**Игровые технологии как средство активизации познавательного интереса учащихся.**

Игра - путь детей к познанию мира, в котором   
они живут и который призваны изменить".   
(М. Горький)

  В настоящее время особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Проводятся различные конкурсы, чемпионаты, олимпиады.  
   Это говорит о том, что принцип активности ребёнка в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.  
   Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии. Именно их я использую на уроках истории.

К данной теме я обратилась в связи с тем, что  столкнулась с проблемой:  ***Успешность личности во многом зависит от внутренней потребности к саморазвитию и самообразованию, но на протяжении ряда лет в старших классах наблюдалось снижение познавательной активности, мотивации к изучению предмета, что не способствовало развитию внутренних резервов личности учащихся.***  
  Проблему дидактической игры как педагогической технологии исследуют многие педагоги. Их имена и работы вы видите на экране:

Л. П. Борзова в методическом пособии для учителя "Игры на уроке истории"; А. Гин в пособии для учителя "Приемы педагогической техники"; Владимир Михайлович Григорьев в своей диссертационной работе "Педагогическое руководство игровой деятельностью подростков"; А.П Ершова и В. М. Букатов в статье "Театральные подмостки школьной дидактики"; Н. И Люрья и Н. Ю.Черепова в статье "Игра как метод обучения мышлению"; Сталь Анатольевич Шмаков в кандидатской диссертации "Игра учащихся как педагогический феномен культуры"; Ф.И. Фрадкина в своей диссертационной работе доктора пед. наук "Психология игры в раннем детстве".       Вопросы психологии детства и подростков для данной работы рассматривались авторами в трудах Л.С. Выготского "Вопросы детской психологии" и "Воображение и творчество в детском возрасте", в статье В.А. Крутецкого и Н.С. Лукина "Психология подростка". Также, авторы работы обращались к научной педагогической литературе, это методическое пособие А.Б Воронцова и Е.В. Чудиновой. "Учебная деятельность: введение в систему Д.Б. Эльконина-В.В. Давыдова"; методическое пособие Т.М. Губановой "Опыты мыследеятельностной педагогики"; "Педагогическая поэма" А.С. Макаренко, работа И. Макарьева "Если ваш ребёнок левша"; книга М. Монтессори "Помоги мне это сделать самому" и "Педагогика Для Всех" С. Л Соловейчика.   
  В последнее время, на уроках, очень часто приходится слышать от учеников «А давайте лучше поиграем!». Так почему же «лучше поиграем?»  
  
**Актуальность игры:**  
**Во-первых,** наверное, потому, что ученику по своей природе нравится играть. Игра — это мощный стимул обучения, это разнообразная и сильная мотивация учения. В игре мотивов гораздо больше, чем в обычной учебной деятельности. «Некоторые подростки участвуют в играх, чтобы реализовать свои потенциальные возможности и способности, не находящие выхода в других видах учебной деятельности. Другие — чтобы получить высокую оценку, третьи - чтобы показать себя перед коллективом, четвёртые решают свои коммуникативные проблемы и т.п.»  
**Во-вторых,** уникальная особенность игры состоит в том, что она позволяет расширить границы собственной жизни ребенка, вообразить то, чего он не видел. В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление.   
**В-третьих,** в игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма урока противостоит пассивному слушанию или чтению. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся. Порой, в процессе игры некоторых детей узнаешь с другой стороны, раскрываются скрытые таланты, застенчивые дети проявляют незаурядные способности,  пассивный ребёнок способен выполнить такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.  
**В - четвёртых,** мы знаем, что дети энергичны и подвижны и невозможно заставить их «тихо посидеть» в течение всего урока. И поэтому всю неисчерпаемую энергию можно направить в нужное русло. Таким образом, совместив полезное с приятным.  
**В-пятых,** игра положительно влияет на формирование познавательных интересов. Она содействует развитию таких качеств как самостоятельность, инициативность. На уроках дети активны, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей. Факторы, сопровождающие игру – интерес, чувство удовольствия, радость. Все это вместе взятое, несомненно, облегчает обучение.  
  Практика показывает, что уроки истории с использованием игровых ситуаций, делая увлекательным учебный процесс, способствуют появлению активного познавательного интереса школьников. «На таких занятиях складывается особая атмосфера, где есть элементы творчества и свободного выбора. Развивается умение работать в группе: её победа зависит от личных усилий каждого. Достаточно часто это требует от ученика преодоления собственной застенчивости и нерешительности, неверия в свои силы». Таким образом, реализуется принцип развития, который выражается не только в развитии интеллекта, но и в обогащении эмоциональной сферы и становлении волевых качеств личности, формировании адекватной самооценки.   
Игра на уроке истории – активная форма учебного занятия, в ходе которой моделируется определённая ситуация прошлого или настоящего. Игровое состояние, возникающее у школьников в ходе игрового урока – специфическое, эмоциональное отношение к исторической действительности.

**Психолого-педагогические основы организации игровой деятельности:**  
В настоящее время интерес к игре быстро растет, это естественным образом приводит к увеличению числа игр, а также к их разнообразию. Ориентироваться в них становится сложнее. Поэтому актуальность вопроса классификации игр повышается с каждым днем.  
Классификация по сущностной игровой основе выглядит следующим образом:

* игры с правилами;
* ролевые игры;
* комплексные игровые системы (КВН).
* игры для изучения нового материала;
* игры для закрепления;
* игры для проверки знаний;
* обобщающие игры;

При планировании педагогической работы в определенных случаях важно разделять игры по количеству участников на: групповые, индивидуальные, диалоговые (парные), массовые.  
Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой, запоминающейся.  
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. Суть этих условий заключается в общении на равных, где исчезает робость, возникает ощущение - "я тоже могу", т. е. в игре происходит внутреннее раскрепощение. Для обучения важно, что игра является классическим способом обучения действием. В игре органично заложено познавательная задача.  
***Организация игр*** - не всегда простое занятие:

* дисциплина: азарт игры может превратить урок в беспорядочное, шумное мероприятие.
* серьезное отношение к предмету. Ведь учитель должен дать детям знание, и они должны быть научны.
* Оценка в игре - ещё одна проблема. Артистичные дети могут получить оценку не за знание, а за артистизм. В игре нет полной предсказуемости. Много разных проблем встает перед учителем: как часто следует привлекать игру, сколько времени нужно тратить на нее на уроке и т. д.
* Игра - это яркий и эмоциональный праздник. И это указывали многие известные педагоги: А. С. Макаренко, В. А. Сухомлинский, С. А. Шмаков и др. В организации игры все должно быть продумано да мелочей.

***Структура организации игры.*** *Выбор игры*.  
Учитель должен выбрать игру соответствующую программному содержанию и четко представить себе, какие результаты он хочет получить. От этого часто зависит оформление замысла, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры.  
*Подготовка игры*.  
1) Предварительная подготовка учащихся к игре. Задача учителя заключается в том, чтобы все дети понимали, что они должны делать входе подготовительной работе. Предварительная подготовка зачастую несет основную дидактическую нагрузку. Это в основном относится к ролевым играм. Но учителю надо больше доверять детям, не надо полностью организовывать подготовку, пусть они сами проявят самостоятельность.  
2) Подготовка непосредственно перед игрой. Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения.  
***Введение в игру.***  
1) Предложение игры детям. Обычно организатору игры достаточно сказать: "А теперь давайте поиграем в: (Название игры)" или "А чтобы вы лучше запомнили этот материал, мы с вами поиграем в игру" или "В связи с этим есть такая игра:". Этого достаточно.  
2) Объяснение правил игры. Необходимо сформулировать их кратко и конкретно.  
3) Выбор участников игры. Участников учитель может сам выбирать, потому что ученики могут обидеться. Учитель может предложить головоломку. Кто быстрее решить, тот и играет. Или играют те, у кого фамилия на букву "А", те, у кого день рождения в январе или учащиеся с 15-го по 19-ый номер журнале и т. п. для учителя важно включить каждого школьника в активный познавательный процесс. Поэтому целесообразно, чтобы участников было как можно больше. ***Ход игры.***  
1) Начало игры. Очень важно, чтобы игра набрала обороты. Игры с правилами обычно требуют хорошего темпа. И это "в руках" организатора: кому-то подсказать, кого-то подогнать восклицаниями "Ускоряем темп!", "Долгая пауза!":  
2) Развитие игрового действия (кульминация). На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников и зрителей. Организатору важно следить за выполнением правил и иногда, подбодрить играющего.  
3) Заключительный этап игры. Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение, не следует ждать, что игра сама надоест учащимся. Для того чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее сказать о приближении ее окончания. Таким образом, у учащихся, появляется время, чтобы психологически подготовиться к окончанию игры.  
V. *Подведение итогов.*(Оценка и поощрение школьников).  
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). Сложный момент объявления результатов соревнования. Чтобы класс не перессорился, учитель должен умело принимать решения. Нездоровый эмоциональный фон в ученическом коллективе после игры, проведенный на уроке, - вина учителя.  
**Чтобы избежать этих проблем, необходимо:**  
1) перед началом подготовки к игре четко объявить критерий, о котором будет производиться оценка результатов;  
2) со всей тщательностью обязательно отметить положительные стороны команд (участников), которые не заняли призовых мест;  
3) отметить, что мешало игре, если таковое было. И, конечно, всем должно быть предельно ясно, что команды, которые получили призовые места, действительно были сильнее.  
***Анализ игры*** (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния).  
Несмотря на то, что учитель сам чувствует настроение класса, все же это не может представлять полноценную картину, так как это коллективное настроение. Учителю важно понимать каждого ребенка, чтобы сделать выводы для проведения последующей игры - с учетом индивидуальных особенностей каждого. И поэтому важно, несмотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, провести анализ игры - он залог эффективности игровой деятельности, развития методического мастерства учителя.

**Опыт применения игровых технологии в практической деятельности.**  
В своей практике я использую литературу:  
С.А.Кулагина «Сто игр по истории» Пособие для учителя. М., «Просвещение», 1983г. (эта книга стала настольной с начала моей работы в школе)  
Л.П.Борзова «Игры на уроке истории». Методическое пособие для учителя, М., «ВЛАДОС», 2004г.  
На уроках я провожу много различных игр, привожу примеры некоторых из них.

А теперь от теории я бы хотела перейти к практике, и рассказать более подробно об играх, которые я использую на своих уроках:

***Игра при устном изложении учебного материала и при работе с текстом:***  
**Игра «Три предложения»** внимательно прослушать и передать содержание рассказа тремя простыми предложениями. Эту игру можно использовать при работе с текстом параграфа, записать три предложения в тетрадь. Правила игры: кому удастся точнее и короче уложить содержание прочитанного, услышанного.  
В том же методическом направлении «работает» **игра «Древо познания».**В ней учащиеся учатся ставить вопросы к изученному историческому материалу. На уроке, когда изучается новый материал, ученикам даётся задание: по ходу объяснения или работы с текстом записать на листочках 5 различных вопросов и заданий к нему. После изучения материала листочки сдаются. Наиболее интересные вопросы прикрепляются к «древу познания» (нарисовано на ватмане в виде обычного дерева, на ветках которого сделаны прорези со вставленными скрепками). На следующем уроке, при проверке знаний, ученики снимают листочки, читают вопрос и отвечают на него.  
**Чистая доска***.* Заранее учитель пишет на доске план урока. После объяснения одного пункта учитель стирает этот пункт с доски. До закрепления урока доска должна быть чистой.  
Вариант аналитической и обобщающей беседы возможен в **игре «Новый материал преподаёт… класс».**Класс делится на несколько групп. Урок проведён в 8 классе по теме «Отечественная война 1812г.». Предложены группам темы: начало войны, планы и силы сторон, Смоленское сражение, Бородинское сражение, Тарутинский манёвр, партизанское движение. Каждая группа подробно изучает материал. Объяснение нового материала строится из логически построенных вопросов учителя и ответов учеников.  
Для работы с терминами использую игру с правилами **«Переводчик».**Некоторые определения усваиваются с трудом из-за сложности научного языка. Школьники зазубривают, не понимая их смысла. В данной игре детям предлагается сказать историческую фразу другими словами, перевести с «научного» языка на «доступный».  
Самостоятельная работа с текстом становится увлекательной, если превращается в игру **«Найди ошибки».** Эта игра проводится при закреплении и повторении материала.  
В 8-м классе средней школы необходимо формировать у учащихся умение составлять конспект и работать с ним. Как известно, конспект — это краткое письменное изложение материала. Чтобы составлять конспект, необходимо, во-первых, научиться сокращать слова, а также выделять главное и опускать второстепенное; во-вторых, важно научиться расшифровывать конспект, то есть краткую запись развернуть в полный текст, максимально приближенный к исходному материалу.  
В связи с этим предлагается

**Дидактические игры на закрепление, повторение и обобщение исторического материала.**  
**«Исторический снежный ком».**В игре принимают участие несколько человек, которые выходят к доске и строятся в одну линию. В 6 классе при изучении темы «Куликовская битва» была проведена данная игра. Первый участник игры называет имя исторического героя, например «Дмитрий Донской». Следующий участник должен сначала повторить сказанное первым, а затем назвать другое имя, слово или словосочетание, например» «Дмитрий Донской, Куликово поле». Следующий повторяет слова 1 и 2 участников, добавляя слово. В конце концов получается длинный ряд, относящийся к теме «Куликовская битва». Если участник игры ошибается или делает длинную паузу, то он выходит из игры и садится на своё место. Победителем оказывается тот, кто останется последним и скажет правильно всю получившуюся цепочку.  
**Игра «Вассал – сеньор»** проведена при изучении в 6 классе темы «Феодальная лестница». Используя нарисованную на доске схему феодальной лестницы, ученики должны назвать, кто является вассалом, кто сеньором. Я говорю: «Граф», ученики: «барон». Я называю: «Король», ученики: «Герцог, граф» и т.д.Игру можно изменить: учитель называет вассала, ученики – сеньора.  
**Игра «Исторические пятнашки».**Эта игра проведена на уроке обобщающего повторения в 6 классе.На доске рисуется квадрат, делится на 16 клеток, в которых записаны даты. Ученикам предлагается восстановить даты в восходящем хронологическом порядке. Показывая указкой на дату, необходимо назвать событие, о котором идёт речь:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **1223** | **1480** | **1237** | **1547** |
| **1380** | **988** | **1147** | **1242** |
| **962** | **1480** | **1478** | **1556** |
| **1240** | **1581** | **1497** | **1552** |

**Игра «Мнемотехника»**  
По определенной теме необходимо заранее подготовить 30 слов (фамилий, названий, терминов) Эти слова учителю необходимо рассортировать по степени мнемонической сложности: в первом десятке — достаточно простые для запоминания, во втором сложнее, в третьем наиболее трудные для запоминания слова или словосочетания. Игра проводится в три тура. Учитель зачитывает слова для первого тура, ученики внимательно слушают, ничего не записывая. Когда учитель перечислил все 10 слов, учащимся дается время (3 минуты) для записи слов, которые они запомнили. По прошествии времени учитель выявляет победителя — того, кто запомнил больше всех: «Поднимите руки, кто записал 10 слов? « (или 9 слов, 8 и т.д., пока не выяснится, кто является автором самого длинного списка).  
Подобным образом проводятся 2-й и 3-й туры. Тот, кто победил во всех З турах, получает оценку  
По теме «Отечественная война 1812 г. могут быть использованы следующие слова:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **I тур** | **IIтур** | **III тур** |
| Бородино  Наполеон  Батарея  Канонада  Баталия  Штурм  Сражение  Смоленск  Пожар  партизаны | Барклай де Толли  Кутузов  Коновницын  Ермолов  Горчаков  Тучков  Раевский  Платов  Давыдов  Багратион | Редут  Даву  Ней  Тарутино  Березина  Фили  Тормасов  Флеши  Шевардино  Богарне |

Игра направлена на развитие памяти и внимания учащихся.  
Довольно часто на уроках проводится**игра «Три направления».**При повторении «Передняя Азия в древности» ученики распределились на страны: «Финикия», «Ассирия», «Вавилон». Медленно называю слово, которое относится к истории одной из этих стран. Задача каждого ряда встать сразу, как сказано слово, относящееся к стране. Примеры заданий: Хаммурапи, алфавит, железо, пурпурная краска, Вавилон, клинопись, колонии, таран, Ниневия, Библ, библиотека глиняных книг, законы, Ливанские горы.  
Данную игру можно провести:

* Представители направлений в общественном движении России конца XIX века: консерваторы, либералы, социалисты.
* Представители разных областей культуры: наука, живопись, музыка, театр.
* Представители разных направлений в культуре: классицизм, романтизм, реализм.

**Игра «Что? Где? Когда?»**  
Данную игру я провожу в двух вариантах:

* Используя информационные технологии ([Презентация в Power Point](http://ithistory.ucoz.ru/Zto_Gde_Kogda.ppt)). На слайде изображение (карта, картина, схема и т.д.). Ученики должны назвать событие, когда и где оно произошло.
* На доске или на карточках ученики должны заполнить пропуски. На примере изучение темы «Внешняя политика Екатерины II» 7 класс

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Что?** | **Где?** | **Когда?** |
| Сражение | В Чесменской бухте | ? |
| ? | Кючук-Кайнарджи | 1774г. |
| Взятие Измаила | Турция | ? |
| Турецкая армия разгромлена войсками Румянцева | ? | 1770г. |
| ? | в Керченском проливе | 1791г |

**Игра «Герой, дата, событие».** Учитель называет имя царя или личности. Один ученик называет, чем знаменит этот царь и личность. А другой ученик называет дату этого события или правление царя или дату реформы личности. Это игра развивает память, внимание, быстроту реакции, помогает закрепить пройденный материал.  
**Игра «Молодые исследователи». Россия в первой четверти XIX века.**  
***Условия игры:  
1. Прочитать отрывок из документа;  
2. «Исследовать» его, определить, кто и в связи с чем его составил.***  
1. «Если кто из помещиков пожелает отпустить благоприобретённых или родовых крестьян своих по одиночке или целыми селениями на волю, и вместе с тем утвердить участок земли…  
Крестьяне, отпущенные от помещиков на волю и владеющие землёю в собственность, внесут подушный казённый оклад наравне с помещичьими, отправляют рекрутскую повинность натурою, и исправляя наравне с другими казёнными крестьянами земские повинности, оброчных денег в казну не платят».

2. В Манифесте Сената объявляется:

1. Уничтожение бывшего правления.
2. Учреждение Временного до установления постоянного, выборным.
3. Свободное тиснение, и потому уничтожение цензуры.
4. Свободное отправление богослужения всем верам.
5. Уничтожение права собственности, распространяющееся на людей.
6. Равенство всех сословий перед Законом.
7. Объявления права всякому гражданину заниматься чем он хочет…
8. Сложение подушных податей и недоимок по оным. И т.д.

3. «… Рассуждая, что назначение общего главнокомандующего армиями должно быть основано, во-первых, на известных опытах в военном искусстве, отличных талантах, на доверии общем, а равно и на самом старшинстве, посему единогласно убеждаются предположить к сему избранию генерала от инфантерии князя Кутузова…».

4. «Самые крестьяне из прилежащих к театру войны деревень наносят неприятелю величайший вред… Крестьяне, горя любовью к Родине, устраивают между собой ополчения. Случается, что несколько соседних селений ставят на возвышенных местах и колокольнях часовых, которые, завидя неприятеля, ударяют в набат. При сем знаке крестьяне собираются, нападают на неприятеля с отчаянием не сходят с места битвы, не одержав конечной победы. Они во множестве убивают неприятелей, а взятых в плен доставляют в армию.

5. «Его величество император всероссийский и союзники его, с одной стороны, и его величество король французский и наварский, с другой стороны, одушевляемы будучи равномерным желанием прекратить долговременные беспокойства Европы и бедствия народов прочным миром, основанном на справедливом распределением сил между державами… Не желая более требовать от Франции теперь, когда она, перешла под отеческое покровительство своих королей, представляет таким образом Европе залог безопасности и благонадёжности… Их реченные величества назначили полномочных для соображения, постановления и подписания мирного и дружественного трактата (со стороны России Разумовский и Нессельрод, со стороны Франции - Тайлеран)».

6. «Вся земля, в каждой волости надлежащая, разделяется на 2 части: волостную и частичную…» «Верховная власть разделяется на законодательную и верховно - исполнительную. I –е народному вече; II –я Державной Думе. Сверх того нужна ещё власть блюстительная, дабы те две не выходили из своих пределов. Власть блюстительная поручается верховному собору»

**Игра «О ком речь?»**Учитель зачитывает поэтические (возможно, и прозаические) описания кого-либо из исторических героев. Участникам игры нужно после каждого описания громко сказать имя героя, о котором шла речь.  
**Тема: «Отечественная война 1812 г.** Перед чтением каждого отрывка имеет смысл называть автора, например: Послушайте отрывок из стихотворения М.Ю. Лермонтова и скажите, о каком человеке идет речь.  
Ему, погибельно войною принужденный,  
Почти весь свет кричал: ура!  
При визге бурного ядра  
Уже он был готов — но... воин дерзновенный!  
Творец смешал неколебимый ум,  
Ты побежден московскими стенами...  
Бежал!.. и скрыл за дальними морями  
Следы печальные твоих высоких дум <...>  
Зачем он так за славою гонялся?  
Для чести счастье презирал?  
С невинными народами сражался?  
И скипетром стальным короны разбивал?  
Зачем шутил граждан спокойных кровью,  
Презрел и дружбой и любовь  
И пред творцом не трепетал?.. (о Наполеоне)

...душой готов на подвиг ратный,  
Берег войска, не шел вперед,  
А шел упрямо на попятный.  
И невзлюбил его народ.  
И недовольства смутный ропот  
Шел словно тень за ним шаг в шаг.  
Сквозь канонаду, конский топот  
Он слышал вечное: чужак...  
Упряма заблуждений сила.  
И даже Пушкина перо  
Не очень-то и защитило,  
Добром воздавши за добро.  
(о Барклае де Толли) (Из стихотворения Натана Злотникова)

Начальник в бурке на плечах,  
В косматой шапке кабардинской,  
Горит в передовых рядах  
Особой яростью воинской.  
Сын белокаменной Москвы,  
Но рано брошенный в тревоги,  
Он жаждет сечи и молвы,  
А там что будет вольны боги.  
(о Д. Давыдове) (Из стихотворения-автопортрета Дениса Давыдова)

Удальцов твоих налетом  
Ты — их честь, пример и вождь  
По лесам и по болотам,  
Днем и ночью вихрь и дождь,  
Сквозь огни и дым пожара  
Мчал врагов, с твоей толпой  
Вездесущ, как божья кара,  
Страх нежданного удара  
И нещадный дикий бой!  
(о Д. Давыдове) (Из стихотворения Н.М. Языкова)

И ты стоял — перед тобой Россия!  
И вещий волхв, в предчувствии борьбы,  
Ты сам слова промолвил роковые:  
«Да сбудутся ее судьбы!..»  
И не напрасно было заклинанье:  
Судьбы откликнулись на голос твой!..  
(о Наполеоне) (Из стихотворения Ф.И. Тютчева)

    Также использую для иллюстрации [информационные технологии.](http://ithistory.ucoz.ru/O_kom_rez.ppt)Эта форма обобщения дает возможность школьникам познакомиться с отрывками из стихотворений замечательных поэтов, реализуя межпредметные связи.  
**Игра «Жили ли они?».**В 5 классе провожу эту игру также в нескольких вариантах

* На доске или на листочках записаны имена исторических деятелей, мифических героев, богов и ученики должны поставить + около имени, если жил, -, если мифический герой или бог.
* Против каждого имени исторического деятеля коротко запишите: когда, где жил, кем был? Ученикам могут предложены имена: Ганнибал, Хеопс, Аполлон, Сет, Солон, Посейдон, Геракл, Спартак, Одиссей, Тутмос, Дионис, Геродот, Демокрит, Перикл, Хаммурапи, Прометей, Гомер, Ахиллес, Кир, Аларих, Фидий, Эсхил, Гефест, Ксеркс, Гесиод, Траян и др.

**Рассказ от имени героя.** Ролевая игра. Ученики должны рассказать от имени героя. Данная ролевая игра позволяет творчески переработать полученную традиционными способами историческую информацию.  
**Кроссворды, крестословищы, чайнворды, головоломки, криптограммы, ребусы и т. д.**  
Эти игры позволяют эффективно развивать память, вниамние, быстроту реакции, оперативность и гибкость мышления, умение слушать другого человека и помогают закрепить пройденный материал.  
**Живая картина***.* Ученики оживляют какое-либо историческое событие по учебной картине: "Сбор дани", "Продажа крепостных"и т. д.  
**Рекламный плакат.**Ученикам предлагается страны или города, по которым они должны составить рекламу. Она должна быть достаточно яркой, чтобы быть привлечь внимание каждого. Данное творческое игровое задание позволяет ученикам посмотреть на изученный материал под другим углом зрения, - это вариант практической работы на уроке истории.

**Результативность опыта**  
  Исходя из вышеизложенного, можно сделать следующий вывод: игра является одним из современных средств обучения и воспитания, обладающим образовательной, воспитательной и развивающей функциями, которые действуют в органическом единстве.  
  Для формирования у детей социальных качеств и нравственного самосознания нужно создавать соответствующие условия, организовывать и постоянно сохранять сферу их "личностных" отношений, стимулировать самодеятельность детей, свободу в установлении отношений друг с другом.   
       Но как это возможно? Через игровую деятельность, т.к. игра - это средство создания "детского общества". Игра или игровая деятельность несёт в себе, как минимум, две стороны, две самостоятельных "жизни" участников. Первая - это сама игра с её правилами, сюжетом, результатами. Вторая - взаимоотношения людей (участников) в ходе игры. Вот эта вторая жизнь и есть то содержание, которое должны усвоить дети в ходе нравственного воспитания. Игра - это деятельность, в ходе которой происходит усвоение самых разнообразных содержаний и развитие психики ребёнка. В играх для школьников не должно быть серости и однообразия.   
Таким образом, дидактическая игра на уроках должна постоянно пополнять, углублять и расширять знания, быть средством всестороннего развития ребёнка, его умственных, интеллектуальных и творческих способностей, вызывать положительные эмоции, наполнять жизнь коллектива учащихся интересным содержанием, способствовать самоутверждению ребёнка.   
Познание мира в дидактических играх облекается в иные формы, не похожие на обычный процесс обучения, т.к. в играх присутствуют фантазия детей, развитие творческих способностей; самостоятельный поиск ответа, активность учащихся; новый взгляд учеников на известные уже факты и явления; пополнение и расширение знаний; установление связей, сходства или различия между отдельными событиями; свобода выбора у учащихся; целеполагание и навык достижения цели; многократное повторение предметного материала в его различных сочетаниях и формах, и что очень важно, не под давлением, а по желанию самих учащихся; выработка моральных норм у детей в ходе игры; воспитание уверенности в себе и самодостаточности у детей - будущих взрослых.   
В заключение, хотелось бы привести слова Анатолия Гина:   
"Идеальное управление - когда управления нет, а его функции выполняются. Каждый знает, что ему делать. И каждый делает, потому что хочет этого сам".   
"Идеальная дидактика - это её отсутствие. Ученик сам стремится к знаниям так, что ничто не может ему помешать. Пусть гаснет свет - он будет читать при свечах".