

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
ФГБОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет»

Исторический факультет

Кафедра всеобщей истории и методики  
преподавания исторических дисциплин

**УЧЕБНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ИНТЕРЕСА К  
ИСТОРИИ УЧАЩИХСЯ 6 КЛАССА**

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа  
допущена к защите  
зав.кафедрой \_\_\_\_\_  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020 г.

Исполнитель:  
Кузьминых Александра  
Викторовна  
студент 5 курса  
заочного отделения

Научный руководитель:  
Клименко И. М., к.п.н, доцент  
\_\_\_\_\_

Екатеринбург, 2020

**СОДЕРЖАНИЕ**

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ.....	10
1.1 Феномен игры в научных теориях и культуре.....	10
1.2 Сущность и классификация исторических игр.....	19
1.3 Понятие «познавательного интереса» и игровые методы его активизации.....	28
1.4 Педагогический смысл игровой деятельности.....	33
ГЛАВА II. ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ УЧЕБНЫХ ИГР НА УРОКАХ ИСТОРИИ.....	40
2.1 Структурные компоненты урока истории.....	40
2.2 Методика организации и структура исторических игр.....	45
2.3 Методическая разработка урока с применением ролевой игры.....	54
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	64
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ.....	68
ПРИЛОЖЕНИЕ № 1.....	74
ПРИЛОЖЕНИЕ № 2.....	75
ПРИЛОЖЕНИЕ № 3.....	76
ПРИЛОЖЕНИЕ № 4.....	77

## ВВЕДЕНИЕ

Прежние методы преподавания не всегда удовлетворяют современных школьников. Требования, предъявляемые в нынешних школах к учителям, значительно расширились. Следовательно, сегодня учителям приходится менять свой привычный подход к преподаванию, чтобы реорганизовать сам учебный процесс и успеть выполнить все поставленные задачи, когда часов, выделенных на освоение тех или иных предметов, становится все меньше. Также при этом необходимо подогреть интерес учеников к деятельности, связанной с самостоятельным поиском и анализом новой информации. Именно поэтому популярными становятся игровые методы преподавания.

Внедрение игровых форм обучения уже давно актуально, а эффект такого подхода не раз отмечался рядом заслуженных педагогов. В свою очередь, Петр Федорович Каптерев, известный русский педагог, говорил, что подросток во время учебы обязательно должен развивать в себе способность к сосредоточению внимания одновременно на разных вещах. Он также отмечал, что учеба не должна восприниматься школьниками, как некое «сухое» и «отталкивающее» занятие, а поспособствовать этому может именно игра<sup>1</sup>.

Использование игры в преподавании активно обсуждается в современной иностранной и отечественной специализированной литературе. Об этом в своих методиках и книгах высказывались К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин. Среди зарубежных исследователей, разрабатывавших теории игры, отмечается вклад известных мыслителей: К. Гросса, Г. Спенсера, К. Бюлера, З. Фрейда, Ж. Пиаже. Каждый подобный труд рассматривает только лишь одну или несколько граней игры, как явления и полноценного метода обучения, но, однако, оценка подлинной ее сущности в полной мере до сих пор не приведена. В

---

<sup>1</sup> Каптерев П. Ф. Детская и педагогическая психология. М., 1999. С. 206.

данном случае, под игрой следует понимать воссоздание определенных условий и ситуаций, с помощью которых получится преподнести обучающимся необходимый опыт в результате выполнения ими каких-либо действий и усвоения соответствующих правил и знаний, находящихся в рамках научно-культурных направлений учебы. Благодаря игре появляется возможность воспроизведения характерных для определенной деятельности норм, успешная реализация которой невозможна без познания школьных предметов, тесно связанных с социальным, интеллектуальным и морально-нравственным развитием человека. В связи с этим игру как практический общественный инструмент разбирают в науках, связанных с изучением народов и культурных особенностей, а также в психологии, педагогике, менеджменте.

Известный педагог и исследователь Сталь Анатольевич Шмаков высказывался о том, что глубже и детальнее всего рассмотрены на данный момент игры, адаптированные для дошкольных образовательных учреждений, а в семидесяти процентах научных работ на тему игровых методов обучения уделяется внимание именно играм для дошкольников<sup>2</sup>. Общая психолого-педагогическая концепция детской игры построена пока на данных об играх дошкольников. До сих пор масса материала, содержащего теорию игры как стимула человека к познанию и развитию, не способствовала внесению изменений в школьный учебный процесс. Игры сейчас используют в школах лишь как средство «удержания» ребенка в учебном процессе, как небольшие паузы на отдых и возможность ненадолго отвлечься. В качестве формата преподавания игры практически нигде, кроме как в дошкольных образовательных учреждениях, не применялись. Таким образом, идею подобного подхода по отношению к ученикам средней школы можно считать интересной и достаточно перспективной.

Естественно, ребята приходят в школу в первую очередь за знаниями, поэтому процесс обучения невозможен без соблюдения правил дисциплины.

---

<sup>2</sup> Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры: монография. М., 1994. С. 99.

Однако, такой серьезный и ответственный труд, как учение, ни в коей мере не исключает добавление игровых методов, которых существует множество.

Если говорить о преимуществах методики применения игр в образовании, следует выделять в первую очередь стимулирующий и сильнейший мотивирующий фактор. Игровой характер преподавания развивает у учеников большой интерес, так как активность ребят при этом повышается, как и мотивация, направленная на результат, чего не может гарантировать стандартный подход к обучению.

Во-вторых, игровая деятельность заставляет ребенка задействовать такие умственные процессы и способности, как ассоциативное и абстрактное мышление, сосредоточенность и вовлеченность, а также максимальное внимание, что благотворно скажется на запоминании и восприятии материала, так как ученик будет действительно заинтересован в происходящем. Уникальная особенность игры состоит в том, что она позволяет расширить границы собственной жизни ребенка, вообразить то, чего он не видел, представить себе по чужому рассказу то, чего в его непосредственном опыте не было.

В-третьих, во время игры у ее участников возникают соответствующие эмоции, что не позволит им скучать и воспринимать осваиваемый материал в «сухом» и непривлекательном виде. Игра «оживляет» учебный процесс, вносит в него новые, яркие краски, что, само собой, положительно влияет на запоминание информации и отношение к ней. При этом, в отличие от пассивного проведения урока посредством чтения или восприятия материала на слух из уст учителя, игра вовлекает в себя сразу весь класс и увлекает каждого из присутствующих.

Стоит отдельно отметить, что использование игры в образовательных целях встречается все чаще из-за стремительного роста объемов информации, которую требуется освоить современному школьнику. База знаний по всем предметам значительно расширяется с каждым годом во всех

странах мира, в том числе и в России, причиной чему выступают интернет, телевидение, видеоконтент, радио. Информация становится разнообразной, сложной, многогранной, при этом обрушивается на детей потоком. Перечисленные источники, конечно, зачастую представляют собой различные формы проведения досуга и каких-то действительно стоящих и целенаправленных знаний не дают, поэтому человек еще в школьном возрасте должен самостоятельно оценивать и отбирать полезную и значимую информацию, отсеивая лишнюю. Помочь в этом может дидактическая игра, являющаяся специально разработанной практикой для применения полученных в ходе учебного дня знаний во внеурочное время.

К главным минусам организации процесса обучения в нынешних школах относят чрезмерность в использовании устаревших, привычных и рациональных способов преподавания, вследствие чего никто не обращает должного внимания на свойственную детям в школьном возрасте эмоциональность. В этом отношении игра выглядит выигрышным решением, так как она способна совмещать в себе и рациональный подход к познавательной деятельности, и эмоциональную отдачу. Дидактическая игра при этом позволяет школьникам с гораздо большим энтузиазмом и занимательностью относиться к изученному материалу. Объединение рациональности и эмоциональности как основ как раз и способствует тому, что ученики, играя, усваивают информацию быстрее и эффективнее, а создание игровой атмосферы на уроке развивает познавательный интерес и активность учащихся.

Школьников привлекает игра, так как она добавляет азартности, заставляет двигаться, принимать решения, использовать приобретенные знания и умения для победы и возможности выделиться. Это настраивает на нужный лад, увлекает их с головой и позволяет им выплеснуть эмоции. В этом и состоит эффективность игры как метода педагогического обучения.

Игра – особым образом организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил учащихся.

Если говорить о дидактических играх, то их часто устраивают в виде ролевых игр, что становится отличным способом организовать учебный процесс для школьников, вызывает у них массу положительных эмоций, а также гарантирует их заинтересованность и увлеченность процессом. Суть ролевой игры заключается в том, что в игровом процессе воссоздается модель какой-либо ситуации, предусматривающей наличие определенных участников или героев, которыми и становятся ученики, получая возможность играть роль общественного деятеля, представителя какой-то профессии или личности из истории. В данном случае важным является то, что таким образом дети «погружаются» в требуемые условия, осуществляют практическое применение полученных знаний и навыков, начинают «ощущать» условленную эпоху, «проживают» определенный период в истории.

Некоторые школьные предметы, такие как, например, история или обществознание, признаются наиважнейшими для освоения дисциплинами, способствующими успешной социализации обучающихся в будущем. Таким образом, при организации уроков истории в виде игры задача, касающаяся социализации школьников и возложенная на данный предмет, выполняется лучше, потому что возникают подходящие условия для контакта и взаимодействия учеников друг с другом. Так устанавливаются и выходят на новый уровень взаимоотношения между одноклассниками, сверстниками, детьми и родителями, что позволяет ученикам лучше проявлять и раскрывать себя в общественной жизни, семье и коллективе.

Мнения относительно того, насколько значима игра в образовании и в чем именно состоит ее значимость, разделяются в научной среде и представлены в виде различных подходов. К примеру, педагогика говорит о том, что игру следует воспринимать как особый способ проведения учебной

деятельности, позволяющий сохранить условность образовательного процесса вкупе с возможностью заинтересовать и увлечь обучающихся за счет занимательных игровых действий. В методике истории, если рассматривать ее в качестве отрасли педагогики, игра представляет собой не просто более интересный для детей учебный процесс, а в том числе активную форму обучения учеников во время занятий в школе и одновременно инструмент повышения активности и мотивации ребят.

**Объект** дипломного исследования: игровая учебная деятельность на уроках истории.

**Предмет** исследования: игра, как условие развития познавательного интереса к истории у школьников.

**Цель** исследования – теоретически обосновать эффективность метода игровых технологий в обучении школьников 6 класса и разработать конспект урока (с использованием игровой технологии – ролевой игры).

Цель исследования определяет и его **задачи**:

1. Изучить и проанализировать психолого-педагогическую литературу в соответствии с темой работы.
2. Рассмотреть феномен игры в научных теориях и культуре.
3. Привести классификацию игровой деятельности в учебном процессе.
4. Дать определение понятиям педагогическая «игра» и «познавательный интерес».
5. Дать психолого-педагогическую характеристику ученика 6 класса.
6. Рассмотреть методику подготовки и проведения игр на уроках истории.
6. Разработать конспект урока с использованием игровой технологии – ролевой игры.

**Теоретической основой** работы являются психолого-педагогические, методические исследования по данной проблеме передовых преподавателей и психологов.

**Теоретическая значимость** исследования заключается в том, что в нем дана характеристика учебных игр как способа активизации интереса к истории.

**Практическая значимость** исследования. Выводы и рекомендации, сформулированные в исследовании, могут быть использованы в работе педагога, при организации работы с учениками 6 классов; материалы исследования могут быть использованы в практике педагогов при организации игровых уроков; выработана примерная программа проведения урока с использованием ролевой игры.

**Методы исследования:** анализ психолого-педагогической, методической литературы, монографическое изучение педагогического опыта, обобщение педагогического опыта.

**Структура** дипломной работы соответствует логике исследования и включает: введение, две главы, заключение, список литературы и приложения.

**Во введении** рассматривается актуальность выбранной темы; определены цели, задачи, объект, предмет исследования, охарактеризована его научная новизна, теоретическая и практическая значимость.

**В первой главе** рассмотрены основные теории игры, классификация игр, рассмотрена проблема активизации познавательного интереса, а также дана психолого-педагогическая характеристика ученика 6 класса.

**Вторая глава** посвящена методике проведения игровых форм уроков и разработке конспекта урока с использованием игровой технологии – ролевой игры.

**В заключении** подведены итоги исследования, изложены основные выводы.

# ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

## 1.1 Феномен игры в научных теориях и культуре

Игра, как феномен, интересовала многих исследователей в области философии и педагогики во все времена. «Если рассматривать игру через призму культуры, то первым делом приходит осознание того, что она возникла гораздо раньше самой культуры, а затем сопровождала и пронизывала культуру на протяжении веков. В культуре игра присутствует как особый вид деятельности, качественно отличающийся от «обыденной жизни»<sup>3</sup>.

Уже в Древней Греции великие философы рассматривали игру не просто как развлечение, но видели в ней практический, более глубокий обучающий смысл. Так, Платон ставил игру в шашки в один ряд с искусством счета и геометрией, признавая ее практические полезные свойства. Фактически он приравнивал игру к искусству. А в «Поэтике» Аристотеля отмечается польза словесных игр и каламбуров для развития интеллекта. Философ видел в игре источник душевного равновесия, и одним из первых отметил практическую значимость игры для психофизического развития человека<sup>4</sup>.

На более поздних этапах развития общества, вплоть до эпохи Ренессанса, наукой феномен игры не рассматривался, поскольку в средние века возникла и закрепились авторитарная и рассудочная система

---

<sup>3</sup> Леванова А. Е. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия. СПб., 2013. С. 8.

<sup>4</sup> Там же. С. 9-10.

образования, которая опиралась исключительно на рациональную дидактику. Со временем учение стали рассматривать исключительно как сложный вид деятельности, основанный на принципах принуждения и требующий волевого подхода, без чего в полной мере разобраться в материале и познать тот или иной предмет не удастся.

Снова говорить о действительном практическом значении игры начинают только в XVIII в., когда возрастает интерес исследователей к этой теме и появляются первые научные концепции игры. Иоганн Генрих Песталоцци, Жан Жак Руссо – педагоги, принадлежащие к исторической эпохе, когда происходил слом всех социальных и духовных уставов средневековья, на смену феодализму приходит буржуазный уклад. Их труды стали подлинными теоретическими основами для всеобщей, светской и затрагивающей различные аспекты повседневной жизни формы образования. И.Г. Песталоцци и Ж.Ж. Руссо стремились найти подход к развитию способностей ребят школьного возраста и повышению их успеваемости согласно природным законам, рассматривая в качестве метода и игры, к которым дети всегда предрасположены<sup>5</sup>.

В средние годы XIX в. Фридрих Фребель, являвшийся прославленным педагогом, значительно расширил представление о функциях игры в процессе обучения и предложил интересные идеи в рамках теории игровой деятельности. Исследователь заострял внимание на дошкольном обучении и воспитании, а основой его концепции была теория игры. Ф. Фребель утверждал, что игра для людей в детском возрасте является неким «зеркалом жизни», а также позволяет свободно и раскрепощенно проявлять свой внутренний мир, взаимодействуя при этом с миром окружающим. Игру он называл «мостиком от внутреннего мира к природе»<sup>6</sup>. Для Ф. Фребеля игровая деятельность в первую очередь выступала в качестве эффективного воспитательного и преподавательского инструмента. В его системе «игра и

---

<sup>5</sup> Педагогическое наследие / Я. А. Коменский, Д. Локк, Ж.-Ж. Руссо, И. Г. Песталоцци. Педагогическое наследие. М., 1989.

<sup>6</sup> Гессен С. И. Основы педагогики. Введение в прикладную философию. М., 1995. С. 93.

учение, творчество и познание образуют одно целое и включены в единую деятельность»<sup>7</sup>. Особенно концентрируя внимание на игре как неотъемлемом звене развития человека в совсем юные годы, Ф. Фребель систематизировал и классифицировал детские игры. Для повышения результативности игр, он отметил для всех видов игр специфические дидактические задачи, а также указал порядок, согласно которому стоит проводить игры, чтобы они благотворно сказывались на совершенствовании двигательных способностей, культуры и наполненности речи, а также активно затрагивали умственные процессы детей<sup>8</sup>.

Игра, а также игровая деятельность в целом, как феномен в педагогике, в конце девятнадцатого столетия становится более обсуждаемой и широкой темой в кругах исследователей. Смысл игры, причины начала ее применения в данной сфере начинают рассматриваться на уровне полноценных концептуальных и теоретических работ. В дальнейшем игра становится предметом системного изучения, множество ученых рассматривали игру с точки зрения разных подходов:

- физиологического (Г. Спенсер, М. Лацарус и др.);
- социального (К. Гросс и др.);
- социологического (К. Рэйнуотер, Э. Неймер и др.);
- психотерапевтического (З. Фрейд, Г. Леманн и др.);
- культурологического (Й. Хейзинга);

Каждое из этих направлений предлагает свой вариант происхождения и назначения игры.

Представители *физиологического подхода* разработали теорию «избытка нервных сил, компенсаторности». Герберт Спенсер, создатель данной теории, рассматривал игру как процесс, способный заменить или восполнить недостаток физической активности<sup>9</sup>. Он приходил к выводу о том, что людям, а также высокоразвитым и высокоорганизованным

---

<sup>7</sup> Там же. С. 95.

<sup>8</sup> Игра дошкольника / Под ред. С. Л. Новоселовой. М., 1989. С. 128.

<sup>9</sup> Эльконин Д. Б. Психология игры. 2-е изд. М., 1999. С. 74-75.

представителям фауны, свойственен избыток в виде накопившейся и требующей расхода энергии, который они способны компенсировать и к чему стремятся, включаясь в игровую деятельность. А также игры позволяют развивать и тренировать тело и отдельные его органы. Таким образом, Г. Спенсер сравнивает игру с тренировкой, которая кроме реализации основной цели развития предполагает получение удовольствия от увлекательного процесса.

*Социальный подход* в теории игры был раскрыт Карлом Гроссом, именно ему принадлежит теория «игры как непреднамеренного самовоспитания ребенка»<sup>10</sup>. К. Гросс не стал ограничиваться пользой игры, как физически активного способа обучения. При этом он рассмотрел ее в качестве проводника к получению и формированию социальных навыков и знаний об обществе, отметил ее благотворную роль в плане развития личностных качеств. Позиции, относительно которых он высказывался в своих трудах, были весьма прогрессивны, а упомянутые им функциональные положения во многом актуальны и до сих пор<sup>11</sup>. К. Гросс отмечал, что игра способствует появлению у человека привычки брать на себя ответственность за собственные дела и свою команду или партнеров в соответствующей ситуации, что также позволяет ему продемонстрировать личные способности и умения для достижения общей цели. К примеру, игра может заложить в человека задатки лидера, сделать его более уверенным в себе и своих силах<sup>12</sup>.

Среди последователей *социологической позиции* изучения игровой деятельности можно встретить имена Д. Рисмена, К. Рэйнуотера, М. Неймера и Э. Неймера. Особенность их подхода к данной теме состоит в том, что эти авторы анализируют значение и механизмы игры, изучая поведение социума и связанные с ним процессы и движения в обществе. Они склонны считать, что игра представляет собой занятие в виде деятельности, основанной на

---

<sup>10</sup> Гросс, К. Введение в эстетику. Киев, 1989.

<sup>11</sup> Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб., 2003. С. 285.

<sup>12</sup> Эльконин Д. Б. Психология игры. 2-е изд. М., 1999. С. 98.

правилах и принципах, навязываемых человеку обществом, и тесно связанной с сущностью социальной группы, к которой этот человек себя относит, в которой растет и живет. По мнению представителей социологического подхода, роль игры заключается в возникновении группового единства и формировании личности, полезной обществу<sup>13</sup>.

Психологическое направление как нельзя лучше выражается в известной «теории игры как самовыражения». Создателем ее по праву считается всемирно признанный психолог Жан Пиаже. Он отошел от популярных теорий, касающихся сущности игры как явления естественной человеческой природы или особой деятельности, осуществляемой в соответствии с принятыми в обществе нормами и правилами. Жан Пиаже говорил, что каждый человек, будучи личностью и индивидуумом, при выборе игры основывается на своих собственных предпочтениях и стремлениях. Таким образом, суть игровой деятельности теперь можно объяснить тем, что благодаря успехам в игре человек получает возможность выделиться среди соперников, конкурентов, чем он может вызвать интерес к себе, добиться всеобщего одобрения со стороны окружающих, проверить на практике свои способности, трезво оценить свои силы и в очередной раз подчеркнуть свою индивидуальность. Так, игра становится сильным мотивационным стимулом<sup>14</sup>.

Жан Пиаже отдельно отмечает, что игра – это процесс творческий, направленный на решение определенных задач и преследующий заранее продуманную, более сложную и многогранную, чем сама игра, цель. Этим он объясняет, почему люди в детском возрасте настолько любят игры, ведь они выступают для них «двигателем» психофизического становления. Игровая деятельность является отличным способом воссоздания определенных ситуаций, способных возникнуть в будущем. Таким образом, детей уже с ранних лет можно начать готовить к подобным действительным сценариям,

---

<sup>13</sup> Эльконин Д. Б. Психология игры. 2-е изд. М., 1999. С. 98.

<sup>14</sup> Психологическая энциклопедия / под ред. В. Н. Копорулина. М., 2004. С. 214-218.

прививая им определенные шаблоны и формы поведения, не ставя при этом ребят в экстремальную ситуацию, связанную с немедленным принятием важного решения или осуществления каких-то практических действий, чреватыми последствиями и риском<sup>15</sup>.

Ключевыми моментами, на которых базируются *психологические позиции* теории игры, являются методы психотерапии и психоанализа. Так, например, Зигмунд Фрейд сравнивает игровую деятельность с существующей техникой свободных ассоциаций, ведь во время игры человеку не приходится сталкиваться с жесткими ограничениями и запретами, из-за которых не получается в полной мере удовлетворить имеющиеся в реальной жизни желания. В данном случае игра – это абстрактное воспроизведение реальных занятий и действий в иллюзорной, приближенной к правде форме<sup>16</sup>.

Одним из главных представителей *культурологического подхода* к теме игровой деятельности является Йоханн Хейзинг<sup>17</sup>. Его задача заключалась в раскрытии смысла игры как самостоятельной части любой сферы жизни людей. Он не признавал игру исключительно подсознательной и первичной стороной жизнедеятельности, а также не проводил прямых параллелей между игрой и различными формами восприятия окружающего мира, такими, как культура. В его теории нет места принудительному воздействию, здесь играют главную роль этические и эстетические критерии, которые также могут определять вектор развития личности. Й. Хейзинг был уверен в том, что жизнь индивидуума становится ярче и интереснее, если в ней присутствуют игры, поэтому они так популярны среди людей независимо от возраста, статуса и положения в обществе. Да, человеку присуще стремление к игре, особенно в юные годы, и этому есть биологические причины, однако игра – это и характерное для социума явление, значимая часть развития

---

<sup>15</sup> Психология человека от рождения до смерти / под редакцией А. А. Реана. СПб., 2002. С. 44.

<sup>16</sup> Там же. С. 51.

<sup>17</sup> Хейзинга, Й. Homo Ludens / Человек играющий: ст. по истории культуры / Й. Хейзинга / пер. и сост. Д. В. Сильвестрова. 2-е изд., испр. М., 2003.

общества. Именно посредством проведения общих игр между участниками налаживаются связи и взаимоотношения, при этом сами они удовлетворяют свои духовные и социальные потребности, учатся взаимодействовать с группой и проявлять себя в ее рамках, находя применение своим возможностям.

Выдающийся педагог Константин Дмитриевич Ушинский был первым, кто раскрыл смысл игры как отражения реальности в педагогической литературе. В первую очередь, он отмечал, насколько для самой игры важна окружающая обстановка, объясняя это тем, что «она дает для нее материал гораздо разнообразнее и действительнее того, который предлагается игрушечной лавкою»<sup>18</sup>. Также К.Д. Ушинский раскрывает тезис о том, что характер игры и особенно ее содержание выступают формирующими личность ребенка факторами. «Не думайте, что все это пройдет бесследно с периодом игры, исчезнет вместе с разбитыми куклами и разломанными барабанами: весьма вероятно, что из этого завяжутся ассоциации представлений и вереницы этих ассоциаций, которые со временем, если какое-нибудь сильное, страстное направление чувства и мысли не разорвет и не переделает их на новый лад, свяжутся в одну обширную сеть, которая определяет характер и направление человека»<sup>19</sup>. Суть приведенного выше высказывания К.Д. Ушинского находит подтверждение в разных областях физиологии и психологии.

Знаменитый исследователь, доктор педагогических наук Надежда Константиновна Крупская, выдвинула положение о детской игре как деятельности целенаправленной, сознательной, творческой: «Очень важно не шаблонизировать игры, а давать простор детской инициативе. Важно, чтобы дети сами придумывали игры, ставили себе цели: построить дом, поехать в Москву, состряпать обед и т. п. Процесс игры заключается в осуществлении поставленной цели; ребята вырабатывают план, выбирают средства

---

<sup>18</sup> Люблинская А. А. Детская психология: Учебное пособие для студентов педагогических институтов. М., 1989. С. 56.

<sup>19</sup> Ушинский К. Д. Человек как предмет воспитания / Собр. соч.: в 11 т. М., 1979. Т.1. С. 61.

осуществления его... По мере развития ребят, роста их сознательности сложнее становятся цели, четче планирование, мало-помалу игра переходит в общественную работу»<sup>20</sup>. Н.К. Крупская рассматривала игру как средство всестороннего развития ребенка: игра – способ познания окружающего и в то же время она укрепляет физические силы ребенка, развивает организаторские способности, творчество, объединяет детский коллектив. Многие ученые, в том числе Ж. Пиаже, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин<sup>21</sup>, К.Д. Ушинский, А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинский<sup>22</sup>, полагали, что игра возникает в свете духовности и служит источником духовного развития ребенка.

Особый вклад в изучение игры в конце девятнадцатого – начале двадцатого века внес выдающийся русский педагог Петр Федорович Каптерев. Автор отмечал, что в обучении подростку чрезвычайно важно уметь сосредотачивать свое внимание на различных предметах. «Этому великому искусству учит игра. Для достижения этой цели нужно, чтобы не было противоположности между игрой и учением, чтобы учение не являлось чем-то чрезвычайно сухим и отталкивающими по существу и по форме»<sup>23</sup>. С точки зрения П.Ф. Каптерева, игры должны быть признаны существенным подспорьем систематическому учению; обучение и игра не враги – это друзья, которым сама природа указала идти одною дорогою и взаимно поддерживать друг друга<sup>24</sup>.

В тридцатые годы в советской психологии исследованиями игры занимались М.Я. Басов, П.П. Блонский, но особый вклад в разработку теории детской игры внес Лев Семенович Выготский. По определению Л.С. Выготского игра «создает зону ближайшего развития ребенка, в игре ребенок

---

<sup>20</sup> Крупская Н. К. Роль игры в детском саду / Пед. соч.: в 6 т. М., 1959. Т.3. С. 345.

<sup>21</sup> Эльконин Д. Б. Психология обучения младшего школьника. М., 1974.

<sup>22</sup> Сухомлинский В. А. Антология гуманной педагогики. М., 2002.

<sup>23</sup> Каптерев П. Ф. Детская и педагогическая психология. М., 1999. С. 206.

<sup>24</sup> Калугин М. А. Развивающие игры для младших школьников. Кроссворды, викторины, головоломки. Популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль, 1996.

всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя»<sup>25</sup>.

Яркий образец игровой позиции педагога представляет нам деятельность А.М. Макаренко. Он писал: «Одним из важнейших путей воспитания я считаю игру. В жизни детского коллектива серьезная ответственная и деловая игра должна занимать большое место. И вы, педагоги, обязаны уметь играть»<sup>26</sup>.

Одной из фундаментальных попыток осмысления феномена игры предпринятых в последнее время, является исследование Е.А. Репринцевой, носящее в целом педагогический характер. Игра, по мнению Е.А. Репринцевой, «есть исторически обусловленный, естественный и органический элемент культуры, представляющий собой самостоятельный вид деятельности индивида, в которой происходит воспроизводство и обогащение социального опыта предшествующих поколений, норм и правил человеческой жизнедеятельности через добровольное принятие игровой роли, виртуальное моделирование игрового пространства, условий своего собственного бытия в мире, осуществляется, реализация человеком творческого потенциала, ориентированного на достижение игрового результата»<sup>27</sup>.

Итак, мы ознакомились с основными теориями игры, историческими аспектами их изменений. Делая вывод, мы можем отметить, что игра занимает значимое место в развитии личности и выполняет социальные и культурные функции. Ее феномен состоит в том, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

---

<sup>25</sup> Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62-68.

<sup>26</sup> Аникеева Н. П. Воспитание игрой: Кн. для учителя. М., 1987. 144 с.

<sup>27</sup> Репринцева Е. А. Игра как социокультурный и педагогический феномен: диссертации на соискание ученой степени доктора педагогических наук. Курск: Курский государственный университет, 2005.

## 1.2 Сущность и классификация исторических игр

Интерес исследователей-педагогов к игре и ее роли в обучении привел к возникновению разных теорий игры и соответственно разных классификаций игр. В настоящее время интерес к игре только возрастает и это приводит к приумножению их численности, а также их видовому многообразию. Многие исследователи разрабатывали собственные классификации, то есть создавали системы, относящие игры к разным группам, семействам, родам и видам в зависимости от принципов организации игр и функций, которые они выполняют. На данный момент существует множество классификаций игр вообще, как и классификаций игр по истории в частности.

В методической литературе отмечается, что существует несколько групп игр, которые развивают интеллект и познавательную активность школьника<sup>28</sup>:

I группа – предметные игры, во время которых происходят манипуляции с игрушками и разными предметами.

II группа – творческие игры, сюжетно-ролевые, основной акцент в которых ставится на сюжете как технологии интеллектуальной деятельности и активности.

III группа – игры с готовыми правилами, дидактические. Эти игры выступают как средство развития познавательной активности школьников.

IV группа – игры трудовые, технические, конструкторские. С помощью этих игр дети осваивают процесс созидания, учатся планировать свою работу, подбирать необходимый материал, критически оценивать результаты своей и чужой работы, проявлять смекалку в решении творческих задач.

---

<sup>28</sup> Дайри Н. Г. Обучение истории в старших классах: Познавательная активность учащихся и эффективность обучения. М., 1988. С. 22.

V группа – интеллектуальные игры, игры-упражнения, тренинги, воздействующие на психическую сферу личности. Такие игры основаны на соревновании, показывают путем сравнения уровень подготовки учеников, тренированности, показывают пути самосовершенствования и побуждают творческую и познавательную активность<sup>29</sup>.

Исследователь В.Г. Семенов в своей «Динамической классификационной модели игры»<sup>30</sup> выделяет следующую классификацию игр: 1) интерактивные игры с опосредованным воздействием на ученика (ребус, кроссворд); 2) интерактивные игры с непосредственным воздействием на ученика (сюжетно-ролевые игры); 3) неинтерактивные (индивидуальные игровые задания). В.Г. Семенов также дает классификацию игры по степени импровизации: 1) импровизационные – это игры с ролями и сюжетом; 2) канонические – игры, где присутствует четкий канонический сюжет; 3) бессюжетные игры<sup>31</sup>.

Известный ученый и педагог С.А. Шмаков разделил игры на следующие категории:

- 1) Игры, построенные на чутких и конкретных правилах, в которых игровой процесс отличается характерной «жесткостью»;
- 2) Игры, правила которых создаются прямо во время игрового процесса;
- 3) Игры, в которых присутствует свобода действий и выбора, что может приводить к изменению хода игровых событий и вариативности правил<sup>32</sup>.

К тому же С.А. Шмаков упоминает и то, что дидактическими обычно признаются игры, направленные на рост интереса детей к предмету изучения и поднятие их активности в плане восприятия материала. Подобные игры

---

<sup>29</sup> Борзова Л. П. Игры на уроке истории. М., 2001. С. 158.

<sup>30</sup> Семенов В. Г. Динамическая классификационная модель игры. Киев, 1984. С. 108.

<sup>31</sup> Семенов В. Г. Динамическая классификационная модель игры. С. 110.

<sup>32</sup> Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры: монография. М., 1994. С. 99.

всегда подразумевают следование участников заранее установленным правилам.

Если говорить конкретно про уроки истории, то зачастую на игровых уроках используется модель воссоздания каких-либо сюжетов, имеющих место быть в прошлом или настоящем.

Игры, основанные на исторической тематике, всегда должны затрагивать два важных аспекта. Во-первых, ученики, будучи участниками, должны использовать прямую речь, особенностью которой будут условные фразы и характерные черты того или иного исторического деятеля или героя. Во-вторых, сам игровой процесс должен напоминать «постановку» на основе разбираемого исторического сюжета, как воображаемой ситуации с предполагаемым ходом ее развития. Таким образом, изучаемые события воспринимаются учениками, как «живые», они глубже погружаются в их суть и значение, лучше усваивают факты, причины и последствия, а также в полной мере раскрывают для себя сущность фигурирующих исторических личностей.

Также в теории и практике обучения истории существует классификация, которая делит игры с внутренними правилами на ретроспективные и деловые<sup>33</sup>.

Далее мы подробно рассмотрим те востребованные виды игр, которые наиболее часто используются современными практикующими преподавателями на уроках истории.

Первый вид игр – деловая игра. Деловая игра заключается в воссоздании вымышленной ситуации или обстановки, представляющей собой сюжет современного или исторически относительно позднего события<sup>34</sup>. В данном случае, школьнику предлагается играть роль деятеля, живущего ныне, или потомка, являющегося исследователем определенных периодов и фрагментов истории. То есть, ученик может оказаться

---

<sup>33</sup> Кучерук И. В. Учебные игры на уроках истории // Преподавание истории в школе. 1989. №4. С. 91-99.

<sup>34</sup> Айламазьян А. М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра. М., 2000. С. 246.

журналистом, ученым, автором или археологом. Деловую игру можно разделить на два подвида: игру-обсуждение и игру-исследование. Игра-обсуждение строится в формате дискуссии между участниками, а сама воссоздаваемая ситуация может напоминать переговоры, симпозиумы, конференции, диспуты, круглые столы. Такая форма игровой деятельности предполагает открытый диалог, что делает ее похожей на дискуссию. Как неоднократно было замечено, подобный подход позволяет ученикам проявлять индивидуальность, инициативу и импровизировать, даже при соблюдении существующих в игровом процессе рамок. Игра-исследование тоже имитирует современную ситуацию, в которой действующее лицо ставит перед собой задачу разобраться в том или ином историческом событии прошлого, однако проявлений диалога и коммуникации здесь нет, а цель участников состоит в написании письма, статьи, доклада или другой работы, касающейся изучения условленного предмета исследования, в роли какого-нибудь персонажа или героя<sup>35</sup>.

Второй вид игр – ретроспективная игра. Сущность ретроспективной игры заключается в том, что участники в ходе игры предстают конкретными фигурами из прошлого, либо непосредственно самими героями и известными людьми, либо свидетелями или очевидцами. Самое большое значение здесь имеет так называемый «эффект присутствия», ведь основополагающими условиями такой игры могут являться задания, связанные с самостоятельным составлением реплик своего персонажа, придумыванием имени и наделением своего героя соответствующим характером и определенными чертами. Ученик для этого активно начинает использовать факты из биографии, обращает внимание на деятельность, поступки и заслуги выбранного персонажа, а также на его положение в обществе. Иногда даже школьникам может понравиться идея создания костюма для игры или внешнего облика героя. Таким образом, дети получают ясное и четкое представление о том или ином историческом деятеле, как личности, а также объясняют сами себе,

---

<sup>35</sup> Зубкова И. А., Титова Н. Б. Учебные игры по истории. Екатеринбург, 2001. С. 74.

почему этот человек появился на страницах учебников истории. Ретроспективные игры помогают ученику «войти» в историческое время, ощутить эпоху, почувствовать ее колорит, «увидеть» конкретных людей с их миропониманием и поступками в конкретной исторической ситуации определенного времени<sup>36</sup>.

И.В. Кучерук разделяет ретроспективные игры на следующие подвиды:

1) формально-реконструктивные или театрализованное представление, эти игры иллюстрируют историческое событие, документально воссоздают обстановку, которая соответствует определенной эпохе;

2) формально-конструктивные или театрализованные игры, по сюжету таких игр «очевидцы» событий вкладывают в текст роли свою собственную оценку исторических фактов даже с учетом современного опыта познания;

3) неформально-конструктивные игры или ролевые игры дискуссионного характера, которые дают большой простор воображению и деятельности участников, которые могут отступить от четкого сюжета (регламента), канонизации персонажей<sup>37</sup>.

Вышеуказанные игры всегда можно провести, как ролевые, или неролевые. Если отдельно разбирать игры неролевые, то стоит отметить, что с их помощью можно так же воссоздавать обстановку, характерную далекому прошлому, но участники здесь будут являться представителями каких-нибудь общественных групп, слоев, сословий, станут ремесленниками или мастерами. Главным критерием будет демонстрация своих умений и талантов, ученики должны будут проявить свои сильные стороны, использовать интуицию, смекалку и жизненный опыт. Очень часто неролевые игры напоминают конкурс, на основе результатов которого учитель убеждается в успешном освоении материала детьми, а также делает

---

<sup>36</sup> Мальшева Т. В. Дидактические игры на уроках истории: Методическое пособие для учителей истории. Екатеринбург, 2005. С. 35-37.

<sup>37</sup> Кучерук И.В. Учебные игры как средство активизации познавательной деятельности учащихся на уроках истории. М., 1991. С. 63.

возможным закрепление и углубление полученных знаний путем применения их на практике в вымышленной, но близкой к реальности ситуации.

Также ретроспективная ролевая игра часто представляет собой маршрутную игру, воображаемое путешествие. Особенность в данном случае состоит в том, что ученикам приходится словно «перенестись» на много лет назад и провести в другом времени всегда различное по масштабу путешествие. Пространство этого путешествия ограничено границами, например, древнего или средневекового города, акватории (реки, пролива, моря). При этом могут использоваться условные средства передвижения: корабли, лодки, кареты, самолеты, поезда. Дополнительным плюсом будет являться и то, что дети получают представление о географических контурах и размерах местности, на которой происходили разбираемые исторические события. Ученики сами определяют маршрут путешествия и обогащают игровой процесс встречами по пути с различными людьми тех времен, остановками в каких-то известных и значимых для истории местах, фрагментами выбранных исторических сюжетов.

Вообще маршрутные игры не подразумевают обязательного наличия ролей, но вводить их можно, если это целесообразно. При этом игра станет с одной стороны ролевой, а с другой – конкурсной, причем в одно и то же время. Собственно ролевые игры ретроспективного характера основаны на разыгрывании ролей, при этом участники исторических событий находятся в условиях воображаемой ситуации прошлого. Эти игры делятся также на подвиды.

Один из подвидов ролевой игры является театрализованное представление. Основой здесь выступает составленный сценарий, согласно которому по плану играется, прямо как в театре, действие, «сценка». Предметом в данном случае будут выступать эпизоды истории из прошлого, картины и образные видения описанных в учебниках событий. Театрализованное представление может вызвать неподдельный интерес у

ребят именно за счет использования всех необходимых для постановки атрибутов, начиная от облачений и одежд участников, их найденных или своими руками созданных костюмов, и заканчивая реквизитом и декорациями. Такой вид игровой деятельности вдохновит учеников, позволит им окунуться с головой в происходящее, заставит обратить все свое внимание на максимальную имитацию всех деталей, связанных с изучаемой эпохой, а все это вкупе будет долгое время обсуждаться ребятами в дружеских беседах уже после занятий и всем классом в будущем, даже через несколько лет<sup>38</sup>.

Еще одним подвидом ролевых игр является театрализованная игра. План действий и правила разрабатываются самими школьниками, они же придумывают способ, с помощью которого лучше всего будет реализовать необходимую обстановку и воссоздать соответствующую определенной эпохе атмосферу. В отличие от театрализованного представления, в данном случае имеет главенствующее место импровизация участников, все будет зависеть от их организации, сплоченности и настроения довести задуманное до конца. Сами ученики при этом в игре чаще всего представляют свидетелей тех или иных событий.

Третий подвид ролевой игры – проблемно-дискуссионная игра. В ее основе лежит воображаемая ситуация в прошлом, но при этом отсутствует сценарий и все действие строится вокруг обсуждения важного вопроса или проблемы. Здесь учащиеся должны решить некую проблему с позиций своих персонажей. Результат решения вопроса в данной игре заранее неизвестен.

Проблемно-дискуссионная игра является чем-то средним между ретроспективной и деловой игрой. Участники в данном случае могут на время стать очевидцами событий, описанных в книгах по истории, деятелями тех лет и их современниками, а сам формат игры при этом может представлять собой «встречу» или обсуждение связанных с темой урока вопросов и проблем. Это позволяет разыграть условную ситуацию,

---

<sup>38</sup> Баханов К. Н. Театрализованные игры на уроках // Преподавание истории в школе. 1990. № 4. С. 91.

происходящую на собрании, митинге, судебном заседании, светском вечере или в клубе путешественников. Даже если по условию действия игры происходят в наше время, можно внести некоторые изменения в ее структуру, и добавить некоторые сюжеты из прошлого (подобно следственному эксперименту в судебной практике)<sup>39</sup>.

Основываясь на анализе различной методической литературы и игровых моделей, разработанных специально для уроков истории, можно заметить, что в 6 классе на уроках истории чаще всего применяют следующие типы игры:

- игры с правилами;
- конкурсные игры;
- маршрутные игры;
- некоторые элементы ролевой игры.

Для игр с правилами характерен четкий сценарий, следование которому составляет ход игры. В таких играх воспроизводящий и преобразующий уровни познавательной деятельности. Они задействуют такие процессы как память и отдельные мыслительные операции. Простота и доступность объясняет их большую популярность среди учащихся, что позволяет применять такие игры среди учеников как с низким познавательным интересом, так и с высоким. В основе игр с правилами лежит фактический материал, содержащий даты, имена, термины при этом ее проведение возможно на основе знания материала участниками, либо участники могут овладевать знаниями по ходу игры.

Конкурсные игры характеризуются тем, что в условиях такой игровой ситуации учитель, с одной стороны, может на конкурсной основе проверить знания учащихся, с другой – у ребят появляется возможность эти знания «применить» в условиях имитации далекого прошлого.

---

<sup>39</sup> Губаренко О. М. Игровые формы урока истории // История и обществознание в школе. 2001. №9. С. 24.

«Маршрутная игра – это особая форма урока, когда дети переносятся в прошлое и «путешествуют» по нему в определенной пространственной среде»<sup>40</sup>.

В 6 классе тип ролевой игры применяется редко, в основном используются лишь элементы. Для того чтобы изучаемый материал нашел у учащихся эмоциональный отклик, необходимо помочь им понять особенности конкретной исторической обстановки. Весьма существенным в этом плане является способность учащихся анализировать исторические факты, причины и события. Однако эффективность ролевых игр зависит не только от знаний, но и от соответствующей психологической подготовки.

Исследователь И.В. Кучерук предлагает начинать проведение полноценных ролевых игр с 7 класса, а в 6 проводить подготовительную работу, то есть включать в урок элементы ролевых игр. Таким примером могут выступать:

1. Составление рассказов от первого лица об исторических событиях, личностях, объектах;
2. Применение приема «оживления» учебной картины или иллюстрации учебника;
3. Инсценирование некоторых фрагментов из прошлой жизни людей<sup>41</sup>.

Итак, в данном параграфе были изложены основные подходы к классификации игр и дана их краткая характеристика, наиболее подробно мы осветили классификации, основанные на таких критериях: характер роли участников (являются они очевидцами или наши современниками), условия воображаемой ситуации на занятиях (прошлое или настоящее), жесткость сценария и степень импровизации детей в игре.

---

<sup>40</sup> Короткова В. М. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. М., 2001. С. 256.

<sup>41</sup> Кучерук И. В. Учебные игры на уроках истории // Преподавание истории в школе. 1989. №4. С. 91-99.

### 1.3 Понятие «познавательного интереса» и игровые методы его активизации

Насущной и весьма актуальной темой обсуждения современных психологов и педагогов является познавательный интерес. Чтобы дать наиболее полное определение данному термину, мы обратимся к результатам различных исследований в области педагогики и психологии, направленных на изучение самой сути интереса.

Исследователь В.А. Крутецкий в своем труде «Основы педагогической психологии» высказывался об интересе, как о стремлении индивидуума к саморазвитию, освоению новых знаний и видов деятельности, и как о явлении, которое направляет его и побуждает познавать что-то новое. При этом человек получает удовольствие, проявляет яркие и искренние эмоции, а также выделяет предмет своего интереса, как увлечение, хобби или отдушину<sup>42</sup>. В.А. Крутецкий убежден, что интерес – это нечто избирательное, основанное на личностных предпочтениях и склонностях, что выражается в привычке заострять максимум внимания на однородных и связанных одной тематикой объектах.

Исследователь Д.А. Кикнадзе определяет интерес как «потребность, прошедшую стадию мотивации; сознательную направленность человека на удовлетворение познавательной потребности»<sup>43</sup>.

Психолог и педагог А.Н. Леонтьев, определяя сущность интереса, исходит из анализа структуры деятельности субъекта: «Интерес объективно выражается в направленности деятельности на те или иные цели»<sup>44</sup>.

Исследователь М.Ф. Беляев в работе «Психология интереса» дает следующее определение: «Интерес есть одна из психологических активностей, характеризующаяся как общая сознательная устремленность

---

<sup>42</sup> Крутецкий В. А. Основы педагогической психологии. М., 1972. С. 184.

<sup>43</sup> Кикнадзе Д. А. Потребности, поведение, воспитание. М., 1968. С. 35.

<sup>44</sup> Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность. М., 2004. С. 51.

личности к объекту, проникнутая отношением близости к объекту, эмоционально насыщенная и влияющая на повышение продуктивности деятельности»<sup>45</sup>.

Это определение позволяет выделить следующие специфические признаки интереса:

- объективная отнесенность, из которой следует, что беспредметных интересов быть не может;
- сознательное стремление к объекту, что отличает интерес от влечения;
- эмоциональная насыщенность, указывающая на то, что удовлетворение интереса связано с положительными эмоциями, а невозможность удовлетворения интереса вызывает отрицательные эмоции;
- благотворное влияние на продуктивность деятельности, что делает интерес особо ценным в педагогическом отношении<sup>46</sup>.

В итоге, несмотря на различия в определениях интереса и его трактовках у большинства исследователей, все же психологи в целом солидарны в том, что интерес отличается такой составляющей, как направленность, увлеченность человека определенной темой, отдельными объектами, их разновидностью или конкретным занятием, профессией, деятельностью. Психологическое понятие «интерес» отображает множество значимых процессов от единичных до их совокупности.

Одной из самых значительных областей общего феномена «интерес» является познавательные интересы, имеющие особое значение в школьном возрасте. Познавательный интерес представляет собой особый сплав важнейших для развития личности психологических процессов. В интеллектуальной деятельности, протекающей под влиянием познавательного интереса, проявляются:

- активный поиск;

---

<sup>45</sup> Беляев М. Ф. Психология интереса. М., 1957. С. 51-52.

<sup>46</sup> Леонтьев А. Н. Потребности, мотивы, эмоции. М., 1987. С. 92-93.

- догадка;
- исследовательский подход;
- готовность к решению задач.

Эмоциональные проявления, вплетенные в познавательный интерес, выражаются в эмоциях удивления, чувстве успеха, чувстве интеллектуальной радости<sup>47</sup>.

Среди разновидностей познавательного интереса можно отдельно выделить учебный интерес, появляющийся у человека во время учебы, который можно условно назвать «тягой к знаниям». Направлен он зачастую на конкретный предмет или отдельную область образования, а подкрепляется за счет методов, применяемых преподавателем во время урока или занятия, атмосферы и обстановки на уроке, индивидуальных успехов ученика в освоении предмета и положительной оценки учителя.

Если рассматривать познавательный процесс, как целую сферу, и учитывать, что основная задача школьников на занятиях состоит в достижении высокой успеваемости по учебным предметам и овладении их основами, то можно сделать вывод, что познавательный интерес включает не исключительно базу знаний учеников, но и сам процесс, а также методы и возможности для их приобретения.

Познавательный интерес всегда можно определить, как своеобразное и индивидуальное отношение человека к определенной теме. Выразаться это будет в более глубоком изучении материала и имеющихся источников информации, в самостоятельном и осознанном поиске новых данных, представлений и знаний, касающихся интересующей темы, а также в активности, искреннем желании и настойчивости<sup>48</sup>.

Именно при наличии познавательного интереса школьник окажется максимально замотивированным и готовым к познавательной деятельности. Освоение того или иного предмета, а также процесс приобретения новых

---

<sup>47</sup> Дайри Н. Г. Обучение истории в старших классах: Познавательная активность учащихся и эффективность обучения. М., 1988. С. 215.

<sup>48</sup> Дейкина А. Ю. Познавательный интерес: сущность и проблемы изучения. М., 2002. С. 72.

познаний в выбранной области, выйдут за рамки школьных занятий и выполнения заданных на дом заданий. Ученик, скорее всего, в данном случае найдет дополнительные источники для удовлетворения своего интереса, увлечется прочтением сопутствующей научной или специализированной литературы, уделит все имеющееся свободное время любимому предмету или поиску ответов на волнующие вопросы, поставленные ребенком перед самим собой самостоятельно. То есть, ученик станет относиться к образованию бескорыстно, будет ждать очередного дня, чтобы пойти в школу с четкой задачей и определенными намерениями, его не придется стимулировать и заставлять, а сам он будет проявлять небывалую активность в приобретении знаний. Плюс ко всему, помимо целей, поставленных преподавателем, школьник будет иметь и собственные мотивы, от чего он начнет проявлять на уроках личную инициативу. Познавательный интерес придает поисковый, творческий характер любому виду, любой форме познавательной деятельности.

От того, насколько правильно и рационально составлен план проведения и организации учебного занятия или внеурочной деятельности с точки зрения воспитательной и учебной составляющей, напрямую зависит само появление познавательного интереса у учеников. Сегодня роль учителя заключается не только в преподнесении знаний и приучению к дисциплине, но и в расширении кругозора детей, стимулировании у них заинтересованности и увлеченности, а также побуждении к саморазвитию и совершенствованию собственных способностей. Получается, что деятельность педагога должна быть в первую очередь направлена на создание условий, в которых в ходе обучения у учеников разовьется познавательный интерес<sup>49</sup>.

Сам термин «педагогическое стимулирование» рассматривается как совокупность методов, обеспечивающих внутренний душевный подъем человека и активизацию движущих сил личности при использовании

---

<sup>49</sup> Селиванов В. С. Основы общей педагогики: теория и методика воспитания. М., 2000.

внешних побуждающих и заставляющих мер, которые выбираются в зависимости от значимости стимулируемой деятельности для конкретного индивидуума и социума в целом<sup>50</sup>.

Существуют разные способы и стратегии, с помощью которых можно активизировать познавательный интерес учеников. Например, на практике педагоги очень часто строят уроки на основе специальной игры, при этом в сам процесс обучения в виде его части добавляются игровые ситуации, способствующие тому, что дети начинают самовольно проявлять живую инициативу<sup>51</sup>. Таким образом, с помощью игры можно возбудить интерес школьников к образовательному процессу.

К приемам, посредством которых можно сделать урок более привлекательным и занимательным, может быть отнесено проведение опытов и экспериментальных наблюдений с использованием соответствующих приспособлений, ознакомление учеников с малоизвестными, необычными и удивительными фактами и историями. Современные педагоги все чаще прибегают к анализу соответствующих теме урока фрагментов из трудов и произведений прославленных писателей, поэтов, общественных деятелей и ученых, в которых может рассказываться об их достижениях, биографических фактах и опытных исследованиях. Успех имеют и такие повышающие интерес школьников приемы, как повествование о предсказаниях, необъяснимых и фантастических явлениях, редких событиях. В роли приема, входящего в факторы формирования интереса к учению, выступают и занимательные аналогии.

Итак, в данном параграфе мы рассмотрели сущность понятия «познавательный интерес», аспекты формирования интереса и его активизации в педагогической деятельности и мы можем сделать следующие выводы.

---

<sup>50</sup> Бондаревская Е. В., Власова Т. Ф. Экспериментальная педагогика. Ростов-н/Д, 2003. С. 63.

<sup>51</sup> Бондаревский В. Б. Воспитание интереса к знаниям и потребности к самообразованию: кн. для учителя. М., 1985. С. 143.

Познавательный интерес может оказывать воздействие на воспитательные и образовательные стороны учебного процесса по-разному, в различных формах. Познавательный интерес является стимулом, благодаря которому учащийся стремится к познанию, усердно и с осознанием пользы для себя выполняет предложенные учителем задания, а также педагогическим инструментом, с помощью которого можно заострить внимание школьников на теме урока, заставить учащихся использовать свою смекалку, логическое, абстрактное мышление и другие интеллектуальные способности, и вызвать у них чувство волнения и тревоги за свою успеваемость, а также качество знания предмета.

#### **1.4 Педагогический смысл игровой деятельности**

Сегодня, чтобы сделать урок разнообразнее, привлекательнее для учеников без потери в его качестве и эффективности, современные педагоги прибегают к применению игровых технологий обучения. Такой подход ни в чем не уступает традиционному. Игры позволяют ученикам более активно проявлять себя на занятиях, делают уроки гораздо более интересными и запоминающимися. Если же говорить об уроках, проводимых в традиционной форме, то они имеют один очень существенный недостаток, так как дети на них привыкают выполнять только лишь одну определенную работу без возможности выхода за ее рамки, за границы, установленные школьной программой, без возможности импровизации. Игры при этом позволяют обучающимся накапливать опыт общения, учат отстаивать свою точку зрения, обсуждать, грамотно вести спор и конструктивно строить диалог с окружающими. В таком случае учебный процесс включает элементы творчества и импровизации, что обязательно благотворно повлияет на становление ребенка, как личности.

В педагогике обучение – это «процесс целенаправленной передачи общественно-исторического опыта; организация формирования знаний, умений, навыков»<sup>52</sup>. А педагогическая игра – «это условная занимательная для ученика деятельность, которая направлена на формирование у него знаний, умений и навыков». Стоит отметить, что точно отражает сущность игры именно термин «занимательный» – то есть «способный занять внимание, воображение, интересный»<sup>53</sup>, а не «забавный» или «развлекательный».

В любой игре, в независимости от ее содержания, проявляются два структурных компонента: деятельность и условность. Именно качество условности преобразует ту или иную деятельность в игру. Если внимание сконцентрировано только на деятельности, без акцента на условности, то в результате получается не игра, а труд или упражнение. Условность же придает деятельности легкость и как бы делает акцент на занимательности процесса.

Игра может стать дидактической, если в основу ее содержания заложить образовательный материал. Обычно учебный материал становится содержанием условного компонента, а развивающий – содержанием компонента деятельности. При этом наблюдается двойственный характер дидактической игры: в игре у детей на первом плане стоит сама игра, а для учителя важен ее методический аспект, дидактический результат.

Игровая технология представляет собой игровую форму взаимодействия педагога и учеников через реализацию определенного сюжета (игры, спектакля, делового общения). При этом образовательные задачи заложены в содержании игры.

Исследователь С.В. Кульневич выделяет основные особенности учебных игр<sup>54</sup>:

---

<sup>52</sup> Словарь терминов по общей и социальной педагогике / автор-сост. Воронин А. С. Екатеринбург, 2006. С. 66.

<sup>53</sup> Толковый словарь русского языка / С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова. М., 2010.

<sup>54</sup> Кульневич С. В., Лакоценина Т. П. Совсем необычный урок: Практич. пособие для учителей и классных руководителей, студентов пед. учеб. заведений, слушателей ИПК. Ростов-н/Д., 2001. С. 78.

- Моделирование определенных видов практической деятельности;
- Моделирование условий, в которых протекает деятельность;
- Наличие ролей, их распределение между участниками игры;
- Различие ролевых целей участников игры;
- Взаимодействие участников игры;
- Наличие общей цели у всего игрового коллектива;
- Групповое или индивидуальное оценивание деятельности участников игры.

Игровая форма урока создается на основе игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования школьников к учебной деятельности.

Понятие «игровые педагогические технологии» содержит значительную базу приемов и способов организации педагогического процесса в форме различных обучающих игр. От простой игры педагогическую игру отличает: строгое ориентирование на заранее поставленную цель и определенный педагогический результат, которые можно охарактеризовать учебно-познавательной направленностью.

Также важной характеристикой педагогической игры является то, что по своей природе она не стихийна и бесконтрольна, а организована и управляема преподавателем. Учитель во время игры может выполнять роли инструктора, судьи-рефери, тренера и председателя-ведущего, однако в игровом уроке учитель чаще всего является координатором<sup>55</sup>.

Игровые технологии на уроках в старших классах применяются также успешно, как и в обучении младших школьников.

Для нашего исследования также важна психолого-педагогическая характеристика ученика 6 класса.

Психологи отмечают, что в подростковом возрасте, являющимся «переходным» периодом в становлении и взрослении человека, а также развитии его, как личности, дети могут столкнуться с такими проблемными

---

<sup>55</sup> Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С. Технология игры в обучении и развитии. М., 1996. С. 105.

моментами, как быстрая утомляемость, снижение концентрации внимания, тяга к более привлекательным видам деятельности, предпочтение их учебе. Также для этого возраста характерна неустойчивость психики, что связано с переходом на новую ступень умственного и психического развития<sup>56</sup>. Единственным действенным методом, гарантирующим появление у подростков подлинного интереса к изучаемым предметам и увлеченности ими, является удовлетворение их личной познавательной потребности. Этого можно достичь при добавлении в процесс обучения эмоциональности, способов развития познавательного интереса, индивидуальной оценки не только знаний ученика, но и его навыков, особенностей, учета его предпочтений. Эмоциональность игры – очень важная ее особенность, которая делает игру успешной и нужной не только у младших школьников, но и у подростков<sup>57</sup>.

Подростковый возраст – это возраст пытливого ума, жадного стремления к познанию, возраст исканий, кипучей деятельности. Важно утвердиться в коллективе, следовательно, мнение одноклассников для подростка важнее, чем отношение учителей. Детям в этом возрасте свойственна тяга к новому, неожиданному, необычному, ко всему, что дает пищу для воображения. Подросткам нравятся коллективные формы выполнения заданий, основанные на совместных действиях, соревнованиях или игровой ситуации, разнообразие видов деятельности и быстрый темп работы<sup>58</sup>.

Активизация познавательного интереса происходит интенсивнее и значительно быстрее посредством игр, отчасти потому, что в природе каждого ребенка заложена любовь к игре, другой причиной является то, что игра создает эмоциональные мотивы, которых нет в обычной учебной деятельности. Некоторые подростки участвуют в играх, чтобы реализовать свои способности и потенциальные возможности, не находящие, выхода в

---

<sup>56</sup> Обухова Л. Ф. Возрастная психология. М., 2004. С. 74.

<sup>57</sup> Там же. С. 87.

<sup>58</sup> Немов Р.С. Психология / Учеб. для студ. высш. пед. учеб. заведений: в 3 кн. 4-е изд. М., 2003. С. 152.

других видах учебной деятельности, другие – чтобы получить высокую оценку, третьи – чтобы показать себя перед коллективом, четвертые решают свои коммуникативные проблемы и т. п.

Важной задачей учителя является создание ситуации, в которой стремление подростков соревноваться в умениях и навыках, их интерес к перевоплощениям и импровизациям могут быть реализованы.

В игре проходит большая воспитательная работа, что неоднократно рассматривали в своих трудах многие педагоги. Достаточно ярко воспитательную сущность игры показывает в своей работе В.М. Букатов: «Для педагога, работающего в социо-игровой стилистике, учебный материал – это россыпи счастливых предлогов для того, чтобы каждый из учеников занялся установлением (возобновлением, укреплением, обновлением и т. п.) деловых взаимоотношений со сверстниками. Идеал социо-игровой педагогики не передача знаний, а формирование поколения. Начинается оно с появления у учеников чувство ровестничества, при котором у учеников очевидна и уважаема взаимная и равная заинтересованность в проявлении себя друг перед другом. И первоначально именно учебный материал и продвижение в нем делают эту заинтересованность очевидной. Тривиальный стиль обучения открывает глаза ученикам на неравенство. Это, конечно, не способствует формированию поколения. Поэтому оно начинает формироваться не в классе, а во дворе, в подворотне, на дискотеке, в подвале. «Лучше там, чем нигде!» – считают юные представители грядущего поколения. Лучше в счастье, пусть иллюзорном или подозрительном, чем в трясине скуки! Но для них было бы лучше, если – в стенах школы во время урока! легально! на дневном свету, когда, казалось бы, все условия для доброго знакомства друг с другом, для открытия в других и в себе родственной таинственности, человеческой прозрачности. Но чаще всего дневной свет используется для выявления и демонстрации неравенства...»<sup>59</sup>. В игре же «именно овладение знаниями становится новым

---

<sup>59</sup> Букатов В. М. Педагогические таинства дидактических игр. 2 изд., испр. и доп. М., 2003. С. 34-35.

уникальным условием сплочения сверстников, условием обретения интереса и уважения друг к другу, а по ходу – и обретения себя»<sup>60</sup>.

Игровые технологии обладают рядом преимуществ:

- в игре активизируются психические процессы: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление.
- игра предоставляет массу новых возможностей и активизирует способности;
- игровой компонент способствует большей вовлеченности обучаемых;
- в игре формируются установки профессиональной деятельности (если это деловая или ролевая, имитационная игра по профессиональной деятельности); игра учит жить в реальном мире;
- в игре легче преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка;
- в игре, как правило, проявляется не только интеллектуальная составляющая личности – вся личность;
- игра обеспечивает свободу от страха за последствия ошибок.

Подводя итоги теоретических параграфов, мы можем сделать следующие выводы.

Роль игры в человеческом обществе крайне важна. Многие исследователи рассматривали игру, отмечая ее специфические свойства и функции. Ученые определили, что игра выполняет культурную и социализирующую функцию. Также игра активно используется в целях обучения для развития физических, психических, эмоциональных и интеллектуальных способностей человека.

Исследователями доказано, что игра является мощным стимулом к обучению, это разнообразная и сильная мотивация учения. Посредством игры гораздо активнее и быстрее происходит активизация познавательного интереса, поскольку в ней мотивов гораздо больше, чем в обычной учебной

---

<sup>60</sup> Там же. С. 35.

деятельности. Ведь игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся. В игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма урока противостоит пассивному слушанию или чтению. В процессе игры интеллектуально пассивный ребенок способен выполнить такой объем работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

Игровая форма урока создается на основе игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования школьников к учебной деятельности. На уроке истории игра – это одна из самых активных технологий учебного занятия, в ходе которой моделируются определенные ситуации прошлого или настоящего.

Именно игра обеспечивает активность и инициативность на уроке каждого ученика. Она учит детей вести диалог, спорить, налаживать межличностные отношения. Благодаря игре развиваются такие качества как творчество, организованность, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, уважать мнение одноклассников.

Мы рассмотрели феномен игры в научных теориях, сущность исторических игр и их классификацию, познавательный интерес и его активизацию посредством игровых технологий, педагогическую игровую деятельность. В следующей главе мы рассмотрим практическое применение игровых технологий на уроках истории, а также разработаем конспект урока с использованием игровой технологии – ролевой игры.

## ГЛАВА II. ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ УЧЕБНЫХ ИГР НА УРОКАХ ИСТОРИИ

### 2.1 Структурные компоненты урока истории

На сегодняшний день историческое образование – это один из наиболее сложных и значимых компонентов федеральной системы образования. Перед учителями истории стоят важные цели и задачи, выполнение которых способствует воспитанию и обучению современного поколения.

Одной из главных целей исторического образования является развитие личности учащихся, которое достигается через формирование базы знаний прошлого опыта мировой культуры, развитие навыков ориентирования в важнейших достижениях и событиях прошлого, и через приобщение школьников к национальным и мировым культурным традициям.

Цели исторического образования определяют и его задачи:

- 1) предоставить учащимся исторические знания о опыте человечества;
- 2) создать условия, в которых ученики могут овладеть системой знаний, а также развить навык ориентирования в исторических данных; развивать у учащихся способность дать объективную оценку историческим событиям и понять их взаимосвязи;

- 3) воздействуя историческими образами на эмоциональную сферу личности, воспитывать уважение и пробуждать интерес учащихся к истории и культуре, как своего, так и других народов, формировать творческое отношение к миру<sup>61</sup>.

В данное время реализация целей и задач исторического образования в большей мере происходит во время основной формы организации учебно-

---

<sup>61</sup> Историческое образование в современной России / Справочно-методическое пособие для учителей. М., 1997.

воспитательного процесса – в ходе урока. При этом эффективность достижения целей и решения задач напрямую зависит от эффективности использования на уроке того или иного метода, приема<sup>62</sup>.

В данной работе рассматривается психологический и методологический аспекты использования такого методического пути, как учебные (дидактические) игры, которые повышают творческую активность и самостоятельность учащихся, приводят их к новым знаниям, или новым способам приобретения знаний.

Чтобы проведение урока было по-настоящему эффективным, современный педагог должен уметь управлять процессом обучения, оптимизируя его без потерь в качестве преподнесения и количестве материала, а также укладываясь во временные рамки.

Урок необходимо рассматривать как звено хорошо продуманной системы работы учителя. Урок есть не что иное, как критерий, по которому можно судить о продуманности и эффективности подхода учителя к своим обязанностям и работе в целом. Ведь урок включает в себя одновременно решение задач, связанных с непосредственно преподаванием, воспитанием и прививанием правил дисциплины, а также интеллектуальным и физическим развитием учащихся. Поэтому каждое школьное занятие не может обходиться без конкретной поставленной цели, формирующей план выполнения определенных задач урока<sup>63</sup>.

Цель занятия должна с точностью отражать, что предстоит изучить детям на уроке, каким образом будет выстроен учебный процесс, какие особенности в деятельности педагога и самих обучающихся будут отличать данный урок, и при всем этом должен подразумеваться поэтапный план действий учителя. Правильно организованный, заранее спланированный и определенным образом выстроенный урок всегда будет являться более продуктивным, подчеркивая тем самым профессионализм педагога. Немало

---

<sup>62</sup> Дайри Н. Г. Как подготовить урок истории. М., 1969. С. 55.

<sup>63</sup> Гончарова Т. И. Уроки истории – уроки жизни. М., 1986. С. 47.

важную роль в данном случае играет и мотивация учеников, их настрой и внутреннее состояние. В противном случае у детей просто может не оказаться сил, чтобы усвоить предложенный для изучения на уроке материал. Справиться с этой проблемой позволит донесение задач урока и пунктов его плана до учеников, в результате они будут ясно осознавать структуру занятия, будут ждать определенных действий от преподавателя и подготовят себя внутренне к выполнению предстоящих заданий. Так можно сформировать у детей способность «чувствовать» ход учебного процесса во время урока, что, собственно, научит их учиться<sup>64</sup>.

Очень важно, чтобы дети учились своими силами искать и находить необходимую информацию в различных источниках, таких, как пособия и учебная литература или интернет и электронные библиотеки. Также важно, чтобы учащиеся набирались опыта в интерпретации полученных знаний и сведений в пересказанной форме, в чем им поможет составление кратких конспектов, фигурных таблиц, обобщенных схем и диаграмм. Приведение полученной информации в некую четко смоделированную систему, делает процесс обучения упорядоченным, позволяет школьникам закреплять знания и откладывать их в памяти. В самом лучшем случае дети научатся таким образом извлекать из накопленной информации самое главное и полезное для себя, что поспособствует развитию творческих и изобретательских способностей.

Стремиться нужно к тому, чтобы каждый урок воспринимался учениками как очередной шаг вперед, что будет залогом осознания ими необходимости отлично разбираться в сути предмета и изучаемом материале, чтобы не отставать и в дальнейшем полностью не забросить его изучение, пустив все на самотек. Если у детей появится это чувство постепенного движения вперед, то они будут гораздо более замотивированы, у них появится стимул учить и разбирать затрагиваемые на уроках темы. Они

---

<sup>64</sup> Зимняя И. А. Педагогическая психология. 3-е издание. Воронеж, 2010. С. 110.

будут понимать, куда и как следует развиваться, и в чем их сильные и слабые стороны.

Уроки должны убеждать учащихся, что знания отдельного человека ограничены, как и информация, которую дает учитель на уроке, при этом уроки должны давать ученикам пищу для размышления и мотивировать их к самостоятельному поиску информации<sup>65</sup>.

Так как время урока ограничено, оно должно экономно использоваться. Оптимальные параметры урока складываются из нескольких компонентов: хорошая подготовка учителя, психологическая готовность учащихся, наличие дисциплины. Завершенность – одно из требований к хорошему уроку.

Урок – «целостная, логически законченная часть образовательного пространства, ограниченная определенными рамками времени, и в которой представлены все основные элементы учебно-воспитательного процесса: содержание, средство, методы, организационные моменты»<sup>66</sup>.

Как известно, система уроков по любому предмету имеет циклический характер. Обычно цикл связан с крупной смысловой единицей учебного материала – темой курса, и имеет следующие дидактические части:

- изучение нового материала;
- закрепление материала;
- повторение изученного ранее;
- контроль знаний;
- применение знаний к решению задач;
- формирование практических умений и навыков.

В соответствии с этим тематический цикл уроков содержит различные их виды:

- уроки изучения нового материала;
- комбинированные уроки;

---

<sup>65</sup> Беспалько В. П. Слагаемые педагогических технологий. М., 1998. С. 89.

<sup>66</sup> Зайцева Т. П. Энциклопедия современного учителя. М., 2008. С. 203.

– уроки применения знаний, формирования практических умений и навыков.

– уроки повторения;

– уроки контроля.

К каждому виду урока предъявляются определенные требования. В опыте передовых учителей прослеживаются некоторые основные критерии эффективного и результативного урока:

- создание и поддержание высокого уровня познавательного;
- объем и прочность познавательной информации, полученной учениками;
- формирование и тренировка способов умственных действий учащихся;
- вклад в формирование личностных качеств школьника, и в первую очередь самоуправляющихся механизмов личности, способствующих обучению;
- высокий положительный уровень межличностных отношений учителя и учащихся<sup>67</sup>.

Результативность урока обеспечивается целесообразным расходованием времени, установленного для занятия, продуманным планом урока и строгим его соблюдением, применением разнообразного арсенала методов и средств обучения.

Требование к уроку истории:

1. Основное содержание урока должно быть усвоено на самом уроке.

2. Полноценность исторического содержания урока. Научность, увлекательность, целесообразность.

3. Полноценность педагогического замысла. Правильное определение целей и задач урока, оптимальное определение нагрузки учащихся постановка мотивации учения.

---

<sup>67</sup> Кочетов Н. С. Нестандартные уроки в школе. Волгоград, 2001. С. 54.

4. Активизация деятельности уже на всех этапах урока. Активная роль учителя, больше самостоятельности учащихся.

5. Правильный выбор типа, вида, модели урока, его структуры, методов.

6. Результативность урока<sup>68</sup>.

Урок – это форма организации обучения, живая и гармоничная частица педагогического процесса. Любой урок должен органично вписываться в систему работы учителя. Каждый урок должен осуществлять какую-то конкретную часть общей задачи обучения. В то же время урок должен отличаться целостностью и завершенностью, выполнять конкретные задачи с получением реальных результатов.

Как традиционный, классический, так и нетрадиционный уроки должны являться конкретным воплощением и выражением той или иной методической концепции. И одновременно урок – это показатель производительности труда учителя и учащихся.

Формы нетрадиционных уроков весьма разнообразны. Выбор формы зависит от многих обстоятельств: возрастных особенностей учащихся, уровня их подготовки, информированности, каких-то психологических особенностей, контакта учителя с учениками.

В данной работе мы рассмотрим такую форму нетрадиционного урока как игра.

## **2.2 Методика организации и структура исторических игр**

---

<sup>68</sup> Студеникин М. Т. Преподавания истории в школе. 2008. № 5. С. 38-45.

На сегодняшний день особое место в преподавании отводится активным формам работы, так как практика показывает, что уроки с использованием игровых технологий побуждают познавательный интерес школьников и делают обучающий процесс увлекательным.

Методически правильная организация игры требует значительных временных ресурсов для подготовки, максимальной активности учеников в деятельности не только на уровне исполнения, но и на уровне творческого поиска. Хорошо подготовленная и проведенная игра способствует улучшению качества сотрудничества учителя и школьников в процессе обучения.

Учитель истории в процессе игрового действия может занимать следующие роли:

1) инструктор, который сводит свое участие в игре к минимуму – объясняет правила игры и подводит итоги игровой ситуации и действий;

2) судья-рефери, который поддерживает ход игры, контролирует соблюдение игровых правил, оценивает деятельность учащихся;

3) тренер, который озвучивает задание, дает подсказки, оказывает помощь по ходу игры, подбадривает детей и поддерживает игровую ситуацию;

4) председатель-ведущий, который задает импульс к игре и контролирует весь ход игры, все игровые действия участников, подводит итоги и сопоставляет моделируемую ситуацию с реальной обстановкой.

Ученики могут выступать во время игры в роли зрителей, экспертов или актеров. Актеры, являясь главными действующими лицами, участвуют в сценах согласно оговоренному сценарию, заучивают, а затем проговаривают слова своего героя. Задача зрителей заключается в выполнении заданий, в чем им помогут книги, учебники, атласы и другая вспомогательная литература, и активном участии в общем диалоге и связанных с темой игры обсуждениях. В конце концов, эксперты проводят тщательный анализ хода

игры, следят за выполнением правил, оценивают игру каждого отдельного участника, смотрят, насколько точно смоделирована воображаемая ситуация и сравнивают ее с реальностью, выносят окончательный вердикт и подводят итоги соревнования.

В зависимости от развития сюжета игры и характера персонажа, ученики, исполняющие роль актеров, с помощью определенных и продуманных игровых действий отражают сущность героев, раскрывают их образ. Зрители могут задавать актерам вопросы, заставлять отстаивать собственную точку зрения, просить прояснить тот или иной сюжет. В это же время, сами актеры взаимодействуют со зрителями и аудиторией, включают их в основной игровой процесс и делают его частью. Цель актеров состоит в том, чтобы лучше отразить внутренний и внешний облик выбранного изображаемого образа, правдиво передать его чувства, эмоции, поделиться его мыслями, выводами и суждениями. Тогда зрители могут начать сопереживать или сочувствовать героям, могут проникнуться их историей.

Особенностью ролевой игры является выражение у участвующих в игровом процессе лиц эмоций и отношения к происходящему. Часто зрители непроизвольно начинают активно использовать жесты и мимику, смеются, задают вопросы, делятся впечатлениями и мыслями. Таким образом, участники формируют свое личное отношение к персонажам и воспроизводимой в игре ситуации, сравнивают поведение героев и соотносят их образ со своими жизненными взглядами и ценностями. Нередко зрители незаметно для себя представляют себя на месте актеров, гадают, как может повернуться ход игры, «вживаются» в ее контекст<sup>69</sup>.

Оценка игры актеров и совпадений в передаче ими образов героев строится на таких аспектах, как правдоподобность, достоверность, сущность и осуществление актером своей роли, проявление творческих способностей и артистизма. За всем этим на протяжении игры следят эксперты, которые

---

<sup>69</sup> Зубкова И. А. Ролевая игра как метод погружения в историческую реальность // Третьи Уральские историко-педагогические чтения. Екатеринбург, 1999. С. 214.

могут что-то записывать и фиксировать на бумаге, чтобы потом аргументированно и беспристрастно подвести окончательные результаты. Зачастую игра заканчивается именно оглашением итогов экспертами в виде выступления, во время которого они говорят о самых, на их взгляд, лучших и запоминающихся моментах, которые стали ключевыми, отмечают личный вклад определенных участников, оценивают их действия и реплики.

Исследователь и педагог С.А. Гордеева в своей статье «Игровая технология на современном уроке истории» выделяет 4 правила, которые должен помнить каждый учитель при составлении исторической игры:

- В задачи исторической игры не входит механическое заучивание материала, главная цель – это логическое осмысление исторических фактов.
- При отборе исторических фактов, имен и дат для составления игр необходимо ориентироваться на материал учебных книг;
- Важно уметь не только заинтересовать игрой учащихся, но и добиться того, чтобы интерес был устойчивым и в течение игры только нарастал.
- Игры обязательно должны привносить новое в жизнь учащихся, если элемента новизны не будет, игры также не будут пользоваться успехом<sup>70</sup>.

В каждой учебной игре есть своя структура. В нее входят: цели и задачи игры, содержание, сюжет, игровые правила, роли, игровые действия, механизм игры, игровые и педагогические результаты.

## СТРУКТУРА ОРГАНИЗАЦИИ ИГРЫ

### 1. Выбор игры

---

<sup>70</sup> Гордеева С. А. Игровая технология на современном уроке истории. URL: <https://nsportal.ru/shkola/istoriya/library/2012/08/10/igrovaya-tehnologiya-na-sovremennom-uroke-istorii>, (Дата обращения 25.01.2020).

На этом этапе происходит отбор содержания исторического материала для игр на основе изучения учителем программы, тематического плана, учебника, методической литературы. Отобрав игры, соответствующие программному содержанию, учитель должен четко представить себе, какие результаты он хочет получить. От этого часто зависит оформление замысла, игровые действия, содержание формулировка правил, ход игры.

## 2. Подготовка игры

### а) Предварительная подготовка учащихся к игре.

Не все игры содержат этот этап. Задача учителя заключается в том, чтобы объяснить детям, что они должны будут сделать в ходе игры. В процессе подготовки к игре можно вручить ученикам «Памятку участнику исторической игры» (см. Приложение №1).

### б) Подготовка непосредственно перед игрой.

На этом этапе происходит создание эмоционального игрового настроения в коллективе (организуется игровое пространство в классе: расставляются столы, вывешиваются схемы, иллюстрации, реквизит готовится к использованию); проверяется готовность учащихся к игре.

## 2. Введение в игру

### а) Предложение игры детям.

К игре, как и любой другой учебной деятельности, учеников нужно подготовить. Обычно организатору игры достаточно сказать: «А теперь давайте поиграем в ...» или «В связи с темой, которую мы проходим, есть такая игра...». Эти вводные фразы быстро настраивают детей на другой характер работы.

### б) Объяснение правил игры.

Правила игры нужно объяснить доступно для каждого ученика, можно написать их на доске, чтобы каждый мог при необходимости освежить их в своей памяти. Правила формулируются кратко и конкретно.

### в) Выбор участников игры

Бывает так, что учителю нужно выбрать нескольких участников для игры, а в классе нет желающих. Если учитель сделает выбор игроков сам, то есть вероятность, что довольно активные ребята могут с таким выбором не согласиться, расстроиться и «выключиться» из игры, потому что не их выбрали. Однако можно избежать такой ситуации, превратив сам выбор участников игры тоже в игровой элемент. Учитель объявляет: «Для игры нужно пять участников, но поскольку желающих много, мы устроим соревнование. На доске нарисована головоломка и первые пять человек, кто найдет решение и будут участниками игры».

Чтобы учащиеся ясно представляли, что от них требуется, как от участников игры, можно им предложить «Памятки участников игры» (см. Приложение № 2).

### 3. Ход игры

Когда начинается игра важность дидактического результата уходит на второй план, все внимание учителя концентрируется на самом игровом действии. Ведь чем интереснее и занимательнее проходит игра, тем больший развивающий, образовательный и воспитательный результаты будут достигнуты.

#### а) Начало игры.

На этой стадии можно уточнить некоторые нюансы, касающиеся правил игры.

#### б) Развитие игрового действия (кульминация).

На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников, и зрителей. Организатору важно строго следить за выполнением правил и сохранением темпа игры.

#### в) Заключительный этап игры.

Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение, нужно вовремя завершить игру, чтобы не только не пропало созданное игрой

приподнятое настроение, но и не расфокусировалось внимание, направленное на изучаемый материал.

#### 4. Подведение итогов (оценка и поощрение учащихся)

Подведение итогов игры включает в себя два элемента: дидактический результат – это то новое, что учащиеся узнали, как они справились с заданием и чему научились; игровой результат – кто оказался победителем и что именно помогло ему достичь хорошего результата.

Одним из моментов игры, вызывающим особенные трудности, является объявление результатов соревнования. Этот этап может потребовать очень много времени, возможно, что на это потребуется половина или даже большая часть урока. Здесь важно не допустить разлад в коллективе учащихся.

Ребята могут поссориться и поругаться друг с другом, отстаивая право на победу своей команды. Для каждого участника будет очень важно, чтобы в победителях оказалась именно его группа, ради чего, скорее всего, он не остановится ни перед чем. Бывает и такое, что лучше и сильнее себя проявляет та команда, которая практически не тренировалась, отдельно не собиралась до игры и не готовилась. Разумеется, что остальным командам, отдавшим на подготовку все свои силы и время, будет неловко от этого и грустно. Появляется вероятность тяжелого, напряженного эмоционального конфликта, причиной которому всегда является неправильная обстановка, неверное следование плану соревнования, неудачная попытка создать налаженную, спокойную, размеренную атмосферу на уроке. Во всех указанных случаях виноватым является никто иной, как сам учитель.

Чтобы избежать проблем этих проблем, необходимо:

а) перед началом подготовки к игре четко объявить критерии (лучше, чтобы школьники записали их в тетрадь), по которым будет производиться оценка результатов;

б) конкретно обнародовать результаты. Итоги соревнования иногда имеет смысл объявлять не сразу после его окончания. Их можно будет огласить на следующем уроке или опубликовать в школьной газете. Страсти поутихнут, да и учитель сумеет учесть все тонкости, чтобы оценить игроков справедливо. Хотя, конечно, нельзя забывать, что школьники очень ждут результатов игры и хотят знать их как можно скорее;

в) со всей тщательностью обязательно отметить положительные стороны команд (участников), которые не заняли призовых мест;

г) отметить, что мешало игре, если такие моменты возникали. И, конечно, всем должно быть предельно ясно, что команды, которые получили призовые места, действительно были сильнее.

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

Для оценки игровой деятельности самими учащимися можно предложить им « Карточки оценки результативности игры» (см. приложение № 3).

Несмотря на то, что учитель сам чувствует настроение класса, ему важно понимать каждого ребенка, чтобы сделать выводы для проведения последующей игры – с учетом индивидуальных особенностей каждого. И поэтому важно, не смотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, провести этот этап – он залог эффективности игровой деятельности, развития методического мастерства учителя.

Если нет возможности провести обсуждение или анкетирование, то можно воспользоваться методикой А.Н. Лутошкина, которая называется «Цветопись», смысл которой заключается в закрашивании учащимися клеточек таблицы соответствующими цветами, от красного до синего и черного, в зависимости от эмоционального состояния ученика. Такая цветоматрица поможет учителю «увидеть» настроение коллектива,

определить общий и индивидуальный характер эмоционального состояния школьников.

Опыт организации игр позволяет выделить следующие этапы постепенного развития творческой инициативы в игровой деятельности учащихся:

а) инициатива, организация и ведение игры – деятельность учителя, ученики являются участниками игры;

б) учитель выбирает, организует и ведет игру, но ему помогают активные ученики;

в) ученики придумывают или выбирают, а так же помогают организовывать игру учителю;

г) ученики придумывают или выбирают, организовывают игру, а учитель им помогает;

д) ученики-инициаторы игры, а учитель – либо участник, либо зритель, либо консультант.

Игра – это вид деятельности, где ребенок может проявлять себя в разных позициях: просто участник, активный участник, ведущий, организатор, инициатор игры. Учитель должен стремиться развивать инициативу учащихся как в подготовке и организации, так и в создании новых игр. Учитель постепенно передает свои позиции лидера в организации игровой деятельности, становясь косвенным организатором. Таким образом, происходит постепенное развитие самостоятельности учащихся, а учитель постоянно отходит от роли организатора к роли консультанта, участника игры или даже простого зрителя. Он как бы передает эстафетную палочку игрового творчества учащимся, реализуя развитие по-настоящему партнерских взаимоотношений, приобретая замечательных помощников в организации учебно-игровой деятельности.

### 2.3 Методическая разработка урока с применением ролевой игры

На сегодняшний день особое место в преподавании отводится активным формам работы, так как практика показывает, что уроки с использованием ролевых ситуаций, театрализованных форм побуждают познавательный интерес школьников, делают обучающий процесс увлекательным. Осуществим методическую разработку урока с применением этих игровых технологий.

Предмет: история.

Тема урока: игровой урок «Путешествие по средневековой Европе».

Тема входит в учебный курс истории 6 класса. История за 6-ой класс – Е.В. Агибалова, Е.М. Донской. Всеобщая история. История средних веков. 6-ой класс. Учебник. Издательство «Просвещение» 2012г. В соответствии с рабочей программой и календарно-тематическим планированием.

Урок рассчитан на 26 человек в классе, но может быть адаптирован и на меньшее или большее количество учеников. В ходе урока предполагается работа в двух группах.

Урок проводится после изучения средних веков в 6 классе. Технологическая карта урока оформлена в Приложении №4.

Педагогические цели урока: создать условия для обобщения знаний об основных изменениях в социальных отношениях, экономике, государственном строе и культуре, которые происходили в период расцвета Средневековья. Урок является итоговым звеном в логической цепи уроков в 6 классе по истории Средних веков. Игровая соревновательная форма урока истории позволяет в нетрадиционной форме проверить знания учеников; акцентировать внимание на ключевых моментах; способствует развитию их самостоятельной познавательной деятельности; мотивирует школьников к

изучению дополнительной литературы; способствует укреплению классного коллектива.

Задачи урока:

**Образовательные:** повторить, обобщить, закрепить и систематизировать основные понятия и знания учащихся по ранее пройденному материалу по истории Средних веков.

**Воспитательные:** прививать культуру умственного труда, развивать умения работать в группе и самостоятельно находить правильное решение поставленной цели.

**Развивающие:** расширить представление по данной теме, подготовить к восприятию нового материала, развивать логическое мышление.

Тип урока: урок обобщения и систематизации знаний.

Форма урока: игровой урок с использованием ролевой игры и соревновательных элементов.

Планируемые образовательные результаты:

**Предметные:** ученики систематизируют знания об исторической эпохе, излагают и обосновывают суждения о значении наследия Средних веков для современного мира.

**Познавательные:** учащиеся проводят обобщение, систематизацию и анализ исторического материала по заданным критериям.

**Регулятивные:** школьники оценивают свою работу на уроке, анализируют свое эмоциональное состояние, принимают учебную задачу для самостоятельного выполнения.

**Коммуникативные:** ученики договариваются и приходят к общему решению в совместной деятельности, развивается культура общения во время групповой работы, развивается умение отстаивать свою точку зрения.

**Личностные:** учащиеся проявляют положительное отношение к учебной деятельности, понимают чувства других людей, развивают свои творческие способности.

### Цели урока:

- повторить и закрепить пройденный материал, систематизировать полученные знания;
- развитие аналитического мышления, творческих способностей, навыков работы с источниками и литературой, умений аргументировать свою точку зрения;
- развивать интерес к изучению истории;
- развивать у учащихся умения и навыки работы в группе;
- развивать у учеников творческие способности и историческое воображение;

### Организация игры:

• Форма игры – соревнование. Ученики делятся на 2 команды. Командой выбираются «артисты», «знатоки» и «зрители». Артисты – выступают на сцене и импровизируют. «Зрители» – внимательно смотрят представление, а после него отвечают на вопросы. «Знатоки» – выступают в роли экспертов, именно к ним переходит право ответа на вопрос, если «зрители» от выступающей команды не смогли дать ответ. «Зрители» и «знатоки» зарабатывают для своей команды жетоны – баллы.

• Задача каждой команды: показать театрализованное представление на одну из 4 тем. Тема сценки определяется жребием. После выбора темы, артистам будут выданы слова, костюмы и реквизит.

### Правила игры:

– На уроке команды сидят на своих, заранее подготовленных местах, и по очереди выходят для показа своей «постановки»;

– После презентации команда предлагает зрителям вопросы, по теме «постановки». Вопросы написаны на пронумерованных карточках, каждая карточка включает шесть вопросов. Выступающая команда презентует карточки после выступления. Соперники команды выбирают 4 карточки,

озвучивают номера выбранных вопросов и читают текст карточки вслух. Посовещавшись не больше 3 минут, команда дает ответ.

– Если команда «зрителей», не смогла дать ответ, вопрос переходит к команде соперников. Только «знатоки» из команды соперников могут отвечать на данный вопрос. Если они ответили верно, балл достается их команде.

– Один правильный ответ – 1 балл (выдается жетон).

– При окончании игры, подводятся итоги, подсчет баллов – жетонов. Отметкой пять награждаются все участники команды победителей и самые активные ученики другой группы.

#### Ход игры:

Учитель: Добрый день, ребята! Сегодня наш урок истории пройдет не совсем обычным образом. Он будет проходить в форме путешествия в средневековую Европу. Мы с вами увидим постановки – инсценировки, и проведем состязание между 2 командами. Давайте ознакомимся с правилами игры (зачитываются правила).

На сцену приглашается команда номер один!

Учитель: «Пока ребята готовятся к выступлению, представьте, что мы с вами оказались в раннем средневековье, в конце V века. Мы с вами наблюдаем, как пирует военный предводитель со своей дружиной. Давайте послушаем, их разговор, и посмотрим, чем они занимаются».

Команда №1 показывает импровизированную сценку: «Вождь Франков со своей дружиной».

Вождь франков Хлодвиг, сидит в замке со своей дружиной и празднует очередную победу.

*Дружинник Горбад:* Предлагаю вкусить эту вкуснейшую еду, и поблагодарить нашего вождя, за его храбрость и мудрость! Он привел франков с берегов Рейна на плодородные земли Галлии. Давайте вспомним, как отважно сражался Хлодвиг под стенами Суассона? Жалкий Сиагрий,

бывший римский наместник – трус бежал к вождю вестготов Алариху, но не тут-то было! Слава вождю! Слава Хлодвигу!

*Слуга Хлодвига:* Я, как слуга, хочу сказать одно! Хлодвиг – хитер и много обманывает! На словах он силен, а в жизни, делает все, чтобы все реже созывались народные собрания, которые теперь стали лишь военными просмотрами. Все дела он решает сам, опираясь на дружинников.

*Дружинник Савдрик:* Я боюсь Хлодвига, и то, что я озвучу, останется между нами. Вспомните битву под Суассоном, где была захвачена драгоценная чаша, и Хлодвиг, вопреки обычаю, хотел взять ее себе? Я считаю, тем самым он перешел черту и показал неуважение к нашим правилам и традициям. Хорошо, что был храбрец, который не испугался вождя и поднял топор, разрубив чашу! Задумайтесь, если бы мы тогда поддержали его, он был бы жив!

*Дружинник Савдрик Рыжий:* Мы должны идти за своим Вождем! Слава Хлодвигу! Вспомните, как мы делили захваченную в Галлии землю. Всем франкам достались небольшие наделы. А всей дружине, наш вождь огромные участки из земель Римского Императора! Теперь я буду жить припеваючи, у меня дома римские рабы и колонны. Мы можем ходить в военные походы каждый год!

*Бывший римский рабовладелец Корнелий:* Слава Хлодвигу! Спасибо, что ты оставил мне моих рабов! Я буду тебе благодарен до конца своих дней! Моя еда и дом – твоя еда и дом! Раб, принеси вождю еще добавки!

*Раб:* Я не когда не забуду предательство вождя, ведь, когда франки подошли к стенам моего города, я и мои друзья помогали ему! Мы верили, что все изменится!

*Хлодвиг:* Спасибо, моя верная дружина, но впереди истории – я Король Франков! Еще живы вожди Сигиберт и Рагнахар. Но это временно. Бавдрик, ты отправишься к Хлодерику, сыну Сигиберта. Скажи ему, что после смерти

отца Хлодерик станет вождем. Когда он убьет своего отца, мы обвиним его в отцеубийстве, и он тоже погибнет. А потом возьмемся за Рагнахара.

*Один из участников команды:* Все так и было. Вождь убил всех своих знатных родственников и стал единоличным королем франков.

Выступив, первая команда берет карточки с вопросами и ждет, когда противоположная команда выберет 4 вопроса.

Вопросы к сценке «Военный вождь с дружиной»:

- 1) За что, дружина восхваляет своего вождя?
- 2) Почему некоторые дружинники недовольны Хлодвигом?
- 3) Где, согласно старинным обычаям германцев, происходили выборы вождей? Кто принимал участие в этих выборах?
- 4) Какое действие вам необходимо совершить, чтобы выбрать нового военного вождя Франков? При условии, что вы франк?
- 5) Чем отличается власть короля от власти военного вождя?
- 6) Какие вопросы решали германцы на народном собрании?

Закончив отвечать на вопросы, получив свои баллы, первая команда занимает свои места, а артисты второй выходят на сцену.

*Учитель:* Из предыдущего выступления, мы узнали, что Хлодвиг стал королем. Как раз в то время, по его приказу были записаны древние обычаи франков – «Салическая правда». По данным законам проходил суд. Давайте побываем на суде франков VI века.

Команда №2 показывает импровизированную сценку: «Суд во времена «Салической правды».

*Брат убитого:* Уважаемые рахинбурги и ты, тунгин! Я обвиняю данного франка в том, что в походе он убил королевского дружинника. Этот дружинник был моим братом!

*Подозреваемый в убийстве:* Честно, мне очень жаль, что ваш брат погиб! Я был знаком с ним, и мы враждовали, но я не убивал его!

*Тунгин – главный судья:* Подозреваемый, по Салическому закону ты обязан представить перед судом 72 соприсяжника. Есть ли у тебя те, кто поручится за тебя? Плюс, они должны без ошибки произнести священную клятву.

*Подозреваемый в убийстве:* О, тунгин, я не представляю, где можно найти такое количество человек! Мне кажется, я в жизни не знал столько людей в лицо.

*Тунгин – главный судья:* Подозреваемый, согласно Салическому закону, истец выберет для вас испытание. Если вы не виновны, Божий суд покажет!

*Первый рахинбург:* Истец, как вы хотите, чтобы подозреваемого испытали? Можно калёным железом или он может опустить руку в котелок с кипящей водой? Через неделю, мы узнаем, как Бог решил! Если рука будет зажившая, то обвинение было ложным.

*Брат убитого:* Пусть достанет из котелка с кипящей водой это кольцо.

Рахинбург кидает кольцо в котел, и призывает обвиняемого, чтобы тот достал его. Ответчик крестится, опускает руку, но кольца сразу не найти. Рука вся покрылась белыми волдырями, и всем ясно, что она не скоро заживет.

*Возгласы:* Убил! Плати! Негодяй!

*Тунгин – главный судья:* «Если кто лишит жизни римлянина, не королевского сотрапезника, пусть платит 100 солидов». Но ты убил не римлянина, а франка. О франках же Салический закон говорит: «Кто лишит жизни свободного франка и будет в этом уличен, пусть платит 200 солидов». Но ты убил королевского дружинника во время военного похода и этим нанес ущерб франкскому войску. А «Салическая правда» говорит: «Если кто лишит жизни свободного человека в походе, и убитый не состоял на королевской службе, убийца присуждается к уплате 600 солидов». «А если убитый состоял на королевской службе, уличенный в убийстве присуждается к уплате 1800 солидов».

*Третий рахинбург:* Согласно Салическому закону обвиняемый, должен уплатить 1800 солидов. В случае не уплаты, у вас будет изъято все имущество! Если оно меньше указанной суммы, вы заплатите своей жизнью.

После выступления, вторая команда выходит к первой, чтобы ребята выбрали 4 карточки с вопросами.

Вопросы к сценке «Суд во времена «Салической правды»:

- 1) Что такое божий суд?
- 2) Тунгин и Рахинбурги – знатные и богатые люди. В чем причина?
- 3) Почему за убийство «Салическая правда» предусматривает абсолютно разные суммы штрафов?
- 4) В истории франков был период, когда за убийство человека не требовалось платить денежный штраф. Наказание убийце было другим. Каким?
- 5) Где до появления «Салической правды» разбирались споры между людьми?
- 6) Кому франкские законы были выгодней: бедным или богатым, знатым франкам? Почему?

Выслушав ответы на вопросы, вторая команда занимает свое место. После показа импровизированных сценок и карточек – вопросов, подсчитываются жетоны – баллы двух команд. Объявляется победитель и выставляются оценки.

Рассмотрим данный урок с методической точки зрения.

В данном уроке предлагается использование игровой технологии – ролевой игры. Это ролевая игра, в которой условность (игровое настроение) достигается за счет вхождения в определенную роль и ситуацию. В данной игре мы имеем роли Вождя Франков и его дружинников, Тунгина – главного судьи, обвинителя и обвиняемого, и ученики переносятся во времена средневековья. Эффективность игры зависит от степени вхождения учащихся

в роли, от артистичности и активности участников игры, а также от знания контекста исторической ситуации, способности к импровизации.

В условиях игры дети сосредотачиваются лучше и запоминают больше, чем в условиях, когда им предлагают просто запомнить. Сознательная цель (сосредоточить внимание, запомнить, припомнить) выделяется для ребенка раньше и легче всего в игре. Сами условия игры требуют учащихся сосредоточения на предметах, включенных в игровую ситуацию, на содержании разыгрываемых действий и сюжетов.

Игра создает проблемную ситуацию для восприятия материала учащимися, поскольку каждый посредством роли воспринимает информацию под определенным углом зрения.

В постановке игрового познавательного задания прослеживается параллель с логическими заданиями. Игровое познавательное задание, также как и логическое задание, приносит избирательность при восприятии материала.

Что дает подобное игровое задание и сама игра?

Первое – это интересная деятельность учащихся с учебным материалом. Чтобы наглядно показать преимущество деятельностного подхода, представим данные психологов: «от услышанного учащимися в течении урока у них в памяти остается в среднем 10% содержания, от воспринятого через чтение закрепляется 30%, наблюдение учащимися какого либо предмета или явления оставляет в их памяти в среднем около 50% воспринятого, практические действия учащихся с учебным материалом составляют в их памяти в среднем 90% воспринятого»<sup>71</sup>.

Второе – эмоциональное восприятие материала, непосредственное, живое в нем участие. Читая книгу, ученик представляет судьбу персонажей, а в процессе игры он ее проживает. Эта существенная разница очень важна для обучения истории. Воображение ребенка в игре зачастую способно сделать

---

<sup>71</sup> Короткова М. В. Проблемные игры на уроках истории. Преподавание истории в школе. 1989. №3. С. 94-106.

на много больше, чем чтение многочисленных исторических источников на уроке. Таким образом, посредством игры развивается способность к историческому сопереживанию<sup>72</sup>.

Третье – возможность развития многостороннего, полифанического восприятия истории.

Урок с применением такой игровой технологии пройдет на высоком эмоциональном уровне. Игровое состояние, возникающее у школьников в ходе игрового урока – специфическое, эмоциональное отношение к исторической действительности. Ученики заполняют «безлюдную» историю персонажами, которые они сами же и изображают. Через понимание мыслей, чувств и поступков героев, которых учащиеся изображают в игре, школьники моделируют историческую реальность. При этом знания, приобретаемые в игре, становятся для каждого ученика лично значимыми, эмоционально окрашенными, что помогает им глубже понять, лучше «почувствовать» изучаемую историческую эпоху.

Таким образом, использованием на уроках истории игровых технологий можно добиться постоянного повышения познавательной активности и устойчивого постоянно совершенствующегося познавательного интереса, эмоционально познавательного в отношении школьников к изучаемым историческим событиям.

---

<sup>72</sup> Короткова М. В. Проблемные игры на уроках истории. Преподавание истории в школе. 1989. №3. С. 94-106.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игру в педагогике можно рассматривать и как творческую составляющую, и как своеобразный труд, связанный с познанием. Игровая деятельность становится подспорьем для появления у детей способности к сосредоточению, самостоятельному анализу и осмыслению материала, распределению и концентрации внимания, а также активизирует их познавательный интерес, позволяющий стремиться к знаниям, накапливать их и использовать на практике в дальнейшем. Во время игрового процесса дети зачастую забываются, уходят с головой в действия и сюжет игры, увлеченно исполняют возложенную на них роль или задачу, поэтому они порой и не замечают, что при этом получают новые полезные знания, запасаются связанными с предметом терминами, понятиями, получают ясное представление о предмете, узнают его с новых для себя сторон и ракурсов. В это же время происходит развитие воображения, творческих и созидательных навыков, а также фантазии.

Дидактические игры ни в коей мере не нарушают свойственной обучению «серьезности», если максимально ответственно и профессионально отнестись к их организации и реализации. Именно занимательность, присущая играм, привносит в процесс обучения новые краски, способствует налаживанию контакта между учениками, настраивает их на нужный лад и задает необходимое настроение, сводя все возможные трудности, связанные с изучением материала и разбором имеющейся информации, на нет. А различные действия, предусмотренные правилами и осуществляемые детьми с целью решения того или иного интеллектуального задания и достижения личной или командной победы, только подогревают интерес ребят к уроку и в целом к предмету изучения.

Игровую деятельность необходимо использовать и внедрять на уроках только как особый и незаменимый инструмент для мотивации и интеллектуального развития детей. При этом следует четко понимать, что урок нужно проводить не ради дидактической игры, как первоочередной задачи, заключающей весь смысл занятия, а лишь как вспомогательное средство преподавания и обучения. Ведь в данном случае игра – это, по сути, не просто развлечение или возможность отдохнуть и отвлечься от трудной и скучной учебы. На дидактическую игру нужно смотреть как на вид преобразующей творческой деятельности в тесной связи с другими видами учебной работы<sup>73</sup>.

Отсюда следует, что «арсенал форм современного учителя истории должен не только обновляться под влиянием усиливающейся роли личности учащегося в обучении, но и трансформироваться в сторону необычных, игровых форм преподнесения учебного материала»<sup>74</sup>.

Игровые технологии обучения представляют собой активные методы преподавания, разнообразные техники, интересные и новаторские подходы к процессу обучения, посредством которых появляется возможность смоделировать воображаемую ситуацию, характерную для прошлого или настоящего, и разыграть, симитировать ее. Например, в исторических играх каждый ученик, будучи участником, получает свою роль, входит в соответствующий образ, набирается сведений и знаний о своем персонаже, связанных с ним событиях и его личном вкладе в историю. Затем в процессе ребята по условиям и правилам игры вступают друг с другом в открытый диалог, они контактируют, участвуют в спорах, совместных или отдельных заданиях, пытаются помочь остальным или, наоборот, выделиться и обойти всех, продемонстрировав цену своим знаниям и умениям. Любая такая игра должна отличаться доступностью, простотой и наглядностью, тогда

---

<sup>73</sup> Беспалько В. П. Слагаемые педагогических технологий. М., 1998. С. 94.

<sup>74</sup> Короткова М. В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. М., 2001. С. 40.

изученный материал будет усваиваться учениками гораздо быстрее и эффективнее.

Специально для раскрытия сути вышеприведенных тезисов, мы разработали урок, в котором сумели реализовать ролевую игру, на тему «Путешествие по средневековой Европе». Задача данного урока состоит главным образом в том, чтобы улучшить и упростить процесс усвоения материала учениками и повысить его эффективность. Игра добавляет в него творчество, позволяет детям проявить свою индивидуальность. Смысл ее также направлен на использование учениками познавательных способностей, к примеру внимания, мышления, памяти, с целью их развития. Кроме того, подобная игра создает подходящую для объединения коллектива класса обстановку, поднимает общее настроение и обеспечивает комфортную и благоприятную атмосферу во время урока.

Требованием исторической игры, в первую очередь, является перевоплощение школьника в конкретную историческую или современную личность, согласно выбранной роли. Так, ученик на время наделяется соответствующими качествами и условными возможностями, что дополняет его образ, который практически всегда очень далек от его настоящей сущности. Учащимся в течение игры приходится «переживать» эмоциональные состояния героев, разделять их чувства, анализировать их мысли и соответствующие поступки, разбираться в причинно-следственных связях того или иного воображаемого события, в результате чего получается близкая к историческим реалиям модель. Дети, играя, приобретают новые знания, берут что-то на заметку, дают свою оценку инсценированным ситуациям и поведению героев, делают самостоятельные выводы о значении фигурирующих в игре исторических деятелей и их действий. Все это помогает им глубже понять, лучше «почувствовать» изучаемую историческую эпоху.

Участие в такой игре может стать довольно непростой задачей для

ученика, так как оно потребует от него выложиться на все сто, приложив максимум усилий, задействовав все накопленные знания и умения, в сжатые сроки освоить новые или углубить старые, уже полученные на уроках знания. При этом ему предстоит оказаться на некоторое время «взрослым» человеком, что заставит его продемонстрировать соответствующие навыки, среди которых особенно нужно учитывать коммуникативные. К тому же, благодаря историческим играм дети смогут иначе взглянуть на окружающую действительность, научатся критически воспринимать ее, разовьют чувства сочувствия и сопереживания.

Чтобы воссоздать требуемую обстановку в игре и приблизить ее к исторической действительности, ученикам придется столкнуться с тем, чего они никогда еще в своей жизни не встречали, а также с тем, с чем, возможно, не встретятся и в дальнейшем во взрослой жизни. Однако такие условия научат школьника обходиться всеми возможными и доступными средствами и методами, чтобы выполнить возложенную на него задачу. В это же время, ученик, играя свою роль, будет чувствовать себя более раскрепощено, что позволит творчески относиться к процессу организации игры и проявить себя с неведомых ему самому сторон.

Чрезвычайно важны программы дидактических игр на уроках истории. Опытные учителя утверждают, что игры вызывают у школьников живой интерес к предмету, позволяют развить индивидуальные особенности каждого ученика, воспитывают познавательную активность.

При организации игровой деятельности на уроках истории применяются общепринятые педагогические методы и формы организации урока. При подборе игрового материала необходимо учитывать возрастные особенности школьников. Важно продумать содержание урока, его задачи и форму организации деятельности школьников на уроке. Важно отметить, что эффективность развития творческой активности учащихся на уроках истории повышается, если основу обучения составляет игровая деятельность в

качестве системообразующего компонента.

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

### Источники:

1. Программно-методические материалы. История. 5 – 9 кл./ Сост. Т. И. Тюляева. – 3-е изд. – М.: Дрофа, 2000. – 231 с.
2. Учебные стандарты школ России. Государственные стандарты начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования. Книга 1. Общественно гуманитарные дисциплины / Под. Ред. В. С. Леднева, Н. Д. Никандрова, М. Н. Лазутовой. – М.: ТЦ Сфера, Прометей, 1998. – 380 с.

### Литература:

1. Айламазьян А. М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2000. – 332 с.
2. Аникеева Н. П. Воспитание игрой: Кн. для учителя. – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.
3. Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. – СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та, 2003. – 398 с.
4. Баханов К. Н. Театрализованные игры на уроках // Преподавание истории в школе. – 1990. – № 4. – С. 91.

5. Беляев М. Ф. Психология интереса. – М.: Просвещение, 1957. – 276 с.
6. Беспалько В. П. Слагаемые педагогических технологий. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
7. Беспалько В. П. Слагаемые педагогических технологий. – М.: Педагогика, 1998. – 256 с.
8. Бондаревская, Е. В., Власова Т.Ф. Экспериментальная педагогика. – Ростов-н/Д: РГПИ, 2003. – 120 с.
9. Бондаревский В. Б. Воспитание интереса к знаниям и потребности к самообразованию: кн. для учителя. – М.: Просвещение, 1985. – 144 с.
10. Борзова Л. П. Игры на уроке истории. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. – 270 с.
11. Букатов В. М. Педагогические таинства дидактических игр. 2 изд., испр. и доп. – М.: Моск. психол.-соц. ин-т: Флинта, 2003. – 151 с.
12. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии: – 1966. – № 6. – С. 66-68.
13. Гессен С. И. Основы педагогики. Введение в прикладную философию. – М.: Школа-Пресс, 1995. – 448 с.
14. Гончарова Т. И. Уроки истории – уроки жизни. – М.: Педагогика, 1986. – 128 с.
15. Гордеева С. А. Игровая технология на современном уроке истории. URL: <https://nsportal.ru/shkola/istoriya/library/2012/08/10/igrovaya-tekhnologiya-na-sovremennom-uroke-istorii>
16. Губаренко О. М. Игровые формы урока истории // История и обществознание в школе: – 2001. – №9. – С. 24.
17. Дайри Н. Г. Как подготовить урок истории. – М.: Просвещение, 1969. – 239 с.

18. Дайри Н. Г. Обучение истории в старших классах: Познавательная активность учащихся и эффективность обучения. – М.: Просвещение, 1988. – 438 с.
19. Дайри Н. Г. Обучение истории в старших классах: Познавательная активность учащихся и эффективность обучения. – М.: Просвещение, 1988. – 312 с.
20. Дейкина А. Ю. Познавательный интерес: сущность и проблемы изучения. – М.: Педагогика, 2002. – 235 с.
21. Зайцева Т. П. Энциклопедия современного учителя. – М.: АСТ, 2008. – 336 с.
22. Зимняя И. А. Педагогическая психология. – 3-е издание. – Воронеж: НПО «МОДЭК», 2010. – 448 с.
23. Зубкова И. А. Ролевая игра как метод погружения в историческую реальность // Третьи Уральские историко-педагогические чтения. – Екатеринбург: УрГПУ, 1999. С. 213-217.
24. Зубкова И. А., Титова Н. Б. Учебные игры по истории. – Екатеринбург, 2001. – 90 с.
25. Игра дошкольника / Под ред. С. Л. Новоселовой. – М.: Просвещение, 1989. – 286 с.
26. Историческое образование в современной России / Справочно-методическое пособие для учителей. – М., 1997. – 120 с.
27. Калугин М. А. Развивающие игры для младших школьников. Кроссворды, викторины, головоломки. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1996. – 224 с.
28. Каптерев П. Ф. Детская и педагогическая психология. – М.: Московский психолого-социальный институт, 1999. – 336 с.
29. Кикнадзе Д. А. Потребности, поведение, воспитание. – М.: Мысль, 1968. – 148 с.

30. Короткова В. М. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. – 256 с.
31. Короткова М. В. Проблемные игры на уроках истории. Преподавание истории в школе. –1989. – №3. – С. 94-106.
32. Кочетов Н. С. Нестандартные уроки в школе. – Волгоград: Учитель, 2001. – 125 с.
33. Крупская Н. К. Роль игры в детском саду / Пед. соч.: в 6 т. – М.: АПН РСФСР, 1959. Т.3. – 390 с.
34. Крутецкий В. А. Основы педагогической психологии. – М.: Просвещение, 1972. – 253 с.
35. Кульневич С. В., Лакоценина Т. П. Совсем необычный урок: Практич. пособие для учителей и классных руководителей, студентов пед. учеб. заведений, слушателей ИПК. – Ростов-н/Д: Творческий центр «Учитель», 2001. – 160 с.
36. Кучерук И. В. Учебные игры на уроках истории // Преподавание истории в школе: – 1989. – №4. – С. 91-99.
37. Кучерук И. В. Учебные игры как средство активизации познавательной деятельности учащихся на уроках истории.– М.: Моск. пед. гос. ун-т., 1991. – 215 с.
38. Леванова А. Е. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия. – СПб.: Питер, 2013. – 208с.
39. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность. – М.: Смысл: Академия, 2004. – 352 с.
40. Леонтьев А. Н. Потребности, мотивы, эмоции. – М.: Просвещение, 1987. – 433 с.
41. Люблинская А. А. Детская психология: Учебное пособие для студентов педагогических институтов. – М.: Просвещение, 1989. – 415 с.
42. Малышева Т. В. Дидактические игры на уроках истории: Методическое пособие для учителей истории. – Екатеринбург, 2005. – 115 с.

43. Немов Р. С. Психология / Учеб. для студ. высш. пед. учеб. заведений: в 3 кн. – 4-е изд. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2003. – 688 с.
44. Обухова Л. Ф. Возрастная психология. – М.: Педагогическое общество России, 2004. – 442 с.
45. Педагогическое наследие / Я. А. Коменский, Д. Локк, Ж.-Ж. Руссо, И. Г. Песталоцци. Педагогическое наследие. – М.: Педагогика, 1989. – 416 с.
46. Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С. Технология игры в обучении и развитии. 1996. – М.: Рос. пед. агентство, 1996. – 602 с.
47. Психологическая энциклопедия / под ред. В. Н. Копорулина. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. – 672 с.
48. Психология человека от рождения до смерти / Под редакцией А. А. Реана. – СПб.: ПРАЙМЕВРОЗНАК, 2002. – 656 с.
49. Репринцева Е. А. Игра как социокультурный и педагогический феномен: диссертации на соискание ученой степени доктора педагогических наук. Курский государственный университет. – Курск, 2005.
50. Селиванов В. С. Основы общей педагогики: теория и методика воспитания. – М.: Изд. центр «Академия», 2000. -336с.
51. Семенов В. Г. Динамическая классификационная модель игры. – Киев: Минвуз УССР, 1984. – 221 с.
52. Словарь терминов по общей и социальной педагогике / автор-сост. Воронин А.С. – Екатеринбург: ГОУ ВПО УГТУ-УПИ, 2006. – 135 с.
53. Студеникин М. Т. Методика преподавания истории в школе. – 2008. – № 5. – С. 38-45.
54. Сухомлинский В. А. Антология гуманной педагогики. – М.: Изд. дом Шалвы Амонашвили, 2002. – 223 с.
55. Толковый словарь русского языка / С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова. – М., 2010.

56. Ушинский К. Д. Человек как предмет воспитания / Собр. соч.: в 11 т. – М.: Изд-во АПН, 1979. Т.1. – 435 с.
57. Хейзинга, Й. Homo Ludens / Человек играющий: ст. по истории культуры / Й. Хейзинга / пер. и сост. Д. В. Сильвестрова. – 2-е изд., испр. 2003. – М.: ПРОГРЕСС, 1992. – 459 с.
58. Хейзинга, Й. Homo Ludens / Человек играющий: ст. по истории культуры / Й. Хейзинга / пер. и сост. Д. В. Сильвестрова. – 2-е изд., испр. – М., 2003.
59. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры: монография / С. А. Шмаков. – М.: Новая школа, 1994. – 239 с.
60. Эльконин Д. Б. Психология игры. 2-е изд. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.
61. Эльконин Д. Б. Психология обучения младшего школьника. – М.: Институт практической психологии, 1974. – 289 с.

## ПРИЛОЖЕНИЕ № 1

### ПАМЯТКА УЧАСТНИКУ ЛЮБОЙ ИСТОРИЧЕСКОЙ ИГРЫ

1. Осознай, в чем состоит задача игровой ситуации.
2. Поверь в то, что происходит в данной ситуации.
3. Выбери свою роль, степень участия в игре, исходя из своего опыта, способностей, характера и интересов.
4. Тщательно готовься к игре, включая свои выступления.
5. Чувствуй своих партнеров по игре, не перебивай, внимательно прислушивайся к их выступлениям, адекватно реагируй на них.
6. Подчиняйся законам игры и обязательно выполняй ее правила.
7. Участвуй в подведении итогов игры, поставь себе оценку.
8. Оцени проигранную ситуацию с точки зрения соответствия исторической реальности.

## ПРИЛОЖЕНИЕ № 2

### ПАМЯТКА УЧАСТНИКУ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

(Составлена И.В. Кучерук)

1. Внимательно изучи рекомендованную учителем литературу и проанализируй ее, выбери необходимый материал.

2. Рассмотря иллюстрации в учебнике и иных источниках, обратив внимание на внешний облик людей и окружающие предметы обстановки и быта.

3. Представь внешний облик человека, чью роль тебе предстоит исполнять, мысленно составь его биографию, надели чертами характера.

4. Зная принадлежность данного человека к определенной общественной группе, классу, его роду занятий, определенному периоду времени, попытайся понять, что могло его волновать и какие чувства мог испытывать этот человек.

5. Сопоставив внешний облик и внутренний мир своего героя, составь небольшой рассказ от его имени.

6. Для придания рассказу большей достоверности включи в рассказ общеупотребительные слова и выражения того времени, героем которого был данный человек.

7. Предположи, какие вопросы могут возникнуть у других участников игры к твоему герою и попытайся подготовить ответы на них.

## ПРИЛОЖЕНИЕ № 3

### КАРТОЧКА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ИГРЫ

1. Ясна ли была цель игры и твоя роль.
2. Сумел ли ведущий добиться игрового состояния.
3. Оцени ведущего с точки зрения владения материалом, приемами игры, стиля общения.
4. Оправдала ли игра твои ожидания.
5. Что показалось наиболее интересным и запомнилось.
6. Появилось желание узнать больше об эпохе.
7. Хотел бы ты еще участвовать еще в похожей игре.
8. Твои предложения: как сделать данную игру более интересной.

## ПРИЛОЖЕНИЕ № 4

### ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРОВОГО УРОКА «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СРЕДНЕВЕКОВОЙ ЕВРОПЕ»

<b>Педагогические цели</b>	Создать условия для обобщения знаний об основных изменениях в социальных отношениях, экономике, государственном строе и культуре, которые происходили в период расцвета Средневековья. Урок является итоговым звеном в логической цепи уроков в 6 классе по истории Средних веков. Игровая соревновательная форма урока истории позволяет в нетрадиционной форме проверить знания учеников; акцентировать внимание на ключевых моментах; способствует развитию их самостоятельной познавательной деятельности; мотивирует школьников к изучению дополнительной литературы; способствует укреплению классного коллектива.
<b>Задачи урока</b>	<b>Образовательные:</b> повторить, обобщить, закрепить и систематизировать основные понятия и знания учащихся по ранее пройденному материалу по истории средних веков. <b>Воспитательные:</b> прививать культуру умственного труда, развивать умения работать коллективно, при этом самостоятельно находить правильное решение поставленной цели. <b>Развивающие:</b> расширить представления по данной теме, подготовить к восприятию нового материала, развивать логическое мышление.
<b>Тип урока</b>	Урок обобщения и систематизации знаний
<b>Форма урока</b>	Игровой урок с использованием ролевой игры и элемента соревнований.
<b>Планируемые образовательные результаты</b>	<b>Предметные:</b> учащиеся систематизируют знания об исторической эпохе, излагают и обосновывают суждения о значении наследия Средних веков для современного мира. <b>Познавательные:</b> школьники проводят обобщение, систематизацию и анализ исторического материала по заданным критериям. <b>Регулятивные:</b> ученики оценивают свою работу на уроке, анализируют свое эмоциональное состояние, принимают учебную задачу для самостоятельного выполнения. <b>Коммуникативные:</b> ученики договариваются и приходят к общему

	<p>решению в совместной деятельности, развивают культуру общения во время групповой работы, развивают умение отстаивать свою точку зрения.</p> <p><b>Личностные:</b> школьники проявляют положительное отношение к учебной деятельности, понимают чувства других людей, развивают свои творческие способности.</p>			
<b>Оборудование</b>	реквизит для участников, карточки с заданиями, жетоны-баллы.			
<b>Организационная структура урока</b>				
Этапы урока	Обучающие и развивающие компоненты, задания и упражнения	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Формы организации взаимодействия на уроке
I. Организационный момент	Вступительная часть	Приветствует учащихся. Проверяет готовность к уроку	Приветствуют учителя. Организуют свое рабочее место.	Фронтальная
II. Обобщение и систематизация знаний	Игровая часть	Класс делится на две команды, выбираются «артисты» и «знатоки». Победителем выходит та команда, которая наберет больше жетонов.	Выполняют задания ролевой игры.	Фронтальная, групповая
III. Итоги урока. Рефлексия.	Обобщающая беседа, заключительная часть	При окончании игры, подводятся итоги подсчетом баллов – жетонов. Отметкой пять награждаются все участники команды победителей и самые активные ученики другой группы.  Д/з: повторить изученный курс истории, подготовиться к итоговой контрольной работе.	Отвечают на вопросы, оценивается работа групп, учитель выставляет оценки группе победителей и самым активным ученикам на уроке.	Фронтальная, групповая

Организационная структура урока	Планируемые образовательные результаты			
	Этапы урока	Формируемые умения (УУД)	Предметные	Формы контроля
I. Организационный момент	<b>Личностные:</b> проявляют положительное отношение к учебной деятельности.			
II. Обобщение и систематизация знаний	<p><b>Познавательные:</b> проводят обобщение, систематизацию и анализ исторического материала.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> договариваются и приходят к общему решению в совместной деятельности.</p> <p><b>Личностные:</b> понимают чувства других людей.</p>	Систематизируют знания об исторической эпохе, излагают и обосновывают суждения о значении наследия Средних веков для современного мира.	Ролевая игра, соревнование команд.	
III. Итоги урока. Рефлексия.	<p><b>Регулятивные:</b> оценивают свою работу на уроке, анализируют свое эмоциональное состояние.</p> <p><b>Личностные:</b> понимают причины успеха в учебной деятельности</p>		Оценивание работы учащихся на уроке	