**Использование игровых технологий на уроках истории**

**в условиях ФГОС.**

***Чему бы ты ни учился, ты учишься для себя.***

***Петроний***

 Современная психолого-педагогическая наука утверждает: для того чтобы учение было эффективным, у ребенка необходимовызвать положительное отношение к тому, чему мы хотим его научить.Требуется высокий уровень мотивации осознанной потребности в усвоении знаний, умений, навыков, чтобы школьник стал активным и заинтересованным на уроке. Применение игровых технологий на уроках истории позволяет вызвать у учеников живой интерес, предоставить дополнительную информацию об истории вообще и конкретно об историческом факте, дать более глубокие знания, которые выходят за рамки школьной программы, что обеспечивает достижение высокого уровня знаний. На таких уроках и занятиях по истории школьники учатся дискутировать, рассуждать, доказывать, отстаивать свое мнение.

**Игры при изучении нового материала на уроках истории.**

 ***Игра «Переводчик».*** Эта игра хороша 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 разговорник, который помещается, например, на стенде исторической информации в кабинете.

 ***Игра «Три предложения».*** Учитель зачитывает короткий рассказ или документ. Ученикам необходимо внимательно выслушать и передать содержание рассказа или документа тремя простыми предложениями. Побеждает тот, у кого рассказ короче и при этом точно передает содержание. Другой вариант игры – работа с печатным текстом. Это может быть отрывок из учебника. Три простых предложения ребята могут записать в тетради. В этом случае удобно выявить победителя. Эта игра помогает развить очень важное умение – выделять главное, на котором основываются и навыки работы с документом, и ориентирование в информационном потоке, а также умение составлять план, конспект, реферат.

 ***Игра «Живая картина».*** Ученикам дается задание изобразить какое-либо историческое событие: «Сбор дани», «Продажа крепостных», «Декабристы на Сенатской площади», «Военный совет в Филях» и т.д. или какое-нибудь известное историческое полотно: «Переход Суворова через Альпы», «Боярыня Морозова», «Утро стрелецкой казни» и тому подобное.

 Учитель по ходу объяснения нового материала может «рисовать живую картину» с помощью учащихся, раздавая им соответствующие роли. Например, при изучении темы «Либеральные реформы 60-70 гг. XIX века в России» раскрывая суть судебной реформы, учитель рисует картину пореформенного окружного суда: сидящий на первой парте среднего ряда ученик определяется судьей, целый ряд из 12 человек назначается присяжными заседателями, из оставшихся учащихся по ходу объяснения выбираются и рассаживаются в соответствии с ситуацией прокурор, защитник, подсудимый.

 ***Игра «Дерево мудрости».*** Учащиеся учатся ставить вопросы к изучаемому историческому материалу. На уроке, когда изучается новый материал, ребятам дается задание: по ходу объяснения или работы с текстом записать на трех листочках три разные по уровню сложности вопроса и задания к нему. После изучения материала листочки сдаются. Наиболее интересные оцениваются, оформляются в виде «яблок» или «листьев» и прикрепляются к «Дереву мудрости» (красные задания – на «5», желтые – на «4», зеленые – на «3»); на следующих уроках при проверке знаний вызываемые ученики «срывают» плод или лист, читают вопрос и отвечают на него.

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

 ***Игра «Аукцион имен».*** Эту игру целесообразно проводить на уроках обобщения. На аукционе продаётся оценка « пять». Каждый из учащихся может купить её, то есть подняв руку, назвать любое историческое лицо, жившее, скажем, в эпоху правления царя Ивана Грозного. Ребята называют известные им имена его современников, которые записываются на доске ( для этого назначается специальный ученик). При этом мало известные имена комментируются. В момент затухания активности учеников учитель ударяет молотком медленно три раза. Выигрывает тот ,кто последним до третьего удара молотка , смог назвать имя ещё одного героя. Он получает оценку «пять».

 Второй вариант игры заключается в следующем. Учащимся предлагается записать в тетрадях максимальное количество исторических имён, касающихся определённой темы. На эту работу отводится время, предположим пять минут. Через пять минут объявляется аукцион. Предлагается начальная цена (допустим, 6 условных единиц). « Кто может предложить больше?» Участники называют свои цифры ( по количеству имён в списке). Победитель получает оценку «пять».

 Таким же образом можно провести аукцион дат ,событий.

 ***« Исторический снежный ком».*** Задаётся тема, например «Куликовская битва». Первый участник игры называет имя какого-либо исторического героя, относящегося к данной теме (например, Дмитрий Донской), следующий участник сначала должен произнести то, что сказал первый, а затем добавить новое имя, понятие, связанные по смыслу с темой (например, Дмитрий Донской, Куликово поле). Новый ученик дополняет этот ряд: Дмитрий Донской, Куликово поле, Непрядва. В конце концов, получается длинный ряд имён и понятий, относящихся к определённой исторической теме.

 Игра пройдёт более организованно, если попросить всех играющих выйти к доске и встать в одну линию. Тот, кто ошибается или делает слишком долгую паузу, выходит из игры и садится на своё место. 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.

***«Историческая азбука***». Задаётся буква, допустим, «И». Ребятам по одному, парами или по четыре человека (две парты объединяются) предлагается за определённое время написать список, состоящих из слов, начинающихся с этой буквы и тесно связанных с изучаемой темой. Побеждает команда с самым длинным списком.

 ***«Турнир».*** В этой игре два ученика соревнуются в своих знаниях. Определяется тема. Игра начинается со жребия, кому первому начинать. Далее первый участник должен задать вопрос по данной теме, второй участник отвечает. Если он ответит правильно, то сам задаёт вопрос, на который отвечает первый участник турнира. Беседа идёт до тех пор, пока кто либо из участников даст неверный ответ или не сможет задать вопрос. Победитель тот, кто последним дал правильный ответ и задал свой вопрос, оставшейся без ответа.

 ***«Продолжи рассказ».*** В этой игре двое участников (или весь класс должны по одному предложению рассказать материал изучаемой темы. Один начинает, другой продолжает. Выигрывает тот, чьё предложение было последним, в тоже время как другой уже не сможет больше ничего вспомнить.

 ***«Герой, дата, событие».*** В игре участвует весь класс. Ведущий проходит мимо участников игры (которые сидят, как обычно, за партами) и просит одного из них назвать героя, другого - дату, связанную с этим героем, а третий – соответствующее событие.

 Игровые технологии интересны учителю, работающему со средним звеном школьников. А подростковый возраст характеризуется психологами как «переломный» период в развитии личности, отличающийся трудностью в обучении, быстрой утомляемостью, неустойчивостью психики. Основой успешного усвоения предмета, и истории в том числе, у подростков является познавательная потребность, основанная на эмоциональном восприятии мира и на привлекательности самого процесса деятельности. Все это прекрасно реализуется в игре. Она позволяет расширить границы собственной жизни ребенка, исчезает робость, происходит внутреннее раскрепощение. Ребенок осуществляет самостоятельный поиск знаний. Занимательность условного мира игры делает положительно окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению исторической информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психологические процессы и функции ребенка.

**Список литературы**.

Борзова Л.П. Игры на уроке истории. – М.: ВЛАДОС – ПРЕСС, 2004.

Борцова Л.П. Игры на уроке истории. - М.,2005.

Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М.,2001.

Минкин Е.М. От игры к знаниям. – М.,2000.