**Методическая разработка: Роль игры на уроках истории**

**Учитель истории и обществознания**

**Гутина Е.Р.**

 Для познавательного интереса обучающихся, одной из форм урока, является игра. Игровая деятельность на уроках способствует повышению заинтересованности предметом и облегчает усвоение тем. Кроме этого игра является основным видом деятельности ученика и одновременно главным средством в изучении предмета, а также условием интеллектуального развития.

 Цели игры на уроках истории: воспроизведение в памяти, углубление и усовершенствование знаний, осуществление поиска, развитие логического мышления, использование знаний в нестандартных ситуациях.

**ИГРА 1«Найди ошибки»**

Учитель заранее подготавливает несколько листов с текстом №1 (без ошибок) по изучаемой теме, а также столько же листов с подобным текстом №2, в котором нарочно сделаны ошибки (примеры текстов помещены ниже). Ребята могут работать с ними как индивидуально, так и разбившись на пары или на группы по 4 человека (2 парты объединяются). Учитель объясняет суть игры:

«Ребята, у каждого из Вас (у каждой группы) на парте лежит лист с текс-том. Вы должны внимательно изучить содержание рассказа. На эту работу вам дается 10 мин. За это время каждый должен внимательно ознакомиться с содержанием. Через 10 мин. этот текст будет собран, и вы получите другие листы с похожим текстом. Только в нем будут ошибки, которые вам надо найти. Победит тот (та группа), кто правильно обнаружит наибольшее количество ошибок. Итак, время пошло. Работая с текстом №2 (с ошибками), ребята должны заполнить табличку:
Ошибка Правильный вариант

1)

2)
Например, текс: **Образование в России во второй половине XIX века**
 «Долгое время в России уровень грамотности народа был крайне низким, что являлось наследием крепостной эпохи. В некоторых губернских и уездных городах неграмотность достигала 70~80%. В деревне положение было еще хуже. Развитие рыночных отношений остро поставило вопрос о начальном народном образовании. Помимо государственных школ существовали земские, городские, церковно-приходские и воскресные школы начального образования. Уже к концу 90-х гг. начальное образование в сельской местности охватило несколько миллионов учащихся. Основой среднего образования стала классическая гимназия, в значительной мере оторванная от запросов жизни. С 1862 г. появились женские гимназии. К концу XIX в. на территории России существовали 81 мужская и 64 женских гимназий. Действовали также неполные гимназии, называвшиеся прогимназиями. Прочно вошел в историю печально известный циркуляр (особое распоряжение) о «кухаркиных детях», ограничивающий поступление в гимназии «детей кучеров, прачек, мелких лавочников и т.п.». Наряду с этим существовали реальные училища для мальчиков из средних слоев населения, где делался упор на изучение физики, химии и новых языков. Продолжился рост высшей школы. Число студентов в университетах с 1862 г. да сер, 90-х гг. увеличилось втрое (в университеты имели право поступать только выпускники гимназий). Гораздо медленнее, чем того требовала жизнь, развивалось высшее техническое образование. В 60-х годах на общественные средства были открыты консерватории в Петербурге и Москве. В отличие от казенных учебных заведений, юноши и девушки обучались здесь совместно».

 **Текст 2 (с ошибками). Образование в России во второй половине XIX века**

«Долгое время в России уровень грамотности народа был крайне низким, что являлось наследием эпохи реформ. В некоторых губернских и уездных городах неграмотность достигала 100%. В деревне грамотных было больше. Развитие рыночных отношений остро поставило вопрос о начальном народном образовании. Помимо государственных школ существовали земские, городские, церковно-приходские и воскресные школы начального образования. Уже к концу 90-х гг. начальное образование в сельской местности охватило несколько тысяч учащихся. Основой среднего образования стал классический лицей, в значительной мере оторванный от запросов жизни. С 1862 г. появились женские лицеи. К концу XIX в. на территории России существовали 81 мужской и 64 женских лицеев. Действовали также неполные лицеи, называвшиеся полулицеями. Прочно вошел в историю печально известный манифест (особое распоряжение) о «дворничихиных детях», ограничивающий поступление в гимназии «детей кучеров, прачек, мелких лавочников и т.п.». Наряду с этим существовали профессионально-технические училища для мальчиков из высших слоев населения, где делался упор на изучение литературы и древних языков. Продолжился рост высшей школы. Число студентов в университетах с 1862 г. до сер. 90-х гг. увеличилось вдвое (в университеты, имели право поступать только выпускники лицеев). Гораздо медленнее, чем того требовала жизнь, развивалось высшее техническое образование. В 60-х годах на общественные средства были открыты консистории в Петербурге и Москве. Как и в казенных учебных заведениях, юноши и девушки обучались здесь раздельно.

После заполнения таблицы можно начинать обсуждение задания.

**ИГРА 2**

**«Реставрация» (игра на закрепление, повторение и обобщение исторического материала)**

Эта игра формирует одно из важных дидактических умений - умение составлять конспект. Как известно, конспект - это краткое изложение материала. Во-первых, нужно научиться сокращать слова, выделять главное и опускать второстепенное; во-вторых, необходимо научиться расшифровывать конспект, т.е. из краткой записи восстановить полный текст, максимально приближенный к исходному материалу.
Для игры на доске или на карточке пишется краткий конспект с сокращениями без точек и пропусками для общеупотребительных слов. Школьникам необходимо восстановить текст. Приведем несколько вариантов игровой задачи: «Представьте себе, что вы работники архива и нашли древние (старые) листы, местами почерневшие от сырости, чернила во многих местах размылись или выцвели. Вам надо восстановить текст».
Или: «Перед вами зашифрованный текст. Какие-то слова сокращены, некоторые пропущены. Вам нужно из минимального текста сделать максимальный».
 Игра может проходить по группам или индивидуально.

**ИГРА 3 «Герой, дата, событие»**

 Данный вид игры можно использовать на опережающие задание. Ученикам дается задание продумать описание героев по определенной теме, чтобы можно было догадаться о ком пойдет речь. В игре участвует весь класс, но желательно по группам. Ведущий подходит к участникам игры и просит одного из них назвать героя, другого - дату, а третьего - событие. Первый ученик называет имя героя, следующий участник - дату, связанную с этим героем, а третий — соответствующее событие. Другие группы должны определить о ком и о чем идет речь.

**ИГРА 4 «Отгадай героя»**

 Один из участников игры (водящий) выходит из класса. Ребята загадывают имена исторических деятелей. Вызывается водящий, он должен их отгадать. Ему разрешается задавать вопросы всем участникам игры. Но ответы на них могут быть только такими: «да», «нет», «отчасти».
Чтобы игра проходила более организованно, можно поставить такие условия, чтобы между ответом и новым вопросом прошло не более минуты, а также ограничить количество ответов до 10 (т.е. кто в ответах на 10 вопросов не отгадал имя героя, уступает место другому участнику).
 Эту игру удобно проводить после «Аукциона имен», когда на доске в наличии большой список имен, который дает возможность большего разнообразия при выборе героя как для отгадывающего, так и для тех, кто загадывает. Выигрывает тот, кто за меньшее количество вопросов сумел отгадать героя. Игра приучает учащихся логично размышлять, правильно ставить вопросы, сопоставлять ответы, приходить к правильным выводам.

**ИГРА 5 «Снежный ком»**

 Дается тема, например, «Куликовская битва». Первый участник игры называет имя какого-либо исторического героя, относящегося к данной теме (например, Дмитрий Донской), следующий участник должен сначала произнести то, что сказал первый, а затем добавить новое имя, понятие, связанное по смыслу с темой (например, Дмитрий Донской, Куликово поле). Новый участник дополняет этот ряд: Дмитрий Донской, Куликово поле, Непрядва. В конце концов получается длинный ряд имен и понятий, относящихся к определенной исторической теме.  Игра пройдет более организованно, если попросить всех играющих выйти к доске и встать в одну линию. Тот, кто ошибается или делает слишком длинную паузу, выходит из игры и садится на свое место. Линейка быстро редеет. Один из учащихся записывает на доске образовавшуюся цепочку и отмечает ошибки. Играющие стоят лицом к классу, поэтому записи на доске видны только учителю и выбывшим из игры. Игра завершается беседой, в которой определяется взаимосвязь слов, образовавших цепочку.

**ИГРА 6 «Переводчик»**

 Эту игру хорошо использовать при работе с терминами. Трудность усвоения различных терминов определяется сложностью научного языка. Зачастую школьники просто зазубривают определения, не понимая их смысла.
 В процессе игры школьникам предлагается перевести историческую фразу с научного языка на доступный. Например: «Разночинцы - межсословная категория населения, в основном занимавшаяся умственным трудом = люди разного чина и звания, получившие высшее образование = выходцы из разных сословий, пополнившие ряды русской интеллигенции».
Учитель предлагает всем желающим высказать разные варианты.
Самые интересные, доступные и лаконичные фразы могут записываться в специальный исторический справочник, который ведут ученики.

**ИГРА 7 «Анаграммы»**

 Может быть сконструирована по любой теме, например, по теме «Культура Древней Греции». В игре потребуется знание древнегреческих драматургов. Это имена драматургов, в которых нарушен порядок букв. Необходимо восстановить порядок букв и написать получившееся имя. Например: ЛИСХЭ, ДИПИЭВР, НАФАСТИРО, ЛОФОКС (ЭСХИЛ, ЭВРИПИД, АРИСТОФАН, СОФОКЛ.) сложные Игра позволяет в увлекательной форме закрепить для запоминания слова.

**ИГРА 8 «Рекламный тур»**

 Эта игра хорошо подходит для изучения тем по культуре. Необходимо представить страну, чтобы возникло желание ее посетить. Можно сформулировать задание таким образом: «Сегодня мы часто видим рекламу на телевидении, в газетах, на улице. Слово «реклама» происходит от латинского «громко кричать» и обозначает объявление, которым пытаются обратить внимание на определенные вещи, товары, события. Ваша задача заключается в том, чтобы создать рекламу той страны, историю которой мы изучили. Текстовый и иллюстративный материал должен информировать потенциальных туристов о выдающихся исторических памятках, которые здесь находятся. Реклама может содержать символ страны, которую вы предлагаете посетить, слоган, которым вы попробуете передать наиболее интересную информацию»