МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ

РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ

УНИВЕРСИТЕТ»

КАФЕДРА СОЦИАЛЬНОЙ ПЕДАГОГИКИ

КУРСОВАЯ РАБОТА

БАКАЛАВРА

по направлению подготовки 44.03.05. Педагогическое образование

профиль «История, обществознание»

«Игровые технологии как средство повышения эффективности усвоения учебного материала учащимися 5-8-х классов»

**Выполнил:** студент

заочной формы обучения

2 курса, 2 группы гуманитарного факультета

Беззубцев Георгий Александрович

**Научный руководитель:**

Старший преподаватель

 кафедры социальной педагогики

Гренадерова Лариса Викторовна

2021 г.

Оглавление

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc99368647)

[Глава I. Игровые технологии в теории и практике педагогики. Теоретические основы их использования. 9](#_Toc99368648)

[1.1. Понятие и сущность игровых технологий. 9](#_Toc99368649)

[1.2. Исторический аспект использования игровой деятельности в педагогической науке и практике. 11](#_Toc99368650)

[1.3 Педагогические условия использования и этапы проведения игровой деятельности на уроке. 17](#_Toc99368651)

[Выводы по 1 главе 23](#_Toc99368652)

[Глава II. Игровые технологии обучения истории в школе. 25](#_Toc99368653)

[2.1. Типология игровых технологий. 25](#_Toc99368654)

[2.2 Психолого-педагогические особенности детей среднего школьного возраста. 27](#_Toc99368655)

[2.3. Эффективность игровых технологий на разных этапах учебного занятия. Банк данных игр для повышения эффективности обучения истории. 29](#_Toc99368656)

[Выводы по 2 главе. 34](#_Toc99368657)

[Заключение. 35](#_Toc99368658)

Список используемой литературы …………………………………...........38

**ВВЕДЕНИЕ**

В современных условиях преподавания истории применяются активные формы обучения, в том числе игровые технологии. С древних времен игра использовалась как средство воспитания и обучения детей. Актуальность игры в учебно-воспитательном процессе в настоящее время возрастает благодаря доступности различных источников знаний, увеличению объема различной информации, предоставляемой телевидением, видео, Интернетом. Важной задачей образования становится развитие у учащихся интереса к самостоятельному отбору информации и её активному использованию. Это достижимо при участии в дидактических играх, дающих возможность на практике проявить свои способности, демонстрировать знания и умения.

 Игровые технологии имеют потенциал для преодоления односторонности интеллектуального развития**,** преобладающего использования современной школой вербальных средств коммуникации, рациональных методов обучения. Применение в учебном познании игровых технологий стимулирует развитие всех сфер личности учащихся - потребностно-мотивационной, интеллектуальной, эмоционально-волевой, коммуникативной, деятельностной, морально-нравственной. Игра по своей природе синтетична, она востребует рациональную, иррациональную, интеллектуальную и эмоциональную сферы. Обладая свободным характером, игра в непринуждённой форме непроизвольно способствует освоению знаний, пониманию фактов, событий, процессов, приобретению умений, навыков, способов творческой деятельности, содействует развитию творческих способностей учащихся, осуществляет функцию психолого-педагогической коррекции.

 Игра является наиболее доступным видом деятельности для детей, способом обработки впечатлений, полученных от внешнего мира. Игра ясно показывает особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность и развивающуюся потребность в общении. Интересная игра повышает умственную активность ребенка, и он может решить более сложную задачу, чем в классе. Но это не значит, что занятия должны проводиться только в игровой форме. Игра является лишь одним из методов, и она дает хорошие результаты только в сочетании с другими.

 Игровые технологии имеют большие образовательные возможности. Теоретические представления о дидактических возможностях игры нашли отражение в поисках педагогики. В психолого-педагогической науке проблема использования игры в учебном процессе изучена достаточно широко. Проблемы детской игры представляли интерес для психологов и педагогов разных времен. В изучении игры участвовали **Э. Берн, Л.С.** **Выготский, Б.В. Куприянов, Е.В. Титова, Дж. Хасинг, С. А. Шмаков, Д.Б. Эльконин.** Внимание ученых привлекло использование игры в учебном процессе на разных возрастных этапах. На каждом возрастном этапе игра имеет свои особенности.

 Согласно исследованиям социальных психологов **(Д. Мид, Э. Берн)**, игра представляет собой модель социального взаимодействия, является средством усвоения ребёнком социальных установок, приобретения социальной компетентности. В настоящее время внимание учителей истории всё более обращено на нетрадиционные методики в обучении, в том числе игровые. Сформулированы новые задачи исторического образования, которые требуют реализации личностно-ориентированного обучения, поиска соответствующего содержания и технологий. Новое содержание предусматривает альтернативные подходы к оценке проблем прошлого, прогнозирование событий и явлений, допускает неоднозначные этические оценки личности и исторических событий.

**Степень научной изученности проблемы.**

На основе анализа литературы можно сказать о результативных теоретико-методологических исследованиях проблематики игры как феномена культуры, развития личности и ее социализации, творчества в игровой деятельности (**И. Хейзинга, Дж. Г. Мид, К. Левин, Ж. Пиаже, Д. Б. Эльконин**). Имеются значительные дидактические достижениях в исследовании значения и сущности технологии игры в обучении (**П. И. Пидкасистый, М. В. Кларин, Г. К. Селевко, С. А. Шмаков**). Литература свидетельствует о методических исследованиях проблем содержания и видов игровой деятельности - основные принципы подготовки организации, анализа учебных исторических, методические основы проведения исторических игр, концепция драмогерменевтики, игр-упражнений.

 В то же время проблема остается актуальной в силу недостаточной разработки методологии и теории инновационного процесса на базе игрового эксперимента, методики игровых технологий в современном преподавании истории, исследование вопросов возрастного и личностного развития школьников, динамики мотивов исторического познания.

 Из сопоставления современного состояния методики обучения истории и взглядов философов, педагогов, психологов на функции игры в обучении и воспитании ребёнка вытекает основное противоречие между потребностями современной методики обучения истории в освоении инновационных технологий и традиционной системой преподавания. Оно, это противоречие, проявляется и конкретизируется в следующих частных противоречиях между: когнитивно-ориентированным массовым обучением и потребностью в личностно-ориентированном образовании; традиционной методикой преподавания истории и потребностью в развитии личности человека, реализующего свои творческие способности; несвободным характером обучения и потребностью развития личности ученика, обладающего внутренней мотивацией и нравственно-волевой регуляцией познавательных мотивов.

 Таким образом, выявленные на основе анализа научной литературы и имеющегося опыта использования игровых технологий в историческом образовании противоречия, свидетельствуют о существовании проблемы использования игровых технологий в обучении истории, необходимости разработки её теоретико-методологических основ и практики применения. Данное обстоятельство определило выбор темы исследования «Игровые технологии в обучении истории как средство повышения эффективности усвоения учебного материала учащимися 5-8 классов ».

Поэтому при написании курсовой работы поставлена **цель** – знакомство с теоретическим обоснование методики игровых технологий в обучении истории и их влияния на повышение эффективности усвоения учебного материала учащимися 5-8 классов ( исследовать уровень влияния)

**Задачи исследования:**

1. Познакомиться с теоретическим анализом философских, педагогических, психологических и дидактических основ методики игровых технологий в обучении истории.
2. Уточнить основные понятия - «игра», «игровые технологии»;
3. Определить сущность образовательного потенциала игровых технологий;
4. Изучить психолого-педагогические особенности детей среднего школьного возраста.
5. Выявить особенности применения игровых технологий в процессе обучения подростков.
6. Начать формировать для себя банк данных игровых технологий в обучении истории как средства повышения эффективности усвоения учебного материала учащимися и их личностного развития (5-8 классов).

**Объект исследования:** процесс обучения истории в школе.

**Предмет исследования**: реализация игровых технологий, способствующих повышению эффективности усвоения учебного материала учащимися развитию личности школьников в обучении истории (в 5-8 классах).

 Методологическую основу работы составили труды философов, посвященные проблемам игры, значимости игры в интеллектуальном и эстетическом воспитании (**Ж. Ж. Руссо, И. Кант, Ф. Шиллер, И. Хейзинга, Дж. Мид, К. Берк, И. Гофман, Х. Данкен, В. С. Библер**). А также - психологические концепции развития личности, в том числе и в игровой деятельности и общении, разработанные зарубежными авторами (**В. Штерн, К. Левин, С. Слиозберг, Ж. Пиаже, Э. Берн**), положения гуманистической психологии о самоактуализации личности (**А. Маслоу**), фасилитирующем обучении (**К. Роджерс**); обоснование роли образования в развитии личности, учение о зонах актуального и ближайшего развития, исследованные отечественными авторами (**Л. С. Выготский, С. Л. Рубинштейн, A. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин, В. В. Давыдов, Ш. А. Амонашвили**).

Дидактические вопросы инновационных технологий, рассмотренные **B. П. Беспалько**, классификация и основные характеристики учебных игр, принципы моделирования и организации учебных игр, описанные **О. С. Газманом, М. В. Клариным, Г. К. Селевко**, концепция игры как феномена культуры учащихся, и их игрового поведения в коллективе **С. А. Шмакова**, а также классификации учебных игр по истории **Г. А. Кулагиной, М. В. Коротковой, Л. П. Борзовой**.

**Методы исследования** определились его целью, необходимостью решения методологических, теоретических и практических задач: теоретический анализ литературы по проблеме исследования и обобщение педагогического опыта теоретического моделирования игровых технологий и их практического применения.

Эмпирические методы: наблюдение, анкетирование, тестирование, а также статистические методы обработки данных диагностики мною не могли быть использованы в силу того, что педагогическую практику не проходил. В ходе работы предпринята попытка теоретического моделирования игровых технологий, направленных на повышение эффективности усвоения учебного материала учащимися 5-8 классов. На заключительном этапе осуществлялся анализ, обобщение, систематизация и описание полученных результатов.

**Теоретическая значимость** исследования состоит в:

1. Знакомстве с обоснованием игровых технологий в методике преподавания истории в качестве актуальных для повышения эффективности усвоения учебного материала учащимися.

2. Выявлении педагогических условий реализации игровых технологий в обучении истории в целях повышения эффективности усвоения учебного материала учащимися.

3. В подборе игр, позволяющих повысить эффективность усвоения учебного материала по истории.

**Практическая значимость** исследования состоит в:

- создании собственного банка игр, учебно-методического комплекса игровой технологии в обучении истории

- разработке методических рекомендаций для будущих учителей по *использованию игровых технологий в обучении истории.*

Положения - гипотезы:

1. Игровые технологии в историческом образовании являются актуальными в современной социокультурной и психолого-педагогической ситуации.

2. Реализация игровых технологий в обучении истории адекватна личностно-ориентированной образовательной модели, деятельностному подходу к обучению и предполагает применение содержания, организационных форм и методов обучения в целях повышения эффективности преподавания истории в школе.

3**.**  Введение в структуру урока истории игровой деятельности повышает качество обучения учащихся, дисциплинирует их, а также влияет на развитие ребенка как личности.

4. Использование игровых технологий требует совершенствования педагогической компетентности учителей истории, развития их творческого потенциала.

## Глава I. Игровые технологии в теории и практике педагогики. Теоретические основы их использования.

### 1.1. Понятие и сущность игровых технологий.

Проблема игры давно привлекает внимание исследователей. Известна теория Ч. Гросса, который видит суть игры в том, что она служит подготовкой к дальнейшим серьезным действиям; В игре ребенок, тренируясь, совершенствует свои способности. Основное преимущество этой теории заключается в том, что она связывает игру с развитием.

В нашей литературе попытки дать теорию игры были предприняты **Д. Н. Узнадзе и Л. С. Выготским**.

**Игра**- это такая форма жизни ребенка, в которой он может реализовать основные потребности и способности.

В современной психолого-педагогической науке термины «игра», «игровая активность» и «игровая технология» стали довольно распространенными с научной точки зрения понятиями. Игра становится серьезным инструментом профессиональной деятельности.

 Сформулируем признаки технологии: ясность и определенность в определении результата; наличие критериев его достижения; пошаговая и формализованная структура деятельности субъектов образования.

**Г. K. Селевко** приписывает игровые технологии образовательным технологиям, основанным на активизации учебной деятельности. Эти технологии имеют средства, которые активируют деятельность человека. Эти инструменты формируют основную идею и основу для эффективности результатов. Под «деятельностью» подразумевается деятельность, которая характеризуется высоким уровнем мотивации, эффективности и соответствия социальным нормам.

Понятие «игровые технологии» включает в себя довольно обширную группу методов и приемов для организации педагогического процесса в виде различных педагогических игр. В отличие от игр в целом, «педагогическая игра» имеет существенную особенность - четко определенную цель и соответствующий педагогический результат, который может быть обоснован, подчеркнут прямо или косвенно.

Чтобы охарактеризовать игру как развивающую педагогическую технологию, необходимо установить основные отличительные особенности игры как метода в педагогическом процессе.

В широком смысле слова «метод» в педагогической науке означает совокупность наиболее распространенных способов достижения педагогической цели. Под «методом» - индивидуальные педагогические действия, связанные с достижением педагогического задания. Таким образом, игра как педагогический метод помогает стимулировать активность детей в различных видах деятельности. В современной школе игровой метод используется как элемент более обширной технологии, как внеклассная технология.

Таким образом, игровые технологии следует понимать как последовательный набор игровых действий, ведущих к достижению запланированных результатов. Это четкое описание игрового процесса, направленного на достижение цели. Эта концепция тесно связана с методологией. Но в отличие от этого, оно предполагает разработку контента и способов организации игровой деятельности учащихся.

Учебное задание и дидактическая игра - средство организации образовательных мероприятий. Их главная цель - создать сложную (иногда проблемную) ситуацию, построить «полосу препятствий». Шаги ученика через эти препятствия составляют учебный процесс. Важно, чтобы учащийся, выполняющий учебное задание или участвующий в дидактической игре, всегда решал определенную проблему.

**Структура игры как вида деятельности:**

1. Мотивация, которая обеспечивается добровольным участием в игровой деятельности, выбором, конкурентоспособностью, удовлетворением потребностей и самореализацией.
2. Постановка целей.
3. Планирование.
4. Реализация цели.
5. Анализ результатов, в которых личность осознается как субъект деятельности.

**Структура игры как процесса:**

1. Роли, принятые игроками.
2. Игровые действия как способ реализации этих ролей.
3. Игровое использование предметов, замена реальных вещей на игровые - условно.
4. Реальные отношения между игроками.
5. Сюжет, содержание - область реальности, условно воспроизведенная в игре.

### 1.2. Исторический аспект использования игровой деятельности в педагогической науке и практике.

Игра — одно из замечательных явлений жизни.

 К изучению и толкованию феномена игры обращались представители разных научных школ и направлений, начиная с древних философов. Каждая из отраслей научного знания усматривала в игре что-то свое. Так, в философских исследованиях 90-ых годов обнаруживается тенденция рассмотрения игры как «формы действительности», как «выражения определенного отношения», (а не деятельности, несущей целенаправленно воспитательный и формирующий характер).

В педагогике и психологии игра рассматривается как главный вид деятельности детей дошкольного возраста и сопутствующий — детей школьного возраста, эффективно выполняющий функции социализации личности, адаптации ребенка в окружающей среде, развивающий коммуникативные навыки ребенка. Изучению этих сторон игры посвящены работы отечественных психологов **Л. С. Выготского, С. Л. Рубинштейна и др**. *С точки зрения социологии игра представляет собой спонтанный творческий акт, ведущий человека к полной и абсолютной самореализации* [1, с 43-57]. Игровые технологии изучал психолог **Д. Б. Эльконин**. Он считал игру проявлением потребности ребенка быть взрослым и действовать как взрослые и выделял четыре основные линии влияния игры на психическое развитие ребёнка: развитие мотивационно-потребностной сферы ребёнка; преодоление познавательного «эгоцентризма» ребёнка; развитие умственных действий; развитие произвольности действий (произвольных движений). Другой известный психолог — ***В. С. Мухина****, — считает, что с помощью игры можно эффективно развивать произвольное внимание и произвольную память ребенка* [2, с. 51-57].

Но что же такое «игра» в педагогике? В «Педагогическом словаре» дается следующее понятие: *«Игра – это форма организации деятельности, которая осуществляется в условных ситуациях и направлена на освоение социального опыта. Игра многофункциональна: через нее передается социальный опыт, в ней ребенок получает возможность проявить свою активность, взаимодействуя с окружающим миром; <…> в ней высвобождаются творческие силы, невостребованные в учебной работе». Кроме того, игра облегчает педагогам психологическую диагностику ребенка, позволяет определить его эмоциональное состояние, особенности темперамента, характера, интересы, также помогает регулировать и корректировать отношения между детьми и т. д»* [3, с. 81]. **А. С. Макаренко** так писал о явлении игры: *« Есть еще один важный метод — игра. Я думаю, что несколько ошибочно считать игру одним из занятий ребенка. В детском возрасте игра — это норма, и ребенок должен всегда играть, даже когда делает серьезное дело. …У ребенка есть страсть к игре, и надо ее удовлетворять. Надо не только дать ему время поиграть, но надо пропитать этой игрой всю его жизнь. Вся его жизнь — это игра…»* [4, с.79].

**Г. К. Селевко** дает следующее определение игры: *«Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением»* [5, с. 65-67]. Дидактическая игра, т.е. та, которая непосредственно включается в процесс обучения, в целом имеет схожее понятие, за исключением лишь того, что целью применения дидактических игр становится формирование необходимых качеств, умений, навыков и улучшение усвоения знаний. Сам термин «дидактические игры», под которым понимались специально создаваемые или приспособленные для целей обучения игры, впервые ввели **М. Монтессори и Ф. Фребель**. В России только в 1960-е гг. начала распространяться формула «учение с увлечением», пропагандируемая **C. JI. Соловейчиком**. Она раскрывала и другие стороны учения, которое есть труд, но труд по своей сути радостный, потому что приобщает к новому, неизведанному, интересному. *Последователи Соловейчика доказывали, что обучение может быть по-настоящему развивающим, трудным, но при этом увлекательным, что оно может сочетать и рациональное, и эмоциональное* [6, с. 39-42]. Большим поклонником игры являлся **К. Д. Ушинский**. Он утверждал, что для ребенка игра — это *«действительность и действительность гораздо более интересная, чем та, которая окружает. Интересна она для ребенка потому, что понятнее, а понятнее потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более как дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни; в игре же дитя — уже зрелый человек. Оно пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями»* [7, с. 112]. **А. С.** **Спиваковская** в своем труде «Воспитание игрой» так же говорит о большом влиянии игры на становление и развитие зрелой личности. *« В игре», — отмечает Спиваковская, — «дети овладевают навыками и умениями, знаниями. Только в игре осваиваются правила человеческого общения. Вне игры не может быть достигнуто полноценное нравственное и волевое развитие ребенка, вне игры нет воспитания личности. Вот почему даже самые простые вопросы: почему дети играют; когда впервые возникла игра; как игра влияет на развитие ребенка — стали предметом серьезных исследований в педагогике и психологии»* [8, с. 87-89, 93-99].

В последние годы проводились и до сих пор проводятся исследования игры, связанные с ее педагогическим использованием как эффективной технологии на уроке. Авторами данных исследований являются: **Т. М. Михайленко, Е. И. Приблуда, И. С. Сергеева, С. А. Шмаков и др**. *По мнению многих исследователей, игра имеет большое значение в воспитании, обучении и психическом развитии детей. Она дает возможность робким, неуверенным в себе детям преодолеть свои комплексы и нерешительность. Игру можно использовать для обучения абсолютно всему, и результаты часто бывают выше, чем при других видах учебной работы* [9, с.6-11]. Педагоги — практики обращаются к игре, как методу дополнительной активизации учащихся во время образовательного процесса. Подтверждение применению игровой деятельности на уроке можно увидеть как на учебно-методических сайтах для педагогов, так и в печатных изданиях – журналах «Педагогическая копилка», «Педагогика» и др.

О применении игр на уроке и их роли в процессе обучения пишет **Л. Р. Шайхетдинова**: *«В процессе игры интеллектуально пассивный ребенок способен выполнить такой объем работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации. Игра создает особые условия, при которых может развиваться творчество.<…> Для обучения важно, что игра является классическим способом обучения действием. В игре органично заложена познавательная задача»* [10, гл. 1]. В современной школе игровая деятельность используется в следующих случаях: *в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элемент более общей технологии; в качестве урока или его части (введение, контроль); как технология внеклассной работы* [11, с.51]. Актуальность применения дидактической игры также отмечает **Н. Е. Бархинцева**: *«Важной задачей школы становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время»* [12]. Дидактическая игра может способствовать изменению эмоциональной обстановки и атмосферы на уроке, оживляя работу класса, снимая напряжение, влияя на настрой учащихся на работу и усвоение информации. Но нельзя забывать, что дидактическая игра — это не развлечение, а учебный процесс.

 **А. В. Боровских** резонно замечает, что в последнее время игру стали применять повсеместно и бездумно, речь идет о *«фальсификации игры» как об искажении материала, преподаваемого ученикам и излишнего применения игровых технологий (так называемый процесс «геймификации»)* [13, с. 51].

 **Л. П. Борзова** определяет два компонента игры: *деятельность, понимаемая как важнейшая форма проявления жизни человека, его активного отношения к окружающей действительности. В этой деятельности развиваются психические процессы, формируются умственные, эмоциональные и волевые качества личности, ее способности и характер. Условность, которая понимается как признак отражения действительности, указывающий на не тождественность образа и его объекта. В нашем случае, имеется в виду такая деятельность, которая осознается как «не взаправду», «понарошку»*[14, с. 42-45]. Необходимым условием применения игровой деятельности на уроке является определение цели того или иного игрового урока. **Г. К. Селевко** выделяет целый спектр целевых ориентаций: *дидактические – расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определенных навыков, умений, компетенций и т.д.; воспитывающие – воспитание самостоятельности, воли, эстетических позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма; развивающие – развитие памяти, внимания, речи, мышления, развитие мотивации к учебной деятельности и т.д.; социализирующие – приобщение к нормам и ценностям общества; стрессовый контроль и саморегуляция; обучение общению* [15, с. 67-77].

Таким образом, задачи игровой деятельности, осуществляемой педагогом, могут быть следующими: *развитие коммуникативных качеств у детей в игре; развитие воображения как основы творческой деятельности; развитие у детей образного внимания, памяти и т.п.; организация индивидуальных и коллективных игр в процессе занятий, упражнений, творческих игровых заданий и так далее* [16, с. 12-18]. Кроме того, важной задачей игровых технологий является включение обучаемых в поиск решения познавательных проблем.

 В современной педагогической литературе изложен достаточно широкий спектр подходов к классификации игр. **Г. К. Селевко** классифицировал игры по следующим параметрам: по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные психологические); по характеру педагогического процесса (обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, воспитательные, развивающие, репродуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические и иные); игровой методике (предметные, сюжетные, деловые, ролевые, имитационные, драматизации); предметной области (математические, химические, исторические и т.д.); игровой среде (уличные, на местности, с применением компьютерных технологий, настольные и др.).

**С. А. Шмаков** предлагает иную классификацию, он выделяет три группы игр:

*1) предметные игры детей-дошкольников, как манипуляция с игрушками и предметами. Через игрушки-предметы дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, людей и т. д.*

*2) игры творческие, сюжетно-ролевые в которых сюжет - форма интеллектуальной деятельности. Более показательны в этом плане «игры-путешествия».*

*3) игры, которые используются как средство развития познавательной активности детей и подростков,- это игры с готовыми правилами и обычно называемые дидактическими* [17, с. 34-40].

Исходя из исследования литературных источников по данной теме, мы можем сказать, что использование игровой деятельности рекомендуется многими учеными и педагогами-практиками. Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Игровые технологии, специально приспособленные для целей обучения, впервые были введены **Ф. Фребелем и М. Монтессори**. «Учение с увлечением» стало распространяться и в России, всерьез этим явлением занялись **Н. П. Аникеева, К. Д. Ушинский и др**. Применение игровой деятельности на уроках продолжает оставаться одним из актуальных вопросов педагогики.

### 1.3 Педагогические условия использования и этапы проведения игровой деятельности на уроке.

 Мы рассмотрели понятие игры как феномена и ее применение в образовательной деятельности. Мы выяснили, что игра является весьма распространенным и действенным методом преподавания. Игровые формы обучения как никакая другая технология способствуют использованию различных способов мотивации, таких как:

 Мотивы общения: учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей; при решении коллективных задач используются разные возможности учащихся; совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.

 *Моральные мотивы: В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.*

*Познавательные мотивы: каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других); в игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера; обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в историческую обстановку и ощущают себя частью изучаемого исторического процесса; ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а как поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш); состязательность — неотъемлемая часть игры – притягательна для детей; в игре всегда есть некое таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа; мысль ищет выход, она устремлена на решения познавательных задач* [18, с. 206-208].

 Организация игр — не всегда простое занятие. При ее реализации на уроке педагог может столкнуться с рядом проблем: дисциплина, серьезное отношение к предмету, оценка в игре. Много разных проблем встает перед учителем: как часто следует привлекать игру, сколько времени нужно тратить на нее на уроке и т.д.

Внедряя игровые технологии в образование, необходимо учитывать возможные их ограничения и недостатки. Учителю необходимо знать все тонкости педагогических условий применения игры на уроке, методику проведения подобных занятий.

 **Но что же такое «педагогические условия»?**

**А. С. Сивцева** в своей работе определяет, что в современной науке выделяются следующие педагогические условия, целью которых является обеспечение оптимальности педагогического процесса:

*организационно-педагогические условия как основной фактор целостного педагогического процесса; психолого-педагогические условия как совокупность возможностей образовательной и материально-пространственной среды; дидактические условия, которые являются элементами организационных форм обучения*.

 Для того, чтобы выделить педагогические условия применения игровой деятельности на уроке, необходимо ознакомиться с основными видами игр, правилами проведения, этапами и ограничениями проведения той или иной дидактической игры для педагога. В реальной практике обучения все виды игр могут выступать и как самостоятельные, и как взаимно дополняющие друг друга. Использование каждого вида игр и их разнообразных сочетаний определяется особенностями учебного материала, возрастом учащихся и другими педагогическими факторами. Требования к проведению дидактических игр: *игра — форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывающая простор для личной активности и творчества; игра должна быть построена на интересе; обязателен элемент соревновательности между участниками игры* [19]. Важными условиями, обеспечивающими эффективность применения игровых технологий обучения,  являются те принципы организации и правила, которые способствуют достижению поставленных в обучении целей и задач т.е. в процессе игры предполагается строгое соблюдение сформулированных преподавателем норм, правил игры, «поощрений» и «наказаний» за демонстрируемые позитивные и негативные результаты; соблюдение достаточно жесткого регламента и наличие неопределенности информации, а также освоение прогрессивных подходов к коллективному принятию решений; обязательность участия обучаемых во всем цикле игровых занятий, т.е .каждый должен пройти весь предметный и игровой курс, от анализа ситуаций до участия в играх; обеспечение преподавателем новизны. *Для поддержания активности участников обучения необходимо обеспечивать в каждых последующих технологиях игрового обучения, упражнениях, дискуссиях новизну, как в содержательном плане, так и в выборе технологии обучения. Новизна обеспечивается также путем смены ролей, партнеров в команде, в ролевом общении и в других видах игрового взаимодействия* [20, с. 108-113]. Основные принципы организации игры на уроке выделяет **В. С. Кукушин**: *отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру, принцип развития игровой динамики; принцип поддерживания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств детей); принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности; принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам (связано с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил)* [21, с. 209].

Игра не может быть использована в следующих случаях:

• если игра не соответствует уровню развития учащихся, т. е. даже с четким объяснением правил, это вызывает определенные трудности в их реализации. Это не способствует консолидации знаний, но рассеивает внимание к решению проблем, абстрагированных от темы.

• если дети не хотят играть;

• если игра новая - нужно проверять новые игры.

*Разберем структуру организации игры на примере урока истории по* ***Л. П. Борзовой*** [22, с. 42-45]:

 1. Выбор игры. На этом этапе происходит отбор содержания исторического материала для игр на основе изучения учителем программы, тематического плана, учебника, методической литературы.

 2. Подготовка игры а) Предварительная подготовка учащихся к игре. Задача учителя в том, чтобы все дети понимали, что они должны сделать в ходе подготовительной работы. Предварительная подготовка зачастую несет основную дидактическую нагрузку. Это в основном относится к ролевым играм. б) Подготовка непосредственно перед игрой. Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения (переставить столы, включить музыку, приготовить к использованию технические средства, вывесить схемы, карты, картины); проверить готовность учащихся к игре.

 3. Введение в игру

а) Предложение игры детям.

 б) Объяснение правил игры. Необходимо сформулировать их кратко и конкретно. Многое усвоится в самой игре, если кому-то что-то не понятно.

в) Выбор участников игры. Случаются ситуации, когда учителю нужно выбрать определённое количество участников для игры, а в классе гораздо больше желающих. Если учитель сам выберет игроков, часть активных ребят тут же могут «выключиться» из игры, потому что не их выбрали. Но можно сделать иначе — тот же выбор игроков обыграть, преследуя образовательные и дисциплинирующие цели. То есть выборка в данном случае осуществляется путем решения другой задачи.

 4. Ход игры. Несмотря на важность дидактического результата, при проведении игры необходимо понять, что методическое содержание — это та часть урока, которая должна волновать учителя до начала игры.

а) Начало игры. На этой стадии можно уточнить некоторые нюансы, касающиеся правил игры. Они проясняются в игре первых же участников. И тогда учителю нужно остановить игру и кратко объяснить, что нарушено, и как нужно правильно участвовать в игре. б) Развитие игрового действа (кульминация). На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников, и зрителей (если таковые есть). Организатору важно следить за выполнением правил, а также за эмоциональным состоянием учеников. в) Заключительный этап игры. Нужно вовремя поставить точку, чтобы не только не пропало созданное игрой приподнятое настроение, но и не расфокусировалось направленное на изучаемый материал внимание.

5. Подведение итогов (оценка и поощрение) Подведение итогов игры включает в себя как дидактический результат (что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим, и что помогло ему достичь победы).
Не менее значим и ритуал награждения участников.

 6. Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния)

На протяжении всего процесса игры на уроке вы должны тщательно следить за тем, чтобы между детьми не было конфликтов, и отношения в классе не были разрушены.

*Применение игр в процессе обучения, отмечает* ***Н. П. Аникеева****, имеют некоторые ограничения. Классы с большой активностью и высоким развитием, проявляют интересы к играм, в которых они имеют возможность продемонстрировать смекалку, эрудицию, сообразительность и стать лидерами по знанию изученного материала. В подобных классах нужно проводить более сложные игры, участие в которых им составит сложность. Дидактические игры применяются чаще, после изучения материала учениками 5 — 6 классов, так как учащимся нравятся подобные уроки, они с удовольствием включаются в работу и лучше усваивают новый материал. В старших классах более часто используются сюжетно-ролевые игры. К таким играм требуется более серьезная подготовка, чем к дидактическим, как со стороны учителя, так и со стороны учеников. Такие игры проводятся 1 – 2 раза в год. При изучении нового материала не стоит увлекаться дидактическими играми, потому что научное развитие очень важное составляющее каждого ученика. Дидактические игры не проводятся слишком долго, они утомляют учеников. Их стоит проводить за короткий отрезок времени 10-15 минут и стараться совмещать их с научным материалом* [23, с. 113-120, 131].

Исходя из изученной нами литературы, мы выделили следующие педагогические условия использования игровой деятельности на уроке:

1.Организационно-педагогические:
координация действий учеников; соблюдение регламента игры и иных норм, правил игровой деятельности; сохранение дисциплины на уроке; соответствие игрового материала и заданий, предложенных ученикам, основным задачам образовательного процесса в целом и конкретного урока в частности.

2. Психолого-педагогические: создание ситуации успеха; сохранение благоприятного эмоционального фона и атмосферы игры; поддержание здоровой конкурентной среды (элемент состязательности) в коллективе на время применения игровой деятельности; учет индивидуальных интеллектуальных и творческих способностей участников игровой деятельности.

3. Дидактические: формирование необходимых компетенций у учеников в процессе применения игровой деятельности на уроке; ориентирование учеников на основные проблемные вопросы изучаемой в ходе игровой деятельности темы; обучение применению знаний по данному предметы в ходе решения задач.

### Выводы по 1 главе

Игра - это вид деятельности. Игровые технологии - это цепочка этапов в организации этой деятельности. Использование игровых технологий в обучении обусловлено многими факторами. Прежде всего, это огромный образовательный потенциал игры. Изучение развития детей показывает, что в игре больше, чем в других видах деятельности, развиваются все психологические процессы. Игра синтезирует познавательную, трудовую и творческую активность ребенка.

Этапы подготовки, введения в игру, этап проведения, анализа и финальные этапы одинаковы по своей структуре:

1. Подготовительный этап - начинается с разработки сценария (условное отображение ситуации и объекта). Содержание сценария включает образовательную цель урока, описание изучаемой проблемы, обоснование задания, план игры, общее описание игрового процесса, содержание ситуации и характеристики персонажей.
2. Этап знакомства с игрой - начинается с определения режима работы, формулировки основной цели урока. Пакеты материалов, инструкции, правила, установки выпускаются. Дополнительная информация собирается, при необходимости участники обращаются к фасилитатору и экспертам за советом. Предварительные контакты между участниками игры допускаются. Негласные правила запрещают бросать роль, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать правила и этику поведения.
3. Этап - с началом игры никто не имеет права вмешиваться в ее ход и менять его. Только лидер может исправить действия участников, если они отойдут от основной цели игры.
4. Этап анализа - обсуждение и оценка игрового события включает в себя выступления экспертов, обмен мнениями, защиту мнений участников, выводы.
5. Завершающий этап - учитель отмечает достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует результат урока в соответствии с заявленной педагогической целью.

Мы рассмотрели основные требования к применению игры на уроке, узнали, что введение игровых компонентов в образовательный процесс позволяет лучше усвоить полученные знания на практике. Также были обозначены этапы игры, общие рекомендации к проведению и педагогические условия использования игры как сложной формы учебной деятельности, требующей хорошей подготовки и высокой компетентности преподавателя.

## Глава II. Игровые технологии обучения истории в школе.

### 2.1. Типология игровых технологий.

Понятие «игровая педагогическая технология» включает в себя довольно обширную группу методов и приемов для организации педагогического процесса в виде различных педагогических игр. В отличие от игр, в целом, педагогическая игра имеет существенную особенность - четко определенную цель обучения и соответствующие педагогические результаты, которые могут быть обоснованы, четко обозначены и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках с помощью игровых приемов и ситуаций, которые служат средством побуждения, стимулирования учащихся к обучению.

Место и роль игровых технологий в образовательном процессе, сочетание элементов игры и обучения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Можно выделить шесть общеизвестных организационных форм игровой деятельности: индивидуальная, одиночная, парная, групповая, коллективная, массовая форма игры:

* Индивидуальные игры включают в себя игру одного ученика с самим собой, а также с различными предметами и знаками.
* Единой формой является деятельность одного игрока в системе имитационных моделей с прямой и обратной связью с результатами достижения желаемой цели.
* Парная форма - это игра одного ученика с другим, обычно в условиях конкуренции и соперничества.
* Групповая форма - игра трех или более соперников, преследующих одну и ту же цель в условиях соревнования.
* Коллективная форма- это групповая игра, в которой соревнование между отдельными игроками заменяется противоборствующими командами.
* Массовая форма игры представляет собой реплицированную однопользовательскую игру с прямой и обратной связью с общей целью, которую преследуют одновременно миллионы людей.

**Внедрение игровых технологий происходит в следующих областях:**

* Педагогическая цель ставится перед учениками в виде игрового задания;
* в качестве мотивации вводится элемент соревнования, который переводит педагогическое задание в игровое;
* Образовательная деятельность учеников подчиняется правилам игры;
* учебный материал используется как средство игры;
* Успешное достижение педагогической цели связано с игровым результатом.

Однако, говоря об игре в образовательной деятельности младших школьников и подростков, необходимо учитывать ее косвенное влияние на развитие психики и предложить область оптимального функционирования игры как дидактического инструмента.

Оптимальное использование игры определяется следующими условиями, если познавательная деятельность включена в игру, будет достигнута, создана ситуация успеха.

Принципы конструирования образовательных игр:

* определение педагогических целей использования игры;
* соотношение игровых целей ученика и педагогических целей учителя;
* определение необходимости использования в данном конкретном случае игры, а не другого педагогического инструмента;
* выбор учебных заданий, достижение которых целесообразно организовать в игровой форме;
* планирование организационной структуры игры;
* подбор и последующая адаптация к существующим конкретным условиям правил образовательной игры;
* создание игры по определенной игровой схеме, формулировка условий игры.

Детские игры на каждой возрастной стадии являются своеобразными.

**Классификация игр в образовательном процессе:**

* по структуре: упражнения, соревновательные игры (конкурсы), ролевые игры.
* по характеру познавательной деятельности: игры-восприятия, воспроизводства, понимания, поиска, фиксации, контроля.
* по степени независимости: различные виды дидактических игр.

**Образовательный потенциал игровых технологий**

В современной школе, которая опирается на активацию и интенсификацию учебного процесса, игровая активность используется в следующих случаях:

* как самостоятельная технология для овладения понятием, темой и даже разделом предмета;
* как технология урока или его фрагмент (введение, объяснение, закрепление, упражнение, контроль);
* как технология внеклассных занятий.

### 2.2 Психолого-педагогические особенности детей среднего школьного возраста.

Средний школьный возраст или отрочество (V - IX классы, от 10–11 до 15–16 лет), включая первые годы раннего подросткового возраста, характеризуется преобладанием влияния внутренних стимулов развития над внешними. Именно в это время сформировались моральные ценности, жизненные перспективы, самосознание себя, свои способности, способности, интересы, желание почувствовать себя и стать взрослым, тяга к общению со сверстниками, в рамках которой общие взгляды на жизнь, об отношениях между людьми, о вашем будущем.

Средний школьный возраст - это период интенсивного физиологического развития личности, формирования абстрактных форм мышления, включения его в систему социально-трудовых отношений (даже если это воображается для определенной части подростков).

В этот период учитель ставит цель предоставления материала, создания условий, необходимых для выражения развивающейся личности, не прямого воздействия на эмоциональную и рациональную сферы подростка, а косвенного (наиболее эффективно через сверстников) влияния путем создания условий для успешная деятельность, выбор рациональных вариантов оценки и т. д.

Учащиеся V - VII классов характеризуются подростковым типом общения

Игровые технологии в обучении и воспитании детей среднего и старшего школьного возраста отличаются качественной оригинальностью:

• педагогический принцип: как правило, как развивающаяся игровая технология, учителя обращаются к такому типу игр, как «деловые игры». В учебном процессе используются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые деловые игры, бизнес-театр, психо- и социодрама.

• решение педагогических задач: игровые технологии используются для решения сложных педагогических задач: освоение нового и закрепление старого материала, формирование общеобразовательных навыков, развитие творческих способностей и т. д.

Игровые технологии в воспитании и воспитании детей-подростков, с одной стороны, способствуют развитию зрелых социальных установок подростка, а с другой стороны, они помогают компенсировать информационную перегрузку и организуют психологическое и физиологическое расслабление.

При планировании работы по управлению ролевыми играми для детей с историческим или другим содержанием необходимо обогащать игровой контент, расширяя игровой опыт детей. Большое внимание следует уделить развитию творческих способностей детей, формированию позитивных отношений. В этом случае игра выполняет функции упражнений при решении конкретных задач, оказывая комплексное воздействие на детей.

Использование учителем игровых технологий в процессе воспитания помогает участникам воплощать определенные элементы образовательного процесса в условный план игры. Действие в соответствии с правилами игры превращает обычную позицию учителя в помощника, организатора, соучастника игрового действия.

### 2.3. Эффективность игровых технологий на разных этапах учебного занятия. Банк данных игр для повышения эффективности обучения истории.

Хочу поделиться опытом своих родителей – учителей истории более чем с двадцатипятилетним стажем и приведу примеры некоторых педагогических игр, которые они используют на своих уроках.

Итак, *мотивирование к учебной деятельности -*начальный этап урока, он призван сконцентрировать внимание учащихся в самом начале урока, заинтересовать их, показать необходимость или пользу изучения материала. От него во многом зависит эффективность усвоения учащимися учебного материала. У учащихся должна возникнуть положительная эмоциональная направленность.

Восторг детей не знает границ, когда в класс входит «Интересный гость». Гостем может быт исторический герой, а роль могут исполнить ученики старших классов. Любопытно наблюдать за детьми, чьи старшие братья или сёстры принимают участие в уроке. Эти дети чувствуют особую ответственность, стараются не подвести своих, не ударить в грязь лицом.

На этапе *актуализация знаний будет уместно поиграть в*«Корзину идей»

* игру применяю как индивидуально, так и фронтально. Узнать, что известно учащимся по теме, которая будет обсуждаться на уроке, их предположения на этот счет. На доске рисуется или прикрепляется макет корзины, в которую дети помещают все, что им известно по обсуждаемому вопросу.

Простая, но между тем **активизирующая игра «Да – нет»** позволяет детям быстрее включиться в мыслительный процесс. При её использовании формируются навыки оценки ситуации, фактических сведений; анализа имеющейся информации; формулирования и выражения своей точки зрения.

Для организации работы готовятся несколько высказываний по теме урока и предлагается детям выразить к ним свое отношение по категории «да - нет», а также разъяснить, почему они так думают.

 **Игра - «Черный ящик».**

Она ассоциируется с передачей «Что? Где? Когда?». Просим детей предположить, что находится в черном ящике и какое отношение этот предмет имеет к теме урока.

Иногда подготовить задание предлагают «рабочей группе»: активным и более «продвинутым» учащимся.

Либо другой не менее интригующий вариант - красиво оформленная коробка, в которую помещается несколько предметов, которые необходимы детям для изучения нового материала. Учащиеся объясняют связь этих предметов с новой темой, формулируют ее.

*Этап открытие нового знания*является важным в структуре урока, его главная цель: дать возможность ученикам осознать, в чем именно состоит затруднение, каких знаний, умений и навыков им не хватает для решения пробного задания.

Работа на данном этапе строится следующим образом: максимально используются игры, заставляющие детей мыслить.

**Интеллектуальная игра «Мозговой штурм»**потребует примерно 7-10 минут. На этом этапе происходит наработка возможных решений. Чем их больше, тем лучше. Учащиеся высказывают свои мысли, даже если они кажутся невероятными, фантастичными. Это создаёт непринуждённую обстановку на уроке и раскрепощает детей,даже малоактивных учеников. Критика и комментирование не допускаются. Все предложения фиксируются на доске. Дети должны знать, что каждый из них может и должен внести свой вклад в создание банка идей. Далее происходит коллективное обсуждение, анализ всех предложений. Желательно в каждой идее найти что-то положительное, значимое, и рассмотреть возможность ее применения в иных условиях. Возможно, для этого нужно будет ее немного подкорректировать, усовершенствовать. Из всех предложенных и рассмотренных идей выбирается самая интересная и практичная.

Не менее интересна для детей **игра "Починить цепочку»**

На экран выводятся предложения. Задача учащихся: составить логическую цепочку. Предложения можно заменить картинками.

Такой опрос позволяет не только проверить знание основных понятий, но и умение составлять логически последовательные циклы и выявить недостающие звенья. Необычные названия уже сами по себе привлекают внимание детей, а участие в игре с таким названием в двойне.

**Игра «Аукцион»** актуальна на этапе*первичного закрепления знаний.*По аналогии с настоящим аукционом, «Лот» - объект. Идет его продажа - кто больше знает об объекте, тот его и «покупает». Лоты могут быть в виде загадок, ребусов. Готовят их ученики или учитель. Все по очереди продают свой объект.

Непосредственное участие детей **в игре «Найди пару»** так же будет интересна. Играющим на спину крепятся таблички с различными понятиями из темы. Лучше всего если это будут словосочетания, которые делим на две части. Необходимо найти свою пару, но с условием: нельзя прямо спрашивать: «Что написано у меня на спине?».

*Самостоятельная работа с проверкой по эталону*направлена на то, чтобы ребёнок самостоятельно выполнить задание по изученной теме. И, конечно немаловажно, чтобы ему это было интересно. Смысл игры «Отгадай словечко» заключается в том, что ребёнок, выполняя задание, может проверить правильность выполнения задания. Когда задание выполнено, получается определённое слово или предложение

**Ещё одна интересная игра «Реставратор»**. Дети восстанавливают текстовый исторический фрагмент, намеренно поврежденный учителем.

"Соответствие фактов и понятий"- эта игра требует минимум времени. Требуется соотнести факт с обобщающим словом.

*Закрепление знаний*требует внимательного подбора заданий. Эти задания должны быть интересными, кроме того они должны принести пользу.

**Кроссворд – это то, что нужно!**

Это популярная сейчас игра может быть с пользой применена на уроке. А если предложить ребятам самим составить кроссворд, работа по-настоящему становится творческой.

**«Отгадай слово» ещё одна игра, на которую я обратил внимание.**

Надо отгадать слово, в котором указано количество букв, одна – две буквы и определено значение по возможности остроумно. Игру можно проводить как викторину, в которой каждый отвечает самостоятельно, или по типу КВН

**«Молчанка»**, при проведении которой ответ иллюстрируется на карточках, а учащиеся показывают их молча учителю, записывают в тетради.

**Игровой прием «Суд».** В качестве подсудимого выносится какой-нибудь предмет, явление, историческое событие, личность, выдвигается конкретное обвинение и предлагается обучаемым вынести приговор. Распределяются роли судьи, стороны защиты и обвинения, свидетелей, секретаря. Все, как в настоящем суде.

В данной ситуации, поскольку мы говорим об игровых технологиях, я предлагаю вам их осудить.

***Судья: Уважаемые господа! Сегодня в суде мы разбираем дело об игровых технологиях. Устанавливаем личность подсудимого.***

***Обвиняемый - Игровые технологии***

***Место рождения - Педагогика***

***Ближайшие родственники - здоровье сберегающие технологии, проектная методика***

***Место работы - детский сад, школа***

***Характер - общителен, позитивен, способен каждого увлечь за собой***

***Профессия - исполнитель требований ФГОС***

***Итак, игровые технологии обвиняются в должностном преступлении против обучающихся. По его вине школьники отвлекаются от формирования предметных компетенций и предаются на уроках развлечениям. И т.д.***

***В ходе обсуждения выступает сторона защиты и приводит следующие аргументы.***

***• Если использовать игры умерено, то они не потеряют своей образовательной функции.***

***• Познавательный интерес формирует предметные компетенции.***

***• Формируются УУД, что особенно ценится ФГОС***

***Таким образом, невиновность Игровых технологий доказана.***

**Игра «Выбери три слова»** может использоваться при повторении изученных тем.

Цель: посредством ассоциаций закрепить пройденный материал.

Подбор слов зависит от изучаемых или пройденных тем.

На карточках записаны девять слов.

**«Игра в старину».** Играть в старину – значит воспроизвести в игровом варианте исторические традиции русского народа. Через игру дети учатся общаться друг с другом и видят, как общались наши предки.

Детям очень нравятся викторины, так как они позволяют ребёнку ощутить дух соревнования.

Предложите на уроке поработать «Шифровщиками», чтобы узнать, кто к нам пришел на урок, принес задания, или наоборот нужно этому герою помочь.

Использование игр и игровых ситуаций на уроках истории помогает решить проблемы усвоения материала, развивать интерес к предмету.

**Игра: «Лишний предмет».** Ребята должны определить, какой предмет лишний и обосновать свою точку зрения.

Подводя итог, хочется отметить, что игра – активнейшая форма человеческой деятельности. Редко встретишь ребенка, да и взрослого, который скажет, что не любит играть. Гибкая система игровых технологий позволяет обучаться с интересом, а от возможности выбора игр этот интерес только возрастает. Эта модель обучения, достаточна перспективна. Уроки в игровой форме существенно повышают интерес учащихся к творчеству, позволяют им лучше запомнить теоретическую часть учебного занятия, а соответственно это дает положительный результат и на практике.

### Выводы по 2 главе.

Актуализация современным образованием и историческим, в частности, игровых технологий требует разработки стратегии игрового моделирования, обеспеченной комплексом игровых технологий в соответствии с задачами личностного развития и учебными программами по истории.

Реализация личностно-ориентированной образовательной модели с использованием игровых технологий в обучении истории имеют целью развитие личности учащихся, их потребностно-мотивационной, эмоционально-волевой, коммуникативной, деятельностной, экзистенциальной, морально-нравственной сфер, обусловленных познавательными возрастными возможностями учащихся, их индивидуализацией, персонификацией.

Содержание игровых технологий по истории представляет эвристическое конструирование и реализацию эффективных организационных форм и методов использования игровых технологий при изучении исторического материала, содействие личному и коллективному творчеству, дифференциации и педагогической коррекции целостного развития учащегося и коллектива класса.

Комплексное использования игровых технологий позволяет соединить достоинство каждой из них и компенсировать недостатки в обучении истории в целях развития всех сторон личности (игры-упражнения, моделирующие, поисковые, ролевые, театральное действо и др.)

### Заключение.

Глобальные кризисные явления характерные образованию XX века, привели к поиску новой образовательной парадигмы, нового содержания и новых образовательных технологий, к которым относятся и игровые. В 70-х - 80 г.г. в основном использовались игры-упражнения. С 90-х годов, с началом деидеологизации исторического образования расширился спектр исторических игр. Появились имитационно-моделирующие игры, поисковые, игры-дискуссии. В связи с ростом интереса к истории культуры популярными стали театрализованные представления.

В процессе изучения философских смыслов игровой деятельности в жизни человека выявлена её уникальная особенность для человека. Философ **И. Хейзинга** выводил все виды человеческой деятельности из игры: ремесло, предпринимательство, науку, философию, искусство, литературу, юриспруденцию. Поэтому логично найти место игровым технологиям в образовании. Более того, игры на уроках, являются доступной для учащихся имитацией различных видов деятельности. Школьное образование может и должно быть построено так, чтобы в сжатой, сокращённой форме воспроизводило реальный исторический процесс рождения и развития знаний, отмечал **В. В. Давыдов**.

Философы **Ж. Ж. Руссо, И. Кант** отмечали, что игра выполняет важную социализирующую роль в воспитании личности. Особо подчёркивали упражняющую функцию игры. Роль игры в эстетическом воспитании человека отмечал **Ф. Шиллер**. По его мнению, театр, игра необходимы для воспитания гармонично развитой личности, человек «играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком только тогда, когда играет».

В XIX веке игре, в основном, приписывался утилитаристский, социализирующий смысл (**Г. Спенсер, Дж. Г. Мид и другие**). В XX веке **И. Хейзингой** было разработано понимание игры как важнейшего источника и высшего проявления человеческой культуры, универсальной культурной функции.

В советской школе игра понимается как средство социализации, самовыражения детской индивидуальности **(Л. С. Выготский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин)**. При этом подчёркивается чувство глубокого эмоционального удовлетворения, получаемое от игры. Причины этого чувства скрываются в свободном характере игры. Особую роль игры в формировании творческого воображения, без которого невозможна творческая учебная деятельность школьника, отмечал **В. В. Давыдов**. В целом, несмотря на различия во взглядах на психологическую природу игры все психологи отмечают значимость её в жизни ребёнка, его личностном развитии.

В современной школе, стремящейся активизировать, интенсифицировать учебный процесс, игровые технологии используются для усвоения понятий на уроке и во внеклассной работе. Предложены различные классификации педагогических игр и исторических игр, в том числе (**Г. К. Селевко, М. В. Кларин, М. В. Короткова, Л. П. Борзова**): игры-упражнения, игры-поисковые, игры-исследования, сочетание игры со структурированной дискуссией, имитационное моделирование, игры-драматизации, театральное действо. Для компетентного педагога характерно знание и понимание роли учителя в организации и проведении игры. Он выступает в качестве инструктора, судьи-рефери, тренера, председателя-ведущего. В то же время учащиеся выступают как актёры, зрители, эксперты.

В заключении можно сказать, что использование игровых технологий в преподавании помогает совершенствовать и оптимизировать учебный процесс и сделать урок более интересным. Использование игровых технологий обучения позволяет заложить основы для формирования основных компонентов учебной деятельности: умение видеть цель и действовать в соответствии с ней, умение контролировать и оценивать свои действия и действия других детей

***В.А. Сухомлинский говорил, что «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».***

###

### Список использованной литературы:

* 1. Репринцева Е.Л. Педагогические игры: теория, история, практика – Курск, издательство Курского государственного университета, 2005 г., с. 43-57.
	2. Абуков А.Ф. Методологические аспекты использования игры (игрового метода) в педагогике и психологии – М.: Знание, №11, с.51-57.
	3. Педагогический словарь: учебное пособие для студентов высших учебных заведений под редакцией В.И. Загвязинского, А.Ф. Закировой – М.: издательский центр «Академия» - 2008 г., с. 81-82.
	4. Макаренко А.С. Некоторые выводы из педагогического опыта (т. 5) – М., 1958 г., с. 79.
	5. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии – М., 1998 г., с. 65-67.
	6. Борзова Л.П. Игры на уроке истории – М., Владос-Пресс, 2003 г., с. 39-42.
	7. Ушинский К.Д. Педагогические сочинения в 6 томах (т. 5) – М., Педагогика, 1990 г., с. 112.
	8. Спиваковская А.С. Игра – это серьезно! – М., 1981 г., с. 87-89, 93-99.
	9. Сергеева, И. С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников - М.: КНОРУС, 2016- с. 6-11.
	10. Шайхетдинова, Л.Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельности учащихся [Электронный ресурс] Фестиваль 1 Сентября – 2007-2008 — Режим доступа: festival.1september.ru/articles/522077/
	11. Боровских, А.В. Игра: деятельность или мышление? - Педагогика. — 2015. №7 – с.51.
	12. Бархинцева, Н.Е. Игровая деятельность в обучении [Электронный ресурс] Фестиваль 1 Сентября – 2007-2008 – Режим доступа: festival.1september.ru/articles/500198/
	13. Боровских, А.В. Игра: деятельность или мышление? - Педагогика. — 2015. №7 – с.51.
	14. Борзова, Л.П. Игры на уроке истории — М.: Изд-во Владос-Пресс, 2003 – с.42-45.
	15. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии – М.: Народное образование, 1998 – 67-77.
	16. Сергеева, И. С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников - М.: КНОРУС, 2016- с. 12-18.
	17. Шмаков, С.А. Игры учащихся – феномен культуры — М., 1994 – с.34-40.
	18. Кукушин, B.C. Теория и методика обучения— Ростов н/Д.:Феникс,2005 – с.206-208.
	19. Янковский, Н.К. Дидактическая игра как средство развития творческой активности школьников [Электронный ресурс]/Электронная газета «Биология». – 2000, №14. – Режим доступа: bio.1september.ru /article.php?ID=200001403
	20. Панфилова, А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение — М.: Издательский центр «Академия», 2009 – с.108-113.
	21. Кукушин, B.C. Теория и методика обучения/— Ростов н/Д.:Феникс, 2005 – с.209.
	22. Борзова, Л.П. Игры на уроке истории — М.: Изд-во Владос-Пресс, 2003 – с.42-45 .
	23. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой – М.: Просвещение, 1987 – с.113-120, 131.