением игровых технологий были выявлены следующие проблемы:

* Не возможность реализации существующих разработок в рамках 45 минут урока
* Этапы игры не соответствуют логике и последовательности изученных тем, что серьезно осложняет процесс повторения, обобщения и подведения итогов на уроке

Исходя из полученных выше данных целью эксперимента становится повышение интереса и мотивации учащихся, путем изменения видов занятий и рода деятельности учеников на обобщающих и итоговых уроках истории, при помощи образовательных игровых технологий.

А также, в начале данного исследования мною была выдвинута гипотеза о том, что игровые технологии дают наиболее эффективный результат, чем иные методы обобщения знаний и подведения итогов.

Исходя из вышесказанного и задач, поставленных в начале выпускной квалификационной работы, формируются следующие задачи, которые необходимо решить в ходе опытно-экспериментального исследования:

* разработать систему итоговых и обобщающих уроков в 5 классе с применением игровых технологий, которые соответствуют психолого-педагогическим особенностям учеников 5 класса
* Сравнить различные формы и виды игровой деятельности на уроке между собой и выявить наиболее эффективные для того или иного типа урока
* Сравнить результаты применения игровых форм обучения на уроках с другими методами проведения обобщающих и итоговых уроков в 5 классе
* выявить проблемы, недостатки, сложности, возникающие при проведении различных исторических игр и найти пути решения

Цели и задачи как всего исследования в общем, так и экспериментальной части в частности были разработаны с учетом психолого – педагогических особенностей учеников 5 классов.

Особенности развития детей 5 класса:

Психофизиологические особенности возраста таковы, что происходит дальнейшее физическое и психофизическое развитие, активное развитие головного мозга, неустойчивость умственной работоспособности, повышенная утомляемость, нервно-психическая ранимость, неспособность к длительному сосредоточению, возбудимость, эмоциональность, развитие словеснологического мышления, умения рассуждать. Познавательная деятельность по-прежнему является ведущей, начинает зарождаться новый вид учебного мотива (продолжается активно в 6 классе)— мотив самообразования, представленный в активном интересе к дополнительным источникам знаний, на первое место выходит потребность понимания смысла учения «для себя». Родителям и учителям делать акцент на понимании зачем учиться, где могут понадобиться в практической жизни те или иные знания, почему они важны. Формирование мотивов учения осуществляется через внедрение новых предметов, через поиск ответов на вопросы: «Зачем мы изучаем этот предмет? Где нам может понадобиться эти знания?» - ответ: для более высокого статуса среди людей, для карьеры, для самоуважения, для личностного развития — аргумент, на первоначальных стадиях формирования нового мотива, должен быть эмоционально привлекателен для ребенка — надо смотреть на чём можно «сыграть» исходя из конкретных личностных особенностей ребенка.

**2.2 Организация работы по повышению эффективности обучения в 5 классах на уроке истории через игровые технологии**

Формирующий этап эксперимента заключается в реализации разработанной серии игр по проверке степени усвоения и обобщения пройденного материала на итоговых и обобщающих уроках истории.

Работа по реализации разработанной серии исторических игр велась с учащимися 5 «А» и 5 «В» класса, 5 «Б» класс обучался по общеобразовательной программе с построением итоговых и обобщающих уроков согласно методической разработке к учебнику «История Древнего мира» 5 класс издательства «Просвещение» из УМК.

Изучаемые разделы в течении года:

* Введение (1 ч)
* Первобытные охотники и собиратели (3 ч)
* Первобытные земледельцы и скотоводы (3ч)
* Счет лет в истории (1ч)
* Древний Египет (8ч)
* Западная Азия в древности (7ч)
* Индия и Китай в Древности ( 5ч)
* Древнейшая Греция (5ч)
* Полисы Греции и их борьба с персидским нашествием (7ч)
* Возвышение Афин в 5 веке до н.э. (5ч)
* Рим: от его возникновения до установления господства над Италией (3ч)
* Рим сильнейшая держава Средиземноморья ( 3ч)
* Гражданская война в Риме (4ч)
* Римская империя в первые века нашей эры (5ч)
* Разгром Рима германцами и падение Западной Римской империи (2ч)
* Итоговое повторение (2ч)

Опытно-экспериментально исследование было целесообразно начать с повторительно-обобщающих уроков на базе МКОУ СОШ №23 г. Тайшета 16 декабря 2017 года в параллели 5 классов. В эксперименте приняли участие 5 «А», 5 «Б» и 5 «В» классы с общим количеством 63 человека. Следует напомнить, что в классах «А» и «В» уроки велись с применением различных игровых технологи, а в классе «Б» те же уроки проводились с помощью компонента УМК, методического пособия к учебнику «История Древнего мира» 5 класс издательство «Просвещение»[[39]](#footnote-39). Такое деление классов определено для чистоты эксперимента и проверки гипотезы, поставленной в начале данной выпускной квалификационной работы о том, что игровые технологии являются более эффективным методом повторения и обобщения, чем другие методики.

Уроки в 5 «А» и 5 «В» классе имели следующую структуру:

Урок 1.

Тема повторительно-обобщающего урока: «вклад народов Древнего Востока в мировую историю и культуру»

Ученики разделены на 4 группы по 5-6 человек в каждой группе, сидят за сдвинутыми партами. На партах у ребят ручки и тетради с записями с предыдущих занятий, ими пользоваться разрешено. Сразу после приветствия учитель предлагает ребятам записать тему. Учитель говорит следующее: «Как вы считаете, заработаете ли вы отметку на сегодняшнем уроке? Если да нарисуйте пожалуйста на полях маленькую звездочку. А теперь рядом со звездой напишите отметку, на которую вы сегодня рассчитываете». На этом этапе вместе с оцениванием себя и организационным моментом происходит актуализация знаний и мотивация ребят к игре и целеполагание: учитель задает несколько каверзных вопросов, на которые ребята отвечают «правда» / «не правда», и, если «не правда», нужно пояснить, что же было на самом деле. Пример: «Через весь Египет простирается очень длинная горная цепь, не правда ли?» Ребята отвечаю, что это не правда и кто-то поясняет, что на самом деле на территории Египта располагается длинная полноводная река Нил. Таких вопросов учитель задает всего 3-4, знания актуализированы, ребята замотивированы немного шуточными вопросами, после вопросов ставится цель урока – повторить пройденный материал по теме: «Древний Восток», ребята оглашают цель сами. 4 минуты от 45 минут урока потрачено.

Учитель объявляет, что сегодня будет проходить историческая игра, для того, чтобы повторить и закрепить изученный материал. Игра называется «Исторический круговорот», учитель коротко объясняет правила игры, объявляет о начале соревнований между командами, а также о личном первенстве. Обговаривает «призы» победившей команде и самым активным ученикам, объясняет систему оценивания работы ребят на уроке. Потрачено еще 2 минуты.

Игра оформляется следующим образом на центральной части учебной доски расположены 5 основных изображений, они олицетворяют государства и имеют больший размер, чем остальные 33 изображения, располагающиеся на двух боковинах учебной доски. Все изображения взяты из учебника или презентаций предыдущих уроков, соответственно ребенок видит данные изображения минимум во 2-й раз, и они ему знакомы. Что ученикам необходимо сделать? Соотнести картинки и государства, но все не так просто, на обратной стороне маленькой картинки есть вопросы, касающиеся её.

Игра проходила в 2 этапа.

1 этап.

Учитель взаимодействует со всем классом, а класс с учителем. В середине доски изображена карта Древнего Египта с отмеченными на ней красной (север) короной и белой (юг) короной. Учитель начинает задавать вопросы. Выясняем, что это за государство, ответ получен – Египет. Учитель снимает изображение с доски и зачитывает вопросы. (1. Столица Египта? 2. Что такое дельта? Какую климатическую особенность страны вы знаете?) Далее учитель говорит, что необходимо разместить вокруг Египта все связанные с ним изображения и ответить на вопросы или выпо. Объявляет, что таких изображений 9. Ребята начинают выбирать изображения и отвечать на вопросы. На доске образовывается следующая картина: в центре карта Египта, его олицетворяющая, вокруг нее изображения самых важных аспектов Древнего Египта. Для большего понимания считаю целесообразным описать что было изображено на этих 9 карточках и какие вопросы задавались. Ребенок, выбирая ту или иную карту говорит её номер, который крупно написан сбоку и поясняет что на ней изображено, далее вопросы с карты адресованы его команде, если не справляются, помогают остальные. Учитель делает себе пометки.

Карточки:

1. Изображение шадуфа и канала. (Что такое шудуф? что такое каналы? Почему эти изобретения были необходимы?)
2. Изображение Рамсеса на троне ( Кто это? Какую функцию в Древнем Египте выполнял?)
3. Карта завоевательных походов фараонов (Какие территории присоединены? Значение присоединений?)
4. Изображение пирамиды Хеопса (Для чего сооружен этот объект? Почему известен во всем мире?)
5. Суд Осириса. Древнеегипетский рисунок на папирусе (Коротко описать что изображено и объяснить как называется рассказ об изображенном событии)
6. Древнеегипетский храм (кто служил Богам? Какое положение в обществе имели жрецы? Какую религию исповедовали египтяне?)
7. Папирус с иероглифами (Что такое папирус? Что такое иероглиф?)
8. Амон-Ра в лодке (Кто это и какое место занимал среди египетских богов?)
9. Статуя вельможи (кто это и какую функцию нёс в древнеегипетском государстве?)

Круг Древнего Египта собран. Потрачено 15 минут урока.

2 этап.

Учитель распределяет оставшиеся 4 государства между командами, ребята уже знают, что нужно делать, им дается 3 минут на обсуждения и согласования своих действий, на то, чтоб подсмотреть в конспект еще разок. Далее каждая из команд с места называет страну и карточки, к ней относящиеся. В ответе должен принять участие каждый участник команды. Ребята отвечают друг за другом по цепочке. На ответ всей команде дается 3 минуты. Карточек уже гораздо меньше, по 5 штук и на каждой из них всего один вопрос. Этот этап занимает 15 минут

Игра окончена, все исторические круговороты собраны.

Учитель объявляет победившую команду. Один из учеников уже раздал каждому мини-тесты (приложение 4) в 5 вариантах из 5 вопросов (один по каждому из государств) и просит учеников еще разок вспомнить то, о чем говорили весь урок, подписать и выполнить тест. После выполнения теста на этом же листочке в углу ребята рисуют смайл, который может означать «я доволен своей работой на уроке», «на уроке я работал неплохо», «мне было трудно на уроке». На это дается 6 минут. Параллельно учитель подводит итоги личного первенства и командного. Подводятся итоги урока (оглашаются оценки). Все дружно аплодирую друг другу. На этом этапе потрачено последние 2 минуты. Звенит звонок, урок закончен, все ученики собираются и могут быть свободны. Полная версия урока в приложении 5.

В этот же день повторительно-обобщающий урок истории был проведен в 5 «Б» классе. При построении данного урока мы руководствовались рекомендациями из методического пособия[[40]](#footnote-40) и учебником «История Древнего мира» за 5 класс[[41]](#footnote-41). Структура данного урока выглядит следующим образом:

Урок 2.

Тема повторительно-обобщающего урока: «вклад народов Древнего Востока в мировую историю и культуру»

1 этап – организационный момент, мотивация. 5 минут

Ученики и учитель здороваются. Ребята сидят за партами каждый на своем месте. У детей на столе учебник, тетрадь, канцелярские принадлежности. Раздаются конвертики на каждую парту, в которых лежит разрезанные карты изученных государств, ребятам предлагается собрать карту на скорость и назвать государство.

2 этап – актуализация знаний, целеполагание. 3 минуты

На этом этапе проходит устная беседа учителя с учениками, вопросно-ответная технология. Классу задаются вопросы. Ребята поднимают руки, отвечают. Пример: «Какие древние государства мы с вами изучили?». Вопросов задается 3 или 4. После чего вместе с учениками ставится цель урока: повторить пройденный материал.

3 этап – повторение ранее пройденного материала. 33 минут

На этом этапе ребятам предлагается выполнить три задания на повторение.

Задание 1. Заполните пустые ячейки таблицы используя тетрадь, учебник и атлас (Заготовка таблицы раздается ребятам в печатном виде, по выполнению задания таблица вкладывается в тетрадь).

Таблица 3. Государства Древнего Востока.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Египет | Финикия | Между- речье  (Страна Шумер) | Вавилон- ское царство | Ассирий- ское царство | Государ- ство древних евреев | Персид- ская Держава | Древняя Индия | Древний Китай |
| Географическое положение |  | Восточное побережье Средизем-ного моря |  |  |  |  |  |  | Великая Китайская равнина |
| Природные  условия |  |  |  |  |  |  |  | Леса, реки, плодородные почвы, горы, море |  |
| Основное  занятие |  |  |  | Земледелие, торговля |  |  |  |  |  |
| Достижения |  | Алфавит, плавание вокруг Африки, стекло |  |  | Железное оружие, сильная армия |  |  |  |  |
| Водоемы |  |  |  |  |  | Иордан |  |  |  |

Задание 2. Задание выполняется в тетради, тетрадь сдается в конце урока.

Соотнесите и отметьте соответствующей цифрой факты, относящиеся к истории:

а) Китая, б) Индии:

1) возникновение буддизма; 2) объединение страны в 221 г. до н. э.; 3) война с гуннами; 4) изобретение ситца; 5) почитание брахманов; 6) уважение старших — основа этики; 7) выращивание риса; 8) выращивание хлопчатника; 9) возведение пограничной стены.

Задание 3. Выполните тест. Ребята предлагается выполнить такой же тест (приложение 4), что и в уроке 1 выполняли 5 «А» и 5 «В» классе.

Этап 4 - Рефлексия. Подведение итогов урока. 4 минуты

На этом этапе собираются тетради с выполненным заданием, ребятам предлагается оценить свою работу на уроке нарисовав смайл в тетради после выполненных заданий, который может означать «я доволен своей работой на уроке», «на уроке я работал неплохо», «мне было трудно на уроке». Полная версия урока в приложении 6.

Следующие повторительно-обобщающие уроки были проведены на базе МКОУ СОШ №23 г. Тайшета 6 марта 2018 года в параллели 5 классов. В эксперименте приняли участие 5 «А», 5 «Б» и 5 «В» классы с общим количеством 63 человека. В классах «А» и «В» уроки по прежнему велись с применением различных игровых технологи, а в классе «Б» те же уроки проводились с помощью компонента УМК, методического пособия к учебнику «История Древнего мира» 5 класс издательство «Просвещение»[[42]](#footnote-42).

Уроки в 5 «А» и 5 «В» классе имели следующую структуру:

Урок 3.

Данный игровой урок в отличии от урока 1, в котором основное время урока занимает только одна игра, состоит из нескольких игр, несущих определенную нагрузку на каждом из этапов урока.

Тема повторительно-обобщающего урока: «Вклад древних греков в мировую историю и культуру».

1 этап. Организационный момент. Мотивация. Актуализация знаний. 3 минуты

На этом этапе была проведена мини-игра «Исторические перевертыши», в ходе которой задавались уточняющие вопросы. Суть игры заключается в том, чтобы угадать крылатые выражения, относящиеся к Древней Греции, который учитель произносит в перевернутом виде. Пример: «Картофель дружбы» - «Яблоко раздора», «Микенская зебра» - «Троянский конь» и тд. После каждого перевертыша ребятам кратко предлагается уточнить к чему относится данное выражение.

2 этап. Постановка темы и целеполагание. 3 минуты

На данном этапе была использована мини-игра «Найди ошибку». Учитель после игры «Исторические перевертыши» говорит: «из того, о чем мы с вами сегодня вспомнили следует, что тема нашего урока (записана на доске): «Взнос древних римлян в мировую историю и литературу», после чего делает небольшую паузу, ребята понимают, что не так, исправляют ошибки. Учитель спрашивает о том, чем сегодня мы будем заниматься на уроке, ребята ставят цель: повторить и обобщить полученные ранее знания по теме «Древняя Греция».

3 этап. Повторение и обобщение пройденного материала. 31 минута

В начале этого этапа ребята получают индивидуальные листы с заданиями, подписывают их.

1 задание. Игра «Дешифровщик».

Необходимо расшифровать понятия и соотнести понятие с определением, записав верное понятие в последний столбик таблица.

Таблица 4. «Дешифровщик»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Зашифрованное понятие | Определение | Понятие |
| Ратмокидея | Место для зрелищ |  |
| Епагоар | Город-государство |  |
| отилы | Военачальник |  |
| Лопис | Место для конных состязаний |  |
| Мосед | Рабы |  |
| Тарет | Простой народ |  |
| Поромдип | Совет знати |  |
| Гетастр | Власть народа |  |

2 задание. Игра «Угадай героя».

Учитель предлагает ребятам угадать героя мифа, игра проводится интерактивно в устной форме. Учитель задает вопросы поочередно каждому из рядов (вопросов всего 9)

Угадайте героев мифов:

1. Сын критского царя Миноса - Минотавр - был спрятан отцом во дворце-лабиринте. Этот дворец построили мастера из Афин - отец и сын. Как звали строителей-умельцев? (Дедал и Икар)

2. Царь греческого острова, чтобы не участвовать в походе на Трою, притворился безумным. Он запряг в один плуг быка и осла и стал пахать морской берег, бросая в борозду соль. Кто он? (Одиссей)

3. Чтобы люди, еще не наделенные свыше разумом, не погрузились в царство мрачного Аида, некто похитил для них божественный огонь. Назовите имя героя. (Прометей)

4. Юный афинянин убил все-таки ужасного Минотавра. Назовите имя героя и того (той), кто помог ему выбраться из лабиринта. (Тесей и Ариадна)

5. Он вручил Афродите яблоко с надписью "Прекраснейшей". Скоро начнется Троянская война, затем рухнет Троя, погибнет род царя Приама. Кто он, вручивший яблоко Афродите? (троянский царевич Парис)

6. Этот герой - сын Зевса и смертной женщины. Он победил льва, очистил Авгиевы конюшни, принес три золотых яблока из волшебного сада на краю земли и совершил еще 9 подвигов. Кто он? (Геракл)

Подумайте, кто из героев мифов мог бы выразить свое родительское горе такими словами:

1. "Не осуждайте бедного отца. Да, мне некого винить в гибели сына! Знаю, знаю, человек не птица: Но удивительно прекрасен созданный богами мир, когда глядишь на него с высоты! Верьте, людям станет подвластно небо! (Дедал)

2. Афиняне, я узнаю в морской дали корабль! О, лучше бы мне умереть, чем видеть этот страшный цвет парусов! Мой сын погиб: Будь проклято рогатое чудовище! Жить больше не хочу и не могу! (царь Эгей)

3. Обманом разлучили меня с любимой дочерью! Так пусть завянут все цветы, засохнут все деревья и выгорит трава! Верните мне дочь! (Деметра)

Задание 3. Игра «Путаница».

В этой игре ребятам предлагается «рассудить» греческих богов и расставить все по местам с помощью закрашивания клеток таблицы цветными карандашами.

Таблица 5. Боги Греции.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Имена богов | За какие силы отвечает | Чему покровительствует |
| Зевс | Бог грома и молнии | Верховный бог |
| Гера | Царица богов | Покровительница женщин и брака |
| Посейдон | Владыка морей | Покровитель мореплавателей |
| Аид | Владыка загробного мира | Сельское хозяйство |
| Деметра | Богиня плодородия | Покровительница земледелия |
| Гефест | Бог огня | Кузнечное ремесло |
| Гермес | Бог дороги | Покровитель купцов и торговли |
| Артемида | Богиня лесов | Покровительствовала охоте |
| Апполон | Бог света и чисты | Покровитель творчества |
| Афродита | Богиня красоты и любви | Покровительница людей |
| Афина | Богиня войны и мудрости | Покровительница знаний |
| Арес | Бог войны и битв | Покровитель войнов |
| Дионис | Бог виноделия | Покровитель виноделия и праздников |

Задание 4. Игра «Остров сокровищ»

На экран выводятся слайды с изображениями «сокровищ Древней Греции».

Ребятам необходимо написать названия этих «сокровищ»

На слайдах изображены: Фаросский маяк, храм Афины, статуя Афины, греческий театр, краснофигурная ваза, алфавит.

Этап 4. Мини – тест. Самооценивание. 5 минут

Ребята решают тест, состоящий из 5 вопросов в 5 вариантах (Приложение 7).

На листах где ребята выполняли задание нарисована лестница с 5 ступеньками, ребятам предлагается нарисовать человечка так высоко, как они оценивают свою работу на сегодняшнем уроке.

Этап 5. Подведение итогов. Рефлексия. 3 минуты

Для рефлексии использовалась мини-игра «Пятерочка». На этом этапе ученики переворачивают свой контрольный лист. На обратной стороне изображена рука, на каждом из пальцев надпись, которую ребенок должен дополнить.   
 Большой палец – для меня важно и интересно; Указательный палец - мне было трудно (не понравилось); Средний – для меня было недостаточно; Безымянный палец – мое настроение; Мизинец – мои предложения.

Задание выполнено. Ребята сдают все свои работы учителю. Полная версия урока в приложении 8.

Этого же повторительно-обобщающий урок истории был проведен в 5 «Б» классе. При построении данного урока мы руководствовались рекомендациями из методического пособия[[43]](#footnote-43) и учебником «История Древнего мира» за 5 класс[[44]](#footnote-44). Структура данного урока выглядит следующим образом:

Урок 4.

Тема повторительно-обобщающего урока: «Вклад древних греков в мировую историю и культуру».

1 этап. Организационный момент. Мотивация. Актуализация знаний. 3 минуты

На этом этапе учитель зачитывает эпиграф с доски и предлагает вспомнить какое государство изучалось в этой четверти, предлагает записать на доске все, что ассоциируется с Древней Грецией («мозговой штурм»).

2 этап. Постановка темы и целеполагание. 3 минуты

Исходя из перечисленных выше ассоциаций ребятам происходит постановка темы урока из которой вытекает цель урока.

3 этап. Повторение и обобщение пройденного матерала. 31 минута

В начале этого этапа ребята получают индивидуальные листы с заданиями, подписывают их.

Здание 1. Вспомни понятие.

Здесь ребятам предлагается вспомнить и записать понятие:

* Место для зрелищ – это …
* Город-государство – это …
* Военачальник – это …
* Место для конных состязаний – это …
* Рабы в Элладе – это …
* Простой народ – это …
* Совет знати – это …
* Народовластие – это …

Задание 2. Повторим мифологию.

Задание проходит в устной форме, учитель предлагает ребятам вспомнить мифы Древней Греции, которые запомнились ребятам больше всего, рассказать о их героях.

Задание 3. Заполни пропуски.

В этом задании ребятам предлагается заполнить пустующие ячейки таблицы о греческих богах.

Таблица 6. Боги Греции.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Имена богов | За какие силы отвечает | Чему покровительствует |
| Зевс |  | Верховный бог |
| Гера | Царица богов |  |
| Посейдон |  |  |
| Аид |  |  |
| Деметра | Богиня плодородия |  |
| Гефест |  | Кузнечное ремесло |
| Гермес | Бог дороги | Покровитель купцов и торговли |
| Артемида |  |  |
| Апполон |  |  |
| Афродита |  | Покровительница людей |
| Афина | Богиня войны и мудрости |  |
| Арес | Бог войны и битв | Покровитель войнов |
| Дионис |  |  |

Задание 4. Подпишите названия под изображениями достижений древних греков.

У ребят в листочках даны те же изображения что и в уроке 3. Ребятам предлагается подписать названия Фаросский маяк, храм Афины, статуя Афины, греческий театр, краснофигурная ваза, алфавит.

Этап 4 - Мини – тест. Самооценивание. 5 минут

Ребята решают тест, состоящий из 5 вопросов в 5 вариантах (Приложение 7).

В конце контрольного листа ребятам предлагается нарисовать смайлик – оценку своей работы на уроке.

Этап 5 - Подведение итогов. Рефлексия. 3 минуты

На этом этапе ребята сдают все свои работы учителю, после чего в форме обсуждения выявляются интересные и сложные моменты урока. Полная версия урока в приложении 8.

Последним экспериментальным этапом данной исследовательской работы является проведение итоговых уроков на базе МКОУ СОШ №23 г. Тайшета 19 мая 2018 года в параллели 5 классов. В эксперименте приняли участие 5 «А», 5 «Б» и 5 «В» классы с общим количеством 63 человека. В классах «А» и «В» уроки проводились с применением различных игровых технологи, а в классе «Б» те же уроки проводились с помощью компонента УМК, методического пособия к учебнику «История Древнего мира» 5 класс издательство «Просвещение»[[45]](#footnote-45).

Уроки в 5 «А» и 5 «В» классе имели следующую структуру:

Урок 5.

Тема: «История Древнего мира»

1 этап – постановка темы, мотивация, актуализация знаний, целеполагание.4 минуты

На этом этапе учитель говорит о том, что закончили изучение учебника «История Древнего мира» за 5 класс и далее задает каверзные вопросы, пример: «Не правда ли что в этом году мы с вами изучили историю Англии и Америки?» и т.д.

2 этап – игра «История Древнего мира», построенная по типу телевизионной передачи «Своя игра».36 минут

После постановки темы и цели урока учитель объявляет, что формой контроля знаний за пройденный курс сегодня становится игра – викторина, за ответы на каждый вопрос начисляется определенное количество балов, итоговое количество балов соответствует оценке за урок.

Схема игры:

Таблица 7. Игра «История Древнего мира»

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| «Первобытное общество» | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 |
| «Древний Египет» | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 |
| «Западная Азия» | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 |
| «Индия и Китай» | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 |
| «Греция» | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 |
| «Рим» | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 |

На каждую выбранную ячейку появляется слайд с вопросом, так же существую слайды «кот в мешке», вопрос, который необходимо отдать. Учитель намеренно для начала спрашивает более слабых учеников, давая им возможность набрать балы более легкими вопросами.

3 этап – подведение итогов, рефлексия. 5 минут.

На этом этапе ребята получают листы, на которых изображено солнышко с лучами, на лучах нужно написать, что понравилось, что не понравилось и что хотелось бы добавить в урок. Оглашаются оценки за урок. Ребята, которые не согласны со своей отметкой, к примеру тройкой, или имеют отрицательную оценку будет предложено выполнить традиционную контрольную работу. Полная версия урока в приложении 9.

В этот же день итоговый урок истории был проведен в 5 «Б» классе. При построении данного урока мы руководствовались рекомендациями из методического пособия[[46]](#footnote-46) и учебником «История Древнего мира» за 5 класс[[47]](#footnote-47). Структура данного урока выглядит следующим образом:

Урок 6.

1 этап - постановка темы, мотивация, актуализация знаний, целеполагание.5 минут

На этом этапе учитель зачитывает эпиграф с доски и предлагает вспомнить какие государства изучались в этом году, предлагает записать на доске все, что ассоциируется с Древним миром («мозговой штурм»). Исходя из перечисленных выше ассоциаций ребятам происходит постановка темы урока из которой вытекает цель урока.

2 этап – контрольная работа. 37 минут.

Ребятам предлагается выполнить контрольную работу в 2-х вариантах.

Вот один из них: Вариант 1

Задание 1

О каких исторических терминах идёт речь?

1)Область, где располагалась Спарта; 2) Морские разбойники; 3) Рубаха из легкой ткани, без рукавов; 4) Греция; 5) Участник спортивных состязаний, человек крепкого телосложения; 6) Место, где устраивались состязания лошадей, колесниц; 7) По-гречески “военачальник”; 8) По-гречески “военачальник”; 9) Построение войска с тесно сомкнутыми рядами; 10) Мелкосидящее судно с тремя рядами вёсел; 11) Порт Афин; 12) Место постройки и ремонта кораблей; 13) Денежный сбор за право торговли; 13) Изделия из глины; 14)Глиняные сосуды с двумя ручками для хранения масла и вина; 15) Главная площадь Афин; 16) Беседка в Древней Греции; 17) Старый или увечный раб; 18)Палочка для письма в древней Греции; 19)Школа в Греции, где занимались гимнастикой; 20)Место для зрелищ; 21) Круглая площадка, где выступали актёры; 22)Вид представления, которое заканчивалось гибелью главного героя; 23)Весёлые представления; 24)Жители Греции; 25)Здание, оборудованное для наблюдения за небесными светилами; 26)Жрица богини Весты; 27) Потомки основателей Рима; 28) Совет старейшин; 29) Государство, где управляют выборные люди; 30) Правители Римской республики; 31) Главная площадь Рима; 32) Солдат в Римском войске 33) Праздник в честь победы римского войска 34) Рабы, которых обучали владеть оружием 35) Специальные сооружения для гладиаторских игр 36) Человек, который красиво говорит 37) Старые солдаты 38)Мировая религия, которая возникла около 2000 лет назад 39) Ученик Иисуса Христа, который его предал 40) Ученики Иисуса Христа 41) Самый большой амфитеатр в Риме 42) Бани в Римской империи 43) Народы, чей язык греки и римляне не понимали 44) Организации христиан 45) “Вечный город” 46) Богиня победы 47) Область, где располагались Афины 48) Самая высокая гора в Греции, там по мнению древних греков жили боги 49) Муза истории 50) Триумфальные ворота

Выбери ответы из списка:

Христианство; Пошлина; Оратор; Ветераны; Атлет; Пирей; Амфоры; Верфи; Керамика; Эллада; Театр; Педагог; Апостолы; Стиль; Портик; Трагедия; Палестра; Орхестра; Иуда; Триера; Стратег; Фаланга; Рим; Хитон; Клио; Триумф; Аттика; Пираты; Лакония; Ипподром; Весталка;  Ника; Олимп; Арка; Легионер; Сенат; Термы; Варвары; Республика; Консулы; Эллины;  Агора; Комедия; Обсерватория; Патриции; Форум; Гладиаторы; Амфитеатры; Колизей; Церкви;

Задание 2

Объясни значение крылатых выражений:

1. Яблоко раздора.
2. Ахиллесова пята.
3. Троянский конь.
4. Между Сциллой и Харибдой.
5. Разрубить гордиев узел.
6. Гуси Рим спасли.
7. Перейти Рубикон.
8. И ты, Брут!
9. Ткань Пенелопы.
10. 30 серебряников.
11. Валтасаров пир.
12. От альфы до омеги.
13. Нить Ариадны.
14. Ганнибалова клятва.
15. Пиррова победа.

Задание 3

Заполни таблицу: распредели географические названия между странами.

Таблица 8. Соотнеси страну и географические объекты

|  |  |
| --- | --- |
| Страна | Географические названия |
| 1.Египет |  |
| 2. Междуречье |  |
| 3. Индия |  |
| 4. Китай |  |
| 5.Греция |  |
| 6. Рим |  |

Географические названия:

О.Крит; Ганг; Спарта; г.Олимп; Хуанхэ; Балканский полуостров; Апеннинский полуостров; Нил; Фивы; полуостров Индостан; Пирей; Тигр; Янцзы; Марафон; Инд; Тибр; Средиземное море; Красное море; Евфрат; р.По; Эгейское море; Вавилония; Пиренеи; Мемфис; Ур; о. Сицилия; Урук; Персидский залив; Вавилон; Карфаген; Гималаи; Альпы; Вавилон; Двуречье; Аравийское море; Хуанхэ; Пекин; Лаконика; Ассирия; Аттика; Афины; Марсово поле; Пелопоннес; о.Корсика; о.Итака; Троя; Микены; о. Сардиния; Рим; Галлия.

3 этап – Подведение итогов. Рефлексия. 3 минуты.

На этом этапе ребята сдают все свои работы учителю, после чего в форме обсуждения выявляются интересные и сложные моменты урока. Полная версия урока в приложении 10.

Подводя итог эксперимента необходимо отметить что в классе 5 «Б» уроки проводились стандартного типа, разработанные в соответствии с методическими рекомендациями к учебнику «История Древнего мира» [[48]](#footnote-48) и федеральным государственным общеобразовательным стандартом (ссылка), в отличии от 5 «А» и 5 «В» классов где уроки проводились с использованием игровых технологий в соответствии с федеральным государственным общеобразовательным стандартом (ссылка). Уроки 16 декабря и 6 марта в 5 «А» и 5 «В» классах проведены с применением различных игровых технологий, это было сделано для того, чтобы выявить наиболее эффективный вариант использования исторических игр для повторения и обобщения материала. На всех повторительно-обобщающих уроках все ребята параллели 5 классов получали в конце урока мини-тест (приложение и приложение), который будет являться дополнительным контролем при сравнении эффективности различных технологий преподавания истории. Этот тест был внедрен в структуру урока для большей чистоты эксперимента. Так же следует отметить что на повторительно – обобщающем уроке 6 марта и итоговом уроке 19 мая задания для всех классов были идентичны, только представлены в разной форме (игровой и традиционной), что так же было сделано намеренно для большей чистоты эксперимента.

**2.3 Анализ реализованных мероприятий по повышению эффективности обучения 5 класса в рамках урока истории через игровые технологии**

С целью выявления потенциала и условий эффективного использования игровых технологий и разработке методических рекомендаций по организации и проведению исторических игр на уроках истории нами был проведет формирующий эксперимент, в ходе которого был разработан и апробирован комплекс обобщающих и итоговых уроков истории в 5 классе с применением игровых технологий.

Перед нами стояла задача сравнить различные формы и виды игровой деятельности на уроке между собой и выявить наиболее эффективные для применения на повторительно – обобщающих и итоговых уроках. Для решения поставленной задачи были разработаны и реализованы повторительно-обобщающие уроки 1 и 3. На уроке 1 использовалась интеллектуально развивающая игра-соревнование, работа была организованна групповая, игра на уроке использовалась одна и состояла из нескольких этапов. На уроке 3 использовался комплекс интеллектуально-развивающих дидактических игр, на каждый этап урока предназначалась своя мини – игра, работа была организованна индивидуальная. Для того чтобы сравнить уроки были проанализированы оценки за урок (приложение 11) и итоги контрольных мини-тестов (приложение 12), предназначенных для большей чистоты эксперимента. Результаты выражены в таблице и диаграмме:

Таблица 9. Сравнительный анализ различных игровых технологий на уроках 1 и 3 по успеваемости.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Класс | Средний балл | Успеваемость % |
| Урок 1 | 4,25 | 83 |
| Урок 3 | 4,1 | 78,6 |

Диаграмма 1.

Видна разница между результатами уроков 1 и 3 в таблице 9 и диаграмме 1 не существенная, она говорит нам о том, что применение на повторительно – обобщающем уроке интеллектуально развивающей игры-соревнования, когда работа организованна в группах, игра на уроке используется одна и состоит из нескольких этапов, эффективнее, чем применения комплекса интеллектуально-развивающих дидактических игр, когда на каждый этап урока предназначается своя мини – игра и была организованна индивидуальная.

Следующая задача, стоявшая перед нами – это сравнить результаты применения игровых форм обучения на уроках с другими методами проведения обобщающих и итоговых уроков в 5 классе. Для того, чтобы эту задачу решить кроме уроков с применением игровых технологий были разработаны повторительно - обобщающие и итоговые уроки в соответствии с федеральным государственным общеобразовательным стандартом и методическими рекомендациями к учебнику «История Древнего Мира» [[49]](#footnote-49) в традиционной форме.

Апробация разработанных уроков проходила на базе МКОУ СОШ №23 г. Тайшета в параллели 5 классов. В эксперименте приняли участие 5 «А», 5 «Б» и 5 «В» классы с общим количеством 63 человека.

В 5 «А» и 5 «В» классах уроки велись с применением игровых технологий, а в 5 «Б» классе в традиционной форме, такое деление было произведено для чистоты эксперимента. Так как по результатам первой четверти в классах «А» и «В» успеваемость и средний балл практически равны, а в классе «Б» эти показатели немного выше.

Для сравнения уроков с применением игровых технологий с традиционным методом обучения были проанализированы оценки за каждый из уроков во всей параллели 5 классов. Выведен средний балл по классу и просчитана успеваемость (приложение 11). Результаты были приведены к средним показателям по всем трем урокам в каждом из классов и оформлены в таблицу:

Таблица 10. Сравнительный анализ игровых и традиционных уроков.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Класс | Средний балл | Успеваемость % |
| 5 «А» | 4 | 75,4 |
| 5 «Б» | 3,7 | 65 |
| 5 «В» | 4,1 | 80 |

Из полученных результатов видно, что в 5 «Б» классе, где итоговые и обобщающие уроки велись в традиционной форме как средний балл, так и успеваемость заметно ниже, чем в 5 «А» и 5 «В» классах, где все уроки велись с активным применением игровых технологий. Но делать выводы исходя только из оценок не целесообразно, поэтому для чистоты эксперимента на уроках 1, 2, 3, 4 ребятам из всех трех классов был предложены одни и те же мини-тесты (приложение 4 и приложение 7). Каждый тест содержал 5 вопросов ответив на каждый из которых можно было получить один балл.

Результаты всех мини-тестов были проанализированы (приложение 12), полученные баллы наглядно представлены в диаграмме:

Диаграмма 2.

По результатам мини-тестов так же видно, что 5 «Б» класс, проходящий обучение по традиционной форме набрал меньше баллов, чем классы 5 «А» и 5 «В» уроки в которых велись с применением игровых технологий.

Так же был проведен анализ среднего балла по 4 четвертям в параллели 5 классов (приложение 13), данные представлены в диаграмме:

Диаграмма 3.

На диаграмме отчетливо видно, что в 1 и 2 четвертях средний балл в параллели 5 классов одинаковый. Во 2 четверти средний балл с 4 повышается до 4,1 во всех классах, что вполне объяснимо, 2 четверть самая короткая и оценки обычно всегда лучше. Но так как формирующий этап эксперимента был начат только 16 декабря 2017 года, нас больше интересуют результаты 3 и 4 четверти, по которым мы видим, что в 5 «Б» классе, где уроки велись по традиционной методике, средний балл сохраняется на уровне 1 четверти, а в классах «А» и «В», где уроки велись с применением игровых технологий, к концу года средний балл значительно подрос.

Был проведен анализ успеваемости по 4 четвертям в параллели 5 классов (приложение 13), данные представлены в диаграмме:

Диаграмма 4.

На диаграмме видно, что 5 «Б» класс, в котором уроки проходили в традиционной форме, весь год сохранял свою успеваемость на одном уровне, наблюдается лишь незначительное повышение во 2 четверти, что объясняется тем, что эта четверть самая короткая. В 5 «А» и 5 «В» классе, где уроки проводились с применением игровых технологий, наблюдается незначительное повышение успеваемости во 2 четверти и устойчивое повышение успеваемости в 3 и 4 четвертях. К концу года успеваемость в 5 «А» и «В» классах стала выше чем в 5 «Б» классе, хотя на начало года по итогам 1 четверти ситуация была диаметрально противоположная.

Так же, как и в начале эксперимента, для выявления отношение детей к предмету история во всех 5 классах было предложено определить место урока истории в системе обучения по степени значимости от 1 до 10 места (места будут означать кол-во баллов). Опрос проводился письменно. Ученикам были предложены следующие уроки:

* Русский язык
* Алгебра
* Литература
* История
* Биология
* География
* Обществознание
* Изобразительное искусство
* Физическая культура
* Музыка

Результаты были занесены в таблицу (приложение 14) подсчитаны и систематизированы:

Таблица 11. Место предмета история в среди других общеобразовательных предметов. Результаты. Контроль.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Класс  Предмет | 5 «А» | 5 «Б» | 5 «В» | Общие результаты |
| Алгебра | 90 | 84 | 91 | 265 |
| Литература | 115 | 99 | 116 | 329 |
| Русский язык | 117 | 71 | 92 | 280 |
| Биология | 124 | 100 | 106 | 331 |
| География | 137 | 119 | 103 | 359 |
| Обществознание | 143 | 95 | 115 | 353 |
| ИЗО | 136 | 173 | 138 | 447 |
| Физ-ра | 132 | 162 | 124 | 418 |
| Музыка | 145 | 143 | 127 | 415 |
| История | 113 | 112 | 94 | 319 |

Итоги опроса: чем меньше количество набранных баллов, тем более значим предмет для учеников 5 класса. Исходя из этого и по результатам опроса был составлен следующий рейтинг:

В общем среди 5-х классов:

1. место – Алгебра
2. место – Русский язык
3. место – История
4. место – Литература
5. место – Биология
6. место – Обществознание
7. место – География
8. место – Музыка
9. место – Физкультура
10. место – ИЗО

В общем зачете по всем пятым классам история поднялась с 5 места на 3 место. В 5 «А» история занимала в начале эксперимента 4 место, сейчас переместилась на 2 место, в 5 «Б» история заняла 6 место, как и в начале эксперимента и 5 «В» история с 5 места переместилась на 3 место.

Исходя из результатов опроса становится понятно, что положение предмета история среди других общеобразовательных предметов значительно улучшилось как в общем среди 5 классов, так и в 5 «А» и 5 «В», где уроки приходили с применением игровых технологий, в частности. В 5 «Б», где уроки проходили по традиционной форме, положение предмета история не изменилось.

Для того чтобы выявить уровень мотивации учащихся к изучению истории повторно был проведен письменный дополнительный опрос учащихся 5 класса.

Ученикам 5 «А», 5 «Б» и 5 «В» классов было предложено анкетирование. Вопросы были составлены в соответствие возрастными особенностями учащихся. Детям были заданы вопросы, на которые они должны были ответить. Тест состоял из 8 вопросов. На каждый вопрос можно было ответить одним вариантом ответа: «Да» -, «иногда», «нет». Шкала балов: «Да» -2 балла, «иногда» - 1 балл, «нет» - 0 баллов.

* Если ученик набрал от 14 до 16 - это высокий уровень мотивации;
* Если ученик набрал от 9 до 13- это средний уровень мотивации;
* Если ученик набрал от 0 до 8- это низкий уровень мотивации.

Вопросы, предложенные детям:

1. Нравится ли тебе учится в 5 классе?

2. Всегда ли ты выполняешь домашние задания?

3. Нравятся ли тебе уроки истории?

4. Нравится ли тебе разгадывать ребусы и кроссворды на уроках истории?

5. Тебе легче запомнить материал, когда на уроках присутствуют игровые моменты?

6. Хотелось бы тебе, что-то изменить в уроке истории?

7. Интересно ли тебе на уроках, когда не используются исторические игры?

8. Можешь ли ты сам придумать игру для урока истории, чтобы повторить пройденный материал?

Результаты опроса были занесены в таблицу (приложение 15) и выражены в %:

Высокий уровень мотивации – 33,3 %

Средний уровень мотивации – 44,4 %

Низкий уровень мотивации – 23,3 %

Результаты на начальном уровне эксперимента и итоговые результаты представлены в диаграмме 5.

Диаграмма 5.

На диаграмме 5 видно, что уровень мотивации к изучению истории у пятиклассников колеблется между средним и высоким. К концу эксперимента мотивация значительно возросла.

После проведения подробного анализа, подводя итоги эксперимента, можно сделать следующие выводы:

* Применение на повторительно – обобщающем уроке интеллектуально развивающей игры-соревнования, состоящей из нескольких этапов, с групповой работой учеников эффективнее, чем индивидуальная работа с применением комплекса интеллектуально-развивающих дидактических игр, предназначенных на каждый этап урока в отдельности.
* Применение на повторительно-обобщающих и итоговых уроках истории игровых технологий значительно эффективнее, чем традиционная форма обучения, из чего следует, что гипотеза, поставленная в начале данной исследовательской работы, полностью подтвердилась.
* При системном использовании на повторительно-обобщающих и итоговых уроках истории игровых форм обучения значительно повышается уровень успеваемости по предмету.
* Системное использование игровых форм обучения на уроках в 5 классе значительно увеличило рейтинг предмета история среди других общеобразовательных предметов.
* При системном использовании на повторительно-обобщающих и итоговых уроках истории игровых форм обучения значительно повышается уровень мотивации к изучению предмета.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В современной образовательной среде главной целью школы становится воспитание и развитие гармоничной разносторонней личности.

Одна из важнейших проблем, стоящих перед педагогами на сегодняшний день - это повышение эффективности образовательного процесса. Основная причина низкого интереса школьников к изучению различных дисциплин – это непригодность большинства традиционных форм обучения: дети не приемлют и не усваивают знания с авторитарным нажимом и под эгидой «Это надо знать!». Процесс получения, усвоения и закрепления знаний учеником максимально эффективен и продуктивен под лозунгом «Я хочу это знать, потому что мне интересно!».

Максимально плодотворным урок становится только при условии высокой мотивации ребенка к изучению дисциплины, а значит основная цель современного учителя – это создание условий для повышения внутреннего интереса ученика к предмету в частности и образовательному процессу в целом. Для достижения вышеуказанных целей в образовательном процессе необходимо грамотно использовать новые формы обучения, поэтому предметом данного исследования стали: потенциал и условия эффективного использования игровых педагогических технологий на обобщающих и итоговых уроках в 5 классе

Игровые технологии — это форма обучения, в ходе реализации которой ребенок чувствует себя уверенно и непринужденно. Игровой вид деятельности носит поисковый характер. В качестве основных и неоспоримых достоинств выступает высокая степень самостоятельности, активность ребенка, приобретение социальных качеств, развитие творческих способностей, формирование умения добывать знания.

В рамках теоретической части настоящей выпускной квалификационной работы:

* Исследованы: история возникновения игры, сущность игры, функции и механизмы игровой деятельности;
* Классифицированы исторические игры и выявлены их особенности;
* Определены психолого-педагогические особенности применения исторической игры в 5 классе

На основании чего выдвинуто предположение о том, что для обобщающих и итоговых уроков истории в 5 классе современной школы наилучшим решением являются игровые технологии, так как полностью соответствуют цели, пробудить у человека интерес к предмету и процессу обучения и развить у него навыки самообразования, и задачам системно-деятельностного подхода, который лежит в основе федерального государственного общеобразовательного стандарта основного общего образования.

Данное предположение нашло свое подтверждение в практической части данного исследования, в ходе которого:

* Разработан и апробирован комплекс обобщающих и итоговых уроков истории в 5 классе с применением игровых технологий
* Выявлен потенциал и условия эффективного применения игровых технологий на уроках истории в 5 классе путем сравнения их между собой
* Выявлен потенциал и условия эффективного применения игровых технологий на уроках истории в 5 классе путем сравнения их с другими методиками преподавания

В результате чего удалось сделать следующие выводы:

* Применение на повторительно – обобщающем уроке интеллектуально развивающей игры-соревнования, состоящей из нескольких этапов, с групповой работой учеников эффективнее, чем индивидуальная работа с применением комплекса интеллектуально-развивающих дидактических игр, предназначенных для каждого этапа урока в отдельности.
* Применение на повторительно-обобщающих и итоговых уроках истории игровых технологий значительно эффективнее, чем традиционная форма обучения, из чего следует, что гипотеза, поставленная в начале данной исследовательской работы, полностью подтвердилась.
* При системном использовании на повторительно-обобщающих и итоговых уроках истории игровых форм обучения значительно повышается уровень успеваемости по предмету.
* Системное использование игровых форм обучения на уроках в 5 классе значительно увеличило рейтинг предмета история среди других общеобразовательных предметов.
* При системном использовании на повторительно-обобщающих и итоговых уроках истории игровых форм обучения значительно повышается уровень мотивации к изучению предмета.

В рамках настоящего исследования на основе собственного опыта, опроса педагогов и учащихся были выявлены проблемы, сложности, возникающие при проведении различных исторических игр:

* Недостаток необходимых методических пособий
* Отсутствие поурочных разработок с системным подходом использования игровых технологий
* Не возможность реализации существующих разработок в рамках 45 минут урока
* Этапы игры в существующих разработках не соответствуют логике и последовательности изученных тем, что серьезно осложняет процесс повторения, обобщения и подведения итогов на уроке
* Большее количество времени требуется на подготовку урока-игры
* Система объективного оценивания ученика на игровом уроке вызывает трудности
* Недостаточное техническое оснащение ОУ

Для устранения комплекса возникших проблем была достигнута цель исследования: выявлен потенциала и условия эффективного использования игровых технологий, на основе чего разработаны методические рекомендаций по организации и проведению исторических игр на обобщающих и итоговых уроках в 5 классе.

Методическое пособие явилось продуктом данного исследования и включает в себя комплекс поурочных разработок с системным применением эффективных моделей исторической игры для проведения обобщающих и итоговых уроков в 5 классах, отвечающих требованию федерального государственного общеобразовательного стандарта и психолого-педагогическим особенностям пятиклассников. Каждая поурочная разработка рассчитана на 45 минут и оснащена индивидуальным критериями оценивания. Методическое пособие имеет мультимедийное сопровождение, включающее в себя цикл презентаций к урокам (для классов, оснащенных всем необходимым техническим оборудованием и комплекс иллюстрационных материалов для перевода в печатный вид (для классов, не имеющих необходимого технического оснащения). Данное методическое пособие может применятся в любом общеобразовательном учреждении на территории Российской Федерации, кроме малокомплектных школ.

Данная выпускная квалификационная работа формирует базу для дальнейшего исследования и разработок в области использования игровых технологий на уроках истории в 5 классе, продуктом таких исследований могли бы стать методические рекомендации на темы: «Исторические игры на 5 минут как мотивирующий этап урока истории в 5 классе», «Исторические мини-игры как этап актуализации знаний и целеполагания на уроке истории в 5 классе», «Комплекс исторических игр для повторительно-обобщающих и итоговых уроков истории в 5 классе малокомплектной школы» и др.

1. Выготский Л. С. Педагогическая психология. М., 1991. [↑](#footnote-ref-1)
2. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. М., 1946. [↑](#footnote-ref-2)
3. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1999. [↑](#footnote-ref-3)
4. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. М., 1996. [↑](#footnote-ref-4)
5. Шмаков С.А. Игры учащихся — феномен культуры. М., 1994 [↑](#footnote-ref-5)
6. Кучерук И. В. Технология игрового обучения истории в школе (на материале истории Отечества). – Ростов н/Д: Феникс, 2010. [↑](#footnote-ref-6)
7. М. В. Короткова “Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории”, М. 2003 г. [↑](#footnote-ref-7)
8. Л. П. Борзунова “Игры на уроках истории”, М. 2004 г. [↑](#footnote-ref-8)
9. М. А. Субботина “Игры и занимательные задачи по истории”, Можайск 2003 г. [↑](#footnote-ref-9)
10. Всеобщая история. История Древнего мира. учеб. для общеобразоват. организаций / А.А. Вигасин, Г.И. Годер, И.С. Свиницкая ; под ред. А.А. Искандерова. – 3-е изд. – М.: Просвещение, 2014. [↑](#footnote-ref-10)
11. Всеобщая история. История Древнего мира. Методические рекомендации. 5 класс : пособие для учителей общеобразоват. учреждений / Н. И. Шевченко. — М. : Просвещение, 2012. [↑](#footnote-ref-11)
12. # Тесты по истории Древнего мира. 5 класс. К учебнику Вигасина А.А. и др. - Максимов Ю.И. 3-е изд., перераб. и доп. - М.: 2013. — 176 с.

    [↑](#footnote-ref-12)
13. Каранцевич В.Л. Жизнь первобытных людей. Древний восток. Исторические диктанты 5 класс. История. Всё для учителя, №1. – М.: Основа, 2017г. – С.9-13.

    Чуб Н.В. Как повысить работоспособность детей в конце четверти. История. Всё для учителя, №3. – М.: Основа, 2017г. – С.38-44

    Охредько О.Е. Игра-квест «Илиада».5 класс. История. Всё для учителя, №7-8. – М.: Основа, 2017г. – С. 10-22

    Барнинец А.В. Эпоха эллинизма. Игра. История. Всё для учителя, №9. – М.: Основа, 2017г. – С. 28-34

    Барнинец А.В. Игры по истории Древнего Рима. История. Всё для учителя, №10. – М.: Основа, 2017г. – С. 14 -24. [↑](#footnote-ref-13)
14. Супруненко Е.В. «Колесо» Древнего Китая. История. 1 сентября, № 1-2. – М.: 1сентября, 2017. – С.56-63 [↑](#footnote-ref-14)
15. Эльконин Д. Психология игры. –– М., 1999 г. – С.12

    [↑](#footnote-ref-15)
16. Ушинский К.Д. Собр. соч. Т. 2. 1948. - С. 558. [↑](#footnote-ref-16)
17. Крупская Н.К. О дошкольном воспитании. - М.: Просвещение, 1973. – С.203-204 [↑](#footnote-ref-17)
18. Макаренко А. С. Лекции о воспитании детей. М., 1940 [↑](#footnote-ref-18)
19. Пиаже Ж. Психология интеллекта // Пиаже Ж. Избр. труды. М., 1969. [↑](#footnote-ref-19)
20. Педагогика школы. Под ред. Г. И. Щукиной. — М.: Просвещение, 2008. - С.99 [↑](#footnote-ref-20)
21. Бюлер К. Новое воспитание. Москва, 2002. - С.153 [↑](#footnote-ref-21)
22. Леонтьев А. Н. Психологические основы школьной игры // Сов. педагогика, 1944. № 8−9

    [↑](#footnote-ref-22)
23. Селевко Г.К. Игры в школе. М., 2011. – С.105

    [↑](#footnote-ref-23)
24. Дружинин В. Н. Проблемы развивающего обучения. М., 2006 [↑](#footnote-ref-24)
25. Шуман С. Развитие познавательной деятельности детей дошкольного возраста в условиях сюжетной дидактической игры // Известия, 2003. – С.170 [↑](#footnote-ref-25)
26. Смирнова Е. О. Воспитание школьников: Пособие для клас. руководителей. — М.: Просвещение, 2003. – С.88 [↑](#footnote-ref-26)
27. Азаров Ю. Л. Искусство воспитывать. М., 2005 [↑](#footnote-ref-27)
28. Ушинский К.Д. Собр. соч. Т. 2. 1948. - С. 558 [↑](#footnote-ref-28)
29. Бондаревский В. В. Личность и ее формирование в детском возрасте. М., 1968. – С.60

    [↑](#footnote-ref-29)
30. Карпова Е. В. Дидактические игры в начальный период обучения. Ярославль, 2005. – С.133 [↑](#footnote-ref-30)
31. Логинова В И, Саморукова П Г. Педагогика. Ч.1., М., 2005. - С.174 [↑](#footnote-ref-31)
32. Крупская Н. К. «О воспитании в семье», Издательство академии педагогических наук, Москва, 1962. – С.131 [↑](#footnote-ref-32)
33. Белкин А.С. «Горький М. О воспитании». Екатеринбург, 2010. – С. 133 [↑](#footnote-ref-33)
34. Князькин И.М. Сеченов. Биография. Главные труды», СПБ: Деан, 2004 [↑](#footnote-ref-34)
35. Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1999. – С.104 [↑](#footnote-ref-35)
36. Минца А. Л. Давайте поиграем. М., 2005. – С.248 [↑](#footnote-ref-36)
37. Урунтаева А. Г. Школьная психология. — М., 2006. – С.169 [↑](#footnote-ref-37)
38. Кучерук И. В. Технология игрового обучения истории в школе (на материале истории Отечества). – Ростов н/Д: Феникс, 2010 – 157с. [↑](#footnote-ref-38)
39. Всеобщая история. История Древнего мира. Методические рекомендации. 5 класс : пособие для учителей общеобразоват. учреждений / Н. И. Шевченко. — М. : Просвещение, 2012. – 130с. [↑](#footnote-ref-39)
40. Всеобщая история. История Древнего мира. Методические рекомендации. 5 класс : пособие для учителей общеобразоват. учреждений / Н. И. Шевченко. — М. : Просвещение, 2012. — С. 63-64, С. – 122-123. [↑](#footnote-ref-40)
41. Всеобщая история. История Древнего мира. учеб. для общеобразоват. организаций / А.А. Вигасин, Г.И. Годер, И.С. Свиницкая ; под ред. А.А. Искандерова. – 3-е изд. – М.: Просвещение, 2014. – С. – 114. [↑](#footnote-ref-41)
42. Всеобщая история. История Древнего мира. Методические рекомендации. 5 класс : пособие для учителей общеобразоват. учреждений / Н. И. Шевченко. — М. : Просвещение, 2012. – 130с. [↑](#footnote-ref-42)
43. Всеобщая история. История Древнего мира. Методические рекомендации. 5 класс : пособие для учителей общеобразоват. учреждений / Н. И. Шевченко. — М. : Просвещение, 2012. — С. 63-64, С. – 122-123. [↑](#footnote-ref-43)
44. Всеобщая история. История Древнего мира. учеб. для общеобразоват. организаций / А.А. Вигасин, Г.И. Годер, И.С. Свиницкая ; под ред. А.А. Искандерова. – 3-е изд. – М.: Просвещение, 2014. – С. – 114. [↑](#footnote-ref-44)
45. Всеобщая история. История Древнего мира. Методические рекомендации. 5 класс : пособие для учителей общеобразоват. учреждений / Н. И. Шевченко. — М. : Просвещение, 2012. – 130с. [↑](#footnote-ref-45)
46. Всеобщая история. История Древнего мира. Методические рекомендации. 5 класс : пособие для учителей общеобразоват. учреждений / Н. И. Шевченко. — М. : Просвещение, 2012. — С. 63-64, С. – 122-123. [↑](#footnote-ref-46)
47. Всеобщая история. История Древнего мира. учеб. для общеобразоват. организаций / А.А. Вигасин, Г.И. Годер, И.С. Свиницкая ; под ред. А.А. Искандерова. – 3-е изд. – М.: Просвещение, 2014. – С. – 114. [↑](#footnote-ref-47)
48. Всеобщая история. История Древнего мира. Методические рекомендации. 5 класс : пособие для учителей общеобразоват. учреждений / Н. И. Шевченко. — М. : Просвещение, 2012. С. – 121-125. [↑](#footnote-ref-48)
49. Всеобщая история. История Древнего мира. Методические рекомендации. 5 класс : пособие для учителей общеобразоват. учреждений / Н. И. Шевченко. — М. : Просвещение, 2012. – 130с. [↑](#footnote-ref-49)