Игровая технология как средство активизации познавательной деятельности

учащихся на уроках истории

Каждый учитель хочет, чтобы его уровки были интерсными, увлекательными и запоминающимися. Игра является одной из уникальных форм, позволяющих сделать интересной и увлекательной работу учащихся. Сегодня постоянно расширяется предметно-информационная среда, но все источники предоставляют, в основном, материал для пассивного восприятия. Игра по своей природе синтетична, она органично объединяет эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности. Это естественная для ребенка форма обучения, часть его жизненного опыта. Игра – это мощный стимул в обучениИ, это разнообразная и сильная мотивация. Посредством игры гораздо активнее и быстрее происходит возбуждении познавательного интереса. В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже сухую информацию оживить и сделать яркой, запоминающейся. Это форма, которая противостоит пассивному слушанию или чтению. В процессе игры интеллектуально-пассивный ребенок способен выполнить такой объем работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации. В научно-педагогических исследованиях об игре даже появился термин «эмоциональный ускоритель» обучения. Основой успешного освоения любого учебного предмета, и в том числе истории у подростков является познавательная потребность, основанная на эмоциональном восприятии окружающего мира и на привлекательности самого процесса деятельности. В игре овладение знаниями становится новым уникальным условием сплачивания сверстников, условием обретения интереса и уважения друг к другу, а по ходу – и «обретение себя».

Классификация игровых ситуаций:

1) по сущностной игровой основе:

- игры с правилами;

- ролевые игры;

- комплексные игровые системы.

2) по дидактическим целям:

- игры для изучения нового материала;

- игры для первичного заключения новых знаний;

- обобщающие игры;

- комбинированные уроки с элементами игры.

3) по межпредметным связям:

- историко-литературные;

- историко-географические;

- историко-математические.

4) по источнику познания:

- игры на основе устного изложения материала;

- игры на основе работы со средствами наглядности;

- игры на основе практической работы учащихся.

5) по количеству участников:

- индивидуальные;

- парные;

- групповые;

- массовые.