

Прочные, осознанные, прочувствованные знания

Игровая деятельность в обучении истории

Методика проведения игр на уроке истории. 5—11-й классы.

Статья опубликована при поддержке Интернет-магазина картин "Pigmentum". Многие хотят украсить свой дом художественными произведениями известных художников, пусть и репродукциями. Но даже репродукции зачастую стоят очень больших денег. Интернет-магазин картин "Pigmentum" предлагает копии картин таких именитых авторов как [Винсент Ван Гог](#) и Клод Моне по отличной цене. Посетите официальный сайт магазина <http://pigmentum.ru> и подберите картину для себя.

Игра на уроке истории — это активная форма учебного занятия, в ходе которой моделируется определённая ситуация прошлого или настоящего, «оживают» и «действуют» люди — участники исторических событий. Очень важно создать во время такого занятия у школьников игровое состояние, т.е. эмоциональное отношение к исторической действительности. При этом знания, приобретаемые в игре, становятся для каждого ученика лично значимыми, эмоционально окрашенными, что помогает ему глубже понять, лучше почувствовать изучаемую эпоху.

Каждый учитель хочет, чтобы его уроки были интересными, увлекательными и запоминающимися. Поэтому дидактическая игра на уроках истории является одной из форм, позволяющих сделать интересной и увлекательной не только творческую работу учащихся, но и повседневное изучение материала.

Актуальность игры в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всём мире, и в России в частности, постоянно расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети за последнее время значительно увеличили поток получаемой детьми информации и её разнообразие. Но все эти источники предоставляют, в основном, материал для пассивного восприятия. Важной задачей учителя становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. А развить подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Игра — это естественная для ребёнка форма обучения. Передавая знания посредством игры, учитель заботится не только о будущих интересах школьника, но и удовлетворяет сегодняшние. В процессе игры ребёнка устанавливается жизненный баланс между ним и взрослым человеком. В повседневной жизни взрослый почти всегда выступает в качестве субъекта: воспитывающего, обучающего, ведущего. Ребёнок, соответственно, объект: воспитуемый, обучаемый, ведомый. Это становится стереотипом отношений, который маленький человек не в силах изменить. И в силу этих сложившихся стереотипных взаимоотношений со взрослым ребёнок, являющийся объектом и субъектом одновременно, не всегда может проявить свою субъектную сущность. В игре же он решает эту проблему, создавая собственную реальность, творя свой мир.

Организация игр — не всегда простое занятие. Ведь при этом появляется много

проблем. Во-первых, дисциплина: азарт игры может превратить урок в беспорядочное шумное мероприятие. Но требовать от детей железного порядка и тишины — это значит сделать игру безликой; может потеряться самое главное — атмосфера игры. Во-вторых, серьёзное отношение к предмету. Ведь учитель должен дать детям знания, которые должны быть научны. В-третьих, это оценка в игре. Если ставить оценки, то как, за что, где критерий объективности? Артистичные дети могут получить оценку не за знания, а за артистизм. В-четвёртых, в игре всегда возможны всякие неожиданности. Ведь дети могут задать учителю вопрос, на который он может не знать ответа.

Много разных проблем встанет перед учителем: как часто проводить игры, сколько времени надо тратить на них на уроке и т.д. Для учителя, который хочет организовать игру на уроке, самой важной целью должна быть радость ребёнка. Но если отношения учителя с учениками напряжённые, построенные на недоверии, строгом учёте и контроле, игра не будет являться эффективным методом. Трудно также тому учителю, у которого проблемы с дисциплиной в классе. Ведь для игры необходима хорошая организация. И в организации игры всё должно быть продумано до мелочей.

Организация игры

1. Выбор игры

На этом этапе происходит отбор содержания исторического материала для игр на основе изучения учителем программы, тематического плана, учебника, методической литературы. Отобрав материал игры, учитель должен чётко представить себе, какие результаты он хочет получить.

2. Подготовка игры

Предварительная подготовка

Задача учителя заключается в том, чтобы все дети понимали, что они должны сделать в ходе подготовительной работы. Предварительная подготовка в основном относится к ролевым играм. В этом случае учащиеся заранее собирают по заданной теме материалы: рисунки, иллюстрации книг, вещи. Но не все исторические игры содержат этот этап.

Подготовка непосредственно перед игрой

Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения — переставить столы, включить музыку, вывесить схемы, карты, картины.

3. Введение в игру

Предложение игры детям

На этом этапе учитель предлагает детям сыграть в игру. Желательно сообщить название игры. Можно также рассказать о её истории.

Объяснение правил

Их необходимо сформировать кратко и конкретно.

Выбор участников

Это сложный момент, т.к. желающих сыграть много. А предположим, надо выбрать несколько участников. Чтобы в этом случае не спровоцировать конфликтную ситуацию, надо проявить мудрость. Можно для всех желающих предложить головоломку (вопросы,

тесты). И тот, кто первым напишет в тетради правильные ответы, становится участником игры. Тогда уже для возмущений будет меньше повода, т.к. выбор осуществлён по справедливости.

Отбор участников игры можно провести по-другому. Например, сначала играют те, у кого фамилия на букву К (заранее можно посмотреть, чтобы количество совпало), или те, у кого день рождения в январе, или те, кто сидит на последних партах. Это тоже игровой момент.

4. Ход игры

При проведении игры необходимо понять, что методическое содержание — это скрытая часть айсберга, которая должна волновать учителя только до начала игры. Как только игра началась, главное — это игровое действие. Ведь чем интереснее и занимательнее игра, тем большие развивающие, образовательные и воспитательные результаты могут быть достигнуты.

Начало игры

На этой стадии можно уточнить некоторые нюансы, касающиеся правил. Иногда учителю надо остановить игру и кратко объяснить, что нарушено и как нужно правильно участвовать в игре.

Кульминация

На этой стадии максимально проявляется азарт играющих и одновременно возрастает интерес участников и зрителей. При этом всякое нарушение должно быть чётко отмечено, и участники получают штрафные очки или выходят из игры.

Заключительный этап игры

Важно, чтобы игра не надоела учащимся. Учитель должен почувствовать, когда у детей спадает интерес. Надо вовремя поставить точку. Но делать это надо не резко, а заранее сказать о приближении окончания игры. У ребят, таким образом, появляется время, чтобы психологически подготовиться к завершению игры. Это один из приёмов, который облегчит переход к другим видам деятельности.

5. Подведение итогов

Этот этап включает в себя как дидактический результат (что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились), так и игровой (кто оказался лучшим и что помогло ему достичь победы).

Сложен момент объявления результатов соревнования. Ведь в классе могут возникнуть конфликты. Учитель должен принимать решения дипломатично.

Чтобы избежать конфликтов, надо:

- перед началом подготовки к игре чётко объявить критерии, по которым будет производиться оценка результатов (лучше, чтобы учащиеся записали их в тетрадь);
- корректно обнародовать результаты;
- со всей тщательностью обязательно отметить положительные стороны команд (участников), которые не заняли призовых мест;
- отметить, что мешало игре, если таковое было. И, конечно, всем должно быть ясно, что команды, которые получили призовые места, действительно были сильнее.

6. Анализ игры

Учителю важно понимать каждого ребёнка, чтобы провести следующую игру с учетом индивидуальных особенностей каждого. Этот этап надо проводить обязательно, ибо он залог эффективности игровой деятельности и развития методического мастерства учителя.

Нетрадиционные уроки

Формы нетрадиционных уроков весьма разнообразны. Выбор формы зависит от возрастных особенностей учащихся, уровня их подготовки, информационности, психологических особенностей, контакта учителя с учениками.

В 5—6-х классах я практикую проведение уроков-экспедиций. Они дают широкие возможности для формирования у учащихся интереса к историческому прошлому при изучении нового материала. Учащиеся к данному уроку готовят контурные карты, атласы. На уроках дети выступают с заранее подготовленным материалом об исторических личностях, путешественниках, первооткрывателях. Задача такого урока состоит в том, чтобы учащиеся ощутили себя участниками экспедиции. В 6-м классе можно провести урок-экспедицию по теме: «Возникновение самостоятельных русских княжеств в XII — XIII вв.». Урок-экспедиция может также проводиться при изучении тем, связанных с обзорным изучением стран, географических открытий.

В младших классах (5—6-х) можно проводить урок-театрализованную игру. Но при проведении такого урока требуется большая подготовительная работа — надо составить сценарий, продумать декорации и костюмы. Обычно в нашей школе мы проводим театрализованные представления на историческую тему при проведении «Недели истории». В 2003/2004 учебном году на «Неделе истории» я провела театрализованный спектакль в 5-х классах на тему «Путешествие в Древний Египет». Эта форма работы детям нравится, и они принимают активное участие в создании декораций и костюмов. Такие инсценировки способствуют формированию интереса к истории, создают эмоциональный фон, благоприятный для усвоения материала. При составлении сценария важно включить в него проблемные вопросы, обращённые к залу. Это поддерживает интеллектуальное напряжение и побуждает учеников ощущать себя не столько зрителями, пассивно воспринимающими происходящее на сцене, сколько участниками занимательного действия.

В 8—11-х классах при закреплении темы я иногда провожу игру «Интеллектуальный турнир». В соответствии с правилами этой игры два ученика соревнуются в знаниях. Определяется тема. Сначала игроки тянут жребий, кому первому начинать. Затем первый участник должен задать вопрос по данной теме, второй участник ответить. Если он ответил правильно, то сам задаёт вопрос, на который отвечает первый участник турнира. Соревнование идёт до тех пор, пока кто-либо из участников даст неправильный ответ либо не сможет задать вопрос. Побеждает тот, кто последним дал правильный ответ и задал свой вопрос, оставшийся без ответа. На этом игра заканчивается.

При объяснении новой темы можно использовать игру «Три предложения». Суть этой игры заключается в том, что учащимся необходимо внимательно выслушать и передать содержание рассказа учителя тремя простыми предложениями. Побеждает тот, у кого рассказ короче и при этом точно передаёт содержание.

Другой вариант игры — работа с печатным текстом.

Это может быть пункт из параграфа учебника. Три простых предложения учащиеся могут записать в тетради. В таком случае удобнее выявить победителя. Это несложная игра с правилами. В её основе лежит логическая операция по выделению главного. Условный компонент, делающий игру занимательной,



достигается посредством правила уложить это «главное» в три простых предложения. Эта игра помогает развивать очень важное умение — выделять главное, на котором основываются и навыки работы с прессой, и ориентирование в информационном потоке, и умение составлять план, конспект, реферат; в процессе игры проходит также определённая работа по развитию речи.

Для учащихся особую сложность представляет терминологический материал.

Препятствием к усвоению различных определений является сложность научного языка.

Иногда учащиеся заучивают наизусть определения, не понимая их смысла, и быстро всё забывают. В этом случае уместной будет игра «Переводчик». В данной игре детям предлагается сказать какую-либо историческую фразу другими словами, перевести с «научного» языка на «доступный». Могут высказаться все желающие, а лучшие фразы можно записать в специальный исторический словарь.

На уроках истории я иногда провожу игру «Найди ошибки». Эта игра предполагает первоначально самостоятельную работу учащихся. Я раздаю нескольким ученикам заранее подготовленный текст с историческими ошибками. Сначала учащиеся работают над этим текстом самостоятельно, а затем зачитывают его перед классом, называя исторические ошибки. Если возникают трудности, то можно обратиться за помощью к классу. Такая форма работы удобна при закреплении пройденного материала.

И ещё хочу отметить: учащиеся 5—8-х классов любят коллективно решать тестовые задания. Обычно я делю класс на три команды. Каждой команде даётся тест. Если возникают трудности, то тест переадресовывается следующей команде. Побеждает команда, которая набирает больше баллов за правильные ответы.

Игры можно проводить при подготовке к изучению нового материала, при устном изложении и работе с печатным текстом, при практической работе учащихся, при закреплении материала. Игры мотивируют, стимулируют и активизируют познавательные процессы школьников — внимание, восприятие, мышление, запоминание, воображение. При этом повышается интерес к предмету практически у всех учащихся класса. Игры развивают историческую память учащихся, а также, что немаловажно, позволяют гармонично сочетать эмоциональное и логическое усвоение знаний, за счёт чего учащиеся получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.

Татьяна БОЛТАВСКАЯ,
учитель истории СШ № 1909,
Москва *Фото А. Степанова*