МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ

УЧРЕЖДЕНИЕ «ШКОЛА № 86 ГОРОДА ДОНЕЦКА»

**Дидактические игры на уроках истории**

Подготовила:

 Соляниченко Галина Николаевна

 учитель истории и обществознания,

 учитель –методист

Донецк,2024

 Игра является одной из уникальных форм, позволяющих сделать интересной и увлекательной не только работу обучающихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению материала.

 Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире постоянно расширяется предметно - информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети за последнее время значительно увеличили поток получаемой детьми информации, и ее разнообразие. Но эти источники представляют, в основном, материал для пассивного восприятия. Важной задачей школы становится развитие универсальных учебных действий. Развить подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Сказанное не означает, что обучение следует вести лишь в игровой форме. Необходимо осуществлять постепенный переход от игры к учению: активно вести поиск форм познания одновременно с внедрением специфических для учебной деятельности приемов и методов.

 Целью приведенных ниже игр, несомненно, становится активизация познавательной деятельности учащихся, тренировка зрительной, слуховой памяти, формирование целого ряда необходимых умений.

 ***Дидактические игры на изучение нового материала***

**Игра «Добудь ответ»** опирается на необходимость поиска информации самостоятельно из разных источников. Ученики получают ряд вопросов или заданий, на который надо найти ответ в интернете или в предложенной книге в течение ограниченного времени. Задания лучше использовать такие, чтобы для поиска ответа в интернете или книге нужно было бы прикладывать различные усилия, побуждающие к выбору оптимального варианта. Само задание составлять так, чтобы оно побуждало к познавательной деятельности. Выигрывает группа, быстро и правильно ответившая на все вопросы. Возможность использовать интернет на уроке очень привлекает учащихся, при этом формируется умение выбирать нужное из всего потока информации.

**Игра «Новый учитель»** требует дополнительной подготовки избранного заранее ученика (можно использовать как награду или составить определенную схему), который вместо учителя объясняет часть материала на уроке. Учитель должен обязательно проконтролировать подготовку ученика, помочь отобрать материал и подобрать методы и средства. Блок ученика на уроке не должен быть слишком длинным, чтобы не потерять внимание одноклассников. В конце четверти (семестра), когда все желающие ученики побывали в роли учителей, подводятся итоги и выбирается самый успешный учитель.

**Игра «Учитель -ученик».** Используется при работе с текстом учебника. Один учащийся читает текст. Все следят за ним. Когда он дочитает текст, учитель даёт возможность несколько секунд всем просмотреть прочитанное. Затем объявляет какой вариант-учитель, а какой - ученик. «Учитель» по учебнику проверяет пересказ текста пункта «учеником». Может задавать наводящие вопросы, но тогда оценка у ученика будет ниже. «Ученик» делает вывод. «Учитель» оценивает. И так дальше. Настоящий учитель меняет роли. Иногда настоящий учитель может объявить повторно тех же учителем и учеником. Это условие игры не даёт возможности просчитывать учащимся: кто же сейчас будет учеником. Поэтому все внимательно прочитывают текст пунктов во время игры. В основном, данная игра интересно и результативно проходит в 6-7 классах, где в учебниках небольшие по объёму пункты параграфа. Учащиеся не повышают друг другу оценки за пересказ, потому как есть условие: если настоящий учитель сомневается в оценке, выставленной учителем ученику, то он вызывает того ученика к доске для пересказа того же текста пункта параграфа. Ту оценку ,которую он получит за пересказ ставит учителю ,а у ученика остаётся заработанная им оценка в игре.

**Игра «Дерево познания»** помогает учащимся ставить вопросы к изучаемому историческому материалу. По ходу объяснения материала или работы с текстом записать 5 вопросов на отдельных клейких листах и прикрепить к дереву познания, подготовленному учителем (одного такого дерева вполне хватит на учебный год при условии наличия места в кабинете). В конце урока или на следующем уроке на эти вопросы отвечают учащиеся, срывая листочки как плоды.

**Игра «Найди ошибки»** может с успехом использоваться на уроках обобщения или закрепления изученного материала, при изучении нового материала работа строится на основе работы с текстом правильным в течение определенного времени(в зависимости от сложности текста и количества времени на уроке).Затем учитель собирает эти и раздает другие листы с похожим текстом. Только в нем будут ошибки, которые необходимо найти. Помимо занимательности, при регулярном использовании данной игры заметно улучшается зрительная память учащихся.

**Игра «Три предложения».** Это несложная игра с некоторы​ми правилами. В ее основе лежит логическая операция по выделению главного. Условный компонент, делающий игру занимательной, достигается посредством правила изложить это «главное» в трех простых предложениях. Без него нет игры - есть обычное учебное задание. Один из вариантов этой игры -работа с печатным текстом. Это может быть пункт из параграфа учебника или документ. Прочитав текст, учащиеся передают его содержание тремя простыми предложениями. Побеждает тот, у кого рассказ короче, при этом точно передается содержание.

**Игры- головоломки, ребусы, кроссворды** так же могут использоваться на уроках изучения нового материала. Чаще эти задания выполняются по ходу рассказа учителя или сразу после него.

***Игры на закрепление, повторение и обобщение исторического материала.***

**Игра «Аукцион».** Эта игра проводится после прохождения одного из исторических периодов, например по теме «Эпоха Ивана Грозного». На уроке обобщения предлагается ребятам игра: «Продается» оценка «5». Каждый из учащихся может ее «купить». Для этого ученику нужно назвать любое историческое лицо, жившее в эпоху правления царя Ивана IV. Любой другой «участник торгов» может назвать более высокую «цену», назвав другого современника Ивана Грозного. При этом называемые имена не должны повторяться. Повторившийся участник выбывает из игры. Каждое имя записывается на доске и в тетрадях (это делает повторение более эффективным). Если ученик называет малоизвестное лицо, то надо сказать о нем несколько слов! Если после очередного названного имени возникает пауза, медленно ударяется молотком три раза; ребята за это время могут назвать других исторических героев. Выигрывает тот, кто последним назовет имя героя. После третьего удара молотком никто не должен произносить имен. Победитель получает «5».

**Игра «Исторические пятнашки».**Для формирования практических навыков по уяснению хро​нологической последовательности исторических событий,  повторению дат ис​пользуется игра **«Исторические пятнашки».** Эта игра проводится на уроке обобщающего повторения . На доске рисуется квадрат, делится на 16 клеток, в которых записаны даты. Ученикам предлагается восстановить даты в восходящем хронологическом порядке. Показывая указкой на дату, необходимо назвать событие, о котором идёт речь:

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

**Игра «Мнемотехника» (искусство запоминания).** Игра направлена на развитие памяти и внимания учащихся**.** По определенной теме необходимо заранее подготовить 30 слов (фамилий, названий, терминов) Эти слова учителю необходимо рассортировать по степени мнемонической сложности: в первом десятке — достаточно простые для запоминания, во втором сложнее, в третьем наиболее трудные для запоминания слова или словосочетания. Игра проводится в три тура. Учитель зачитывает слова для первого тура, ученики внимательно слушают, ничего не записывая. Когда учитель перечислил все 10 слов, учащимся дается время (3 минуты) для записи слов, которые они запомнили. По прошествии времени учитель выявляет победителя — того, кто запомнил больше всех: «Поднимите руки, кто записал 10 слов? « (или 9 слов, 8 и т.д., пока не выяснится, кто является автором самого длинного списка).

Подобным образом проводятся 2-й и 3-й туры. Тот, кто победил во всех 3-х

 турах, получает оценку.

По теме «Отечественная война 1812 г.» могут быть использованы следующие слова:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| I тур | IIтур | III тур |
| БородиноНаполеонБатареяКанонадаБаталияШтурмСражениеСмоленскПожарпартизаны | Барклай де ТоллиКутузовКоновницынЕрмоловГорчаковТучковРаевскийПлатовДавыдовБагратион | РедутДавуНейТарутиноБерезинаФилиТормасовФлешиШевардиноБогарне |

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

Данную игру можно провести:

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

**Игра «Исторический снежный ком».**В игре принимают участие несколько человек, которые выходят к доске и строятся в одну линию.  При изучении темы «Куликовская битва» была проведена данная игра. Первый участник игры называет имя исторического героя, например «Дмитрий Донской». Следующий участник должен сначала повторить сказанное первым, а затем назвать другое имя, слово или словосочетание, например,  «Дмитрий Донской, Куликово поле». Следующий повторяет слова 1 и 2 участников, добавляя слово. В конце концов получается длинный ряд, относящийся к теме «Куликовская битва». Если участник игры ошибается или делает длинную паузу, то он выходит из игры и садится на своё место. Победителем оказывается тот, кто останется последним и скажет правильно всю получившуюся  цепочку.

 **Таким образом,** игра создает особые условия, при которых может развиваться творчество. Суть этих условий заключается в общении “ на равных” , где исчезает робость, возникает ощущение – “ я тоже могу”, то есть в игре происходит внутреннее раскрепощение.

В игре ребенок может осуществлять самостоятельный поиск знаний. В игре происходит огромная воспитательная работа.

В игре “ именно овладение знаниями становиться новым уникальным условием сплочения школьников – сверстников, условием обретения интереса и уважения друг к другу, а по ходу – и “ обретения себя”

*Список использованной литературы:*

1. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр. М. 1997г.

2.Игры и занимательные задания по истории. Авт.- сост. Субботина М.А.-М. «Дрофа» 2003.

3.История. 5-11 классы: технология современного урока/ авт.-сост. В.В. Гудкова и др. –Волгоград: Учитель, 2009./ 207с.: ил.

4. История. 5-11 классы: игровые технологии на уроках истории и внеклассных занятиях / авт.-сост. Ярцева Н.Н и др. –Волгоград: Учитель, 2009.- 95с.:ил.

5.Кульневич С.В., Лакоценина Т.П. Современный урок. М. «Учитель», 2005.