

Современные технологии и методики эффективного усвоения учебного материала на уроках истории.

«Игра - путь детей к познанию мира, в котором
они живут и который призваны изменить»

(М. Горький)

Каждый педагог хочет, чтобы его уроки были интересными, увлекательными и запоминающимися. Учителям часто кажется, что достаточно хорошо знать предмет и уметь интересно рассказывать. Однако преподавание в школе очень скоро развеивает такое представление. Особенно в сегодняшней школе, которая, конечно же, не остаётся в стороне от перемен, происходящих в нашей стране. Как удивить современного школьника, который проводит массу времени не за книгой и в библиотеке, а за компьютером, причем в позиции активного игрока? Как решить одну из важнейших задач современного образования – задачу "формирования у обучающихся готовности эффективно организовывать свои внутренние и внешние ресурсы для принятия решений и достижения поставленной цели"?

Для этого на уроках истории используются различные формы и методы подачи учебного материала, инновационные технологии, которые способствуют формированию ключевых компетентностей обучающихся:

готовности к разрешению проблем;

готовности к самообразованию;

готовности к использованию информационных ресурсов;

готовности к социальному взаимодействию;

коммуникативной компетентности.

На мой взгляд, одной из технологий, формирующих вышеперечисленные компетентности учащихся, является дидактическая игра как одно из средств интенсификации обучения. (Интенсификация - от латинского *Intension* - "напряжение, усилие", *facio* - "делаю" - увеличение напряжённости, повышение производительности).

А. С. Макаренко, большой знаток ребячьих душ, часто в своих трудах возвращался к вопросу о роли игры в жизни детей. Многие педагоги, признавая, что в дошкольном возрасте игра является потребностью и основным видом деятельности ребёнка, забывают о том, что и в последующие годы она продолжает оставаться одним из главных средств и условий развития интеллекта школьника. А. С. Макаренко

характеризовал учебную игру как "могучее средство воздействия на детский коллектив".

Педагоги, использующие учебные игры в своей педагогической деятельности, единогласно отмечают, что "игра порождает радость и бодрость, воодушевляла ребят, обогащала впечатлениями", "помогала педагогам избегать назойливой назидательности", "создавала в детском коллективе атмосферу дружелюбия" и др.

Но до сих пор остаётся нерешённой проблема редкого применения игры в процессе обучения. Среди причин этого стоит назвать следующие:

многие игры не укладываются в урок,

требуют трудоёмкой подготовки и длительной организации,

максимальной активности учеников в деятельности не только на уровне воспроизведения и преобразования, но и на уровне творческого поиска.

Ещё одна причина заключается в однобоком понимании ведущей деятельности. Игру считают ведущей деятельностью лишь в дошкольном возрасте, а в дальнейшем её, по мнению некоторых педагогов, неизменно должно сменить учение "в чистом виде". Но не учитывается тот факт, что учение должно и может органично вписаться в спектр деятельности школьника и гармонично сосуществовать с игровой деятельностью.

Несмотря на это, материалы анкет, результаты интервьюирования выявили, что учителя заинтересованы в привлечении игровой и творческой деятельности на уроке. Значит, нужны игры, которые облегчат работу учителя, необходима эффективная методика организации игр, которая поможет решить дисциплинарные вопросы и сделать время, потраченное на игру, максимально эффективным, способствует формированию ключевых компетентностей учащихся. На уроках истории использование игровых технологий необходимо еще и потому, что обучающиеся могут не просто перерабатывать информацию, а переживать ее усвоение как субъективное открытие еще неизвестного для себя знания, могут «примерить» на себя роли различных исторических персонажей, почувствовать своеобразие исторической эпохи.

Все вышесказанное объясняет актуальность избранной мною темы.

В последние годы нетрадиционные формы уроков используются учителями истории довольно широко. Интерес вызван многими обстоятельствами. Утверждается новый стиль педагогического мышления, ориентирующегося на интенсивное и эффективное решение образовательно-воспитательных задач в рамках сжимающегося объема учебного времени, на творческо-поисковую самостоятельность школьников, модернизацию процесса обучения. Новое содержание исторического образования

включает альтернативные подходы к решению и оценке проблем прошлого, анализ ситуаций исторического выбора, нравственную оценку исторических личностей и событий. Рассмотрение этих вопросов без приобретения опыта ведения диалога, спора, дискуссии, без приобщения к творческой деятельности невозможно. Коммуникативный диалог – способность к моделированию и прогнозированию – это те качества личности, которые призван формировать школьный курс истории.

Игра на уроке истории – это активная форма учебного занятия, в ходе которого моделируется определённая ситуация прошлого или настоящего, «оживают» и действуют люди, участники исторической драмы. Цель игры – создание игрового состояния, специфического эмоционального отношения субъекта к исторической действительности.

Особенностями игры в среднем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на коммуникативную деятельность. Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека. Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательными возможностями. В этом и состоит феномен, что являлось развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений. Игру как метод обучения использовали с древности. Игра – специальный вид деятельности, свойственный человеку на всех этапах его жизненного пути.

Методологические возможности игры:

во-первых, игра – это мощный стимул обучения, это разнообразная сильная мотивация учения;

во-вторых, в игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление;

в-третьих, игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся;

в-четвёртых – умело организованная учебная игра позволяет задействовать в учебных целях энергию, которую школьники расходуют на «подпольную» игровую деятельность.

Учитывая особенности предмета истории можно выделить несколько уровней исторического мышления:

1. Игры, направленные на элементарные исторические знания, лежащие в основе структуры истории как учебного предмета. Например: игры – тесты, составление опорных конспектов, игры по типу Что? Где? Когда?, Поле чудес с историческим уклоном.

2. Игры, направленные только на хронологию. Так называемые исторические задачи в рамках урока – игры.

3. Игры, направленные на знания об основных сферах жизни общества, знания исторической личности. Например: игры – реконструкции, игровое моделирование, проблемная игра, игра – дискуссия, игра – имитация.

4. Игры, направленные на знания о внутреннем, духовном мире исторического человека, конкретных исторических событий. Например: психодрама, ролевая игра, социодрама.