

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ  
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ  
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Луганской Народной Республики  
«Брянковская гимназия»

АКТИВИЗАЦИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
ОБУЧАЮЩИХСЯ ПОСРЕДСТВОМ ПРИМЕНЕНИЕ  
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Автор опыта:  
Дубовая Татьяна Викторовна,  
учитель истории  
Государственного бюджетного  
общеобразовательного учреждения  
Луганской Народной Республики  
«Брянковская гимназия»

Брянка  
2025

## СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. Информация об опыте .....	3
РАЗДЕЛ 2. Технология опыта .....	6
РАЗДЕЛ 3. Результативность опыта.....	23
Список литературы .....	25
Приложение 1. Интеллектуально-познавательная настольная игра «Страницами истории родного города» .....	27
Приложение 2. Интеллектуальная игра эрудит-лото «Сферы общественной жизни» .....	30
Приложение 3. Настольная игра историческое домино «История Великой Отечественной войны» .....	33

## РАЗДЕЛ 1. Информация об опыте

*Игра это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий.*

*Игра это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.*

*В. А. Сухомлинский*

**Актуальность и перспективность.** В настоящее время образование нацелено на формирование сильной и конкурентоспособной личности, готовой к самостоятельному решению жизненно важных задач. Немалое внимание уделяется развитию творческих способностей и социальной активности. Для этого ребенок должен усвоить ряд ключевых компетенций, таких как способность к исследованию, самореализации, критике и осмыслению собственного продукта деятельности, эффективной коммуникации и так далее.

Как известно, активизация данных способностей и их формирование происходит непосредственно на уроке с участием педагога. И здесь возникает проблема — как заинтересовать ребенка во время образовательного процесса, как привить ему необходимые знания, умения и навыки и раскрыть его потенциал.

Учение является основным видом деятельности школьника. Несмотря на то, что учение — это серьезный труд по усвоению необходимой информации и компетенций, не исключено введение в него игровых технологий, в частности дидактических игр.

**Научно-методическое обоснование опыта.** Феномен игры с давних пор исследовался психологией, педагогикой и методикой обучения. Работали по данной проблеме в отечественной педагогике и психологии: П.П. Блонский, К.Д. Ушинский, Д.Б. Эльконин, А.Ф.Абуков, А.П.Панфилова, И.С. Сергеева, Н.П. Аникеева А.С. Макаренко. Т.М. Михайленко, Е.Л. Репринцевой, Г.К. Селевко, в зарубежной — Ж. Пиаже, З. Фрейд, Й. Хейзинг и другие. В их трудах исследована и обоснована роль игры в процессе развития личности, её основных психических функций, а также в процессах социализации, т.е. в усвоении и использовании человеком общественного опыта [11, с.223].

**Новизна опыта.** Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Игра – универсальная форма взаимодействия учителя с учеником и один из эффективных способов

активизации деятельности школьника. Она многофункциональна: через нее передается социальный опыт; в ней ребенок получает возможность проявить свою активность, взаимодействуя с окружающим миром; в ней высвобождаются творческие силы, невостребованные в учебной работе [14, с.67].

### **Ведущая педагогическая идея.**

В представленном опыте Дубовой Т. В. особое место отводится применению игры в современном образовательном процессе и как результат - повышение интереса обучающегося к исследуемому предмету, дополнительная мотивация школьника. Кроме того, игровые формы обучения перспективны не только как средство оживления урока, но и как метод, с помощью которого, педагог ускоряет, уплотняет и оживляет процесс практического усвоения знаний и навыков обучающимися. Согласно обновленных ФГОС ООО и ФГОС СОО, одним из условий реализации программ является как раз таки использование современных образовательных технологий деятельностного типа, позволяющих повышать эффективность усвоения обучающимися знаний и учебных действий[1, с.84].

Таким образом, весьма **актуальной** становится проблема применения игровых технологий в учебном процессе.

**Тема** — использование игровой деятельности на уроке.

**Цель** — разработать и апробировать дидактические игры для использования игровой деятельности на уроке.

**Объект исследования** — процесс использования игровой деятельности в воспитательно-образовательной деятельности;

**Предмет** — педагогические условия использования игровой деятельности воспитательно-образовательной деятельности учителя;

**Гипотеза** заключается в предположении, что использование игровой деятельности в образовательном процессе повышает понимание и запоминание пройденного на уроке материала.

### **Задачи:**

1. Проанализировать историческое развитие использования игровых технологий на уроке в педагогической науке и практике.
2. Определить педагогические условия использования игровой деятельности на уроке.
3. Провести анализ эффективности педагогических условий применения игровой деятельности на уроке.
4. Показать основные разновидности дидактических обучающих игр.

**Научная новизна** работы заключается в обобщении накопленного материала по данной теме и составлении дидактических игр, позволяющих обучающимся лучше запомнить материал.

**Практическая значимость** состоит в том, что разработаны дидактические игры и методические рекомендации по их применению.

## РАЗДЕЛ II. Технология опыта

Игра — одно из замечательных явлений жизни, деятельность как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Именно игра на протяжении всей истории человечества, с самых незапамятных времен существенно влияла на развитие способностей индивида, заложенных самой природой, помогала выработать в себе определённые физические навыки и волевые качества, формировала лучшие черты характера и даже отношение к жизни.

К изучению и толкованию феномена игры обращались представители разных научных школ и направлений, начиная с древних философов. Каждая из отраслей научного знания усматривала в игре что-то свое. Так, в философских исследованиях 90-ых годов обнаруживается тенденция рассмотрения игры как «формы действительности», как «выражения определенного отношения», как «модуса действительности» (а не деятельности, несущей целенаправленно воспитательный и формирующий характер). В педагогике и психологии игра рассматривается как главный вид деятельности детей дошкольного возраста и сопутствующий — детей школьного возраста, эффективно выполняющий функции социализации личности, адаптации ребенка в окружающей среде, развивает коммуникативные навыки ребенка. Изучению этих сторон игры посвящены работы отечественных психологов Л.С. Выготского, С.Л. Рубинштейна и др. С точки зрения социологии игра представляет собой спонтанный творческий акт, ведущий человека к полной и абсолютной самореализации [16, с.113].

Голландский философ и культуролог И. Хейзинга в своём труде «Homo Ludens» («Человек играющий») описал значение игры в развитии человеческой культуры. Он полагал, что культура является формой игры, и порождена не трудом, а игрой радующегося и наслаждающегося человека. «Потребность играть становится настоящей лишь постольку, поскольку она вытекает из доставляемого игрой удовольствия». С точки зрения Хейзинги, игра — есть основа культуры [15, с.35].

Игровые технологии изучал также психолог Д.Б. Эльконин. Он считал игру проявлением потребности ребенка быть взрослым и действовать как взрослые и выделял четыре основные линии влияния игры на психическое развитие ребёнка: развитие мотивационно-потребностной сферы ребёнка; преодоление познавательного «эгоцентризма» ребёнка; развитие умственных действий; развитие произвольности действий (произвольных движений). Другой известный психолог — В.С.Мухина, — считает, что с помощью игры

можно эффективно развивать произвольное внимание и произвольную память ребенка [3, с 618].

Но что же такое «игра» в педагогике? В «Педагогическом словаре» дается следующее понятие: «Игра – это форма организации деятельности, которая осуществляется в условных ситуациях и направлена на освоение социального опыта. Игра многофункциональна: через нее передается социальный опыт, в ней ребенок получает возможность проявить свою активность, взаимодействуя с окружающим миром; <...> в ней высвобождаются творческие силы, невостребованные в учебной работе». Кроме того, игра облегчает педагогам психологическую диагностику ребенка, позволяет определить его эмоциональное состояние, особенности темперамента, характера, интересы, также помогает регулировать и корректировать отношения между детьми и т.д. [14, с55].

Один из самых знаменитых педагогов СССР А. С. Макаренко так писал о явлении игры: « Есть еще один важный метод — игра. Я думаю, что несколько ошибочно считать игру одним из занятий ребенка. В детском возрасте игра — это норма, и ребенок должен всегда играть, даже когда делает серьезное дело. ...У ребенка есть страсть к игре, и надо ее удовлетворять. Надо не только дать ему время поиграть, но надо пропитать этой игрой всю его жизнь. Вся его жизнь — это игра...» [7, с 98].

Г.К. Селевко дает следующее определение игры: «Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [11, с 255].

Дидактическая игра, т.е. та, которая непосредственно включается в процесс обучения, в целом имеет схожее понятие, за исключением лишь того, что целью применения дидактических игр становится формирование необходимых качеств, умений, навыков и улучшение усвоения знаний.

Сам термин «дидактические игры», под которым понимались специально создаваемые или приспособленные для целей обучения игры, впервые ввели М. Монтессори и Ф. Фребель. Игры, которые они предлагали, были предназначены для детей дошкольного возраста. Но постепенно они стали проникать и в начальную школу, принимая сначала форму игровых приемов в обучении. В России только в 1960-е гг. начала распространяться формула «учение с увлечением», пропагандируемая С.Л. Соловейчиком. Она раскрывала и другие стороны учения, которое есть труд, но труд по своей сути радостный, потому что приобщает к новому, неизведанному,

интересному. Последователи Соловейчика доказывали, что обучение может быть по-настоящему развивающим, трудным, но при этом увлекательным, что оно может сочетать и рациональное, и эмоциональное [13, с.189].

Большим поклонником игры являлся К. Д. Ушинский. Он утверждал, что для ребенка игра — это «действительность и действительность гораздо более интересная, чем та, которая окружает. Интересна она для ребенка потому, что понятнее, а понятнее потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более как дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни; в игре же дитя — уже зрелый человек. Оно пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями» [17].

А. С. Спиваковская в своем труде «Воспитание игрой» так же говорит о большом влиянии игры на становление и развитие зрелой личности. «В игре», — отмечает Спиваковская, — «дети овладевают навыками и умениями, знаниями. Только в игре осваиваются правила человеческого общения. Вне игры не может быть достигнуто полноценное нравственное и волевое развитие ребенка, вне игры нет воспитания личности. Вот почему даже самые простые вопросы: почему дети играют; когда впервые возникла игра; как игра влияет на развитие ребенка — стали предметом серьезных исследований в педагогике и психологии» [19].

В последние годы проводились и до сих пор проводятся исследования игры, связанные с ее педагогическим использованием как эффективной технологии на уроке. Авторами данных исследований являются: Т.М. Михайленко, Е.И. Приблуда, И. С. Сергеева, С.А. Шмаков и др.

По мнению многих исследователей, игра имеет большое значение в воспитании, обучении и психическом развитии детей. Она дает возможность робким, неуверенным в себе детям преодолеть свои комплексы и нерешительность. Игру можно использовать для обучения абсолютно всему, и результаты часто бывают выше, чем при других видах учебной работы.

Педагоги — практики обращаются к игре, как методу дополнительной активизации учащихся во время образовательного процесса. Подтверждение применению игровой деятельности на уроке можно увидеть как на учебно-методических сайтах для педагогов, так и в печатных изданиях — журналах «Педагогическая копилка», «Педагогика» и др.

О применении игр на уроке и их роли в процессе обучения пишет Л.Р. Шайхетдинова: «В процессе игры интеллектуально пассивный ребенок способен выполнить такой объем работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации. Игра создает особые условия, при которых может развиваться творчество.<...> Для обучения важно, что игра является классическим способом обучения действием. В игре органично заложена познавательная задача» [18].

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элемент более общей технологии;
- в качестве урока или его части (введение, контроль);
- как технология внеклассной работы [8, с. 68].

Актуальность применения дидактической игры также отмечает Н.Е. Бархинцева: «Важной задачей школы становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время» [19].

Дидактическая игра может способствовать изменению эмоциональной обстановки и атмосферы на уроке, оживляя работу класса, снимая напряжение, влияя на настрой учащихся на работу и усвоение информации. Но нельзя забывать, что дидактическая игра — это не развлечение, а учебный процесс. В последнее время игра превратилась в весьма распространенную форму деятельности. Мы видим масштабную кампанию по внедрению игровых технологий в учебный процесс. Но так ли это хорошо? А.В. Боровских резонно замечает, что в последнее время игру стали применять повсеместно и бездумно, речь идет о «фальсификации игры» как об искажении материала, преподаваемого ученикам и излишнего применения игровых технологий (так называемый процесс «геймификации») [6, с 44].

Для того, чтобы правильно использовать игровые технологии в образовательном процессе, необходимо знать, что такое игра, ее компоненты, виды, а также каковы ее цель и задачи в педагогическом процессе.

Для начала выясним, каковы наиболее значимые ее составляющие компоненты. Л.П. Борзова определяет два компонента игры:

- деятельность, понимаемая как важнейшая форма проявления жизни человека, его активного отношения к окружающей действительности; в этой деятельности развиваются психические процессы, формируются умственные, эмоциональные и волевые качества личности, ее способности и характер;
- условность, которая понимается как признак отражения действительности, указывающий на не тождественность образа и его объекта. В нашем случае, имеется в виду такая деятельность, которая осознается как «невзаправду», «понарошку»[5, с. 249].

Необходимым условием применения игровой деятельности на уроке является определение цели того или иного игрового урока. Г.К. Селевко выделяет целый спектр целевых ориентаций:

- дидактические – расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определенных навыков, умений, компетенций и т.д.;
- воспитывающие – воспитание самостоятельности, воли, эстетических позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма;
- развивающие – развитие памяти, внимания, речи, мышления, развитие мотивации к учебной деятельности и т.д.;
- социализирующие – приобщение к нормам и ценностям общества; стрессовый контроль и саморегуляция; обучение общению [18].

Таким образом, задачи игровой деятельности, осуществляемой педагогом, могут быть следующими:

- развитие коммуникативных качеств у детей в игре;
- развитие воображения как основы творческой деятельности;
- развитие у детей образного внимания, памяти и т.п.;
- организация индивидуальных и коллективных игр в процессе занятий, упражнений, творческих игровых заданий и так далее [19].

Кроме того, важной задачей игровых технологий является включение обучаемых в поиск решения социально-психологических и управленческих проблем, типичных для реальной профессиональной деятельности. Обучаемые, проигрывая разнообразные должностные и личностные роли (руководителя, педагога, методиста, маркетолога, оппонента, клиента и пр.), осваивают их, осознают целесообразность их поведения в той или иной ситуации. Во время игры или тренинга принимаются управленческие решения в соответствии с заданной ролью. А поскольку интересы для разных

ролей не совпадают, то игрокам зачастую приходится принимать решения в конфликтной ситуации, следовательно, происходит освоение функции управления конфликтом [13, с.18].

В современной педагогической литературе изложен достаточно широкий спектр подходов к классификации игр. Особый подход в классификации педагогических игр был сделан Г.К. Селевко. Он классифицировал игры по следующим параметрам:

- по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные психологические);
- по характеру педагогического процесса (обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, воспитательные, развивающие, репродуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические и иные);
- игровой методике (предметные, сюжетные, деловые, ролевые, имитационные, драматизации);
- предметной области (математические, химические, исторические и т.д.);
- игровой среде (уличные, на местности, с применением компьютерных технологий, настольные и др.).

С.А. Шмаков предлагает иную классификацию, он выделяет три группы игр:

- 1) предметные игры детей-дошкольников, как манипуляция с игрушками и предметами. Через игрушки-предметы дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, людей и т. д.
- 2) игры творческие, сюжетно-ролевые в которых сюжет - форма интеллектуальной деятельности. Более показательны в этом плане «игры-путешествия».
- 3) игры, которые используются как средство развития познавательной активности детей и подростков, это игры с готовыми правилами и обычно называемые дидактическими.

Исходя из исследования литературных источников по данной теме, мы можем сказать, что использование игровой деятельности рекомендуется многими учеными и педагогами-практиками.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Однако возникшая в средневековье авторитарная и рассудочная система образования стала опираться исключительно на рациональную дидактику. Игра в такой школе

была редчайшим исключением. Постепенно утвердилось мнение, что учение — это тяжелый труд, предполагающий естественное принуждение, без которого невозможно продвижение в познании. Во всем мире такая картина просуществовала до конца XIX столетия [5, с.99].

Игровые технологии, специально приспособленные для целей обучения, впервые были введены Ф. Фребелем и М. Монтессори. Со временем, дидактическая игра, сначала применяемая лишь в случаях с детьми дошкольного возраста, стала проникать и в начальную школу. «Учение с увлечением» стало распространяться и в России, всерьез этим явлением занялись Н.П. Аникеева, К.Д. Ушинский и др.

На данный момент, применение игровой деятельности на уроках продолжает оставаться одним из актуальных вопросов педагогики. Игра является упражнением по формированию самостоятельности, инициативности, коммуникативного общения, она создает равные, конкурентные условия деятельности ребенка, позволяя ему наиболее полно раскрыть свой потенциал. Кроме того, применение игровых технологий предполагает высокую заинтересованность школьников в процессе обучения, повышает их мотивацию.

Игра является весьма распространенным и действенным методом преподавания. От обычного, классического урока, урок-игра отличается тем, что человек, обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что чему-то учится. В обычной школе не трудно указать источник знаний. Это учитель — лицо обучающее. В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровые формы обучения как никакая другая технология способствуют использованию различных способов мотивации, таких как:

- Мотивы общения:
- учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей;
- при решении коллективных задач используются разные возможности учащихся;
- совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.
- Моральные мотивы:

В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

- Познавательные мотивы:
- каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других);
- в игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера;
- обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в историческую обстановку и ощущают себя частью изучаемого исторического процесса;
- ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а как поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш);
- состязательность — неотъемлемая часть игры — притягательна для детей;
- в игре всегда есть некое таинство — неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа;
- мысль ищет выход, она устремлена на решения познавательных задач [8, с.41].

Организация игр — не всегда простое занятие. При ее реализации на уроке педагог может столкнуться с рядом проблем. Во-первых, это дисциплина: игра может превратить урок в шумное мероприятие, и здесь учителю нужно суметь скоординировать действия учеников, чтобы не потерять суть урока и одновременно сохранить атмосферу игры.

Во-вторых, серьезное отношение к предмету. Ведь учитель должен дать детям научные знания, но возможно ли правильно подать информацию в процессе игры? Оценка в игре — еще одна проблема, необходимо правильно подобрать критерий объективности. Кроме того, игра зачастую непредсказуема, так, организовывая обычный урок, педагог знает, что процесс усвоения знаний находится под контролем. В игре всегда возможны неожиданности (например, велика вероятность того, что дети могут задать учителю вопрос, на который он может не знать ответа) [5, с.118].

Внедряя игровые технологии в образование, необходимо учитывать возможные их ограничения и недостатки. Прежде всего, это отсутствие методических разработок по данному вопросу и постоянная нехватка личного времени учителя для создания режиссуры дидактических игр, требующих повышенного методического и профессионального мастерства. Порой подготовка игры требует на много большего количества времени, нежели ее проведение.

Таким образом, учителю необходимо знать все тонкости педагогических условий применения игры на уроке, методику проведения подобных занятий.

Но что же такое «педагогические условия»? Анализ позиций различных исследователей относительно определения понятия «педагогические условия» позволяет выделить ряд положений, важных для понимания данного феномена всеми участниками педагогического процесса:

- а) условия выступают как составной элемент педагогической системы, в том числе и целостного педагогического процесса;
- б) педагогические условия должны отражать всю совокупность возможностей образовательной среды: целенаправленно конструируемые меры воздействия и взаимодействия субъектов образования. Они должны включать: содержание, методы, приемы и формы обучения и воспитания;
- в) в программно-методическое оснащение образовательного процесса должно активно использоваться учебное и техническое оборудование;
- г) реализация правильно выбранных педагогических условий должна обеспечивать развитие и эффективность функционирования педагогической системы.

В современной науке выделяются следующие педагогические условия, целью которых является обеспечение оптимальности педагогического процесса:

- организационно-педагогические условия как основной фактор целостного педагогического процесса;
- психолого-педагогические условия как совокупность возможностей образовательной и материально-пространственной среды;
- дидактические условия, которые являются элементами организационных форм обучения [20].

Для того, чтобы выделить педагогические условия применения игровой деятельности на уроке, необходимо ознакомиться с основными видами игр,

правилами проведения, этапами и ограничениями проведения той или иной дидактической игры для педагога.

В реальной практике обучения все виды игр могут выступать и как самостоятельные, и как взаимно дополняющие друг друга. Использование каждого вида игр и их разнообразных сочетаний определяется особенностями учебного материала, возрастом учащихся и другими педагогическими факторами.

Требования к проведению дидактических игр:

- игра — форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывающая простор для личной активности и творчества;
- игра должна быть построена на интересе;
- обязателен элемент соревновательности между участниками игры [16, с.77].

Важными условиями, обеспечивающими эффективность применения игровых технологий обучения, являются те принципы организации и правила, которые способствуют достижению поставленных в обучении целей и задач. Панфилова выделяет несколько таких правил:

- организация разумной, адекватной виду игровой деятельности, пространственной среды, «игрового поля»;
- проигрывание обучаемыми разнообразных игровых ролей: «оппонента», «пессимиста», «оптимиста», «реалиста», «провокатора» и др. — с учетом индивидуальных (интеллектуальных и творческих) способностей каждого участника, в процессе игрового взаимодействия;
- осуществление в режиме «нормирования» обучения взаимодействию, т.е. в процессе игры предполагается строгое соблюдение сформулированных преподавателем норм, правил игры, «поощрений» и «наказаний» за демонстрируемые позитивные и негативные результаты;
- соблюдение достаточно жесткого регламента и наличие неопределенности информации, а также освоение прогрессивных подходов к коллективному принятию решений;
- обязательность участия обучаемых во всем цикле игровых занятий, каждый должен пройти весь предметный и игровой курс, от анализа ситуаций до участия в играх;
- обеспечение преподавателем новизны. Для поддержания активности участников обучения необходимо обеспечивать в каждом

последующих технологиях игрового обучения, упражнениях, дискуссиях новизну как в содержательном плане, так и в выборе технологии обучения. Новизна обеспечивается также путем смены ролей, партнеров в команде, в ролевом общении и в других видах игрового взаимодействия [13, с. 45].

Основные принципы организации игры на уроке выделяет В.С. Кукушин:

- отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру,
- принцип развития игровой динамики;
- принцип поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств детей);
- принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности;
- принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам (связано с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил) [5, с.95].

Важно отметить, что почти все учителя, применявшие игру на уроке, считают, что игра — это одна из форм обучения. Она должна органически включаться в учебный процесс по предмету в тесной связи с другими видами учебной работы.

#### 1. Выбор игры

На этом этапе происходит отбор содержания исторического материала для игр на основе изучения учителем программы, тематического плана, учебника, методической литературы. Отобрав игры, соответствующие программному содержанию, учитель должен четко представить себе, какие результаты он хочет получить. От этого часто зависит оформление замысла, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры.

#### 2. Подготовка игры

а) Предварительная подготовка учащихся к игре.

Следует заметить, что не все игры содержат этот этап. Задача учителя заключается в том, чтобы все дети понимали, что они должны сделать в ходе подготовительной работы. Предварительная подготовка зачастую несет основную дидактическую нагрузку. Это в основном относится к ролевым играм. На данном этапе педагогу следует предоставить свободу творчества ученикам, больше доверять детям. Не нужно полностью организовывать подготовку, пусть они сами проявят самостоятельность.

б) Подготовка непосредственно перед игрой.

Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения (переставить столы, включить музыку, приготовить к

использованию технические средства, вывесить схемы, карты, картины); проверить готовность учащихся к игре.

### 3. Введение в игру

#### а) Предложение игры детям.

Обычно организатору игры достаточно сказать вступительные слова, на подобие: «А теперь давайте поиграем в ... (название игры)» или «А чтобы вы лучше запомнили этот материал, мы с вами поиграем в игру» или « В связи с этим есть такая игра... ». Этого достаточно, чтобы ребята обрадовались и настроились на другой характер работы. Желательно, чтобы при предложении игры говорилось ее название. Тогда в дальнейшем сами ребята смогут проявлять инициативу в построении и планировании учебно-игровой деятельности. Но иногда возможны какие-то необычные формы предложения. Например, при предложении игры «Продолжи рассказ» можно рассказать об истории этой игры: «Сегодня мы поиграем в игру, которую знали задолго до нас с вами...»

#### б) Объяснение правил игры.

Необходимо сформулировать их кратко и конкретно. Много усвоится в самой игре, если кому-то что-то не понятно.

#### в) Выбор участников игры.

Случаются ситуации, когда учителю нужно выбрать 4 участников для игры, а в классе гораздо больше желающих. Если учитель сам выберет игроков, часть активных ребят тут же могут «выключиться» из игры, потому что не их выбрали. Но можно сделать иначе — тот же выбор игроков обыграть, преследуя образовательные и дисциплинирующие цели. То есть выборка в данном случае осуществляется путем решения другой задачи. Учитель объявляет: «Для игры нужно 4 участника, но поскольку желающих много, мы поступим так: на доске нарисована головоломка (анаграммы, вопросы). Первые 4 человека, которые быстрее других в тетради напишут решение (ответ) и будут участниками».

Есть много других возможностей выбора участников: например, сначала играют те, у кого фамилия на букву «П» (заранее можно посмотреть, чтобы количество совпадало), те, у кого день рождения в декабре, те, кто сидит на последних партах или учащиеся с 15-го по 19-й номер, согласно списку в журнале и т.п.

### 4. Ход игры

Несмотря на важность дидактического результата, при проведении игры необходимо понять, что методическое содержание — это та часть

урока, которая должна волновать учителя до начала игры. Как только игра началась, главное — это игровое действие. Ведь чем интереснее и занимательнее игра, тем больший развивающий, образовательный и воспитательный результаты могут быть достигнуты.

а) Начало игры.

На этой стадии можно уточнить некоторые нюансы, касающиеся правил игры. Они проясняются в игре первых же участников. И тогда учителю нужно остановить игру и кратко объяснить, что нарушено и как нужно правильно принимать участие в игре.

б) Развитие игрового действия (кульминация).

На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников, и зрителей (если таковые есть). Организатору важно следить за выполнением правил, а также за эмоциональным состоянием учеников (т.е. при необходимости подбодрить проигравшего, заметить что-нибудь интересное в его участии, напомнить, что в игре итог может быть совершенно неожиданным и т.д.)

в) Заключительный этап игры.

Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение; не следует ждать, что игра сама надоеет учащимся. Нужно вовремя поставить точку, чтобы не только не пропало созданное игрой приподнятое настроение, но и не расфокусировалось направленное на изучаемый материал внимание.

5. Подведение итогов (оценка и поощрение)

Подведение итогов игры включает в себя как дидактический результат (что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим, и что помогло ему достичь победы).

При подведении итогов возможны следующие варианты:

- если проводятся тематические игры, в которых участвуют две или несколько команд, то для оценки конкурсов необходимо жюри, слово которого – закон;
- другой формой оценки может быть жетонная система, она весьма удобна при подсчете активности личного участия играющих; по окончании игры победителем оказывается тот, кто набрал большее количество жетонов[12, с. 267].

Не менее значим и ритуал награждения участников. Сначала следует сказать несколько добрых слов о проигравшей команде (важно не делать

акцента на их неудачах), занявшей «почетное место», затем приступить к награждению победителей. Награды не должны быть равноценными.

6. Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния)

Несмотря на то, что учитель сам чувствует настроение класса (понимает, что игра удалась или наоборот), все же это не может представлять полноценную картину, так как это коллективное настроение. Учителю, однако, важно понимать каждого ребенка, чтобы сделать выводы для проведения последующей игры — с учетом индивидуальных особенностей каждого. И поэтому важно, несмотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, провести этот этап — он залог эффективности игровой деятельности, развития методического мастерства учителя.

Педагог может воспользоваться тестами, провести анкетирование, рефлексию в форме обсуждения и т.п.

Применение игр в процессе обучения, отмечает Н.П. Аникеева, имеют некоторые ограничения.

- Классы с большой активностью и высоким развитием, проявляют интересы к играм, в которых они имеют возможность продемонстрировать смекалку, эрудицию, сообразительность и стать лидерами по знанию изученного материала. В подобных классах нужно проводить более сложные игры, участие в которых им составит сложность.
- Дидактические игры применяются чаще, после изучения материала учениками 5 — 6 классов, так как учащимся нравятся подобные уроки, они с удовольствием включаются в работу и лучше усваивают новый материал.
- В старших классах более часто используются сюжетно-ролевые игры. К таким играм требуется более серьезная подготовка, чем к дидактическим, как со стороны учителя, так и со стороны учеников. Такие игры проводятся 1 – 2 раза в год.
- При изучении нового материала не стоит увлекаться дидактическими играми, потому что научное развитие очень важное, составляющее каждого ученика.
- Дидактические игры не проводятся слишком долго, они утомляют учеников. Их стоит проводить за короткий отрезок времени 10-15 минут и стараться совмещать их с научным материалом [8, с.88].

Педагогические условия использования игровой деятельности на уроке:

### 1. Организационно-педагогические:

- координация действий учеников;
- соблюдение регламента игры и иных норм, правил игровой деятельности;
- сохранение дисциплины на уроке;
- соответствие игрового материала и заданий, предложенных ученикам, основным задачам образовательного процесса в целом и конкретного урока в частности.

### 2. Психолого-педагогические:

- создание ситуации успеха;
- сохранение благоприятного эмоционального фона и атмосферы игры;
- поддержание здоровой конкурентной среды (элемент состязательности) в коллективе на время применения игровой деятельности;
- учет индивидуальных интеллектуальных и творческих способностей участников игровой деятельности.

### 3. Дидактические:

- формирование необходимых компетенций у учеников в процессе применения игровой деятельности на уроке;
- ориентирование учеников на основные проблемные вопросы изучаемой в ходе игровой деятельности темы;
- обучение применению знаний по данному предмету в ходе решения задач.

Таким образом, мы рассмотрели основные требования к применению игры на уроке, узнали, что введение игровых компонентов в образовательный процесс позволяет лучше усвоить полученные знания на практике. Также были обозначены этапы игры, общие рекомендации к проведению и педагогические условия использования игры как сложной формы учебной деятельности, требующей хорошей подготовки и высокой компетентности преподавателя.

## **Классификационные параметры**

### Классификация игр

1) По игровой методике:	предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизация;
2) По характеру педагогического	обучающие, познавательные, репродуктивные, коммуникативные, тренинговые,

<i>процесса:</i>	воспитательные, продуктивные, диагностические, контролирующие, развивающие, творческие, обобщающие;
3) По области деятельности:	интеллектуальные, социальные, психологические, физические, трудовые;
4) По игровой среде:	без предметов, с предметами, компьютерные, технические, настольные, телевизионные, со средствами передвижения, комнатные, ТОО на местности.

Игровая технология обеспечивает единство эмоционального и рационального в обучении. В процессе игры, вследствие гибкости игровой технологии, воспитанник сталкивается с ситуациями выбора, в которых он проявляет свою индивидуальность. Идея вариативности, свободы выбора заданий и организационных форм деятельности – одна из ведущих идей современной педагогики – получает в игровой технологии возможности для своей реализации. Особенностью игровой технологии является то, что ее разработка и применение требуют высочайшей творческой активности педагога и воспитанников. Активность педагога проявляется также в том, что он хорошо знает психологические и личностные особенности своих воспитанников и на этом основании вносит индивидуальные коррективы в ход технологических процессов.

Ролевые, имитационные игры и другие игровые формы и методы обучения обеспечивают достижение ряда важнейших образовательных целей: стимулирование мотивации и интереса к обучению;

- 1) поддержание и усиление значения полученной ранее информации в другой форме;
- 2) развитие навыков критического мышления и анализа, принятия решений, взаимодействия, коммуникации;

С помощью игры можно снять психологическое утомление; её можно использовать для мобилизации умственных усилий воспитанников, для развития у них организаторских способностей, привития навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях. В игру включают викторины, ситуации, элементы мозгового штурма. Игра – это почти всегда соревнование. Дух соревнования в играх достигается за счет разветвленной системы оценивания деятельности участников игры, позволяющей увидеть основные аспекты игровой деятельности учащихся.

Коллективная форма работы - одно из основных преимуществ игр. В игре обычно работают группы из 5-6 человек. Второе преимущество игр в том, что в них активно и одновременно может принимать участие достаточно большое количество детей. До минимума сводится роль и участие педагога в игре.

Для участия в игре не требуется репетиций, поэтому не теряется новизна предстоящей игровой деятельности, что является источником постоянного интереса играющих к событиям в игре.

Различные игры применимы и в качестве зачетных занятий, при обобщении и повторении блока тем; они дают возможность педагогу без излишней нервозности проверить усвоение темы, выявить проблемы в знаниях воспитанников в овладении ими практическими умениями и навыками. В то же время они содержат большой обучающий потенциал и, используя схему данной игры, дети могут составить свои варианты её проведения.

Большую роль выполняет система стимулирования в игре. Она должна активизировать каждого из играющих, заставлять их действовать как в жизни, уметь подчинять интересы отдельных участников общей цели игры, дать объективную оценку личного вклада каждого в достижение игровой цели, добиваться общего результата деятельности игрового коллектива.

При конструировании игры необходимо также четко продумать её адаптацию к конкретным участникам и условиям.

### **РАЗДЕЛ III. Результативность опыта**

Современные педагогические технологии направлены на развитие ученика. Для выбора технологии требуется перестроить традиционно сложившийся стереотип деятельности учителя: понять ученика, принять ученика, признать ученика как субъекта процесса обучения и подобрать образовательные технологии, учитывая подбор класса и возраст, тему и наличие дидактической обеспеченности обучения, не забывая о результате, который планируется получить.

Поэтому, так актуальны сегодня современные образовательные технологии, которые направлены на организацию деятельности учащихся, на развитие через эту деятельность их умений, качеств, компетенции.

Актуальность освоения педагогами современных образовательных технологий, которые непосредственно относятся к учебно-воспитательному процессу в учебных заведениях, обусловлена рядом проблем и противоречий практики.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса.

В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Дидактическая игра является формой воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности.

Игровые технологии – это целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у детей формируется умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает

активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Технологии, используемые в образовании детей, направлены на то, чтобы: разбудить активность детей, вооружить их оптимальными способами осуществления деятельности, подвести эту деятельность к процессу творчества, опираться на самостоятельность, активность и общение детей.

При применении игровых образовательных технологий ребенок развивается, участвуя в игровой, познавательной, трудовой деятельности. Поэтому цель внедрения инновационных технологий - дать детям почувствовать радость труда в учении, пробудить в их сердцах чувство собственного достоинства, решить социальную проблему развития способностей каждого ученика, включив его в активную деятельность, доведя представления по изучаемой теме до формирования устойчивых понятий и умений.

Современные игровые технологии сочетаются со всем ценным, что накоплено в отечественном и зарубежном опыте, в семейной и народной педагогике, они позволяют выбирать наиболее эффективные способы и приемы организации деятельности детей и создавать максимально комфортные условия для их общения, активности и саморазвития.

### Список используемой литературы:

1. Горленко Н.М. Дидактические средства обеспечения индивидуального прогресса в рамках урока // Современная дидактика и качество образования: сборник материалов конференции. Красноярск, 2012.-84с
2. Коджаспирова, Г.М. Педагогика: учебник / Г.М. Коджаспирова. – М.: КноРус, 2010. – 744 с.
3. Конституция Российской Федерации;
4. Ланина И.Я.: Не уроком единым. - М.: Просвещение, 1991.- 346 с.
5. Лебединцев В.Б. Виды учебной деятельности в парах // Школьные технологии. 2005. № 4, с. 41-45
6. Макаренко, А.С. Проектировать лучшее в человеке / А.С. Макаренко. – Минск: Университетское, 1989. – 417 с.
7. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. / Под ред. Е.С. Полат. – М., 2000. - с.198
8. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. -310с.
9. Современные образовательные технологии: учеб. пособие / Н.В. Бордовская [и др.]; под ред. Н. В. Бордовской. – М.: КноРус, 2010. – 432 с.
- 10.Трайнев В.А.: Интенсивные педагогические игровые технологии в гуманитарном образовании. - М.: Дашков и К, 2007.- 316 с.
- 11.Трещев А. М. Игровые технологии как условие развития исследовательских компетенций / Александр Михайлович Трещев, Альфия Рагимовна Ахмеева, Аделя Ильдаровна Корникова. - М.: LAP, 2012. - 345 с.
- 12.Ушева Т.Ф. Формирование метапредметных умений у учащихся: учебно-методическое пособие. Иркутск: ИГЛУ, 2012.-116 с.
13. Шорина С.В. Интеллектуально-познавательные игры и игровые методики. - М.: ЦГЛ, 2005. – 210 с.

#### Интернет-ресурсы:

14. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ; [https://school4-26.gosuslugi.ru/netcat\\_files/32/50/Federal\\_nyu\\_zakon\\_ot\\_29.12.2012\\_N\\_273\\_FZ\\_red.\\_ot\\_19.12.2023.pdf](https://school4-26.gosuslugi.ru/netcat_files/32/50/Federal_nyu_zakon_ot_29.12.2012_N_273_FZ_red._ot_19.12.2023.pdf)
- 15.«Сборник дидактических игр»: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2013/10/26/sbornik-didakticheskikh-igr-dlya-nachalnoy-shkoly>.

16. Розмайтая В. М. Игровые технологии // «Молодой ученый» - Режим доступа: <http://www.moluch.ru/archive/65/10717>
17. «Педсовет-133», сайт МБОУ Гимназии № 133 г. о. Самара, обсуждение темы «Игровые технологии в образовательном процессе». [http://pedsovet-133.ucoz.ru/news/igrovye\\_tekhnologii\\_v](http://pedsovet-133.ucoz.ru/news/igrovye_tekhnologii_v)
18. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [https://sh-almyakovskaya-r69.gosweb.gosuslugi.ru/netcat\\_files/33/46/FGOS\\_OOO\\_2024\\_2025\\_uch.\\_g..pdf](https://sh-almyakovskaya-r69.gosweb.gosuslugi.ru/netcat_files/33/46/FGOS_OOO_2024_2025_uch._g..pdf)
19. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования [https://gimn1klgd.gosuslugi.ru/netcat\\_files/30/50/FGOS\\_SOO\\_s\\_01.09.2024.pdf?ysclid=m5e2rlywth73990236](https://gimn1klgd.gosuslugi.ru/netcat_files/30/50/FGOS_SOO_s_01.09.2024.pdf?ysclid=m5e2rlywth73990236)
20. Федеральная рабочая программа по учебному предмету «История» 5-9 класс <https://edsoo.ru/rabochie-programmy/#>
21. Федеральная рабочая программа по учебному предмету «История» 10-11 класс базовый уровень <https://edsoo.ru/rabochie-programmy/#>

### Интеллектуально-познавательная настольная игра «Страницами истории родного города»

В воспитании патриотизма ребёнка особое значение имеет история родного края, история родной улицы, история жизни прошлых поколений.

На мой взгляд, рассмотрения проблемы формирования патриотизма на примере изучения культурно-исторических традиций Малой Родины очень актуально.

С истории родного края формируется историческое сознание и патриотические чувства. Изучение истории родного края расширяет и обогащает знания обучающихся о родных местах, пробуждает интерес и любовь к родному краю и его истории, помогает более полно ощутить и осознать связь истории с жизнью. Благодаря краеведению активизируются и обогащаются имеющиеся знания и по истории Отечества, так как они просматриваются через призму истории села, семьи, человека.

Целью данной игры является: углубить знания обучающихся о родном городе, посредством игровой формы работы

Актуальность создания игры обусловлена тем, что игровые технологии будут способствовать повышению эффективности процессу изучения истории родного края.

Как и любая игра, наша игра имеет свои правила, в ней могут принимать участие обучающиеся как индивидуально, так и в командах.

Команды по очереди бросают кубик и перемещаются по игровому полю, за правильные ответы набирают балы. Побеждает команда, набравшая больше баллов.

Одной из особенностей игры является, что участникам предлагаются разноуровневые задания. Данные задания описаны на игровом поле.

Практическая направленность игры заключается в том, что материалы могут быть использованы на уроках литературы, истории, географии, музыки и изобразительного искусства, во внеклассной работе. Она способствует воспитанию высоких нравственных качеств личности, патриотических чувств, формированию гражданской позиции.

Предполагаемые результаты

Для учащихся: повышение познавательной мотивации, качества знаний, успеваемости.

Для учителей: расширение возможностей для дифференциации обучения, модернизации методов и форм обучения, патриотическое воспитание подрастающего поколения .

Для образовательного учреждения: обогащение образовательной среды материалом по истории родного края, формирование позитивного имиджа образовательного учреждения, патриотическое воспитание подрастающего поколения.

Данная разработка позволяет познакомиться с историей, культурными традициями родного края, представить свое будущее в неразрывной связи с будущим своего края.

Краеведческая деятельность в ходе проекта способствует развитию чувств патриотизма, нравственности, сострадания к ближнему, ответственности за свои поступки. Посредством социальной практики у ребят формируется конструктивное гражданское поведение, воспитывается потребность в сохранении культурной самобытности родного края.

Материалы игры рекомендуются для использования в работе учителей истории, географии, классных руководителей общеобразовательных учреждений, воспитателей дошкольных образовательных учреждений

Таким образом, игра по истории малой Родины систематизирует знания учащихся о родном крае и создает основу для изучения курса истории Отечества. Исторические события становятся более понятными и запоминающимися, так как имеются знания по истории родного края, истории рода, истории улицы. Как результат формируется уважение и любовь к прошлому и настоящему своей республики.



**Интеллектуальная игра эрудит-лото  
«Сферы общественной жизни»**

Цели игры:

Образовательная: обобщение и систематизация знаний учащихся по обществознанию, запоминание ключевых терминов, понятий, культурно-исторических и географических достопримечательностей города Брянка и Луганской Народной Республики, углубление и закрепление знания по обществознанию, способствовать формированию ключевых компетенций.

Развивающая: стимулировать интерес к предмету «Обществознание», стремление к получению новых знаний, способствовать развитию понятийного аппарата и монологической речи.

Воспитательная: обеспечить условия для воспитания положительного интереса к изучаемому предмету «Обществознание», воспитывать уверенность в собственных силах, чувства сопереживания, и способствовать формированию здорового соперничества.

Планируемые результаты:

Предметные: овладение обществоведческими терминами для миропонимания и познания современного общества, способность применять понятийный аппарат для раскрытия сущности и значения сфер общественной жизни для человека;

Личностные: осмысление социально-нравственного опыта общества, способность к определению своей позиции и ответственному поведению в современном обществе;

Метапредметные: способность сознательно организовывать и регулировать свою деятельность – учебную, общественную и др., владение умением работать с учебной информацией (анализировать и обобщать факты, формулировать и обосновывать выводы и т.д.), умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения, владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности.

Актуальность. Игра – это естественная для ребёнка форма обучения. Она часть его жизненного опыта. Передавая знания посредством игры, учитель учитывает не только будущие интересы школьника, но и удовлетворяет сегодняшние. Учитель, использующий игру, организует

учебную деятельность, исходя из естественных потребностей ребёнка, а не исключительно из своих соображений удобства, порядка и целесообразности

Яркий эмоциональный окрас игровой технологии способствует активизации психических процессов и функций обучающихся. Деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации становится доступной для каждого обучающегося. Полученные новые знания можно применить в новой ситуации. Таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Форма проведения: настольная интеллектуальная игра.

Целевая аудитория: учащиеся 6-9 классов.

Оборудование:

- 10 настольных карточек – планшетов с иллюстрациями, понятиями и пословицами собранными Казаком Луганским. Задания направлены на углубление знаний обучающихся по политической, экономической, социальной, духовной сферам общественной жизни человека;
- 90 карточек с вопросами, которые раскрывают особенности основных сфер общественной жизни человека;
- Золотые (цветные) фишки для поощрения дополнительных ответов;
- Черные фишки для выкрикивающих неправильные ответы;

Методы: словесный, наглядный, практический.

Данная методическая разработка игры эрудит-лото «Сферы общественной жизни» может использоваться как в урочной деятельности, так и во внеурочной деятельности общеобразовательных организаций, реализующих программы основного общего образования.



Игра эрудит-лото «Сферы общественной жизни»

**Настольная игра историческое домино  
«История Великой Отечественной войны»**

История как учебный предмет школьного курса обладает необычайно высоким потенциалом в деле патриотического воспитания учащихся, а тема «Великая Отечественная война» - одна из ключевых в этом направлении исторического образования. Отзвуки Великой Отечественной войны до сих пор острой болью отдаются в памяти народа.

Патриотическое воспитание подрастающего поколения является одной из важнейших задач современной школы. Под патриотическим воспитанием понимается постепенное и неуклонное формирование в учащихся любви к своей Родине. У школьников формируется чувство гордости за свою Родину, за свой народ, уважение к его великим свершениям и достойным страницам прошлого.

**Цели настольной игры историческое домино «История Великой Отечественной войны»:**

- формирование представления о событиях Великой Отечественной войны;
- содействие воспитанию свободной и ответственной личности, ее социализации, познание окружающей действительности, самопознание и самореализация;
- формирование исторического мышления: умение видеть развитие общественных процессов.
- нравственное самоопределение личности: умение оценивать свои и чужие поступки, опираясь на выращенную человечеством систему нравственных ценностей.
- гражданско-патриотическое самоопределение личности: умение, опираясь на опыт предков, определить свою мировоззренческую, гражданскую позицию, толерантно взаимодействовать с теми, кто сделал такой же или другой выбор.

Достижение поставленных целей происходит через реализацию следующих **задачи:**

- изучение и закрепление знаний об основных событиях Великой Отечественной войны;
- способствовать формированию и развитию умений сравнивать исторических деятелей, события, явления и процессы истории, устанавливать причинно-следственные связи;
- способствовать формированию умения работать с историческими иллюстрациями;
- способствовать реализации творческих возможностей обучающихся, выйдя за рамки обычных уроков.

**Материал настольной игры историческое домино «История ВОВ»** направлен на углубление знаний о Великой Отечественной войне.

**Основным принципом отбора и структурирования материала** является принцип отбора наиболее важных понятий, дат, исторических персоналий который соответствует возрастным способностям обучающихся, а так же принцип наглядности и принцип развития познавательной деятельности обучающихся.

**Планируемые результаты применения настольной игры историческое домино «История ВОВ»:**

**Личностные:**

- уважительное отношение к прошлому историческому наследию через понимание исторической обусловленности и мотивации поступков людей предшествующих эпох, осмысление социально-нравственного опыта предшествующих поколений;
- следование этическим нормам и правилам ведения диалога в соответствии с возрастными возможностями;
- обсуждение и оценивание своих достижений и достижений других обучающихся под руководством педагога;
- расширение опыта конструктивного взаимодействия в школьном и социальном общении.

**Метапредметные:**

- формулировать при поддержке учителя новые для себя задачи в учёбе и познавательной деятельности;
- планировать пути достижения образовательных целей, выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач, оценивать правильность выполнения действий;
- соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, оценивать правильность решения учебной задачи;
- использовать ранее изученный материал для решения познавательных задач;
- выявлять позитивные и негативные факторы, влияющие на результаты и качество выполнения задания;
- организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками, работать индивидуально и в группе;
- определять свою роль в учебной группе, вклад всех участников в общий результат.

**Предметные:**

- определение и использование основных исторических понятий периода ВОВ;
- установление причинно-следственных связей, объяснение исторических явлений;

- знание основных периодов Великой Отечественной войны, крупнейших сражений;
- указывать последовательность событий в рамках того или иного периода;
- называть место, обстоятельства, участников боевых действий; известных полководцев;
- описывать условия и образ жизни людей в период Великой Отечественной войны;

**Домино** – одна из самых известных и популярных настольных игр. Цель игры составить цепь из фишек, в соответствии с нанесенной на них информацией.

### **История происхождения домино**

Считается, что игра появилась в Китае в XII веке. Прототипом домино стала популярная в этой стране игра в кости. Именно так считают и историки, домино — новый вид игры в кости. Кстати, в Китай игра в кости пришла из Индии. На косточках изображали всевозможные варианты очков. Пустых клеточек в то время не было.

В Европу игру привез путешественник Марко Поло из Китая. К тому времени она была чрезвычайно популярна в стране восходящего солнца, там появилось множество ее вариаций. Сейчас в мире насчитывается около 50 разновидностей игры. Широкое распространение в Европе игра получила лишь в 18 веке. Такую долгую неизвестность сложно объяснить. Возможно, это было связано с тем, что в нее играли в основном монахи. А они ведут отшельнический образ жизни.

После прихода в широкие массы игра стала быстро распространяться, вариаций появилось еще больше. Как бы то ни было в прошлом, сегодня эту игру снова любят и возрождают к ней былой интерес.

### **Правила игры**

Игра историческое домино состоит из двадцати восьми прямоугольных фишек, которые разделены полосой на две половины. В каждой из них расположено определенная информация.

Количество игроков, принимающих участие в сражении, может варьироваться от двух до шести. Играют индивидуально. Игроки получают по шесть фишек, оставшиеся пластинки находятся в резерве.

Право ходить первым принадлежит обладателю фишки-дубля. Иногда бывает так, что дублей в начале сражения у партнеров на руках не оказалось, в таком случае необходимо взять по одной фишке с резерва. В дальнейшем участники осуществляют ходы в порядке очереди.

### **Поочередность хода фишек дублей**

1. Великая Отечественная война. Понятия
2. Военные операции Великой Отечественной войны

3. Битвы Великой Отечественной войны
4. Песни времён Великой Отечественной войны
5. Маршалы Советского Союза
6. Памятники советским воинам – освободителям в Европе
7. Награды времён Великой Отечественной войны

По правилам игры в домино к первой фишке игроки добавляют свои фишки другие игроки таким образом, чтобы информация на двух половинах разных фишек соотносилась. Когда пришла очередь, игрока, ходить, а у него не оказалось нужной фишки, он тянет одну из резерва. Игрок будет тянуть до тех пор, пока ему не попадет необходимая информация или пока резерв не опустеет. При отсутствии нужной фишки игрок пропускает ход.

Тот, кто раньше соперников выложил свои фишки на игровое поле, объявляется победителем.

Великая Отечественная война. Понятия.	Великая Отечественная война. Понятия.
30 сентября 1941- 20 апреля 1942 битва за Москву	Ленд-лиз
 Федор Иванович Толбухин	Остербайтеры
«Рельсовая война» вывод со строя железной дороги советскими партизанами	Коллаборационизм
<b>«Священная война»</b> Вставай страна огромная, Вставай на смертный бой С фашистской силой темною, С проклятою ордой!	Партизаны
 Братислава, Словакия	Второй фронт



Орден Александра Невского для награждения командного состава Красной Армии за выдающиеся заслуги.

## Депортация

### Памятники советским воинам – освободителям в Европе



Орден «Победа» высший военный орден СССР, для особо отличившихся полководцев

### Памятники советским воинам – освободителям в Европе



Варшава, Польша

### Награды времен Великой Отечественной войны

### Награды времен Великой Отечественной войны

### Битвы Великой Отечественной войны

### Битвы Великой Отечественной Войны



Иван Степанович Конев

13 августа- 22 сентября 1943  
Донбасская операция

Операция «Уран»  
Контрнаступление Советских войск в ходе Сталинградской битвы

17 июля 1942 – 2 февраля 1943  
Сталинградская битва

<p><b>«Казачи в Берлине»</b> Казачи, казачи Едут, едут по Берлину наши казачи...</p>	<p>5 июля -23 августа 1943 Курская битва</p>
 <p>Трептов парк, Берлин</p>	<p>16 апреля -8 мая 1945 битва за Берлин</p>
 <p>Орден Кутузова - награждаются командиры Красной Армии за хорошо разработанный и проведённый план операции</p>	<p>1944 – 1945 – «Десять Сталинских ударов» наступательные операции Советской армии</p>

<p><b>Маршалы Советского Союза</b></p>	<p><b>Маршалы Советского Союза</b></p>
<p>Операция «Багратион» освобождение Белоруссии, части территории Польши и Литвы</p>	 <p>Александр Михайлович Василевский</p>
<p><b>«День Победы»</b> Этот день Победы Порохом пропах Это праздник С сединою на висках Это радость Со слезами на глазах День Победы, День Победы, День Победы!</p>	 <p>Родион Яковлевич Малиновский</p>
 <p>Вена, Австрия</p>	 <p>Георгий Константинович Жуков</p>
 <p>Орден «Суворова» награждались командиры <a href="#">Красной Армии</a> за в успехи в управлении войсками. Также награждались воинские части.</p>	 <p>Андрей Иванович Еременко</p>

<p align="center"><b>Военные операции Великой Отечественной войны</b></p>	<p align="center"><b>Военные операции Великой Отечественной войны</b></p>
<p align="center"><b>«Смуглянка»</b> Как-то летом на рассвете Заглянул в соседний сад, Там смуглянка- молдаванка Собирает виноград.</p>	<p align="center">Операция «Кольцо» окружение фашистских войск под Сталинградом</p>
 <p align="center">Киркенес, Норвегия</p>	<p align="center">Операция «Искра» прорыв блокады Ленинграда</p>
 <p align="center">Орден «Славы» награждались военнослужащие рядового состава, сержанты и старшины. Вручался только за личные заслуги.</p>	<p align="center">Операция «Январский гром» снятие блокады Ленинграда</p>

<p align="center"><b>Песни Великой Отечественной войны</b></p>	<p align="center"><b>Песни Великой Отечественной войны</b></p>
 <p align="center">Пловдиве, Болгария</p>	<p align="center"><b>«Выходила на берег Катюша»</b> Расцветали яблони и груши, Поплыли туманы над рекой. <b>Выходила на берег Катюша,</b> На высокий берег на крутой.</p>
 <p align="center">Орден «Богдана Хмельницкого». Это единственный полководческий орден, одной из степеней которого могли удостаиваться рядовые бойцы и партизаны.</p>	<p align="center"><b>«Жди меня»</b> Жди меня, и я вернусь. Только очень жди, Жди, когда наводят грусть Желтые дожди, Жди, когда снега метут.</p>

