

**Министерство образования и науки Челябинской области
Государственное бюджетное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Челябинский институт переподготовки и повышения квалификации
работников образования»**

**Маковецкая Ю.Г., Л.Н. Павлова, В.Ю. Истомина,
С.Ю. Петухов**

Дидактические игры на уроках истории

Учебное пособие

Челябинск
ЧИРО 2024

УДК 372.893
ББК 74.266.3
Д 44

*Рекомендовано к изданию решением ученого совета
ГБУ ДПО «ЧИРО»*

Имена авторов, название и содержание произведения используются в данной книге в учебных целях в объеме, оправданном целью цитирования (ст. 1274, п. 1 части 4 Гражданского кодекса Российской Федерации)

Авторы:

Ю.Г. Маковецкая, Л.Н. Павлова, В.Ю. Истомина, С.Ю. Петухов

Рецензенты:

Качева Е.В. начальник регионального информационно-библиотечного центра, ГБУ ДПО ЧИРО, к.п.н.

Мулюкова А.Г. доцент кафедры всеобщей истории ФГБОУ ВО ЮУрГГПУ, к.п.н.

Дидактические игры на уроках истории : учебное пособие /
Ю. Г. Маковецкая, Л. Н. Павлова, В. Ю. Истомина, С. Ю. Петухов. — Челябинск : ЧИРО, 2024. — с.

Учебное пособие посвящено дидактическим играм на уроках истории. Дидактическая игра – одно из средств активизации познавательной деятельности учащихся в урочной и внеурочной работе, которые имеют важное значение в воспитании, обучении и развитии школьников. В пособии раскрываются дидактические возможности учебных игр по истории как средства активизации познавательной активности школьников во время образовательного процесса.

Учебное пособие может быть использовано при проведении курсов повышения квалификации педагогами в урочной и внеурочной деятельности в образовательных организациях. Материалы учебного пособия адресованы педагогам общеобразовательных организаций, а также слушателям курсов повышения квалификации.

УДК 372.893
ББК 74.266.3

ISBN

© Л.Н. Павлова, В.Ю.Истомина, С.Ю.
Петухов
2024© ГБУ ДПО «ЧИРО», 2024

Содержание

Введение.....	4 - 8
1. Понятие дидактических игр. Классификация, компоненты и функции дидактических игр.....	9 - 21
2. Особенности организация и проведения дидактических игр на уроках истории.....	22 - 31
3. Цифровые образовательные ресурсы для проведения дидактических игр на уроках истории.....	32 - 37
Заключение.....	38 - 41
Литература.....	42 - 44
Приложения.....	45 - 48

Введение

«В игре ... развиваются сообразительность, находчивость, инициатива. В игре вырабатываются у ребят организационные навыки, развиваются выдержка, умение взвешивать обстоятельства и пр.»

Н.К. Крупская

Новый федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (ФГОС ООО)¹, одной из целей современного образования предполагает «формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности одним из принципов образования». Современное общество требует от человека не только владения знаниями теоретического плана, но и умение добывать знания самостоятельно, оперировать ими, применять их в различных жизненных ситуациях. Развивает ребенка все то, что будет соответствовать его потребностям, возможностям и интересам, особенностям личностного роста и развития в конкретный возрастной период.

В настоящее время во время образовательного процесса сталкиваются со множеством проблем. К ним можно отнести:

- низкая мотивация в приобретении новых знаний и умений;
- низкая познавательная активность обучающихся;
- низкое качество приобретенных знаний и умений.

Для решения данных проблем педагоги в своей образовательной деятельности используют различные способы, методы и формы учебного процесса, которые делают предметное содержание более интересным, доступным и понятным. Одной из форм решения данной проблемы является использование дидактических игр на уроках истории и во внеурочной деятельности.

Игру как метод образования впервые использовали Ф. Фребель и М. Монтессори. [5] Ф.Фребель считал игру лучшим способом познания мира ребенком.

¹ Приказ Министерства Просвещения РФ от 31 мая 2021г. № 287 «Об утверждении государственного образовательного стандарта основного общего образования»

Макаренко подчеркивал: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет». [9]

Д.Б. Эльконин и А.Н. Леонтьев считали игру формой творческого отражения ребенком действительности. [2]

Многие педагоги трактовали понятие «игра» с разнообразных сторон. Ш.А. Амонашвили писал: «Игра – это метод познания действительности, направляемый внутренними силами и позволяющий ребенку в короткие сроки овладеть первоначальными, но весьма обширными основами человеческой культуры» [1].

По мнению Ф. Блехер, игру можно назвать дидактической только тогда, когда познавательный элемент в ней неразрывно связан с элементом заинтересованности [4].

Дидактические игры — это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения. [6]

По своей сути игра носит не только образовательный характер, но и обладает воспитательным потенциалом. Игра, труд и учение – основные виды деятельности человека. На рисунке 1 показан воспитательный потенциал игры согласно идеям А.С. Макаренко.

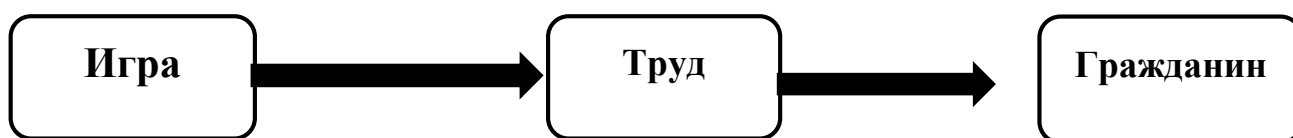


Рисунок 1
Воспитательный потенциал игры (по А.С.Макаренко)

Дидактическая игра должна сочетаться с серьезным, напряженным учебным трудом, не отвлекать от обучения, но активизировать умственную деятельность. Дидактическая игра – не только деятельность ребенка, но и творческая деятельность педагога, которая требует значительных усилий по ее организации и проведению.

Игра как дидактический инструмент находится в разряде активных методов обучения и вместе с тем относится к несистемным методам педагогической деятельности.

Опыт создания и использования учебных игр в рамках материала уроков истории относим к концу 50 - началу 60 годов XX века. Можем говорить, что это время понимания игры в дидактике как формы обучения.

История дидактики связана с этапами формирования человеческого общества и развитие ее зависело от способностей человека к учению. И только в XVIII веке была сделана попытка описать систему закономерности усвоения знаний учениками, умений, вместе с тем навыков и формирования убеждений, что позволило определить объём и структуру содержания обучения. Поэтому уместно думать, что развитие как науки дидактика обусловлено ее историческим развитием.

В России описание и объяснение, разработка процесса обучения и условий его реализации, организация учебного процесса; новые обучающие системы были представлены М. Ломоносовым (концепции дидактики гимназии и университета). Значительный вклад в развитие русской дидактической школы внесли А. Н. Радищев, В. Г. Белинский, Н. Г. Чернышевский, Н. А. Добролюбов, К. Д. Ушинский, Л. Н. Толстой (XIX век).

Н. И. Новиков обосновал идею (начало XIX века) о научном исследовании процесса обучения. П.Г. Редкин (конец XIX века, ректор Санкт-Петербургского университета) высказал мысль о возможности обучающихся заниматься самообразованием.

Н. А. Добролюбов и Н. Г. Чернышевский (XIX век) находили обучение средством для умственного и нравственного развития обучающихся.

К. Д. Ушинский (XIX век) считал, что воспитание является главной категорией педагогики. Целью дидактики будет являться взаимодействие науки человеческой с интеллектом человека. К.Д. Ушинский раскрыл сущность образования.

П. Ф. Каптереву принадлежит мысль о том, что дидактика может развиваться на основе психологических знаний (XX век). Он стал основоположником отечественной педагогической психологии.

XX - XXI века стали временем формирования теории игры отечественной педагогике и психологии игры П.П.Блонский, Г.В.Плеханов, С.Л.Рубинштейн, Л.С.Выготский, Н.К.Крупская, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Эльконин, А.С.Макаренко, М.М.Бахтин, Ф.И.Фрадкина, Л.С.Славина, Е.А.Флерина, Д.В.Менджерицкая,

В.А.Сухомлинский, Г.А.Калугина, Ю.П.Азаров, В.С.Мухина, О.С.Газман, В. Я. Платов, И. Г. Абрамова, А.П. Ершова, В.М. Букатов м и др.

Использование дидактических игр на уроках истории является важным и эффективным методом обучения, который способствует более глубокой и осознанной усвоенности материала. Вот несколько причин, почему дидактические игры необходимы в данном контексте:

1. **Активизация познавательной деятельности:** Игры помогают вовлечь учащихся в процесс обучения, делают его более динамичным и интересным. Это способствует лучшему усвоению информации.
2. **Развитие критического мышления:** при решении игровых задач учащиеся учатся анализировать факты, сравнивать различные события и делать выводы. Это развивает их аналитические способности и критическое мышление.
3. **Формирование социальных навыков:** Многие дидактические игры требуют командной работы, что способствует развитию коммуникативных навыков и умения работать в группе.
4. **Стимулирование интереса к истории:** Игра позволяет сделать изучение истории более увлекательным. Учащиеся могут почувствовать себя частью исторических событий, что значительно повышает интерес к предмету.
5. **Закрепление полученных знаний:** Игровая форма обучения позволяет закреплять и систематизировать знания, полученные на уроках, в более свободной и ненапряженной обстановке.
6. **Индивидуализация обучения:** Дидактические игры могут быть адаптированы под разные уровни подготовки учащихся, что позволяет каждому ученику находить подходящие для него задачи.
7. **Интеграция с другими дисциплинами:** Игры могут связывать историю с другими предметами, такими как география, искусство, литература, что помогает создать более целостное представление о мире.

Таким образом, использование дидактических игр на уроках истории не только делает процесс обучения более эффективным, но и способствует всестороннему развитию учащихся.

В данном методическом пособии авторы представляют теоретическое обоснование дидактическим играм и описание дидактических игр, которые применимы на уроках истории в общеобразовательной организации, разработанные методистами и педагогами.

1. Понятие дидактических игр. Классификация, компоненты и функции дидактических игр

Термин «дидактика» ввел в научный оборот в 1613г. немецкий педагог Вольфганг Ратке. Широко данный термин стал употребляться в педагогической деятельности после появления в 1657г. работы «Великая Дидактика» чешского писателя и педагога Яна Амоса Коменского.

Дидактику можно рассматривать как в широком, так и в узком смысле. Дидактика в широком смысле — это раздел педагогики который изучает теоретические основы образовательного процесса, приемы, методы, способы, системы и технологии обучения.

В узком смысле дидактика – это наука изучающая образование и обучение. Необходимость знания основ и закономерностей дидактики педагогу нужна для качественной и правильной организации образовательной деятельности, дает возможность достигать высоких результатов образовательного процесса.

На рисунке 2 представлены функции дидактической деятельности педагога, которые выделены в работах педагогов-дидактов Краснянской Т.М., Мусс Г.Н., Хуторского А.В., Бордовской Н.В., Подкистого П.И. Практическая деятельность педагога в различных видах дидактической деятельности представлена в таблице 1.

Данные авторы указывают, что педагоги в образовательном процессе должны опираться на основные положения теории дидактики:

- социальная значимость целей образовательного процесса;
- соответствие способов, приемов, форм обучения его содержанию;
- результаты обучения должны соответствовать характеру образовательной деятельности
- основу образовательной деятельности составляет содержательный компонент, реализуемой в практической деятельности, через образовательные технологии;
- предоставление творческой самореализации обучающихся в ходе образовательного процесса.



Рисунок 2
Дидактическая деятельность педагога

Таблица 1
Виды педагогической деятельности педагога

№	Вид дидактической деятельности педагога	Сущность вида дидактической деятельности педагога
1	обучающая	закljučается в передаче научных знаний обучающимся, а также в формировании у них профессиональных умений и навыков
2	воспитательная	находит отражение в умственном, нравственном, физическом, трудовом, правовом, экологическом, моральном, эстетическом, коллективном, а также воспитании технологической культуры
3	развивающая	состоит в формировании у обучающихся аналитического, критического и логического мышления, а также в развитии самостоятельности в принятии решений, ответственности за них и в развитии умения работать в коллективе;
4	управляющая	состоит как в управлении коллективом, группой обучающихся, так и в управлении самим образовательным процессом:
5	диагностическая	направлена на определения состояния обучающихся и педагогического процесса в целом с целью выявления наиболее правильной стратегии учебно-познавательной деятельности и включает в себя умение педагога учитывать психофизиологические особенности обучающихся в образовательной деятельности, устанавливать соответствие знаний, умений и навыков требованиям

		учебной программы, а также осуществлять контроль за эффективностью учебно-воспитательной работы;
6	контролирующая	позволяет выявлять и устранять ошибки и затруднения в профессиональной деятельности педагога и предполагает наличие некоего стандарта, нормы и модели педагогического процесса;
7	конструкторско-технологическая	направлена на организацию эффективного педагогического процесса и включает в себя ряд требований: необходимость планирования педагогического процесса, необходимость организации воспитательной и развивающей среды для обучающихся;
8	исследовательская	состоит в умении выявлять проблему для обсуждения и исследования, анализировать научную литературу, выдвигать гипотезы и задачи исследования, ставить проблемные вопросы для решения обучающимися;
9	информационная	заключается в умении педагога пользоваться речевой выразительностью, кратко и логично излагать материал с целью добиться его понимания обучающимися, пользоваться различными методами изложения, активизировать обучающихся в процессе усвоения учебного материала;
10	мобилизационная	предполагает умение воздействовать на эмоционально-волевую сферу личности обучающихся наиболее рациональным путем, иными словами,

		педагог должен заинтересовать обучающихся, увлечь их, активизировать их учебно-познавательную деятельность
11	ориентационная	заключается в помощи обучающимся в построении личностной картины мира, в определении ими ценностных ориентаций, в поиске ими своего места в профессиональной среде
12	проектная	представляет собой педагогическое проектирование, то есть, составление планов, нацеленных на решение актуальных образовательных задач
13	организационная	заключается в грамотной организации педагогом образовательного процесса с целью вовлечения в него обучающихся.

Различные авторы дают самые разнообразные определения игры, как форме педагогической деятельности.

«Игра является видом деятельности в определенной ситуации, которая ориентирована на воспроизведение и усвоение социального опыта, на удовлетворение необходимой потребности в отдыхе и развлечении, а также снятие стрессового напряжения и на развитие положительных качеств личности». [7]

По мнению Г.К. Селевко, «игра – это вид деятельности в условиях ситуации, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [15].

«Игра — это своеобразное отношение к действительности, которое характеризуется созданием мнимых ситуаций или переносом свойств одних предметов на другие».

[13]

Мы придерживаемся понятия, что игра – особый вид деятельности в рамках и условиях созданной ситуации воссоздания, усвоения и реализации общественного опыта, ведущего к формированию и самосовершенствованию поведения и усвоению значимых для личности знаний, умений и навыков.

Дидактическая игра – занимательная деятельность в специально созданных ситуациях с целью формирования знаний, умений и навыков. Сегодня мы рассматриваем дидактическую игру как педагогическую технологию, предлагаем следующую трактовку понятия.

Игровая педагогическая технология – это совокупность приёмов, методов и необходимых материально-технических средств при заданных условиях с целью осуществления педагогического процесса в соответствии с задачей обучения и в соответствии с предполагаемым педагогическим результатом.

Авторы считают равнозначным применение выражений «дидактическая игра» и «игровые педагогические технологии».

Функции игровых педагогических технологий систематизированы в таблице №2.

Таблица № 2

Функции игровых педагогических технологий

Функция	Характеристика
Обучающая функция	Способствует развитию компетенций. Игра является источником новых знаний, а также расширяет кругозор.
Функция самовыражения и самореализации обучающегося	Развитие воображения, возможность для самореализации и проявления творческих способностей, для удовлетворения личностных устремлений, которые не выполнимы (трудно выполнимы) в реальной жизни.
Коммуникативная функция	Возможность моделировать разные ситуации общения, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности. Дает возможность педагогу взаимодействовать с ребенком, выстраивать доброжелательные отношения, устанавливать контакт сотрудничества.
Диагностическая функция	Возможность педагогу осуществить оценочную деятельность, позволяет развивать, диагностировать и оценивать одновременно.
Релаксационная функция	Повышение активности обучающихся, снижается их утомляемость.

Функция коррекции	Естественная психологическая коррекция. Оказание помощи обучающимся с отклоняющимся поведением. Развитие умения ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно и как бы понарошку в своем вымышленном мире. Формирует навыки коллективной жизни.
Развлекательная и мотивирующая функции	Создание определенного комфорта благоприятной атмосферы.

Особенностью дидактических игр является следующие позиции:

- игровая задача для обучающихся соответствует дидактической цели урока (занятия);
- учебная деятельность обучающихся соответствует правилам игровой деятельности;

средствами игры является учебный материал и игровой результат соответствует степени выполнения дидактической задачи (освоения учебного материала);

Вместе с тем, дидактические игры имеют различные целеполагания: анализ функционирования системы обучения предмету, обучение по теме, тренинг для принятия решений в моделируемых ситуациях, обобщение пройденного материала.

Дидактические игры должны соответствовать следующим требованиям:

- соответствовать образовательным задачам, программным требованиям, требованиям стандарту образования;
- соответствовать изучаемому материалу и с учетом подготовленности обучающихся, их психологическим особенностям,
- опираться на определенном дидактическом материале, а также методике его применения.

Существуют различные виды дидактических игр, они приведены в таблица № 3.

Таблица № 3
Виды дидактических игр

Вид	Характеристика
Игры-упражнения.	Развивают познавательные способности обучающихся, а также закреплению учебного материала, формируют умения применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.
Игры-путешествия	Способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность обучающихся - рассказы, дискуссии, творческие задания, высказывания гипотез, написание дневников и письма «с мест», сбор разнообразный материал познавательного характера. Особенностью таких игр является активность воображения.
Игры-соревнования	Соревнование команд

Обобщения по первой главе.

В первой главе рассмотрены виды педагогической деятельности и функции дидактической деятельности педагога. Дано теоретическое обоснование видам и функциям игровых технологий. Дидактические игры на уроках представляют собой эффективный инструмент, способствующий активному усвоению знаний и развитию навыков учащихся. Эти игры вносят элемент соревнования и творчества, что позволяет преодолеть традиционные подходы к обучению. В процессе игры, учащиеся не только приобретают теоретические знания, но и развивают критическое мышление, командный дух и коммуникативные навыки.

Контрольные вопросы

1. Определите последовательность действий проведения дидактической игры.

2. Какие необходимо соблюдать условия для достижения положительных результатов в развитии и обучения детей через организацию дидактической игры?
3. Перечислите требования к организации дидактической игры.
4. В силу каких причин дидактическая игра является одним из эффективных путей активизации познавательных интересов детей.
5. Восстановите таймлайн, поставив на свои места названия теорий и имена мыслителей. Уверены, что именно их вы лучше всего запомните после чтения материала.

Теории

- Функционального удовольствия, реализации врожденных влечений
- Абсолютизации культурного значения игры
- Инстинктивности, функции упражнения
- Рекапитуляции и антиципации
- Избытка нервных сил, компенсаторности
- Развития в игре, советская педагогика

Мыслители

Сергей Леонидович Рубинштейн
 Герберт Спенсер
 Йохан Хёйзинга
 Алексей Николаевич Леонтьев
 Даниил Борисович Эльконин
 Анри Валлон
 Герман Гессе
 Карл Бюлер
 Карл Гросс
 Константин Дмитриевич Ушинский

Период	Название теории	Ключевые имена	Описание
XIX век		английский философ и социолог	считал, что игра возникает из-за избытка жизненной энергии, является следствием потребности в движении, которая не может быть реализована в обычной деятельности.

Начало XX века	Теория инстинктивности, функции упражнения	<p>швейцарский ученый</p> <hr/> <p><u>Грэнвилл Стэнли Холл</u> американский психолог</p> <hr/> <p>швейцарский ученый</p>	<p>По представлениям этого ученого, игра — подготовка к труду и взрослой жизни, средство самовоспитания и упражнения. Игра возникает инстинктивно, спонтанно. Игра — вечная школа поведения.</p> <p>Холл предполагал, что в игре воспроизводятся (река-питулируются) основные этапы развития человечества (охота, война, собирательство, сочинительство). Так преодолеваются инстинкты прошлого.</p> <hr/> <p>выдвинул гипотезу предвосхищения (антиципации) будущего: в игре идет научение тем видам деятельности, которые должны появиться позже. Например, мальчики играют в «войнушку», а девочки — в «дочки-матери».</p> <p>В представлении сторонников этих теорий игра</p>
----------------	--	--	---

		<p><u>Альфред Адлер</u> австрийский психиатр и психолог</p> <hr/> <p>немецкий психолог и лингвист</p>	<p>генетически повторяет прошлое и готовит к будущему</p> <p>Адлер считал, что игра появляется как реализация желаний, которые человек не может осуществить в действительности.</p> <hr/> <p>также смотрел на игру как на деятельность, которая совершается ради удовольствия. Погружение в игру — это ожидание новых смыслов, открытий, знаний.</p>
Начало XX века	Теория развития в игре, советская педагогика	<hr/> <p>советский педагог</p> <hr/> <p>советский психолог и философ</p>	<hr/> <p>отходит от представлений о стихийности игры (как считал Карл Гросс) и ее гедонистической сути (как считали Адлер и Бюлер) и отводит игре ключевое место в системе воспитания. Игра по</p> <hr/> <p>не только свободная, но и обязательно осознанная деятельность.</p>

		<p>советский психолог и философ</p> <p>советский психолог и философ</p> <p>советский психолог и философ</p>	<p>видит игру как потребность воздействовать на окружающий мир, менять его. Игра рождается как реакция на контакт с внешним миром.</p> <p>также рассматривает игру как осмысленную деятельность, мотив которой лежит не в результате, а в содержании самого действия, в активности. В книге «Психология игры»</p> <p>прослеживает историю развития игр от первобытно-общинного строя до XX столетия и называет игру одной из ведущих психических функций и одним из способов познания мир</p>
2-я половина XX века		<p>нидерландский историк культуры, философ</p>	<p>В философии второй половины XX века теряют популярность биологизаторские и психологические подходы, развиваются новые идеи.</p>

			<p>мечтал выработать универсальный язык символов культуры и полагал, что через игру можно достичь глобального взаимопонимания.</p> <hr/> <p>рассматривает игру как первичный общественный импульс, как ткань культуры, источник ее развития. Именно с игры начинается восприятие мира, его познание и последующее само проявление. Игру не объяснить разрядкой энергии, отдыхом, удовольствием, компенсацией желаний.</p>
--	--	--	---

2. Особенности организации и проведения дидактических игр на уроках истории

Организация дидактической игры требует определенной структуры и соблюдения требований, чтобы обеспечить эффективное обучение и вовлечение учащихся. Процесс организации дидактической игры будет тесно связан с ее структурой.

Структура дидактической игры:

1. Цель игры: Определение основной цели и задач игры, которые должны быть согласованы с образовательными целями и темой урока.

2. Правила игры: Установление четких и понятных правил игры, которые определяют порядок действий, правила взаимодействия и условия победы.

3. Задания и задачи: Разработка заданий, вопросов, кейсов или сценариев, которые будут выполнять учащиеся в процессе игры.

4. Ресурсы и материалы: Подготовка необходимых материалов, ресурсов, карточек, игровых элементов и прочего оборудования для проведения игры.

5. Время и ход игры: Определение времени игры, последовательности действий, хода игры, фаз игры и контроля времени.

6. Роли и команды: Распределение ролей, формирование команд или индивидуальной игры, что способствует сотрудничеству и взаимодействию учащихся.

7. Оценка и обратная связь: Планирование методов оценки результатов игры, обратной связи и анализа эффективности обучения.

Таким образом требования к организации дидактической игры могут быть такими:

1. Ясность и понятность: Правила игры, задания и цели должны быть понятны и доступны для всех участников.

2. Интерес и мотивация: Игра должна быть интересной, увлекательной и мотивирующей для учащихся.

3. Адаптация и гибкость: Игра должна быть адаптирована к уровню знаний и способностям учащихся, а также гибкой для коррекции в процессе.

4. Взаимодействие и сотрудничество: Игра должна способствовать взаимодействию, сотрудничеству, коммуникации и развитию социальных навыков.

5. Обучение и развитие: Игра должна быть направлена на обучение и развитие ключевых компетенций и умений учащихся.

Соблюдение структуры и требований при организации дидактической игры поможет создать эффективное и интересное обучающее событие, способствующее развитию учащихся и достижению образовательных целей.

Также важны следующие требования или принципы.

- **Интеграция в учебный процесс:** Дидактические игры должны быть органично вписаны в структуру урока. Они могут использоваться на разных его этапах — от мотивации и вовлечения в изучение новой темы до закрепления и повторения материала.

- **Соответствие возрастным особенностям:** Игры должны быть адаптированы под возраст и уровень развития учеников. Для младших школьников подходят более простые и наглядные игры, в то время как старшие школьники могут участвовать в более сложных стратегических и аналитических играх.

- **Четкие инструкции и правила.** Учитель должен ясно объяснить правила игры и убедиться, что они понятны всем участникам. Четкие инструкции помогают избежать путаницы и делают игру более эффективной.

- **Включение разных видов деятельности.** Дидактические игры могут включать различные виды активности — физические, когнитивные, социальные. Это способствует развитию разнообразных навыков и делает процесс обучения более интересным.

- **Использование обратной связи.** По завершении игры важно провести рефлексию, обсудить с учениками, чему они научились, какие трудности возникли и как они их преодолели. Это помогает закрепить полученные знания и навыки.

- **Гибкость и адаптация.** Учитель должен быть готов адаптировать игру в зависимости от ситуации в классе, уровня понимания учащимися материала или возникших трудностей.

- **Мотивация.** Игры должны быть увлекательными и интересными, чтобы стимулировать мотивацию учеников к участию и активному обучению. Призы или символические награды могут дополнительно мотивировать учащихся.

Примеры подходов к организации дидактических игр:

1. Проблемно-ориентированный подход. Игры строятся вокруг решения проблемных ситуаций, которые требуют от учащихся применения знаний и навыков. Например, историческая игра, где ученики должны принять решения, как правители в определенной исторической ситуации.

2. Когнитивно-развивающий подход. Игры направлены на развитие когнитивных способностей, таких как память, логика, внимание. Например, кроссворды или головоломки по изучаемому материалу.

3. Соревновательный подход.: Игры с элементами соревнования, такие как викторины или турниры, способствуют повышению мотивации и активизации учебного процесса.

4. Творческий подход. Игры, включающие элементы творчества, например, создание исторических инсценировок или проектов, развивают креативное мышление и творческие способности.

Приведем примеры некоторых видов дидактических игр.

Игра "Кто быстрее?»

Назначение игры - закрепления знаний. Учитель задает вопросы, и ученики по очереди быстро отвечают. Можно использовать для проверки знаний по теме или по конкретному разделу.

Кроссворды и головоломки.

Учащиеся разгадывают кроссворды или решают головоломки, которые связаны с пройденным материалом. Это помогает закрепить терминологию и понятия.

Игра "Угадай слово".

Учитель описывает слово (понятие) с использованием синонимов, антонимов или примеров, а ученики должны его угадать. Эта игра развивает словарный запас и ассоциативное мышление.

Ролевые игры: Учащиеся исполняют роли, связанные с изучаемой темой. Например, на уроках истории можно разыграть исторические события, а на уроках литературы — сценки по произведениям.

Игра "Лабиринт."

Ученики должны найти правильный путь через лабиринт, отвечая на вопросы или решая задачи. Каждый правильный ответ приближает их к выходу.

Игра "Домино". Можно использовать домино, сделанное с картинками или числами, где ученики должны соединять элементы по принципу соответствия (например, соединить картинку с числом, которое соответствует количеству предметов на картинке).

1. Имитационные и ролевые игры.

«Путешествие в историю», «Съезд русских князей: быть ли Руси единой?», «Конгресс инопланетян: особенности цивилизации землян», «Суд над эпохой Екатерины II», «Заседание Госдумы: российская многопартийность в начале XX века», «Создание программы партии» и другие. Такие игры обычно, предназначены для обобщающих и зачетных уроков, что требуют самостоятельной подготовки учащихся.

2. Игры-прогнозы.

Например, «Можно ли было предотвратить вторую мировую войну?», «Если бы в Учредительном собрании победили эсеры...», «Если бы Владимир принял ислам?...» и т.п. Это игры-исследования, когда особенно развивается воображение. Такие игры базируются на допущениях и исторических параллелях, поэтому, как правило, применяются во время изучения нового материала.

3. Игры интенсивной работы с текстом.

Данные игры предполагают групповую работу по методике «мозгового штурма». Например, при изучении темы: «Выбор религии: цивилизационная альтернатива», где объем материала учебника достаточно большой (30 страниц), учащиеся получают задание по подгруппам выбрать из текста главные характеристики ислама, иудаизма и христианства, затем делают сообщения и задают друг другу вопросы. Этот способ работы позволяет всего за одно занятие овладеть большим объемом информации, дает навыки выделения из текста главных мыслей, способствует систематизации и запоминанию. Этому способствует

соревновательные правила игры. Применяются на уроках получения новых знаний.

4. Игры по усвоению и оперированию терминами и понятиями.

Например, «Составь словарь исторических терминов» и т.д. Наиболее целесообразно применение этих игр на промежуточном контроле знаний, а также при подготовке к контрольным материалам.

5. Игры-практикумы.

К таким играм относятся игры, основанные на работе с литературными источниками и историческими документами.

В таких играх чаще всего моделируется реальность, что имеет практическое значение для подготовки к будущей взрослой жизни. Подбор игры в зависимости от целей урока: Учитель должен четко понимать, какую цель он хочет достигнуть с помощью игры (закрепить знания, развить навыки и т.д.). Важно понимать какие материалы необходимо подготовить. Иногда для игры требуется подготовка материалов (карточек, схем, раздаточных материалов и т.д.).

В игре должны присутствовать четкие правила понятные и принимаемые всеми участниками. Перед началом игры учитель должен объяснить правила и убедиться, что они понятны всем учащимся.

Очень важен этап рефлексии. После игры полезно обсудить с учениками, что они узнали нового, какие трудности возникли, и как можно было бы улучшить их игру. Дидактические игры являются мощным средством для повышения эффективности учебного процесса и формирования положительного отношения к учебе.

Дидактические игры — это не только эффективный способ обучения, но и метод воспитания, который способствует развитию коммуникативных навыков, творческого мышления и самостоятельности учащихся.

Дидактические игры на уроках истории помогают оживить материал, сделать его более доступным и интересным для учеников. Они позволяют закрепить знания, развить критическое мышление, умение работать в команде и анализировать исторические события. Вот несколько примеров дидактических игр, которые можно использовать на уроках истории:

Примеры дидактических игр:

Игра "Путаница"

Описание: Учитель предлагает список событий, терминов или фактов, в которых перепутаны части. Задача учащихся — восстановить правильный порядок или связать термины с их определениями.

Например, восстановить хронологию событий в историческом контексте.

Игра "Кто я?"

Описание: Ученик получает карточку с именем исторической личности или литературного персонажа, но не знает, кто это. Он должен задавать вопросы классу, на которые можно ответить только "да" или "нет", чтобы угадать свою личность. Игра развивает аналитическое мышление и умение формулировать вопросы.

Игра "Верю — не верю"

Описание: Учитель зачитывает утверждения, некоторые из которых правдивы, а некоторые — ложны. Учащиеся должны определить, верят они в это утверждение или нет. Например, "Рим был основан в 753 году до нашей эры" — верное утверждение, "Эйфелева башня находится в Лондоне" — ложное.

Игра "Пазлы"

Описание: Ученикам предлагается собрать пазл, где кусочки представляют собой элементы карты, части тела или временные периоды. Например, это может быть карта страны или континента, и задача учеников — правильно собрать ее из частей. Это помогает развить пространственное мышление и закрепить знания о географических объектах.

Игра "Историческая реконструкция"

Описание: Ученики делятся на группы, и каждая группа получает задание воспроизвести важное историческое событие, используя подручные материалы, рисунки или даже сценки. Например, они могут реконструировать Куликовскую битву или подписание Версальского договора.

Игра "Хронологическая линейка"

Описание: Ученикам предлагается набор карточек с датами и событиями. Их задача — выстроить события в правильной хронологической последовательности. Можно усложнить задачу, предложив не только даты, но и краткие описания событий, которые нужно сопоставить с датами.

Игра "Кто я?" (исторические личности)

Описание: Ученику прикрепляется на лоб карточка с именем известной исторической личности, но он сам не знает, кто это. Ученик задает классу вопросы, на которые можно ответить только "да" или "нет", чтобы угадать свою личность.

Игра "Исторический суд"

Описание: Класс делится на группы, которые выступают в роли адвокатов, обвинителей, свидетелей и судей. Рассматривается "дело" против исторической личности или события, например, Наполеона Бонапарта или Реформации. Каждая группа должна подготовить аргументы в защиту или обвинение.

Игра "Верю — не верю"

Описание: Учитель зачитывает факты об исторических событиях или личностях, некоторые из которых вымышлены. Учащиеся должны определить, какие из них правдивы, а какие — нет. Например, "Юлий Цезарь был императором Рима" — неправда, так как он был диктатором, но не императором.

Игра "Кто первый?"

Описание: Ученикам предлагаются вопросы на скорость, связанные с историческими событиями или датами. Например, "Назовите дату начала Второй мировой войны", "Кто был первым президентом США?". Ответы фиксируются на доске, и выигрывает тот, кто дал больше правильных ответов.

Игра "Путешествие во времени"

Описание: Учитель предлагает ученикам представить, что они отправились в определенный исторический период. Учащиеся должны описать, что они видят вокруг, какие люди их окружают, какие события происходят. Например, путешествие в Древний Египет или в Париж времен Французской революции.

Игра "Собери пазл истории"

Описание: Ученикам выдаются фрагменты исторических документов, цитаты, картины или фотографии, и они должны собрать их в единую картину, объяснив связь между элементами. Например, можно предложить собрать пазл из картинок, связанных с Великой французской революцией.

Цель: Развитие навыков анализа источников и понимание связей между событиями.

Игра "Исторические дебаты"

Описание: Класс делится на две группы, каждая из которых отстаивает определенную точку зрения на историческое событие или личность. Например, одна группа защищает действия Александра

Македонского, а другая критикует. Каждая группа должна подготовить аргументы и контраргументы.

Игра "Тайный заговор"

Описание: Ученики получают роли членов тайного заговора или политической организации в определенном историческом периоде. Они должны составить план действий, исходя из известных им фактов, и обсудить, как повлиять на исход исторических событий.

Игра "Исторический квест"

Описание: Учитель организует квест с заданиями, связанными с историческими событиями. Например, ученикам нужно собрать подсказки, решая исторические задачи, чтобы "разгадать тайну древнего артефакта" или "спасти царство от нашествия врагов".

Рекомендации по организации дидактических игр:

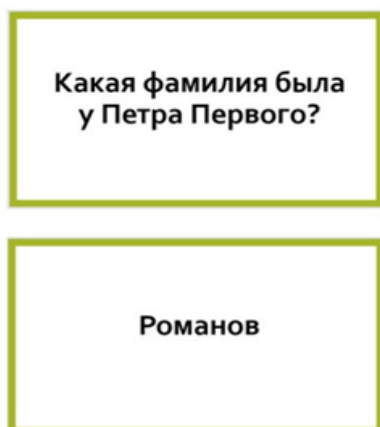
- **Разнообразие:** Важно чередовать разные типы игр, чтобы поддерживать интерес и мотивацию учащихся.
- **Поддержание игровой атмосферы:** Следует создавать комфортную и непринужденную атмосферу, чтобы ученики могли чувствовать себя уверенно и раскрепощенно.
- **Использование цифровых технологий:** Если есть возможность, можно использовать интерактивные доски, планшеты или специальные образовательные приложения для проведения игр.
- **Акцент на сотрудничество:**

Многие дидактические игры способствуют развитию навыков командной работы и сотрудничества, что важно для формирования социальных навыков и умения работать в коллективе.

Дидактические игры могут включать использование различных наглядных материалов: карточек, таблиц, схем, раздаточных материалов, а также цифровых технологий, таких как интерактивные доски или образовательные приложения.

Примером служит прием **«Карточки-сорбонки»**. Это двусторонние карточки, с одной стороны которых находится вопрос, а с другой – ответ на него. Сорбонки помогают запоминать большой объем информации. Попробуйте на уроке истории вместе с учениками изготовить такие карточки. Для этого потребуется плотная бумага, из которой нужно вырезать карточки размером 10 × 15 см. На лицевой стороне карточки маркером напишите дату, а на обратной – соответствующее дате событие. Например, на одной стороне карточки

можно спросить: «В каком году в России отменили крепостное право?», а на обороте написать ответ: «1861 год». Пример такой карточки приведен на рисунке 3 и таблице 4.



Пример анимированной сорбонки

При помощи программы PowerPoint вы можете сделать анимированную карточку-сорбонку и использовать ее на уроке.

Рисунок 3
Пример карточки сорбонки

Таблица 4
Пример двусторонней «карточки-сорбонки»

черносошные крестьяне	жили на государевой земле, несли тягло
частновладельческие крестьяне	делились на светских и церковных
пожилое	та сумма, которую должен был заплатить крестьянин, чтобы перейти к другому владельцу
местничество	получение не меньшего чина, чем предки

Обобщение по второй главе

Дидактические игры помогают разнообразить уроки, что особенно важно для поддержания интереса современных учащихся. Включение таких элементов в образовательный процесс способствует более глубокой и осознанной переработке информации

Организация и проведение дидактических игр на уроках истории — это один из эффективных методов обучения, который способствует активизации познавательной деятельности учеников, развитию их критического мышления и коммуникативных навыков.

Контрольные вопросы

1. Почему при разработке дидактической игры должны быть разработаны четкие инструкции и правила?

2. Выберите любую из перечисленных во второй главе дидактическую игру и сделайте ее сценарную разработку.

Правила	Ресурсы и материалы	Ход игры	Задания

3. Цифровые образовательные ресурсы для проведения дидактических игр на уроках истории

Для организации и проведения дидактических игр учитель может использовать различные цифровые образовательные ресурсы.

Цифровые образовательные ресурсы для проведения дидактических игр на уроках истории представляют собой инновационный инструмент, позволяющий вовлечь учеников в увлекательный процесс обучения. Современные технологии открывают огромные возможности для преподавателей, предлагая разнообразные платформы, приложения и интерактивные материалы, которые помогают сделать уроки более динамичными и интересными.

В помощь учителю может служить платформа Quizlet <https://quizlet.com/latest>. Quizlet - это популярная образовательная платформа, предоставляющая широкий спектр инструментов и ресурсов для обучения и запоминания информации.: Quizlet предлагает разнообразные инструменты для обучения, включая карточки с терминами и определениями, тесты, игры, викторины, аудио и другие форматы. Пользователи могут создавать собственные наборы карточек с терминами и определениями, что позволяет персонализировать обучение под свои потребности.

С помощью Quizlet пользователи могут обучаться и повторять материалы с помощью различных методов, таких как изучение карточек, прохождение тестов и игр, что способствует запоминанию информации. Ценным является то, что пользователи могут делиться своими наборами карточек с другими пользователями, обмениваться материалами и совместно учиться. Платформа Quizlet доступна на компьютерах, планшетах и смартфонах, что обеспечивает удобство использования в любое время и в любом месте. Quizlet предлагает интерактивные и увлекательные методы обучения, которые способствуют мотивации и эффективности запоминания информации.

Quizlet является полезным инструментом для обучения и запоминания информации, который широко используется студентами, учителями и образовательными учреждениями для улучшения учебного процесса. Учитель легко освоит все предлагаемые инструменты: карточки, подбор, живая игра в командах, тесты, заучивание, проверка.

Еще одна полезная платформа Learning Apps (<https://learningapps.org/>) - это платформа, предоставляющая широкий спектр образовательных приложений и ресурсов для обучения и саморазвития. Это один из ресурсов, который позволяет педагогам самостоятельно создавать обучающие игровые приложения который включает в себя такие игровые модули, как «Кто хочет стать миллионером», «Скачки», «Парочки», «Кроссворд» и другие. Learning Apps: Learning Apps предлагает широкий выбор образовательных приложений для различных предметов, навыков и возрастных категорий. Это включает приложения для изучения языков, математики, наук, искусства, программирования и многих других областей. Платформа позволяет пользователям выбирать приложения в соответствии с их интересами, уровнем знаний и образовательными целями, что способствует персонализированному обучению. Интерактивные и увлекательные методы обучения игры, тесты, викторины и другие форматы, которые делают обучение увлекательным и мотивирующим.

Приложения на платформе Learning Apps доступны на мобильных устройствах, планшетах и компьютерах, что обеспечивает удобство использования в любое время и в любом месте, в классе удобно использовать платформу на СМАРТ-доске. Программа позволяет осуществлять обмен опытом и рекомендациями, оставлять отзывы что способствует выбору наиболее подходящих приложений.

Платформа Learning Apps постоянно обновляется и расширяется, добавляя новые образовательные приложения и ресурсы для обучения. Пример выполнения задания представлен на рисунках 4 и 5.

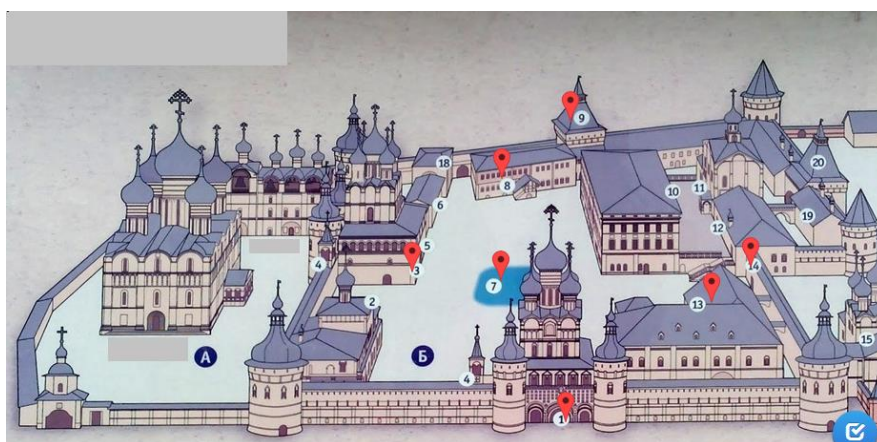


Рисунок 4

Обозначь на схеме названия объектов

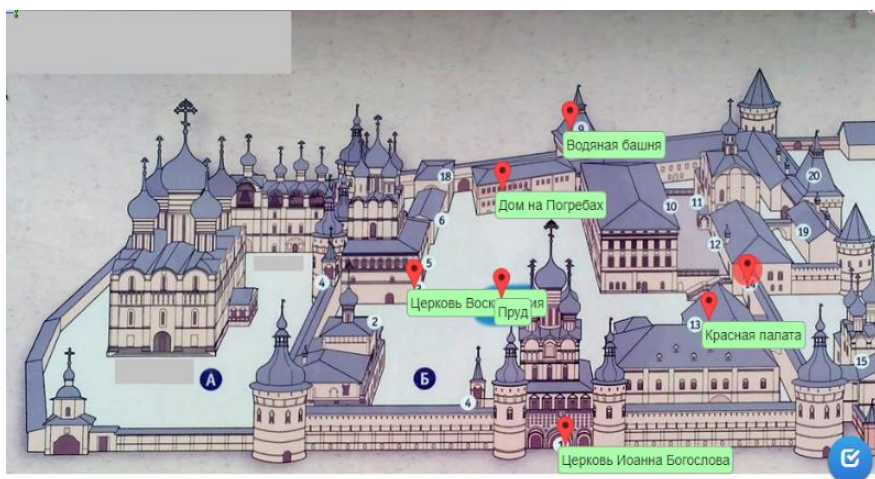


Рисунок 5

Задание выполнено

Игровая форма обучения делает процесс изучения нового материала более увлекательным, что стимулирует интерес учащихся и их желание активно участвовать в учебном процессе.

В игровой форме учащиеся легче запоминают и лучше понимают учебный материал, так как игра активизирует разные виды памяти (визуальную, слуховую, тактильную).

Происходит развитие когнитивных навыков таких как логическое мышление, память, внимание, умение анализировать и сопоставлять информацию. Игры, требующие взаимодействия и командной работы, способствуют развитию коммуникативных навыков, умению работать в коллективе, выслушивать и учитывать мнение других формируют социальные навыки. Творческие игры, такие как создание исторических инсценировок или проектов, развивают креативность и творческое мышление у учащихся. Игры вызывают положительные эмоции, что создает благоприятную атмосферу на уроке, снимает стресс и способствует формированию положительного отношения к учебе. Learning Apps является полезным ресурсом для обучения и саморазвития, предлагающим широкий выбор образовательных приложений для различных потребностей и целей обучения. Однако вышеперечисленные электронные ресурсы не реализуют потенциал такого игрового жанра, как «квест», несмотря на его высокую популярность среди компьютерных и Интернет-игр.

Еще один очень интересный ресурс создан нашими коллегами из Екатеринбурга – это Joiteka(<https://joyteka.com/ru>)

Это наиболее любопытный ресурс. Его разработали и развивают Новиков Максим Юрьевич (канд. пед. наук, лауреат конкурса

«Учитель года России» - 2018) и Новикова Татьяна Юрьевна (преподаватель, магистр направления «Графический дизайн»).

Платформа содержит целый ряд направлений, это: квест-комнаты, активные видео-лекции, игра на знание терминов, тесты, викторины, тестовые квесты.

Квест-комнаты позволяют повысить мотивацию и интерес детей к учебному материалу на уроке, что развивает креативность и логику. Видео с заданиями дают возможность проверить, как ученик усваивает новую тему в он просматривает видео -фрагмент и отвечает на созданные учителем вопросы.

Викторины позволяют одновременно повторить несколько тем, а если викторина проводится командой, то соответственно повышаются навыки общения и взаимодействия в команде. Тестирование помогает провести контроль знаний по теме. Текстовые квесты позволяют создать индивидуальный

разветвлённый сюжет в зависимости от ответов ученика.

Дидактические игры помогают учащимся повторить и закрепить уже изученный материал в увлекательной форме, что способствует лучшему его усвоению.

При выполнении квеста игрок решает одновременно множество умственных и логических задач для продвижения по сюжету, образовательный квест обогащает содержание изучаемой дисциплины. Для правомерного использования понятия «образовательный веб-квест» необходимо: создать игровую атмосферу; использовать web-технологии; обеспечить наполнение квеста содержанием дисциплины [8]. Пример виртуальной комнаты приведен на рисунке 6.

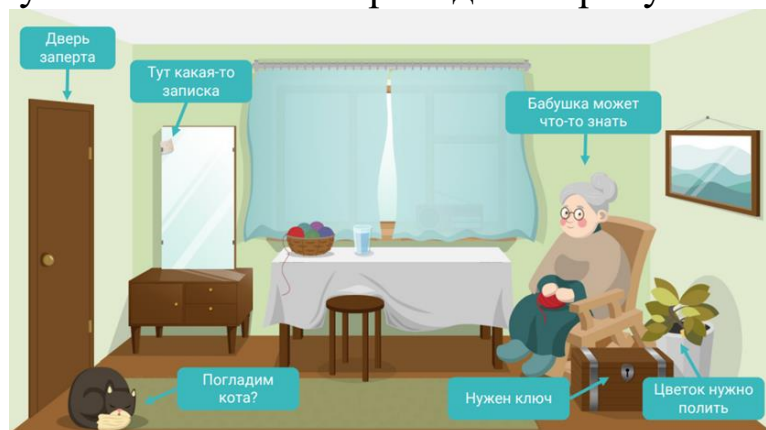


Рисунок 6
Пример виртуальной комнаты

Концепция работы квест-комнат:

«Игроки попадают в виртуальную комнату, из которой им предстоит выбраться.

Чтобы выбраться из комнаты, нужно найти все задания и решить их.

Игровой сюжет уже продуман: вы загружаете свои задания, и они автоматически распределяются по комнате.

Наша задача как разработчиков — продумать дизайн комнаты и игровой сюжет.

Ваша задача как автора занятия — придумать задания на нужную тему и загрузить их в сервис.

Задача игроков — найти все задания и ввести на них ответ. Затем они откроют дверь, и увидят поздравление, которое вы для них напишете»

В работе Новикова М.Ю. дается развернутое использование квестов в образовании. По мнению Новикова М.Ю. формы использования веб-квестов разнообразны:

1. Фронтальное использование веб-квеста на уроке.

Демонстрация происходит с помощью интерактивной доски или проекционного экрана. В этом случае обучающиеся совместно с учителем пытаются выбраться из квест-комнаты, решая подготовленные педагогом предметные задачи и головоломки.

2. Веб-квест как домашнее задание. Обучающиеся выполняют предметные задания квеста. При успешном завершении сюжетной линии обучающимся отображается результат выполнения квеста (некоторое заранее подготовленное педагогом поощрение).

3. Индивидуальное прохождение веб-квеста на уроке. Обучающиеся используют код доступа к квесту и работают с ним, самостоятельно принимая решение о порядке его прохождения

Разработанный электронный образовательный ресурс Joiteka.com очень помогает педагогам, активно внедряющих игровые формы проведения уроков:

1. создание квест-уроков способствует повышению мотивации обучающихся, что оказывает положительное влияние на усвоение учебного материала;

2. разработанные веб-квесты могут использоваться многократно, что позволяет экономить время, необходимое на подготовку к занятию;

3. сервис Joiteka.com может использоваться на любой современной платформе, в том числе, на мобильных устройствах, так как является веб-ресурсом (для запуска достаточно встроенного браузера);

4. возможность организации как аудиторной, так и внеаудиторной работы обучающихся;

5. благодаря встроенному игровому сюжету, педагог может сконцентрироваться на содержательном насыщении квеста. Таким образом, разработанная методика применения веб-квеста на основе использования электронного образовательного ресурса Joiteka.com может с успехом применяться учителями на уроках любой предметной области, вовлекая обучающихся в увлекательный игровой мир обучающего квеста.

Через игры можно вводить новые понятия и термины, делая процесс изучения менее формальным и более интерактивным. Игры могут использоваться для проверки знаний и умений учащихся, что позволяет учителю получить объективную оценку уровня усвоения материала.

Через игры развиваются различные компетенции: от когнитивных (умение решать проблемы, анализировать информацию) до социальных (умение работать в команде, вести диалог).

Игры помогают формировать у учеников положительное отношение к учебе, так как они видят, что обучение может быть не только полезным, но и интересным.

Обобщение по третьей главе

Цифровые ресурсы способствуют индивидуализации обучения, позволяя каждому учащемуся работать в удобном для него темпе и уделять внимание интересующим его аспектам истории. Таким образом, интеграция цифровых технологий в преподавание истории открывает новые горизонты для образования, делая его более доступным и актуальным в контексте современного мира.

Контрольные вопросы

1. Укажите ключевые риски при использовании цифровых образовательных ресурсов при организации дидактических игр.
2. Укажите приоритетные технологические подходы при отборе цифровых образовательных ресурсов.

Заключение

Дидактические игры являются эффективным средством педагогики, которое позволяет не только повысить мотивацию учащихся и улучшить усвоение учебного материала, но и способствует всестороннему развитию личности. Они делают процесс обучения более интересным и насыщенным, помогая ученикам легче воспринимать и применять новые знания на практике.

Дидактические игры обеспечивают высокий уровень вовлеченности учащихся в процесс обучения. В отличие от традиционных методов, игры требуют активного участия всех учеников, что способствует лучшему восприятию материала. Дидактические игры позволяют учителю адаптировать задания под уровень каждого ученика. Например, в групповых играх можно создавать команды с разным уровнем сложности заданий, что делает обучение более индивидуализированным.

Во время игр учитель получает немедленную обратную связь о том, как ученики усваивают материал. Это позволяет своевременно корректировать ход урока, добавлять разъяснения или дополнительные задания.

Многие дидактические игры моделируют реальные жизненные ситуации, что помогает ученикам понять практическое применение полученных знаний. Например, экономические игры могут демонстрировать принципы рыночной экономики, а исторические — влияние различных решений на ход событий.

Дидактические игры могут использоваться для развития различных навыков одновременно. Например, игра, требующая математических расчетов, может также способствовать развитию навыков командной работы и коммуникации. Игровая форма помогает сделать информацию более запоминающейся, так как она связана с положительными эмоциями и практическим опытом.

Через регулярное участие в дидактических играх у учеников формируются важные учебные навыки: умение концентрироваться, работать по правилам, принимать решения и анализировать последствия своих действий.

Игры часто требуют от учеников управления своими эмоциями, что способствует развитию эмоционального интеллекта. Например, в

командных играх учащиеся учатся работать в условиях конкуренции и сохранять самообладание в сложных ситуациях.

Совместная работа в играх способствует налаживанию общения между учениками, укреплению командного духа и развитию навыков коллективного принятия решений. Это особенно важно для создания позитивной атмосферы в классе.

В игровых ситуациях ученики получают возможность проявить свою индивидуальность, креативное мышление и способность к импровизации. Это особенно полезно для тех учеников, которые испытывают трудности в выражении себя в традиционной учебной обстановке.

Игры пробуждают интерес к изучаемому предмету, заставляя учащихся активно искать информацию, анализировать ее и применять на практике. Это помогает поддерживать высокий уровень познавательной активности на протяжении всего урока.

Дидактические игры могут быть использованы для работы с учениками, испытывающими трудности в учебе. Игровая форма снижает тревожность и страх перед ошибками, что способствует лучшему усвоению материала и преодолению барьеров в обучении.

Некоторые дидактические игры ориентированы на проведение мини-исследований, что развивает у учеников навыки самостоятельного поиска информации, анализа данных и формулирования выводов. Например, в рамках исторической игры ученики могут анализировать источники и создавать гипотезы о причинах и следствиях событий.

В играх, требующих принятия долгосрочных решений и учета множества факторов, учащиеся развивают стратегическое мышление, которое важно не только в учебе, но и в повседневной жизни.

В процессе игр, особенно ролевых, ученики сталкиваются с этическими дилеммами и ситуациями, требующими нравственного выбора. Это способствует развитию моральных качеств, таких как справедливость, честность, ответственность.

Игры позволяют учителю дифференцировать обучение, предлагая различные задания и роли в зависимости от индивидуальных возможностей и интересов учащихся. Это делает процесс обучения более гибким и учитывающим потребности каждого ученика.

Использование дидактических игр в образовательном процессе несет многообразную пользу. Они не только делают обучение более

интересным и увлекательным, но и помогают ученикам лучше усваивать материал, развивать важные навыки и готовиться к применению знаний в реальной жизни. Дидактические игры способствуют созданию благоприятной учебной среды, где каждый ученик может проявить себя и почувствовать уверенность в своих силах.

Дидактические игры на уроках истории представляют собой эффективный инструмент для активизации учебного процесса и повышения интереса учащихся к предмету. Перспективы их развития можно рассмотреть в нескольких направлениях:

1. Интеграция технологий: Использование цифровых технологий, включая виртуальную и дополненную реальность, может значительно обогатить дидактические игры. Это позволит учащимся «погружаться» в исторические события, исследовать древние цивилизации и участвовать в интерактивных экскурсиях.

2. Моделирование исторических событий: Создание ролевых игр, где ученики могут принимать на себя роли исторических фигур, поможет углубить понимание исторических процессов. Такие игры могут включать дебаты, обсуждения и принятие решений, что способствует развитию критического мышления.

3. Кросс-дисциплинарные подходы: Объединение истории с другими предметами, такими как литература, искусство, география и экономика. Дидактические игры могут охватывать различные аспекты этих дисциплин, что позволит учащимся увидеть связь между событиями и их последствиями.

4. Разработка настольных и карточных игр: Создание настольных игр, где игроки могут учиться, выполняя задачи, связанные с историей. Это могут быть игры на основе исторических фактов, викторины, стратегические игры, в которых нужно принимать решения на основе исторических данных.

5. Проблемное обучение: Предоставление учащимся ситуаций, требующих решения реальных исторических проблем. Это может быть имитация принятия решений в условиях исторического контекста, что способствует развитию аналитических и критических навыков.

6. Инклюзивность: Разработка игр, которые будут доступны для всех учащихся, включая детей с особыми потребностями. Адаптация игр с учетом различных возможностей обучающихся позволит создать более равные условия для всех.

7. Обратная связь и рефлексия: Включение этапов обратной связи и рефлексии в конце игры поможет учащимся осмыслить полученные знания и осознать их значимость. Это может быть реализовано через обсуждение чувств и выводов, полученных в процессе игры.

Развитие дидактических игр на уроках истории открывает новые горизонты для обучения, делая его более интересным, интерактивным и эффективным.

Литература

1. Алендеева, Н. Е. Дидактические игры на уроках истории / Школьная педагогика. — 2022. — № 1 (23). — С. 50-55.
2. Амонашвили, Ш. А. В школу – с шести лет / 2. Амонашвили, Ш. А. – Москва : Просвещение, 1986.
3. Баева, Б. А. Из опыта применения дидактических игр на уроках истории в 5 классе / Б. А. Баева, А. К. Нурмухамедова // Становление психологии и педагогики как междисциплинарных наук: сборник статей по итогам Международной научно-практической конференции, Казань, 29 марта 2022 года. – Стерлитамак: Общество с ограниченной ответственностью "Агентство международных исследований", 2022. – С. 5-7.
4. Борзова, Л. П. Игры на уроке истории: методическое пособие для учителей / Л. П. Борзова. – Москва : Владос, 2003. – 160 с.
5. Давыдова, Е. Н. Дидактическая игра: сущность и содержание / Е. Н. Давыдова, И. С. Кобозева // Научное обозрение. Педагогические науки. – 2019. – № 3-1. – С. 69-72. - URL: <https://science-pedagogy.ru/ru/article/view?id=1921> (дата обращения: 16.10.2024).
6. Дидактическая игра: подходы к терминологии различных авторов // Словари и энциклопедии на Академик. –URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/28607> (дата обращения: 16.10.2024).
7. История образования и педагогической мысли за рубежом и в России / под ред. З. И. Васильевой. – Москва : Академия, 2001. – 416 с.
8. Кругликов, В. Н. Активное обучение в техническом вузе: Теоретико-методологический аспект. : дис... доктора педагогических наук : 13.00.01 /В. Н. Кругликов, – Санкт-Петербург, Санкт-Петербургский государственный университет, 2000. - 424 с.
9. Коджаспирова, Г. М. Педагогический словарь: Для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений / Г. М. Коджаспирова, А. Ю. Коджаспиров. – Москва : Издательский центр «Академия», 2000. – 176 с.

10. Новиков, М. Ю. Образовательные веб-квесты с автоматической проверкой ответов на задания / М. Ю. Новиков // Цифровая школа : Материалы XVI Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Екатеринбург, 11–22 апреля 2022 года / Сост.: Н.В. Ломовцева, И.Н. Максимова. – Екатеринбург: Государственное автономное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования Свердловской области "Институт развития образования", 2022. – С. 70-71.
11. Об утверждении государственного образовательного стандарта основного общего образования : приказ Министерства Просвещения РФ от 31 мая 2021г. № 287 . – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/401333920/>(дата обращения: 16.10.2024).
12. Макаренко, А. С. Избранные педагогические сочинения: в 2 т / А. С. Макаренко; под ред. И. А. Каирова. Т. 2. – Москва : Педагогика, 1977. – 320 с.
13. Маланина, Н. А. Игра в педагогической системе А. С.Макаренко / Н. А. Маланина //Современная высшая школа: инновационный аспект.- № 2. - 2013.- С. 113 – 116.
14. Маковецкая. Ю. Г. Применение педагогических практик формирования духовно-нравственной культуры у обучающихся школы: методические рекомендации / Ю. Г. Маковецкая, И. Д. Борченко. – Челябинск : ЧИРО. 2024. – 48 с.
15. Мкртчян. Л. С. Место и роль игровой технологии в обучении младших школьников / Л. С. Мкртчян // Современная высшая школа: инновационный аспект. - № 4. 2012. - С. 195 – 199.
16. Реймер, М. В. Актуальные проблемы использования дидактических игр на уроках истории / М. В. Реймер, А. С. Кывыржик // Вестник Калужского университета. Серия «Психологические науки. Педагогические науки» Т.3. Выпуск 1. – 2023. - С. 100 – 104.

17. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. – Москва : Народное образование, 2005.
18. Шабалина, Г. А. Обучающие игры на уроке истории / Г. А. Шабалина // Чтения памяти Евгения Петровича Сычевского. – 2020. – № 20. – С. 374-377.

Приложение

6 игр для проверки знаний на уроке истории

История — это неизбежное заучивание дат, событий, имен. Занятие скучное. Но дело пойдет веселее, если провести урок в форме игры. Это создает атмосферу здорового соревнования, развивает мышление и закрепляет пройденный материал. Предлагаем шесть практик, которые помогут превратить скучный урок в увлекательную игру.

1. «Кто я?»

Учитель готовит карточки по итогам пройденного материала. Это может быть имя исторической личности, событие, дата, название произведения искусства и так далее. На уроке он вызывает нескольких учеников к доске и предлагает каждому выбрать по карточке Задача ребенка — прочитать надпись про себя и как можно быстрее объяснить классу, «кто он», не произнося при этом слов из карточки.

Игра помогает понять, насколько хорошо ученики владеют информацией, полученной на уроках, а также учит ребят формулировать мысли. Как, например, объяснить всем, что ты — чайная церемония? Поначалу может быть сложно, но при регулярных тренировках любые определения будут даваться легко.

2. Третий лишний

Учитель называет детям три даты, три события, города, цитаты или имени исторических личностей. Ученики должны определить, какие два понятия связаны между собой, а какое — лишнее. Например,

30 марта 1856 года;

19 февраля 1861 года;

20 ноября 1864 года.

Две первые даты связаны с отменой крепостного права в России. 30 марта 1856 года Александр II выступил перед московским дворянством и впервые официально заявил о необходимости отменить крепостное право.

19 февраля 1861 года вышел Манифест об отмене крепостного права. Последняя дата в ряду лишняя, так как связана с судебной

реформой: 20 ноября 1864 года Александр II утвердил новые Судебные уставы.

3. «Интеллектуальные снежки»

Учитель делит ребят на команды и определяет время окончания игры. Затем задает всем вопрос из пройденного материала. Команда, которая первой дает правильный ответ, начинает бой снежками — задает свой вопрос команде противников. Противники обдумывают ответ и решают, кто будет отвечать. Если отвечающий ошибается, он покидает команду. Если отвечает правильно — «бросает» свой вопрос в неприятеля. Команда, у которой закончились вопросы, будет пропускать ход, пока не придумает новый вопрос. Победит команда, в которой к концу игры останется больше участников.

4. «Верить или нет?»

Учитель составляет суждения: правильные и ошибочные. Ученики должны ответить: верят они в эти утверждения или нет. Каждый раз учитель просит нескольких человек объяснить, почему они считают суждение неправильным.

Такую игру можно провести письменно, чтобы проверить знания обучающихся индивидуально. Для этого надо составить таблицу: в первой колонке — утверждение, во второй — место для галочки (если ответ — «верю»), в третьей — место для краткого обоснования того, почему «не верю» (то есть для правильного ответа).

Что произошло?	Верю	Не верю
В 1549 году Иван III собрал первый Земский собор.		Это был Иван IV (Грозный).
В 1552 году русские войска взяли Казань.	✓	

5. «Внимание, чёрный ящик!»

Принцип игры почти такой же, как в передаче «Что? Где? Когда?». Учитель кладет в коробку карточки с изображением предметов. Для каждого предмета он готовит краткое описание, по которому ребята должны догадаться, что лежит в «черном ящике». Например:

Налог на этот продукт вызвал сильное недовольство населения.

На картинке: соль.

Предмет быта, популярный у опричников.

На картинке: метла.

Эту игру можно проводить и в «обратную сторону». Учитель достает из коробки изображение предмета, а ученики должны сказать, как он связан с изученным на уроках материалом.

6. Историческое лото

Учитель подготавливает игровые поля с определениями из пройденного материала: датами, именами, событиями и так далее. А для каждого определения — карточку с подходящим по смыслу понятием. Например, так:



Игровые поля учитель раздает обучающимся. Карточки оставляет у себя и по очереди зачитывает содержание каждой. Дети должны определить, подходит ли понятие из карточки к одному из определений на игровом поле. Тот, кто нашел совпадение, просит учителя отдать карточку ему и закрывает подходящее определение.

Игру можно провести в командах, тогда каждая из них должна получить свое игровое поле. Или же поля можно раздать каждому ученику, разделив класс по вариантам — это позволит оценить успехи каждого игрока в отдельности.