**Формирование личностных качеств школьника**

**через игровые формы работы на уроках истории**

**Содержание:**

**1. Введение \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ с.2**

**2. Методические возможности игры\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ с.4**

**3. Некоторые формы игр\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ с. 6**

**4. Заключение \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ с.9**

**5. Список литературы \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ с.10**

**6. Приложение \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ с.11**

**Введение**

*История не терпит суесловья,*

*Трудна ее народная стезя.*

*Её страницы, залитые кровью,*

 *Нельзя любить бездумною любовью*

*И не любить без памяти нельзя.*

Ярослав Смеляков

 Свое выступление хотелось бы начать с обыкновенного, казалось бы, вопроса: Что такое модернизация?

 Исходя из исторического термина, **под модернизацией понимается длительный и сложный процесс изменения менее развитого общества, в ходе которого приобретаются новые качества более развитого общества, и охватывает разные сферы общества, в том числе и образование**. Оно то и является отличным полигоном для разного рода экспериментов. Но возникает вполне патриотический вопрос: интересно, какого более развитого общества приобретаются новые качества? Ну, так оставим этот вопрос без ответа, т.к. он разовьет множество дискуссий.

 Сегодняшние перемены в состоянии методики преподавания истории порождены пересмотром содержания гуманитарного образования в целом и освобождением его от ранних стереотипов в осмыслении важнейших исторических событий. В настоящее время практически каждый учитель истории применяет в своей деятельности нетрадиционные формы обучения школьников. На наш взгляд это связано со становлением нового стиля мышления учителей, ориентирующихся на эффективное решение образовательно-воспитательных задач в условиях более чем скромного количества предметных часов и усиление самостоятельной творческо-поисковой деятельности школьников, т.е. формирования учащегося как Личность с большой буквы.

 Школьные уроки истории должны побуждать подрастающего человека мыслить, вызывать желание дерзать, быть душевно причастным к деяниям народа, находить высшей смысл жизни. Мы, люди, - носители Прометеева огня. Нам нужно идти по следам прежних эпох, но идти не слепо, а творчески осваивать наследие предков, чтобы созидать новое бытие.

 Старушка, героиня рассказа В.М. Шукшина «На кладбище», говорит собеседнику о современной молодежи:

**- Вот и знают много, и вроде понимают все на свете, а жить не умеют. А?**

**Собеседник ей отвечает:**

**- Да где они там знают много! Там насчет знаний-то… конь не валялся.**

**Старушка:**

**- Да вон по сколь годов учатся!**

**Собеседник:**

**- Ну и что? Как учатся, так и знают. Для знаний, что ли, учатся-то?**

Результатом обучения истории, как и другим предметам, особенно гуманитарным, должно стать соответствие сознания и бытия у каждого нашего ученика. Это самая трудная педагогическая задача, но если она не выполнена, решение других не имеет смысла.

 Перед современным учителем истории вот уже целое десятилетие стоят задачи, навеянные пересмотром содержания предмета: альтернативные подходы к оценке событий прошлого, прогнозирование событий и явлений, неоднозначные этические оценки исторических личностей и хода событий. Само собой разумеется, что обслуживание этих вопросов на уроке невозможно без приобретения учащимися опыта ведения диалога и дискуссии, приобщения к творческой деятельности, коммуникативных умений и способности к моделированию ситуаций. Отсюда следует, что: «…арсенал форм современного учителя истории должен не только обновляться под влиянием усиливающейся роли личности учащегося в обучении, но и трансформироваться в сторону необычных, игровых форм преподнесения учебного материала».[[1]](#footnote-2)

 «Давно признано, что игра занимает значительную часть жизни ребенка. Ещё в восемнадцатом веке Ж.Ж. Руссо писал о том, для того, чтобы узнать и понять ребенка, необходимо наблюдать за его играми, а это значит, что, стремясь облегчить ученику выражение и исследование собственного эмоционального мира, педагог должен обращаться к этому концептуально-экспессивному миру. В отличие от взрослых, для которых естественной средой общения является язык, естественной средой общения ребенка является игра и разнообразная деятельность».[[2]](#footnote-3)

 О первостепенном значении игры, для естественного развития ребёнка свидетельствует тот факт, что ООН провозгласила игру универсальным и неотъемлемым правом ребенка. Точно так же, как детство имеет свой внутренний смысл и не является простой подготовкой к взрослости, точно так же игра имеет свою внутреннюю ценность и важна независимо от того, к каким последствиям она может привести. В отличие от работы, которая имеет определённую цель и направлена на выполнение какого-то определённого задания, игра внутренне сложна, не зависит от поощрения из вне и приводит внешний мир в соответствии с имеющимися у ребенка представлениями. Именно о формировании личностных качеств через игру мне бы хотелось сегодня поговорить.

**Методические возможности игры**

 «Игра для детей – способ научиться тому, чему их никто не может научить. Это способ исследования и ориентации в реальном мире, пространстве и времени, вещах животных, структурах, людях. Включаясь в процесс игры, дети научатся жить в нашем символическом мире – мире смыслов и ценностей, в тоже время, исследуя, экспериментируя, обучаясь».[[3]](#footnote-4)

 Остановимся на наиболее важных методических возможностях игры, которые могут быть использованы на уроках истории:

 во-первых, игра – это мощный стимул обучения, это разнообразная и сильная мотивация учения. Посредством игры гораздо активнее и быстрее происходит возбуждение познавательного интереса, отчасти потому, что ученику по своей природе нравится играть, другой причиной является то, что в игре, мотивов гораздо больше, чем в обычной учебной деятельности. Л. П. Борзова, исследуя мотивы участия школьников в играх на уроках истории, отмечает: «Некоторые подростки участвуют в играх, чтобы реализовать свои потенциальные возможности и способности, не находящие выхода в других видах деятельности. Другие – чтобы получить высокую оценку, третьи – чтобы показать себя перед коллективом, четвертые решают свои коммуникативные проблемы и т.п.»;[[4]](#footnote-5)

 во-вторых, в игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление. Уникальная особенность игры, состоит в том, что она позволяет расширить границы собственной жизни ребенка, вообразить то, чего он не видел, представить себе по чужому рассказу то, чего в его непосредственном опыте не было.

 в - третьих, игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся. В игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма урока 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-четвертых, игра создает особые условия, при которых развивается творчество учащихся. Суть этих условий заключается в общении на равных, где исчезает робость, возникает ощущение – «я тоже могу», т.е. в игре происходит внутреннее раскрепощение. Для обучения очень важно то, что игра является классическим способом обучения действием. В ней органично заложена познавательная задача и осуществляется поиск знаний. «Овладение знаниями в игре – новое, уникальное условие сплачивания сверстников, условие обретения интереса и уважения друг к другу, а по уходу – и обретения себя»,[[5]](#footnote-6) таким образом, помимо всего прочего, в игре происходит и огромная воспитательная работа.

 Современный преподаватель нередко сталкивается с тем, что историческое преподавание в школе страдает раздробленностью материала и событий. Нередко изученное на уроке ученик забывает еще до того, как узнает, к каким результатам приведет причинно-следственная связь. Так появилась идея изучать исторический материал блоками, которые включали бы цельные темы. Если материал всей темы просто предлагается на нескольких уроках через рассказ, лекцию, беседу, то это в большинстве случаев запутывает ученика, в его голове образуется каша из множества мелких подтем. Но те же события и факты, выстроенные в единую зрительную цепочку, ясно понимаемую учеником, переживаемую им, и к тому же, с выделенными, узловыми подвопросами и подтемами, приводят к получению нового качественного результата. Цельный взгляд на историческое событие может выглядеть как цепочка «причина, событие, последствия».

 Стоит лишь напомнить коллегам момент урока, когда они проводят тематическую игру. Сколько желающих поучаствовать в ней! Лес рук: «можно я», «можно мне». Или ситуацию опроса: - К доске пойдет… «Только б не я», «только б не меня». Я думаю это красноречивый пример в пользу игры. А если столько желающих, так почему бы через игру не формировать Личность.

**Некоторые формы игр**

 С разнообразием форм проведения игр каждый из нас знаком. Это ролевые

 игры, деловые, дидактические, интеллектуальные и др. К примеру, термин «ролевая игра» весьма многозначен. Мы рассматриваем ролевую игру как: «процесс создания игрового мира с погружением в него игрока как самостоятельной личности».[[6]](#footnote-7)

 Игровой же мир представляет собой множество органически связанных между собой действительных и возможных ситуаций. Создать его, разумеется, труднее, чем отдельную ситуацию, но это окупается богатством игровых возможностей. Чем продуманней замысел игрового мира, тем больше у игроков возможностей самореализовываться. Естественно, мир, пусть даже самый фантастичный, должен быть достоверным для игроков, иначе игра просто не получится. В процессе создания игрового мира значима каждая роль, так как чем разнообразнее роли, чем лучше они сыграны, тем полнее и интереснее создаваемый мир. Двух одинаковых ролей не бывает, как не бывает двух одинаковых людей в реальной жизни. И вообще, чем полнее социально и психологически воплощается роль, тем выше оценивается игрок. Таким образом, выбранная роль становится мощным стимулом к самовоспитанию.

 В последнее время деловые (имитационные) игры находят все более широкое применение. Имитационные игры используются для самоопределения учащихся в различных областях, а также для решения задач исследования, прогноза, апробирования намечаемых нововведений. Разрабатываются имитационные игры и как способ коммуникации между специалистами разных областей, как особый язык будущего. «В последнее время деловые (имитационные игры) игры находят все более широкое применение. Имитационные игры используются для самоопределения учащихся в различных областях, а также для решения задач исследования, прогноза, апробирования намечаемых нововведений. Разрабатываются имитационные игры и как способ коммуникации между специалистами разных областей, как особый язык будущего. «В основе деловой игры лежит имитационная модель, однако реализуется данная модель благодаря действиям участников игры».

 Они берут на себя роли административных работников или политических деятелей и разыгрывают заданную хозяйственную, управленческую или политическую ситуацию в зависимости от содержания игры».[[7]](#footnote-8)

При этом необходимо учитывать тот факт, что деловые или имитационные игры являются «серьезными» играми, а не развлечением или отдыхом. Можно выделить следующий прием к использованию деловой игры на уроках истории: игра выступает как модель реальных исторических событий и ситуаций, исход которых известен или используется как модель возможных в будущем исторических событий, прогнозируя возможный исход моделируемых событий в действительности. Кстати, примером интеллектуально-деловой игры, может служить экономическая игра «Монополия», которая разработана даже для маленьких детей. А они ведь в этой игре решают вполне взрослые экономические проблемы.

 Следует заметить, что работа над проектом – это тоже деловая игра. Проект – в переводе с латинского означает «самостоятельный поиск пути» («брошенный вперед»). Существуют разные типы проектов, но в школе применяется только один – учебно-познавательный.

 Учебно – познавательный проект – это: «ограниченное во времени, целенаправленное изменение определенной системы знаний на основе конкретных требований к качеству результатов, четкой организации, самостоятельного поиска решения проблемы учащимися». [[8]](#footnote-9) За определенное время (от одного урока до 2-3 мес.) учащиеся решают познавательную, исследовательскую, конструкторскую, либо другую задачу. Необходимо получить новые знания в ходе решения учебно-познавательной проблемы.

 При проведении деловых игр, обычно используются следующие принципы их организации, знание которых позволяет руководителю игры точнее сформулировать её назначение и сориентироваться при конкретных обстоятельствах своей деятельности:

* Полное погружение участников деловой игры в её проблематику. Этот принцип предполагает, что во время проведения игры ее участники должны заниматься изучением и анализом только тех вопросов, которые относятся к данной игре. В некоторых случаях целесообразно, чтобы игра продолжалась девять – одиннадцать часов в сутки, при этом желательно, чтобы и в нерабочее время участники игры продолжали общаться между собой. Такой марафон, естественно, требует тщательного продуманного плана проведения всех этапов игры. Это способствует созданию благоприятной атмосферы для творческой отдачи всех участников игры.
* Постепенное вхождение участников деловой игры в игровую ситуацию. Суть в том, что основные сведения для игры получают не до начала игры, а в процессе самой игровой деятельности и делается это через реализацию педагогического принципа от простого к сложному.
* Равномерная нагрузка – распределение материалов во времени и по возможностям игроков. Реализации этого принципа способствуют: использование тестов для оценки уровня компетентности играющих и для периодической оценки их знаний; перемещение участников группы на разных этапах игры (там, где это соответствует сценарию), их назначение на разные игровые должности; создание специальных ситуаций для демонстрации группе слабо изученных ею вопросов.
* Критерием отбора того или иного элемента правдоподобия игры должна быть оценка цели проведения деловой игры.
* Участие в игре лиц более высокого социального статуса, чем основные игроки. Участие учителей, классного руководителя, завуча или директора школы как действующего участника игры прямо сказывается на её достижениях.

 Об играх можно говорить бесконечно. Давайте попробуем почувствовать себя и включиться в игру. (Желающий) Сейчас я вам предлагаю вжиться в роль одного героя и внешне показать те качества, которые ему будут присуще, а остальные попробуют догадаться о ком идет речь?

- Этот человек небольшого роста, но с величественной осанкой. Даже когда он думает о предстоящем сражении, его подбородок гордо приподнят, взгляд суров. Подойдя размеренным шагом к окну, он кладет правую руку в среднюю петлицу своего мундира, а левую отводит назад за поясницу и вглядывается вдаль. И все придворные знают, что его в это время лучше не беспокоить. (Наполеон)

- Что вы прочувствовали, изображая этого героя?

**Заключение**

 Практика показала, что уроки истории с использованием игровых ситуаций, театрализованных форм, делая увлекательным учебный процесс, способствуют появлению активного познавательного интереса школьников. «На таких занятиях складывается атмосфера, где есть элементы творчества и свободного выбора. Развивается умение работать в группе: её победа зависит от усилий каждого. Достаточно часто это требует от ученика преодоления собственной застенчивости и нерешительности, неверия в свои силы».[[9]](#footnote-10)

Таким образом, реализуется принцип развития, который выражается не только в развитии интеллекта, но и в обогащении эмоциональной сферы и становлении волевых качеств личности, формирования адекватной самооценки.

 Игра на уроке истории – активная форма учебного занятия, в ходе которой моделируется определенная ситуация прошлого или настоящего, «оживают» и «действуют» люди – участники исторической драмы. Игровое состояние, возникающее у школьников в ходе игрового урока – специфическое, эмоциональное отношение к исторической действительности. Ученики заполняют «безлюдную» историю персонажами, которые они сами же и изображают в исторических играх разного типа.

 историческая игра побуждает ученика перевоплотиться в другого человека из прошлого или современности, заставляет его «прыгнуть выше себя», ибо он изображает взрослого, «примеривая на себя» далекий от его повседневной практики образ. Через понимание мыслей, чувств и поступков героев, которых учащиеся изображают в игре, школьники моделируют историческую реальность. При этом знания, приобретаемые в игре, становятся для каждого ученика личностно, значимыми, эмоционально окрашенными, что помогает ему глубже понять, лучше «почувствовать» изучаемую историческую эпоху.

 Естественно, такая трудная задача требует от ученика мобилизации всех умений, побуждает осваивать новые и углублять полученные знания, расширять кругозор, а самое главное, заставляет овладевать целым комплексом важных, «взрослых» умений, в первую очередь – коммуникативных. Так же исторические игры развивают способности школьников к критическому восприятию окружающей действительности и сопереживанию. Игра на уроке истории создает условия для того, чтобы учащиеся могли вообразить то, чего в их непосредственном жизненном опыте не было; она вооружает ученика доступными для него способами воссоздания исторической действительности. Проигрывание какой-либо роли внутренне раскрепощает ребенка, что создает условия для развития творческой личности.

**Список литературы**

1. Айламазьян А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра. М.: Владос-пресс, 2000.

2. Беспалько В.П. Слагаемые педагогических технологий. М., Владос, 1998.

3. Борзова Л.П. Игры на уроках истории. М.: Владос-пресс, 2001.

4. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр // Преподавание истории в школе. 1997. №3. с. 38.

5. Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. М.: Владос-пресс, 2001.

6. Левитес Д.Г. Школа для профессионалов, или семь уроков для тех кто учит. Воронеж: НПО Модек, 2001.

7. Озерков И.А. Ролевые игры как технологии самовоспитания // Школьные технологии. 2000. №1.

8. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Владос-пресс, 1999.

1. Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. М., 2001. с. 3. [↑](#footnote-ref-2)
2. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1999. с. 8. [↑](#footnote-ref-3)
3. Эльконин Д.Б. Психология игры. с. 45. [↑](#footnote-ref-4)
4. Борзова Л.П. Игры на уроке истории. с. 23. [↑](#footnote-ref-5)
5. Бутаков В.М. Педагогические таинства дидактических игр // Преподавание истории в школе. 1997. №3. с. 38. [↑](#footnote-ref-6)
6. Озеркова И.А. Ролевые игры как технология самовоспитания // Школьные технологии. 2000. №1. с. 183. [↑](#footnote-ref-7)
7. Айламазьян А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра. М.: Владос. 2000. с. 32. [↑](#footnote-ref-8)
8. Левитес Д.Г. Практика обучения: современные образовательные технологии. М.: Владос-пресс. 1998. с. 32. [↑](#footnote-ref-9)
9. Беспалько В.П. Слагаемые педагогических технологий. М.: Владос. 1998. с. 47. [↑](#footnote-ref-10)