**« Игровая технология на современном уроке истории»**

Современный преподаватель истории должен уметь выбирать те формы и методы организации образовательного процесса, которые помогут школьнику не только усвоить новый материал, но и найти средство для самовыражения. На уроках должна царить атмосфера творчества, желание размышлять, искать пути разрешения проблемных ситуаций, активно высказывать свою точку зрения. На мой взгляд, данная задача является актуальной в школьном историческом образовании.  
В своей педагогической работе я использую сочетание разнообразных методов на различных этапах обучения в зависимости от содержания учебного материала, возрастных особенностей учащихся, уровня развития их мышления. На мой взгляд, на современном уроке ученик должен не просто слушать и запоминать, а под руководством учителя добывать и усваивать новые знания, исследовать факты и исторические источники, сам делать выводы. Эффективность таких уроков достигается, когда мыслительная активность ребят и творческая деятельность педагога сливаются воедино. Только при этом условии познавательная активность ребят сразу повышается, они стремятся принять непосредственное участие в разборе вопросов, когда я ставлю перед ними вопросы-задачи типа: «Докажите…», «Сравните…», «Почему.?», «К чему это привело?» и т.д.

Одной из распространённых технологий обучения на современном уроке является - игра. Во время учебных игр происходит многократное повторение предметного материала в его различных сочетаниях и формах. Кроме того, игра создает атмосферу здорового соревнования, заставляющая студентов не просто механически припоминать известное, а мобилизовать все свои знания, думать, подбирать подходящее, отбрасывать негодное, сопоставлять, оценивать. В ходе игры, как правило, ребята, отличающиеся "леностью ума", желающие все получать в готовом виде, и те незаметно для себя активизируются, увлекаются поиском ответов, начинают размышлять, так как положение "последнего" в игре мало кого устраивает. Победителем же чаще всего бывает не тот, кто просто больше знает, а тот, у кого к тому же больше развито воображение, кто умеет видеть, наблюдать, подмечать, быстрее и точнее реагировать в игровой ситуации, кто не просто располагает хорошей "кладовой памятью", но может с умом пользоваться ее богатствами. Для того, чтобы продуктивность этой формы была высока, педагог должен стать не только организатором игры, но и ее участником, так как простая отсылка ребят к игре (пусть даже очень хорошей) не вызовет у них особого энтузиазма. Преподаватель должен положить начало творческой работе и умело ввести ребят в игру. По мере того, как историческая игра становится более или менее постоянным занятием ребят, преподаватель постепенно как бы отходит на задний план. При составлении игры следует помнить:

* исторические игры ни в коем случае не должны преследовать такую цель, как механическое заучивание фактов, без логического осмысления.
* при отборе исторических фактов, имен и дат для изготовления игр приходится ориентироваться на материал, включенный в учебные книги.
* главное, к чему надо стремиться, это уметь не только вызвать интерес учащихся к игре, но и добиться того, чтобы он был устойчивым и не ослабевал, а наоборот, нарастал по ходу игры.
* если в играх ребята не будут находить нового, если все в них будет известно, эти игры не будут пользоваться успехом.

Существуют игры различной ориентаций:

* *Дидактические:* расширение кругозора, познавательная деятельность, применение ЗУН в практической деятельности, формирование определенных умений, навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.
* *Воспитывающие:* воспитание самостоятельности, формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.
* *Развивающие:* развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умений находить оптимальные решения, развитие мотивации учебной деятельности.
* *Социализирующие:* приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению.

В любой игре можно выделить этапы. Рассмотрим их на примере деловой игры:  «Светский салон XIX века», « Интервью с историческими героями» :

1. ***Введение в игру***: участники знакомятся со смыслом, целями и задачами игры, общим регламентом, осуществляется консультирование, инструктаж.

2. ***Распределение*** слушателей на группы (5-7 человек): выбор лидера в каждой группе, при необходимости, распределение игровых ролей.

3. ***Погружение в игру***: учащиеся получают игровое задание.

4. ***Изучение и системный анализ ситуации или проблемы:*** участники анализируют предлагаемую ситуацию, осуществляют диагностику, формулируют, ранжируют проблемы, договариваются о терминологии, знакомятся с правилами поведения и правилами игры.

5. ***Игровой процесс***: поиск или выработка вариантов решений, прогнозирование возможных потенциальных проблем, рисков и других последствий, рассматриваемых решений и конкретных действий. Выработка коллективного решения в ходе дискуссии, обоснование проекта, его визуализация на плакатах, расчеты и заполнение документов.

6. ***Общая дискуссия*** (межгрупповое общение): презентация решения от каждой группы, его обоснование; обмен мнениями, оппонирование, вопросы и ответы с распределением специальных ролей: «адвокат», «провокатор», «оппонент», «критик» и т.д.

7. ***Подведение итогов игры:*** оценивание решений, проектов, знакомство с разными стратегиями, определение их эффективности и конкурентоспособности, подсчет баллов, штрафных и поощрительных очков, выявление лучших команд, игроков, проектов.

8. ***Рефлексия***: личностная, интеллектуальная, коммуникативная, кооперативная.

9. ***«Выгружение» из игры:*** разработка «Памятки» или «Уроков, которые можно извлечь», выявление смыслов, возникающих после игры и др.

Этапы проведения ролевой игры:

• Введение в ролевую игру.

• Предъявление ситуации и распределение ролей по сценарию.

• Разыгрывание ситуаций.

• Послеигровое обсуждение, рефлексия.

Эффективность реализации игровой технологии определяется уровнями сформированности ментального (умственного) опыта учащегося (в зависимости от цели - это может быть коммуникативный, нравственный опыт и др.): высокий, выше среднего, средний, низкий.

**Игры при изучении нового материала.**

Игра **«Три предложения»** В ее основе – логическая операция по выделению главного. Условный компонент, делающий игру занимательной, достигается посредством правила – изложить это «главное» в трех простых предложениях. Без него нет игры – есть обычное учебное задание. Один из вариантов – работа с печатным текстом. Это может быть пункт из параграфа или документ. Побеждает тот, у кого рассказ короче, при этом точно передается содержание. Эта игра позволяет развивать очень важное умение – выделять главное.

Игра **«Дерево мудрости»**. Ребята учатся ставить вопросы к изучаемому материалу. На уроке ребятам дается задание: по ходу объяснения или работы с текстом записать на трех листочках три разных по уровню сложности вопроса. После изучения материала вопросы сдаются. Наиболее интересные оцениваются, оформляются в виде «яблок» или «листьев» и прикрепляются к «Дереву мудрости». (красные – на 5, желтые – на 4, зеленые – на 3). На следующих уроках ученики «срывают» плод или лист и отвечают.

**Игры на закрепление и обобщение исторического материала.**

Игра **«Аукцион»**. Эта игра поводится после изучения одного из исторических периодов, например по теме «Эпоха Ивана Грозного». На уроке обобщения ребятам предлагается игра: «Продается оценка»5». Каждый ученик может ее «купить». Для этого нужно назвать историческое лицо, жившее в эпоху правления Ивана IV. Любой другой «участник торгов» может назвать более высокую «цену», назвав другого современника Ивана Грозного. При этом имена не должны повторяться. Каждое имя записывается на доске и в тетради. Желательно о каждом сказать несколько слов. Если после очередного названного имени наступает пауза, учитель медленно ударяет три раза молотком. Выигрывает тот, кто последним назовет имя. После третьего удара никто не должен называть имен. Победитель получает «5». Можно провести аукцион дат, понятий и т.д.

Игра **«Реставрация»**. Для игры выбирается текст (легкий для восприятия) по изучаемой теме, каждое предложение записывается с новой строки, оно несет самостоятельную смысловую нагрузку. Затем текст разрезается на полоски так, чтобы на каждой помещалось одно предложение. Полоски перемешиваются и помещаются в конверт. Студент должен восстановить текст. Для удобства проверки предложения нумеруются в произвольном порядке или можно в уголке каждой полоски написать определенную букву так, чтобы при правильном выполнении складывалось бы слово (молодец, правильно и т.д.)

Игра **«Исторические пятнашки»** На лоске квадрат с 9 клеточками, в которых вписаны даты. Дается задание: восстановить даты в восходящем хронологическом порядке или «запятнать» даты, относящиеся к определенному периоду, или связанные с определенным историческим лицом, показывая на дату в квадрате, необходимо назвать событие, о котором идет речь. Выигрывает тот, кто более точно укажет все даты за меньшее количество времени. Иногда дата подчеркнута, значит, об этом событии нужно рассказать более подробно.

**Ролевые игры**

Ролевая игра требует серьезной подготовки, глубокого изучения документальных источников эпохи.

**Игры – импровизации**. Например, при изучении темы «Либеральные реформы 1860-1870-х гг.» можно провести игру «Импровизации на тему…». Класс делится на несколько групп, каждая должна подготовить небольшую сценку по той или иной теме. Игровые задания записываются на карточке, там же указываются страницы учебника, где можно найти информацию, можно дать детям дополнительный материал. Время на работу ограничено 15 минутами, затем группы показывают  инсценировки.

1. Военная реформа.

Сюжет: Крестьяне прослышали, что в соседней деревне приехали забирать мужиков в армию. Раньше тоже забирали да только не всех. А сейчас, мол, в Ивановской да в Семеновке  всех молодых забрали, теперь к нам едут. Мужики прибежали к старосте, спрашивают, как быть…»

Роли: сельский староста, крестьяне

2. Судебная реформа.

Сюжет: Заседание окружного суда по делу В.И. Засулич. Обвиняемая стреляла в градоначальника Санкт-Петербурга Трепова и тяжело ранила его. Задержанная объяснила свой поступок как протест против самоуправства Трепова, приказавшего подвергнуть телесному наказанию политического заключенного.

Роли: судья, прокурор, присяжный поверенный (защитник), присяжные заседатели обвиняемая, свидетели.

Подводя некоторый итог использования игровых технологий на собственных уроках в течение многих лет, можно сказать следующее: у ребят заметно повышается успеваемость по предмету, ответы становятся более глубокими, продуманными, практически всегда высказывается личная точка зрения; игра представляет собой одну из форм учета, контроля и самоконтроля ребят, а также, изменяется микроклимат в коллективе – появляется взаимопонимание внимательное отношение к мнению одногруппников.  
Практика показывает, что игра на уроке - дело серьезное. Методически верно организованная игра требует много времени для подготовки, максимальной активности ребят в деятельности не только на уровне воспроизведения и преобразования, но и на уровне творческого поиска, способствует сотрудничеству учителя и учащихся в процессе обучения.

Учеба - это труд, а полноценную трудовую деятельность можно сформировать лишь тогда, когда трудятся двое: преподаватель и студент.

Таким образом, можно сделать вывод: игра - это яркий эмоциональный праздник, одна из эффективных форм обучения, которая должна включаться в учебный процесс в тесной связи с другими видами учебной работы. Она дает хороший результат. И это подтверждается качеством знаний ребят.