

Творчий звіт
учителя історії та правознавства
Серьогіна Олександра Олександровича.

*"Дітей треба вчити не граючи,
а серйозно, з почуттям відповідальності.
Учитель має так добре і мистецьки виконувати
роль, щоб діти забули про свою погребу в грі".*

Ш. Амонашвілі.

Фундаментальні перетворення в усіх галузях суспільного життя України призводять до трансформації уявлення соціуму щодо якостей особистості, необхідних для її діяльності у сучасному інформаційному просторі. Це зумовлює появу нових пріоритетів у системі освіти, що вимагають формування учнівських компетенцій, зокрема, уміння застосовувати знання на практиці та адаптуватися до стрімких змін у світі.

Завдання історії як навчального предмета полягає у підготовці учнів до взаємодії з соціальним середовищем, до самореалізації як особистостей в умовах багатоманітного світу через засвоєння комплексу знань, формуванні відповідних компетенцій.

Розв'язання цих задач потребує впровадження таких методичних розробок, які б дозволили реалізувати нову освітню парадигму. Серед них чільне місце посідають ігрові методи. Загальновідомим є факт, що гра унікальна за своєю сутністю: потужний навчальний, розвивальний та виховний потенціал, який вона має, дає змогу перевести її з виключно розважальної площини у навчально-виховну. Вона виникає тоді, коли з'являються тенденції, які не можна негайно реалізувати, і разом з тим зберігається тенденція до негайної реалізації бажань.

Сьогодення вимагає від педагога бути весь час у пошуку, викликає гостру потребу у підвищенні ефективності навчально-виховного процесу, пошуку нових форм, які б допомагали зацікавити дітей, розвивати їх

інтелектуальний та творчий потенціал. Зацікавити їх стає все важче. Тому на сучасному етапі розвитку психолого-педагогічних наук дуже гостро стоїть питання вивчення впливу нетрадиційних форм роботи на розумовий розвиток дитини, розвиток її творчості, уяви тощо. Нестандартні форми роботи, які з'явилися, як альтернатива традиційним, загальноприйнятим нормам, є ніщо інше, як розвиток пройденого руху вперед з опорою на практичний вчорашній досвід з урахуванням інтересів сучасних дітей. Неабияка роль тут відводиться грі.

Характерною особливістю учнів є емоційність і допитливість, прагнення перевірити, випробувати свою силу, відкривати таємниці. Тому, враховуючи ці особливості дітей, ігрову систему можна зробити незамінною помічницею вчителя при проведенні уроків та виховних заходів. Ігровий механізм допомагає внести проблемність у пізнавальний процес. Тому, мабуть, правильною буде схема: гра-навчання-розвиток. З впевненістю можна стверджувати, що гра – це шлях до пізнання. Тому слід сміливіше педагогам впроваджувати в практику проведення уроків та виховних заходів ігрову методику, віддавати перевагу активним методам, які стимулюють ініціативу, творчу співпрацю, взаємодію, зацікавленість. Види ігор можуть бути різноманітними: рольові, пізнавальні, розвиваючі, розважальні. Але важливо, щоб їх використання у навчально-виховному процесі давало можливість дітям набути навички, необхідні в дорослому житті: здатність мислити, робити висновки, приймати рішення, виробляти вміння орієнтуватися і адаптуватися в різних умовах, захищати свої і поважати інтереси інших.

Оволодіння учнями середніх загальноосвітніх шкіл ґрунтовними знаннями, необхідними уміннями й навичками виступає однією з найважливіших проблем у сучасній освіті. Розв'язання цієї проблеми неможливе без удосконалення технологій навчання, а, отже, й методів навчання. Сьогодні у педагогіці активізувався пошук адекватних цьому форм і методів роботи в навчальній діяльності. Серед них вирізняється ігрова

діяльність, яка для дитини є нагальною потребою, а для педагога – способом реалізації різноманітних завдань навчально-виховного процесу.

Практика доводить, що у роботі деяких вчителів домінують репродуктивні методи навчання, які вимагають заучування матеріалу і його наступного точного відтворення. Наслідком цього є безпорадність перед необхідністю встановлення причинно-наслідкових зв'язків, творчого перенесення знань у змінені умови, прикутість до шаблону, догми, традиції, нерозвиненість критичного мислення тощо.

Отже, актуальним стає впровадження активних методів навчання в практику роботи загальноосвітніх шкіл. Саме дидактична гра і належить до активних, нетрадиційних, визнаних методів навчання і виховання молодших школярів і підлітків. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функція діють у тісному взаємозв'язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість.

Доведено, що дидактичні ігри, ігрові заняття і прийоми підвищують ефективність сприймання учнями навчального матеріалу, урізноманітнюють їхню навчальну діяльність, вносять у неї елемент цікавості і як наслідок підвищують рівень успішності учнів. В той же час, практика сучасної школи вказує на наявність невикористаного потенціалу дидактичної гри у навчально-виховному процесі.

Модель навчання у грі — це побудова навчального процесу за допомогою включення учня у гру. Використання гри в навчальному процесі завжди стикається з протиріччям: навчання є завжди процесом цілеспрямованим, а гра за своєю природою має невизначений результат (інтригу). Тому завдання педагога при застосуванні гри у навчанні полягає у підпорядкуванні гри визначеній дидактичній меті.

Учасники навчального процесу, за ігровою моделлю, перебувають в інших умовах, ніж у традиційному навчанні. Учням надається максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише визначеними

правилами гри. Учні самі обирають власну роль у грі, висуваючи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв'язання» беручи на себе відповідальність за обране рішення. Вчитель в ігровій моделі виступає як: інструктор (ознайомлення з правилами гри, консультації під час її проведення), суддя-рефері (коректування і поради з розподіл ролей), тренер (підказки учням для прискорення проведенню гри), головуєчий, ведучий (організатор обговорення).

Як правило, ігрова модель навчання реалізується за чотири етапи: 1) орієнтація (введення учнів у тему, ознайомлення з правилами гри, загальний огляд її перебігу); 2) підготовка до проведення гри (викладення сценарію гри, визначення ігрових завдань, ролей, орієнтовних шляхів розв'язання проблеми); 3) основна частина — проведення гри; 4) обговорення.

Арсенал інтерактивних ігор досить великий, але найбільш поширеними з них є моделюючі. Кожна така гра відбувається за схемою. Учні «вводяться» в ситуацію, на основі якої вони отримують ігрове завдання. Для його виконання учні поділяються на групи й обирають відповідні ролі. Починаючи висувати припущення щодо розв'язання проблеми (1-й крок), вони стикаються з тим, що їм не вистачає інформації. Тоді отримують її від учителя, або вчитель сам корегує діяльність учнів новим блоком інформації. В іграх, побудованих на використанні учнями вже відомого матеріалу, джерелом інформації є судження, висловлені попередніми учасниками гри. З отримання нової інформації та її аналізу під кутом зору ігрового завдання починається наступний етап гри (2-й крок), далі гра розгортається за невизначеним сценарієм, що реалізує кілька етапів взаємодій між учнями, які «грають ролі» (3-й крок). Нарешті після завершення сценарію потрібне серйозне обговорення, рефлексія того, що відбулося, усвідомлення учнями отриманого досвіду на теоретичному рівні (4-й крок).

Імітаціями (імітаційними іграми) називають процедури з виконанням певних простих, відомих дій, які відтворюють, імітують будь-які явища навколишньої дійсності. Учасники імітації реагують на конкретну ситуацію в

рамках заданої програми, чітко виконуючи інструкцію, наприклад проводячи дослід. Як правило, вчитель надає під час імітації чіткі поопераційні інструкції. Учні можуть виконувати дії індивідуально або в групах. На закінчення певного виду діяльності всі учні отримують подібний результат, але він може розрізнитись залежно від індивідуальних особливостей учня, складу групи, використаних ресурсів тощо. Дуже важливою процедурою імітації є обговорення отриманих результатів діяльності та усвідомлення учнями причинно-наслідкових зв'язків, які можна простежити, аналізуючи результати імітації у різних її учасників.

Технології ситуативного моделювання: імітації; спрощене судове слухання; громадські слухання; розігрування ситуації за ролями.

Симуляції або імітаційні ігри.

Імітаціями (імітаційними іграми) називають процедури з виконанням певних простих, відомих дій, які відтворюють, імітують будь - які явища навколишньої дійсності. Учасники імітації реагують на конкретну ситуацію в рамках заданої програми, чітко виконуючи інструкцію, наприклад проводячи дослід. Як правило, вчитель надає під час імітації чіткі поопераційні інструкції. Учні можуть виконувати дії індивідуально або в групах. На закінчення певного виду діяльності всі учні отримують подібний результат, але він може розрізнитись залежно від індивідуальних особливостей учня, складу групи, використаних ресурсів тощо. Дуже важливою процедурою імітації є обговорення отриманих результатів діяльності та усвідомлення учнями причинно-наслідкових зв'язків, які можна простежити, аналізуючи результати імітації у різних її учасників. **Імітаційні ігри** розвивають уяву та навички критичного мислення, сприяють застосуванню на практиці вміння вирішувати проблеми.

Складніші імітаційні ігри інколи називають **симуляціями**, або **ситуативним моделюванням**, хоча чіткого розмежування в літературі немає. Розглянемо їх окремо, пам'ятаючи, що інколи під назвами технології імітації та симуляції розуміють одне і те саме.

Симуляції — це створені вчителем ситуації, під час яких учні копіюють у спрощеному вигляді процедури, пов'язані з діяльністю суспільних інститутів, які існують у справжньому економічному, політичному та культурному житті. Це своєрідні рольові ігри з використанням чітко визначених (за законом або за традиціями) і відомих ролей та кроків, які повинні здійснити виконавці: судові, парламентські, громадські слухання, збори, асамблеї, засідання комісій, політичні дебати.

Готуючи учнів до симуляції, вчитель має не тільки розподілити ролі, а й з'ясувати з кожним виконавцем послідовність його дій та висловлювань, наприклад, виходячи з обов'язків судді, голови парламенту тощо. Регламент всієї симуляції будується за чітким сценарієм, який збігається з проведенням такої процедури в реальному житті.

Отже, симуляції є « мініатюрною » версією реальності, технологія наближена до рольової гри, але істотно відрізняється від неї, бо її метою є не представлення поведінки конкретних особистостей, а ілюстрування певних явищ і механізмів: процедури прийняття рішень в органі місцевого самоврядування, механізму зростання прибутків підприємства, функціонування вільного ринку тощо. Симуляція дає можливість учням глибоко вжитися в проблему, зрозуміти її із середини.

Спрощене судове слухання (суд prose).

Поширеною технологією імітаційної (симуляційної) гри спрощені судові слухання. Технологія спрощеного судового слухання (суд prose – «власний суд») дає можливість учням розіграти судовий процес з конкретної справи з мінімальною кількістю учасників. Це процес за участю трьох осіб: судді, що буде слухати обидві сторони і приймати остаточне рішення, обвинувачуваного й обвинувача або їхніх представників.

Мета: технологія спрощеного суду дає можливість учням отримати спрощене уявлення про процедуру прийняття судового рішення, взяти участь у вправі, пов'язаній з аналізом, критичним мисленням, прийняттям рішень.

Громадські слухання.

Громадські слухання проводяться органами законодавчої влади (такими, як Верховна Рада, її комісії, інші державні органи чи комітети, міські ради) з метою одержання інформації, ні якій ґрунтуватимуться закони чи інші рішення, що стосуються інтересів населення. Інші слухання проводяться групами особливими інтересами, громадськими організаціями чи об'єднаннями, щоб з'ясувати суспільну думку.

Мета застосування технології: моделювання суспільного слухання за допомогою імітаційної (симуляційної) гри дозволяє учням зрозуміти мету і порядок слухань, а також ролі й обов'язки членів державних органів, комітетів, комісій. Крім цього, одержують практичний досвід у визначенні і поясненні ідей, інтересів і цінностей, пов'язаних із предметом слухання.

Розігрування ситуації за ролями.

Розігрування ситуації за ролями («Рольова гра», «Програвання сценки», «Драматизація»). Імітує реальність призначенням ролей учасникам та наданням їм можливості діяти «наче насправді». Кожна особа в рольовій грі має чітко знати зміст її ролі та мету рольової гри взагалі. Мета рольової гри — визначити ставлення до конкретної життєвої ситуації, набути досвіду шляхом гри, допомогти навчитися через досвід та почуття.

Рольова гра може також використовуватися для отримання конкретних навичок, наприклад безпечної поведінки певній ситуації тощо Розігрування конкретної життєвої ситуації за ролями допоможе учням виробити власне ставлення до неї, набути досвіду шляхом гри, сприяє розвитку уяви і навичок критичного мислення, вихованню спроможності знаходити й розглядати альтернативні можливості дій, співчувати іншим.

У ході рольової гри учасники «розігрують у ролях» визначену проблему або ситуацію. Рольова гра потребує ретельної підготовки. Початкові вправи мають бути простими з наступним ускладненням. Наприклад, можна почати з читання текстів «з ролями», формулювання коротких висловлювань або відповідей від імені історичної особи.

Мій педагогічний стаж складає 21 рік, 16 із яких я працюю в Скадовській загальноосвітній школі I-III ступенів №2 вчителем історії та правознавства.

У 2015-2016 навчальному році викладаю всесвітню історію та історію України в 5-А, 5-Б, 8-А, 8-Б, 9-А, 9-Б, 10 класах, а також художню культуру в 10, 11 класах за програмами Міністерства освіти і науки України. У 2014-2015 навчальному році викладав всесвітню історію та історію України в 7-А, 7-Б, 10, 11 класах. Учні активно включалися в різні форми творчої, позакласної роботи: конкурс юних суспільствознавців «Кришталева сова», конкурс юних істориків «Лелека», олімпіади з історії та правознавства. Найвищими досягненнями за період 2011-2016 навчальних років були: III місце Колосай Юлії (2012-2013 н.р.) та Ясиненко Єлизавети (2015-2016 н.р.) в районній олімпіаді з історії.

В своїй педагогічній діяльності я працюю над проблемою **«Використання технології ситуативного моделювання на уроках історії»**. Познайомившись з інтерактивними методиками на курсах підвищення кваліфікації, у мене виникло бажання застосувати їх на своїх уроках історії і правознавства, для того, щоб створити у класі на уроці атмосферу доброзичливості, відкритості, успіху, творчості, навчити дітей бажати вчитися й отримувати задоволення від самого процесу навчання.

Значне місце на моїх уроках історії та правознавства займають рольові ігри, основною перевагою яких є те, що вони приносять задоволення як учням, так і вчителю. Таким чином, досягається триєдина мета навчального процесу, створюються стимули для вивчення предмету, появляється мотивація для підготовки до занять; емоційна залученість до заняття допомагає школярам довго після закінчення занять тримати у пам'яті весь пройдений матеріал. Для кращого засвоєння нового матеріалу, перевірки, узагальнення та систематизації знань учнів використовую різні форми проведення уроків: ігрові (урок-мандрівка, урок-вистава, урок-вікторина), наочні (урок-дослідження, урок-спогад, урок-залік, урок- усний журнал), або поєднані наочно-ігрові (урок-мандрівка з використанням завдань за першоджерелами, урок-екскурсія з елементами вистави) методи навчання. Під час навчальної гри відбувається

багаторазове повторення предметного матеріалу в його різних поєднаннях та формах за бажанням самих учнів. Гра створює атмосферу здорового змагання, яка примушує учня не просто механічно згадувати відоме, а мобілізувати всі свої знання, думати, зіставляти, оцінювати. Під час гри, навіть учні з низьким рівнем навчальних досягнень активізуються у своїй пошуково-пізнавальній роботі.

Складовою частиною методів навчання є прийоми і засоби навчання. Гра як прийом – це спосіб взаємодії вчителя і учнів, що може бути виражений у переліку (алгоритмі) дій учителя, спрямованих на організацію пізнавальної діяльності учнів за допомогою прийомів навчальної роботи, адекватних специфіці матеріалу, що вивчається. При застосуванні гри, як прийому навчання поєднується прийом викладання і прийом учіння. Застосування гри, як методу і прийому навчання історії завжди дає хороший результат, а особливо для учнів 5-7 класів.

Навчальна гра є однією з найцікавіших форм проведення уроків з історії, вона поєднує освітню, розвивальну і виховну мету навчання. Гру не можна розглядати тільки як засіб для відпочинку чи розваги, це – вид перетворювальної пошуково-творчої діяльності, що перебуває в тісному зв'язку з іншими видами навчальної роботи.

Ігри, що використовуються на уроках історії можуть бути різними: гра – вправа, вікторина, загадка, подорож, кросворд, їх можна віднести до творчих ігор, ігор змагань або ігор з роздавальним матеріалом.

З огляду на застосування навчальних ігор 5-7 класи є, безперечно, найблагодатнішими в основній школі. Використання гри на уроках як методу чи прийому навчання в 5-7 класах є актуальним, оскільки іноді вчитель механічно переносить методи, форми і прийоми навчання взаємодії із старшими школярами на учнів 5-7 класів. Підбір відповідного ігрового матеріалу дає змогу зрозуміти раціональність використання методу і прийому гри. Особливо важлива є гра для учнів 5 класу, вона була одним з основних видів діяльності на уроках у початковій школі. Щоб пом'якшити період

адаптації вчорашніх учнів початкових класів у середній школі, вчителів необхідно докласти максимум зусиль, щоб гра, як вид діяльності на уроці не зникла. Матеріал слід підбирати і систематизувати з урахуванням вікових особливостей.

Для якісного уроку необхідно мати певну кількість цікавих матеріалів: головоломки, кросворди, чайнворди, цікаві історичні задачі та різні ігри. Застосування цікавих форм не лише пожвавлює й збуджує думку учнів, а й поглиблює та зміцнює їхні знання, розвиває спостережливість та кмітливість, наполегливість і працьовитість.

На початкових етапах вивчення історії (5-7 класи) найбільш доцільним є використання імітаційних ігор, як розігрування певних ситуацій за ролями: драматизація, програвання невеликих сценок, різноманітні рольові ігри. Учні мають змогу імітувати реальність, діяти “наче насправді”, що завжди викликає інтерес школярів. Захоплюючими для учнів цього вікового періоду будуть уявні подорожі в просторі та часі. Такі уроки не залишають байдужою жодну дитину, адже вони надають змогу відчувати дух подорожі та пригод, дозволяють “вживатися” в ролі історичних постатей, стимулюють розвиток творчого мислення. Впровадження в навчальний процес такого виду ігор сприяє формуванню в учнів просторових уявлень, практичних навичок роботи з картою, вміння локалізувати в просторі певну історичну подію. Крім того, даний вид уроку допомагає учням по – новому переглянути вже вивчений матеріал, проаналізувати та узагальнити його, виділити найбільш важливі та цікаві з їхньої точки зору факти. Якщо спочатку учень зацікавиться лише грою то дуже швидко його вже цікавитиме пов'язаний з нею матеріал, виникне потреба вивчити, зрозуміти, запам'ятати, тобто учень почне готуватися до участі у грі. Гра дає можливість легко привернути увагу і тривалий час підтримувати в учнів інтерес до важливих подій, цікавих явищ на яких за звичайних умов зосередити увагу не завжди вдається.

При вивчанні курсу “Вступ до історії України: 5 клас” можуть створюватися як окремі, епізодичні ігрові ситуації, так і застосовуватися ігрові

методи і моделі навчання. Варто підкреслити, з по – між чинних підручників та зошитів для цього курсу видання авторів В.Власова, О. Данилевської створює ігрові ситуації на рівні подачі матеріалу (історичні оповідання в жанрі дитячої літератури з підручника моделюють історичні реалії за принципом ретроспективної гри, коли історичні події “оживають” через розповіді учасників, а зошит до цього підручника цілком побудований за принципом ділових ігор, коли учні разом з вигаданими персонажами, Данилком та Тимошиком, виконують ролі дослідників минулого).

Якщо вчитель має можливість підкорити грі навчальний процес то він має завчасно обрати прийнятну ігрову форму (скажімо, подорож стрічкою часу або гру у вчених – істориків, якою тішаться вигадані персонажі Данилко і Тимошик, або гру – суперечку між тими, хто вважає, що минуле дослідити можливо, й тими, хто цілком спростовує можливість довідатися про таємниці минувшини). За такої ситуації вчителю варто мати підготовленими загальний план гри, кілька ключових яскравих заходів – змагань, вікторин, екскурсій тощо, відповідну наочність (малюнки – зображення персонажів, символи ролей учасників, емблеми команд тощо). Без належного методичного забезпечення не буде очікуваного результату. Цілком придатними для створення ігрових ситуацій можуть бути коміксоподібні сценки – діалоги вигаданих персонажів. Так, на уроці “Історія як наука” в 5-му класі можна запропонувати учням допомагати Данилкові й Тимошику з’ясувати, в якому значенні вжите слово “історія” в таких реченнях:

1. Історія про капітана Гранта багата на пригоди.
2. Терниста історія нашого народу.
3. Історія досліджує, яким було життя людей за минулих часів.

Подібні ігрові ситуації не складно створити на уроках при вивченні нумізматики, геральдики, етніміки тощо.

Успішному опрацюванню текстів белетристичних оповідань в 5-му класі та оповідань для позакласного читання сприятиме гра “Чиста дошка”. Аби уникнути одноманітності на уроці, добре застосовувати з метою осмислення

нового матеріалу а також для перевірки засвоєного гри “Веселий олівець”. Дітям пропонується розфарбувати якісь певні предмети із зображених або вибрати для кожного з предметів певний колір. Так, при вивченні уроку “Історія як наука” в 5-му класі учням можна запропонувати гру “Веселий олівець” для перевірки поняття “історичні джерела”. Учитель роздає учням аркуші, на яких зображено сувій, книгу, горщик, намистинки, напис на камені й пропонує зафіксувати жовтим кольором речові історичні джерела, блакитним – писемні. На уроці “Речові історичні джерела. Археологія” гра “Веселий олівець” допоможе дітям зібрати сумку археолога та з’ясувати пам’ятки трипільської культури (наприклад: розв’яжіть суперечку між Данилком та Тимошиком, зафарбувавши пам’ятки трипільців жовтим кольором). Застосування олівця дасть змогу перетворити на гру й завдання які за своєю сутністю ближчі до тестів. Так, у темі “Княжа Русь – Україна” в 5-му та “Виникнення та розквіт Київської Русі” в 7-му класах можна застосовувати завдання, де певним кольором треба зафарбувати “кубики” зі справами когось із князів. Іще цікавішою для учнів, що починають вивчати історію є гра “Реставратор”. Отримавши елементарні уявлення про мистецтво реставрації, учні залюбки виконуватимуть різноманітні пізнавальні завдання (реставруватимуть).

Обов’язковою умовою ефективності ігрової діяльності на уроках історії і в поза урочний час є кваліфіковане керівництво. Крім володіння методикою викладання предмета, знання психологічних особливостей розвитку дітей, вчитель зобов’язаний уважно вивчити класний колектив, характер взаємовідносин у ньому, вміти користуватися різноманітними прийомами, методами та засобами їх організації. Учитель як керівник гри спрямовує її у потрібне русло за необхідності активізує її хід різноманітними засобами, підтримує інтерес до гри, підбадьорює відстаючих. Перед початком ігрового заняття обов’язково поставити перед гравцями цілі та завдання: перевірити та узагальнити в ігровій формі одержані знання; розвивати вміння логічно мислити та творчо переосмислити за допомогою аналізу вивчені факти історії;

на основі отриманих знань вміти працювати з незнайомим текстом, визначати часову та географічну приналежність; знаходити помилки навмисне припущені вчителем; використовувати інтеграційні зв'язки з іншими предметами; навчитися працювати з додатковою літературою; розвивати почуття колективізму в командній грі.

Фіналом навчальної гри є розв'язання поставленого завдання. Це приносить учням моральне і розумове задоволення. Для вчителя результат гри – це показник рівня досягнення учнів у засвоєнні та застосуванні знань. Набуваючи і вдосконалюючи навички гри, діти поступово долають три рівні знань: репродуктивний – це знання фактів, явищ, подій, дій та їх відтворення; конструктивний – це знання здобуті в результаті комбінування, переконструювання знань першого рівня; творчий – це такі знання й уміння, які набуті в ході самостійної пошукової діяльності учнів. Кожен вчитель повинен пропускати гру через серце, щоб у дітей не зникав інтерес до неї, адже вона ще така важлива для учнів середньої ланки (5-7 класи).

В системі методів навчання історії в 5-7 класах особливе місце займає гра. Так в арсеналі ігрової діяльності для цієї вікової категорії використовують: “Чиста дошка”, “Веселий олівець”, “Реставратор” та інші. Ігрова діяльність для цієї вікової категорії є ефективною, оскільки вона позитивно впливає на навчальний процес, розвиває загальні і предметні навички, сприяє збагаченню досвіду учнів, глибокому засвоєнню навчального матеріалу. Включення вище наведених ігор ігрових моментів у навчальний процес збагачує досвід учнів, робить процес здобуття знань цікавим, захоплюючим, творчим.

Замість традиційних форм закріплення матеріалу на уроках узагальнення можна провести гру із використанням тестування – “Знайди зайвого”. У запропонованому наборі матеріалів: подій, імен, дат, визначень – декілька елементів відповідають темі, а ще декілька – підібрані випадково. Потрібно знайти їх і пояснити свій вибір. Наприклад, працюючи над вивченням теми “Культура Середньовіччя” із всесвітньої історії, можна запропонувати цілу низку таких вправ, як от: а) Авіценна; б) Гомер; в) Гарун аль-Рашид; г)

Евклід; д) Прокопій Кесарійський; е) Фома Аквінський; ж) Роджер Бекон; з) Сандро Ботічеллі.

Такі картки швидко заповнюються, легко перевіряються у ході взаємоперевірки, додаючи азарту й зацікавленості учням. Тестуванню можна надати більшої загадковості і тим самим більше зацікавити учнів, коли в ньому приховати якусь таємницю розв'язання якої буде можливим за умови правильного виконання завдання.

Із зацікавленням виконують учні завдання вправи – гри “Історична кухня”, правила якої такі: з існуючого у безладі набору завдань – “продуктів” – скласти “історичну страву” – єдино правильне вирішення. Складовими частинами “страви” можуть бути розписані дати, імена, назви, уривки з тексту, документів тощо. Кінцевою ж метою може бути хронологія та характеристика події, про яку йдеться, назва періоду чи теми, яка вивчається. Наприклад, завдання, які можна пропонувати у 7 класі при вивченні теми “Культура Київської Русі”. Під час підготовки до виставки випадково переплутати таблички з визначними творами Київської Русі та їхніми авторами. Допоможіть організувати виставку виправити помилку; а) “Поучення дітям” – Святослав; б) “Повість минулих літ” – Володимир Мономах; в) “Слово про закон і благодать” – Євпраксія Мстиславівна; г) “Ізборник” – Іларіон; д) “Мазі” – монах Никон.

Якби проводилося опитування на тему: “Найвідоміша та найулюбленіша гра зі словами”, найбільшу кількість голосів отримав би кросворд – гра – задача, яка полягає в тому, що потрібно заповнити клітинки рядків, що перетинаються, літерами, які складаються в слова. Позитивна роль кросворду очевидна: по – перше, він виконує функцію перевірки знань, добре тренує пам'ять, розширює словниковий запас; а звернення до різних джерел – підручників, довідників, карт – дає можливість дізнатися про щось нове; по – друге, не вимагає великих приміщень, спеціального обладнання. Він вимагає творчого розрахунку й ерудиції, завзяття і наполегливості. Його основна мета - в ігровій формі домогтися запам'ятовування основних термінів і понять теми. Кросворд є корисною, приємною, активною і дієвою форми роботи.

Ще однією формою гри, яка сприяє поглибленню знань з історії, розвитку пам'яті, виявленню найбільш ерудованих учнів є вікторини. Добре підготовлені вікторини є одночасно і засобами активного відпочинку від основних навчальних занять. Вони, як правило, проходять за високої активності всіх учасників. Основна її ознака – цікавість, тому питання повинні бути цікавими, викликати бажання поглиблювати знання. Під час проведення вікторини вислуховуючи чужі запитання, учень починає знаходити в них щось цікаве, що для нього раніше залишалося непоміченим. У цьому й полягає головна цінність вікторини: у добровільному повторенні вивченого матеріалу у захоплюючій ігровій формі та вмінні оперувати отриманими знаннями. Вікторину можна проводити в 1 або 2 тури. Оголошують її заздалегідь.

Також активно можна використовувати “Вікторину з ілюстраціями”. Для цього виготовляється ігрове поле із запитаннями, розміщеними навколо диска зі стрілкою, що крутиться. Виготовляються також картки з малюнками, необхідні для ілюстрації завдань. Під час вікторини з теми Ремісничка майстерня у 7 класі (всесвітня історія) на картках зображені люди, які займаються різними видами ремесел. Завдання учнів полягає в тому, щоб розкрутивши дзигу обрати собі об'єкт розповіді. Коли картка обрана, потрібно розповісти все про зображеного на ній майстра, його майстерню та товар, який тут виготовляється. Ще одним різновидом такої гри є миттєва вікторина “Бліц”(див. додаток 5.) Така форма роботи на уроці застосовується здебільшого при фронтальній перевірці за короткий проміжок часу і перевіряє стан знань учнів з певного питання чи групи питань.

Непідробний інтерес викликають в школярів ігри – загадки. Ця група дидактичних пізнавальних ігор використовується на уроках для перевірки глибини та стійкості знань із вивченої теми та як засіб розвитку мислення дітей. У бажанні відгадати проявляється людська сутність. А вірш – загадка, пов'язаний з історією, посилює інтерес до вивчення цього предмета, розвиває логічне мислення, часто викликає азарт змагання – хто швидше відгадає. Через такі ігрові завдання легше засвоюються історичні назви, поняття.

Використання віршів – загадок має виховну мету. Вони художньо подають історію, і крім фактів, містять певні погляди, що дає можливість формувати те чи інше ставлення до осіб, вчинків, подій. Ігри – загадки можна укладати у вигляді невеликих оповідань із навмисно припущеними помилками, які дітям слід відшукати. Гра – загадка – це вид розумової діяльності, яка потребує певних інтелектуальних витрат, але перед іншими видами навчальної діяльності вона має очевидну перевагу – крім правильної відповіді та гарної оцінки, учні отримують задоволення і гарний настрій.

Найбільше захоплення викликають у школярів ігри – змагання. Готуючись до змагань, школярі не тільки набувають навичок самостійної роботи, поглиблюють чи розширюють знання з теми, але й здобувають досвід спілкування, вчаться жити інтересами колективу. Власне, саме це у поєднанні з боротьбою та змаганням, захопленість та азартом є, по суті, основним змістом гри.

Одним із видів ігор – змагань є гра – конкурс, яка допомагає виховати в учнів елементи уваги, самоконтролю та самоаналізу. Під час проведення ігор – змагань необхідно враховувати обсяг знань, а також вік дитини. В учнів 6-7 класів змагання повинні мати більш емоційний характер, якщо дозволяють умови, у них можна використовувати навіть елементи рухливих ігор. Кілька разів на рік дітям можна запропонувати взяти участь у конкурсів казкарів. Дитина має створити казку на задану тему і якомога цікавіше розповісти її однокласникам, які виступають у ролі журі, визначаючи переможця. Такі ігри мають свою специфіку та переваги: вони знімають напруження та дискомфорт під час перевірки знань. Одна з особливостей таких ігор – поєднання індивідуальної діяльності учнів з колективними, груповими формами. Їм притаманний інтерес, зумовлений як незвичною формою проведення заняття, так і незвичною оцінкою діяльності учнів.

Можна використовувати і іншу індивідуально – командну гру **“Щасливий випадок”**. Гра зручна тим, що, залежно від кількості виділеного на її проведення часу, можна змінювати кількість турів. Від телевізійної версії

різниться тим, що до неї слід залучати максимальну кількість болільників. У команді 6-8 гравців. Обов'язково потрібно запросити журі, до якого можуть увійти вчителі – історики, учні старших класів. Гра дає можливість відзначити всю команду загалом і конкретний внесок кожного учасника, відповідно до якого гравець отримує оцінку за урок чи тему [15, с.100].

Якщо описані вище ігри більше підходять для підсумкових уроків то **“Поле чудес”** можна проводити наприкінці кожного уроку для закріплення засвоєних на ньому знань. Найдоцільніше за допомогою “поля чудес” перевіряти засвоєння назв, прізвищ, визначень, бо часто діти погано запам'ятовують нові й незнайомі слова. А якщо їх залучити до гри цей процес відбувається набагато краще.

Гра **“Визнач місце”** – індивідуально – командна. В командах – по 5-6 гравців. Учасники гри беруть навмання з непрозорої торбочки по 5 карточок, на яких написані дати, визначення, події тощо. У ведучого кілька таблиць, на кожній з них визначення питання, подія до дати чи дата до події, які мають згадати гравці. Ведучий закріплює завдання на дошці, й гра починається. Гравці повинні вибрати зі своїх карток тільки ті, які стосуються теми, і закріпити на дошці поряд із відповідними таблицями.

Гра **“Дати”** не займає багато часу, може мати й іншу назву **“Струмочок”**. Змагання починають учні, які сидять на останній парті, саме їм вчитель дає чистий аркуш паперу. Учасник гри пише на аркуші будь – яку дату, пов'язану з вивченою темою, і передає естафету товаришеві, що сидить попереду. Гра проводиться як на швидкість, так і на правильність відповідей.

Подібні змагання виявляють рівень підготовки та ерудиції окремих учнів із вивченої теми, єдність та згуртованість членів колективу загалом, уміння орієнтуватися на інтереси товаришів і підпорядковувати їм власні.

Таке саме завдання виконує і гра **“Турнір промовців”** в якій по одному учаснику від кількох граючих команд, готують повідомлення з кількох задалегідь запропонованих сюжетів з теми, що вивчається.

Гра “**Творчий портрет**” ставить за мету більш детальне знайомство школярів з історичними особами. Учні повинні впізнати історичного діяча за його характеристиками, до яких можуть входити факти біографії, уривки з художніх творів, присвячених цій людині. Кожна команда готує розповідь про одну, або кілька історичних осіб, а опонентам потрібно відгадати, про кого саме.

Але мабуть найулюбленішою грою школярів будь – якого віку залишається **КВК**. КВК вже багато років користується популярністю й має великі переваги перед іншими формами навчально–пізнавальної роботи. Під час підготовки і проведення КВК школярі вчаться творчо мислити, “здобувати” знання, швидко знаходити не тільки правильну, а й дотепну відповідь. Вчаться вони й уважно слухати, розуміти своїх товаришів, миттєво приймати рішення, допомагати команді у скрутну хвилину. До програми КВК можна внести наступні конкурси: привітання, розминка, спринтерська естафета, конкурс архівістів, знавців, футбол, пенальті, штрафний удар, конкурс художників, конкурс капітанів, фінальний конкурс “Дозвольте відкланятися”. Зрозуміло, що не всі з них вносити до сценарію одного турніру, бо тоді гра буде задовга, переобтяжена завданнями, а тому інтерес до неї може згаснути. Ця гра відкриває нові горизонти для пошуку, розвиває дитячу творчість і винахідливість.

У підлітковому віці спостерігається потреба у формуванні власного світогляду, прагнення бути дорослим, бурхливо розвивається фантазія та уява. Вирішенню цих завдань сприяють ділові ігри, які залучають до діяльного вирішення завдань і проблем, ставлять їх у позицію причетності до історичних подій. Ділова гра використовується для вирішення комплексних завдань, засвоєння нового та закріплення вивченого матеріалу, розвитку творчих здібностей, формування загально навчальних умінь, дає можливість учням зрозуміти і засвоїти навчальний матеріал з різних позицій.

До ділових ігор відносять імітаційні ігри в яких імітується діяльність будь–якої об’єктивної події. У процесі вивчення історії найчастіше

використовуються операції, імітаційні, сюжетно–рольові, театралізовані (інсценування) та інші ділові ігри.

В іграх – імітаціях здебільшого імітують публічні форми спілкування або роботу певних суспільних інститутів. Прикладами можуть бути: громадські слухання; урок – суд; урок – вибори; урок аукціон; урок – мітинг; прес – конференція; наукова конференція; круглий стіл; урок у форматі відомого ток–шоу; телеміст; засідання певного громадського органу.

Близькими за змістом та виховним значенням до сюжетно – рольових є ігри – подорожі, які дають можливість у яскравій, захоплюючій формі розвивати інтереси, формувати пізнавальну та творчу активність.

Подорож по темі – одна з форм проведення уроку, що полягає у змаганні учнів на швидкість проходження “маршруту”, подоланні перешкод у вигляді численних завдань, запитань та досягненні кінцевої мети подорожі.

Основна мета – активне, нестандартне повторення матеріалу, демонстрація “мандрівниками”, крім необхідних за програмою знань, свого кругозору, обізнаності з іншими джерелами, вміння орієнтуватися у будь – яких обставинах. Гра – подорож дає багато можливостей для фантазування, розвитку уяви. Мандрувати можна різними країнами, епохами.

До цього типу ігор можна віднести такі ігри як: “Місто майстрів”, “Подорож у легенду”, “Заочна мандрівка”. Гра “Подорож у легенду” споряджає гравців у більш далекі часи та ставить перед ними інші завдання:

- а) продовжити уривок з відомої легенди, міфу, казки;
- б) самим скласти легенду на знайому тему чи за відомим сюжетом.

Ігри – подорожі можна проводити як протягом 1 уроку так і протягом двох, або із попереднім випереджальним чи наступним домашнім завданням [15, с.116].

Опрацювавши літературу з даного питання ми дійшли висновку, що я на уроках історії можна використовувати: ігри – вправи - “Знайди зайвого”, “Історична кухня”; ігри-загадки; ігри-змагання - “Щасливий випадок”, “Поле чудес” КВК; ділові ігри - роки-аукціони, мітинги, суди, конференції; рольові

ігри - “Ярмарок історичних знань”, “Подорож у легенду”. Однак слід зазначити, що навчальні ігри, звичайно, не можуть розглядатися як універсальний засіб і повинні використовуватися тільки у сукупності з іншими прийомами і засобами навчання. В розумному поєднанні з іншими прийомами, засобами і методами навчання допоможуть інтенсифікувати завдання, сприятимуть формуванню творчого мислення і принесуть хороші результати. Оскільки включення вище наведених ігор і ігрових моментів у навчальний процес збагачує досвід учнів, робить процес здобуття знань цікавим, захоплюючим, творчим.

Гру можна використовувати при практичній роботі, зазвичай вона займає частину уроку, рідше – цілий урок. Прийомами практичної роботи можуть бути: робота з контурною картою, конструювання макета або моделі. При самостійній роботі з текстовими матеріалами можна використовувати ігри: “Три речення”, “Знайди помилки” та інші.

Гра “Три речення”. Учитель зачитує коротку розповідь або документ. Учням необхідно уважно вислухати і передати зміст розповіді чи документа трьома простими реченнями. Перемагає той, у кого розповідь коротша і при цьому точно передає зміст. Інший варіант гри – робота з друкованим текстом. Це може бути уривок з підручника. Три простих пропозиції учні можуть записати в зошиті. У цьому випадку зручніше виявити переможця. Ця гра допомагає розвивати дуже важливі вміння – виділяти головне, на якому ґрунтуються і навички роботи з пресою, і орієнтування в інформаційному потоці, а також уміння складати план, конспект, реферат.

Гру “Знайди дату” можна використовувати при роботі з підручником: хто найбільше і найшвидше знайде дат у підручнику на запропоновану тему. При перевірці знань, проведенні контролю, використовуючи тести іноді пропонується використання гри “Найрозумніший”, “Що?, Де?, Коли?”, можна використовувати і інші варіанти ігор: “Історична азбука”. Учням задається буква, дітям пропонується написати список слів, що починаються з цієї букви і тісно пов’язаних з історичним періодом про який йшла мова. Перемагає команда, яка склала довший список, інша команда доповнює свої записи

словами суперників про які вони забули. Інша гра “По одному слову”. Потрібно скласти розповідь з вивченої теми... всім класом. Кожен учасник може називати лише 1 слово. Учні складають ланцюжком, який час від часу обривається, або ведучий кожного разу називає того, хто буде продовжувати. Ефективним буде використання ігор “Словесний теніс”, “Герой, дата, подія” та багато інших, які дозволяють повторити і закріпити вивчений матеріал.

Гра “Герой, дата, подія”. У грі бере участь весь клас. Ведучий проходить повз учасників гри, що сидять і просить одного з них назвати героя, іншого – дату, а третього – подію.

Гра “Словесний теніс”. З метою закріплення пройденого матеріалу і переходу до вивчення нового клас розбивається на пари і всім роздається тема. Мета вправи – забезпечити якомога більшу активність учнів в обговоренні теми протягом визначеного часу. Перший учень висловлює свою думку, а його партнер – одразу ж свою. Це продовжується протягом 1–2 хвилин. Думки не повинні повторюватися. Відповіді треба давати негайно. Запитання можуть бути такими: “Назвіть основні риси...”, “Розкажіть про роботу, здійснену в...”, “Назвіть людей, які брали участь у...”, “Перерахуйте причини того, що...” або “Перерахуйте країни, що брали участь у...”.

Виходячи із змісту програми і проаналізувавши навчальну гру ми дійшли висновку, що найбільше ігрова діяльність використовується в 5-7 класах, це обумовлено не лише психолого-педагогічними особливостями, а й змістом навчального матеріалу. Елементи гри і ігри повинні бути присутні майже на кожному уроці історії, оскільки з їх допомогою ефективніше проходить ознайомлення з новим матеріалом, добре засвоюється та узагальнюється раніше вивчений матеріал, відбувається засвоєння певних понять і уявлень, повніше й глибше осмислення фактів, формування історичних умінь та навичок, розвиваються основні прийоми мислення, розширюється світогляд.

Висновки.

Технології ситуативного моделювання, на мою думку, забезпечують максимальну свободу інтелектуальної діяльності, спонукають до розв’язання

проблемної ситуації, виховують відповідальність за прийняте рішення, формують навички співробітництва, надають можливість висловлювати свої думки.

Отже, використання нестандартних уроків сприяє: підвищенню загальної обізнаності та освіченості дітей; поглибленню знань з предмета; підвищенню кругозору учнів; перевірці знань учнів у ігровій та захоплюючій формі; зняттю втомленості учнів; активному розпитку пізнавальних процесів у учнів. Тож нестандартні уроки заслуговують на право доповнити традиційні уроки, які педагоги використовують у своїй практичній діяльності.