**Применение игровых технологий на уроках истории**

Одним из проверенных способов мотивации обучения учеников, формирования у школьников познавательного интереса является игра. Игровая деятельность на уроках способствует повышению заинтересованности предметом и облегчает усвоение технических вопросов. С другой стороны, игра является основным видом деятельности ребенка и одновременно главным средством и условием интеллектуального развития ученика, поскольку, прежде чем научиться глубоко осознавать суть причинно-следственных связей, человек должен пройти в детстве период умственных упражнений, которые и повлияют на становление собственного видения предметов и явлений.

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

 **«Узнай историческую личность по описанию»**

Учитель предлагает ученикам описание внешности исторической личности или его деятельности. Задача учеников заключается в том, чтобы узнать по описанию историческую личность или же соотнести описание с портретом.

Например, на уроке истории России в 6 классе учащимся предлагается узнать личность по описанию:

Его призвали новгородцы,  Порядок навести в земле словенской. Сей князь, делами неприметный, Стал основателем династии навечно. (Рюрик)

**«Сколько способов применения предмета?»**

Учитель предлагает фото или рисунок какого-то предмета быта древних людей, их орудия труда и т.п. Ученикам необходимо назвать как можно больше разнообразных способов их применения. Победит тот, кто назовет наибольшее количество функций предмета (способ применения может быть нетрадиционным, но реалистичным). Игра активизирует и развивает креативное мышление.

Например, в 5 классе в процессе изучения первобытного общества, учащимся предлагается найти способы применения ручного рубила.

 **«Бюро находок»**

Учащимся показываются предметы, которые в исторической традиции связаны с деятельностью определенной личности или государства. Ученики должны установить, какому деятелю или к какому государству относятся данные предметы.

Например, в 5 классе, на уроках обобщения по теме «Древний Восток» учащимся предлагается соотнести вещи с государством-изобретателем. Например, пачку чая, рис, бумагу, шелковый платок учащиеся должны соотнести с Древним Китаем, шахматы – с Древней Индией, пурпурный цвет, финики – с Финикией.

**«Рекламный плакат»**

Это упражнение позволяет посмотреть на заранее изученный материал с практической точки зрения. 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».

**«Покажи ответ на карте»**

Игра принадлежит к разряду историко-географических викторин. Учитель задает вопросы, с помощью которых проверяет географические знания учеников, а они отвечают, показывая ответ на карте.

Например:

Горы на севере Италии (Альпы); Море, которое омывает берега Италии с востока (Адриатическое); Самая большая река в Италии (Тибр); Вулкан на Аппенинском полуострове (Везувий) и т. п.

Для проведения игры вырезаются карты, наклеиваются на картон, а потом ножницами каждая карта разрезается на части (пазлы). Задание заключается в том, чтобы правильно сложить карты.

**«Синквейн»**

В переводе с французского слово «синквейн» означает стихотворение, состоящее из пяти строк, которое пишется по определенным правилам. Для чего используются: обогащает словарный запас; подготавливает к краткому пересказу; учит формулировать идею (ключевую фразу); позволяет почувствовать себя хоть на мгновение творцом; получается у всех.

Например, синквейн о Геродоте.

умный, образованный

Путешествовал, наблюдал, записывал

Отец истории

**Игра «да-нет»**

Ученик выходит к доске. Учитель поднимает над ним крупно отпечатанное на листке (или на экране, к которому ученик стоит спиной) слово. Весь класс видит загаданное слово, кроме вышедшего к доске.

Теперь ученик задаёт вопросы, остальные отвечают “Да” или “Нет”.  Ученик может адресовать свои вопросы конкретным ученикам.

На столе лежат карточки с понятиями по изученной теме. Ученики по очереди выходят, вытягивают карточку с понятием. Теперь надо изобразить данное понятие при помощи жестов и мимики. После того, как понятие будет отгадано, ученик говорит полное определение данного понятия.

**«Историческая цепочка»**

Найти третье лишнее и объяснить, почему оно лишнее.

1.Амон-Ра, Осирис, Тутмос

2.Тигр, Урук, Евфрат

**«Кому могут принадлежать слова?»**

1) «Как утренняя тень, исчезну без следа, меня с лица земли сотрут, как плесень, но не исчезнет след упорного труда» (раб)

2)Книга нужнее построенного дома, лучше роскошного дворца, лучше статуи в храме (Писцы)

3) «Половина ячменя досталась червям, гиппопотам съел немало, мышей множество, саранча нападала, домашний скот ел, воробьи крали. Горе мне!» (крестьянин)

4) «Я …царь справедливый, которому бог солнца даровал законы. Мои слова превосходны, мои дела бесподобны». (Хаммурапи)

**«РОЛЕВАЯ  ИГРА»**

 Учебная игра, в ходе которой участники имитируют реальную ситуацию путем выполнения назначенных ролей. Цель проведения ролевой игры заключается в приобретении опыта поведения  или обращения, а также определенных навыков. Каждый участник должен знать идею роли и цель ролевой игры вообще. Важно дать группе выйти из роли по окончании  игры и каждому – сказать несколько слов о своих чувствах, впечатлениях или мыслях. Ролевую игру используют как наиболее эффективное средство наглядного освещения содержания и сути тематики.

**«ИСТОРИЧЕСКИЙ  ФУТБОЛ»**

 Перед проведением игры участники знакомятся с литературой по заданной теме и готовя пять-восемь заданий.  Группа распределяется на 2 команды. В них распределяются роли: нападение, защитники, вратарь. Команда нападения, которой выпало выступать первой, ставит вопрос группе защиты второй команды. Если защитники отвечают правильно. Их команда получает право ставить вопрос. Если неправильно. Вопрос переходит к вратарю. Если и тот не знает ответа. Команда получает гол. Обеим командам насчитываются баллы. Набранные во время игры.

**«СУНДУЧОК»**

В конце урока учащимся предлагается взять в руки сундучок, каждый по очереди должен рассказать,  какие знание по рассматриваемой теме он возьмет в дорогу или даже ощущения от  мероприятия или общения.

**«Исторические задачи»**

Например, 1). в 2010 г. археологи нашли останки древнего поселения, которое было разрушено 500 лет назад. Когда произошло это событие? (1510 г.);

2). Один древний путешественник, побывавший в Индии, вернулся на родину.

Если бы ты только знал, - рассказывал он приятелю, - какая удивительная страна Индия! Там на кустах растет белая шерсть.

Приятель принял эти слова за шутку:

Ну какой же ты выдумщик ! Не хочешь – не верь! Я видел собственными глазами, как земледельцы срезают белую шерсть с кустов, точно с овец, и делают из нее красивые ткани... Но самое необыкновенное даже не эта шерсть, а то, что индийцы добывают мед без всяких пчел. Они выжимают сок из тростника и уваривают его на огне. Сок становится твердым хрустит на зубах подобно соли, а на вкус он слаще пчелиного меда! Вранье!.. На свете нет ничего слаще пчелиного меда!

Лгал ли путешественник? Почему его рассказ встретил недоверие и удивление? (Путешественник не лгал, так как он рассказывал о хлопке (белая шерсть) и сахаре).

**Интеллектуальная игра «Самый умный»**

Оборудование:

Квадрат с25 секторами (5х5) разных цветов:

-         5 зеленых секторов – «Исторические задачи и вопросы»

-         5 желтых секторов – «Вопрос соперника»

-         5 синих секторов – «Угадай кто»

-         5 оранжевых секторов – «какой бог изображен»

-         5 красных секторов – «Кому принадлежат слова?»

Сектора пронумерованы от 1 до 25

Барабан с номерами.

Правила игры:

В игре принимают участие 2 команды.

1.Участники игры по очереди вытягивают из барабана номера и отвечают на вопросы, получая жетон за каждый правильный ответ. Если игрок не дал правильного ответа , то ответить на вопросы может любой желающий.

2. Победителем игры считается тот, кто набрал наибольшее количество жетонов.

**«Историческая инсценировка».**

Позволяет учащимся вжиться в роль своего героя, способствует развитию интереса к предмету, более детальному изучению материала темы, творческих способностей.

Таким образом, игры на уроках истории – это неотъемлемый компонент обучения. Выстроенные на основе использования наглядности, игры стимулируют творческую активность и познавательный интерес школьников, способствуют лучшему усвоению материала и запоминанию порой сложных понятий и личностей.