

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ИСТОРИИ ДЛЯ 5 КЛАССОВ****Ярошевич Оксана Юрьевна**

учитель истории МБОУ СОШ № 16, г. Кропоткин, Кавказский район

Аннотация. Статья посвящена тематике использования игровых технологий на уроках истории для развития мыслительной деятельности учащихся.

Ключевые слова: методика преподавания истории, игровые технологии.

Современная школа перешла к новым стандартам обучения. Особенность ФГОС нового поколения – деятельностный характер, который ставит главной задачей развитие личности учащегося. Стандарт является «основой объективной оценки уровня образования обучающихся на ступени начального общего образования». Это заставляет учителей пересматривать пути и способы активизации учебного процесса, стимуляции познавательной деятельности. Чрезвычайно мощным образовательным инструментом является игра. Её развивающие, обучающие, воспитывающие возможности практически неисчерпаемы. Игра всегда предполагает принятие решения, желание выиграть обостряет мыслительную деятельность играющих. Во время игры ученик становится лично причастным к функционированию изучаемого явления, у него появляется возможность прожить некоторое время в «реальных» жизненных условиях.

Современные учащиеся средней школы почти не играют, разве что за компьютером, но именно поэтому игра на уроке вызывает у них живой интерес. Причём изначально он проявляется к самой игре как таковой, как к чему – то необычному и непривычному, и лишь потом распространяется на конкретную тему, предмет, дисциплину. В игровой ситуации у учащихся возникает возможность проявить умственную активность, свои индивидуальные качества (эрудированность и находчивость). В своей педагогической работе я использую игровые технологии и как часть урока (организационный момент, объяснение, закрепление, упражнение, контроль), и как часть урока (организационный момент, объяснение, закрепление, упражнение, контроль) и как уроки закрепления пройденного материала. Введение в канву урока элемента игры позволяет заинтересовать ребят, а сам урок сделать непохожим на другие.

Игровая форма организационного момента создает определенный настрой, который организационного момента создает определенный настрой, который обостряет мыслительную деятельность ребят, создается атмосфера раскованности, свободы мышления. Для этого можно использовать различные методические приемы. Примером может служить приём «Фантастическая добавка» (перенести реального героя во времени; рассмотреть изучаемую



ситуацию с необычной точки зрения, например, глазами древнего грека), можно разыграть сценку на учебную тему.

При объяснении нового материала можно использовать приём «Археологи» (ребята работают с картами, историческими документами, фотографиями археологических артефактов).

При закреплении изученного материала я применяю элементы ролевых импровизаций. В соответствии с предлагаемым сюжетом ребята пытаются решить проблему, дать совет, ищут выход из трудной ситуации, обсуждают своих героев. Предлагаемые к обсуждению обстоятельства могут быть разные: мифология Древней Греции, народное вече, обращение короля к подданным. Ребята учатся самостоятельно мыслить, интерпретировать исторические факты, взаимодействовать друг с другом, находить нестандартные решение проблемы. В ходе игры обучающиеся, собрав материал о своих героях, поняв логику их действий, играют в рамках заданной ситуации и заданной роли, переживают ситуацию, ищут ответы на вопросы. Здесь очень важно, чтобы в основе исторического сюжете был конфликт, это поддерживает активность учеников, приводит к нестандартным мыслям и поступкам.

В качестве игровой формы контроля можно использовать соревнования групп «Дуэль и карты», «Расшифруй телеграмму», «Исторический аукцион», «Крестики - нолики» (поставить свой значок ученик может в том случае, если он ответит на вопрос), «Кладоискатели» (работа с фрагментами исторической карты без единой надписи).

Урок – закрепление пройденного материала можно провести и в форме конкурса подгрупп и в форме ролевой игры, где в качестве жюри можно выбрать в помощь учителю несколько ребят, которые будут исполнять в соответствии с сюжетом роль жрецов, советников, адвокатов и обвинителей («Суд истории»).

Уроки, проведенные с применением элементов игры, показали, что такая форма создает возможность участия всего класса в активной работе. Даже интеллектуально пассивные дети в процессе игры способны выполнять большой объем работы. Игра создает условия, при которых развивается творчество, осуществляется самостоятельный поиск знаний, происходит воспитательная работа.

Список литературы:

1. Гин.А. Приемы педагогической техники: Свобода выбора. Открытость. Деятельность. Обратная связь. Идеальность: пособие для учителя. - М.: Вита – Пресс ,2009. – 112 с.
2. Григорьев В.М. Педагогическое руководство игровой деятельностью подростков: диссертационная работа /ил. РГБ ОД 61:85-13/54/<http://www.lib.ua-ru.net/diss/cont/157833.html>.
3. Ершова А.П. , Букатов В.М. Театральные подмостки школьной дидактики. История



социогривой педагогики/<http://biblioteka.teanr-obraz.ru/node/6107>

4. Ман Б.Б. Школьный исторический театр //Преподавание истории в школе.-№3.-1933
5. Монтессори М. Помоги мне это сделать самому. -М.: Изд.дом «Карапуз»,2004.-272с.