**Методическая разработка на тему: «использование элементов ролевой игры на уроках истории»**

Сегодня перед учителем стоит чрезвычайно важная и сложная задача: он должен не только вооружить школьников историческими знаниями, но и строить уроки так, чтобы они побуждали учеников мыслить, рассуждать. Заинтересованному, влюбленному в прошлое школьнику сейчас практически доступна любая информация: от многочисленных детских справочников и энциклопедий до международной сети «Интернет».

В этой связи в последнее время на первый план в системе исторического образования выдвигается задача «оживления» исторического процесса, наполнения его чувствами, страстями, палитрой красок. На фоне обычного учебника истории для многих учащихся может стать настоящим откровением то, что наши предки не только охотились, выращивали хлеб и строили свои жилища, но и радовались, горевали, любили, ненавидели.

Следовательно, продуманная работа в этом направлении приближает школьника к его главной цели- живому осмыслению истории, поиску и нахождению общего языка с прошлым. Особое место в системе организационных форм и приемов обучения истории принадлежит учебным играм.

Такие психологи и педагоги как Ю.Азаров, А. Запорожец, В. Сухомлинский, Д. Эльконин и другие отмечали, что использование игр создает в обучении неформальную обстановку, способствует развитию познавательного интереса, формированию прочных и глубоких знаний, развивает индивидуальную и эмоциональную сферу учащихся. В ходе игры учебная цель предстает перед ними в виде игровой задачи: ответить на вопросы викторины, разгадать кроссворд и т. д.

Ролевая историческая игра может рассматриваться как особая форма организации коллективной познавательной деятельности учащихся, в ходе которой ученики совершают целенаправленные игровые действия в моделируемой (воображаемой) ситуации прошлого и современности в соответствии с сюжетом игры и распределенными ролями.

Знание исторической обстановки, проникновение в сущность изучаемых событий и сформированность указанных умений – вот необходимые условия активной познавательной деятельности учащихся в ходе ролевой игры.

Однако следует отметить, что учебные игры, конечно, не могут рассматриваться как универсальное средство и должны использоваться только в совокупности с другими приемами и средствами обучения.

Проблемные уроки, особенно в среднем звене, целесообразнее проводить в форме ролевых игр. Благодаря нестандартности таких уроков удается привлечь внимание большинства учащихся к наиболее сложным вопросам курса. Игровая форма создает определенный эмоциональный настрой, обостряет их мыслительную деятельность, в результате чего лучше усваивается материал. Игра вовлекает учеников в процесс самостоятельного поиска новых знаний, делает учебный труд разнообразным, способствует развитию воображения, памяти, внимания, расширяет кругозор, пробуждает и поддерживает интерес к истории. Активизация познавательной деятельности учащихся в ходе игры осуществляется посредством приемов драматизации и персонификации (обращение к жизни, интересам, поступкам конкретных людей). Возможность прямо высказывания от имени «героев», используя исторические свидетельства, тексты художественных произведений, предает им эмоциональный характер, драматизм.

Таким образом, ролевые игры в разумном сочетании с другими средствами и приемами обучения помогут интенсифицировать процесс обучения истории, успешнее решать задачи по формированию творческого мышления учащихся, их самостоятельности, обогащают нравственный опыт личности.

Исходя из всего изложенного материала можно сделать вывод: чтобы интереснее, содержательнее, насыщеннее был урок, необходимо использовать ролевые игры, особенно в 5-7 классах. Я заинтересовалась этой проблемой и решила глубже вникнуть в ее суть. Вот уже несколько лет использую игровые приемы и ролевые игры, была немало удивлена результатом: ученики с большим удовольствием участвуют в таких играх, причем независимо от возраста, а самое главное – сколько положительных эмоций получают ребята в ходе самой игры, какими становятся оживленными, такие уроки надолго остаются в их памяти. Одиннадцатиклассники до сих пор вспоминают уроки с применением ролевых игр, в которых участвовали будучи учениками 5 - 8 классов.

Используя игровые приемы и ролевые игры на уроках истории, я поставила перед собой следующие цели и задачи:

Цель:

1. Повысить качество знаний учащихся по предмету истории.
2. Формировать мотивацию к изучению данного предмета.

Задачи:

1. Способствовать расширению кругозора учащихся через использование дополнительных исторических источников.
2. Способствовать практическому применению умений и навыков, полученных на уроке.
3. Вырабатывать историческое самосознание – осознанную сопричастность к прошлым событиям.
4. Способствовать воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности.

**I. Основы технологии игровых форм обучения.**

1. Общие положения понятия игры.

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели - творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.

Организация игровой деятельности чрезвычайно способствует запоминанию материала, его закреплению и повторению, развитию зрительной памяти и воображения учащихся. Здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответа, и новый взгляд на известный факты, пополнение и расширение знаний, установление связей, сходства или различия между отдельными событиями. Кроме того, игра создает атмосферу здорового соревнования, заставляющего школьника не просто механически запоминать известное и мобилизовать все свои знания, самостоятельно думать, выбирать главное, отбрасывать второстепенное, сопоставлять, оценивать. Как правило, в ходе игры ученики, отличающиеся «леностью ума», желающие получать все в готовом виде, незаметно для себя активизируются, увлекаются поиском ответов в книгах, начинают размышлять. Чаще всего победителем оказывается не тот, кто больше знает, а тот, у кого больше развито воображение, кто умеет видеть, наблюдать, подмечать, быстрее и точнее реагировать в игровой ситуации.

В младших классах редко удаются традиционные повторительно-обобщающие уроки. Более привлекательными для учащихся и в конечном счете более результативными оказываются уроки с элементами игры и соревновательности.

Игровой характер заданий создает творческую раскованность, позволяет проявить себя и слабым ученикам. Любая игра должна способствовать решению основной учебной задачи урока (например, закреплению знаний). При этом важно помнить о тех требованиях, которые педагогическая наука предъявляет к организации игр:

1. Игра должна основываться на свободном творчестве и самодеятельности учащихся.
2. Игра должна вызывать у учащихся положительные эмоции(веселое настроение, удовлетворение от удачного ответа).
3. В игре обязателен элемент соревнования между командами и отдельными участниками, что приучает к четкому соблюдению установленных правил, активизирует деятельность.
4. Игра должна строиться с учетом возрастных особенностей учащихся.

Игровые ситуации можно создавать разными способами. Один из них – использование заданий проблемно-творческого характера с установкой на ролевое исполнение (например, написать рассказ о событиях от лица их участников, описать изображенную на картине жанровую сценку, отождествив себя с каким-либо персонажем и т. д.).

Проблемная учебная игра дискуссионного характера позволяет решить две важнейшие задачи современного обучения истории – приобщить учащихся к искусству доказательной полемики в учебном диалоге и одновременно сформировать умения воссоздавать образы прошлого.

2.Познавательная функция игры.

Ролевая игра – одна из важнейших средств первичной социализации ребенка, позволяющее отработать навыки поведения, овладеть этикетом и осознать его условность. Использование таких игр в процессе обучения требует от учителя и учеников особой подготовительной работы. Игра – уникальный феномен общей человеческой культуры, ее исток и вершина. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических, интеллектуальных особенностей, как в игре. Школа игры такова, что в ней ребенок – и ученик, и учитель одновременно.

В России дидактическое значение игры доказывал еще К.Д.Ушинский. Педагогический феномен игры учащихся истолкован в трудах А.С.Макаренко и В.А.Сухомлинского. В Новосибирске есть мастерская «Игра», куда входят ведущие педагоги и психологи города.

Из раскрытия понятия игры педагогами, психологами различных научных школ можно выделить ряд общих положений:

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.
2. Игра детей есть самая свободная форма их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.
3. Игра есть практика развития. Дети играют , потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.
4. Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.
5. Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

Многие исследователи пишут, что закономерности формирования умственных действий на материале школьного обучения обнаруживается в игровой деятельности детей. В ней своеобразными путями осуществляется формирование психических процессов: сенсорных процессов, абстракции и обобщения произвольного запоминания и т.д. Игровое обучение не может быть единственным в образовательной работе с детьми. Оно не формирует способности учиться, но, безусловно, развивает познавательную активность школьников.

3. Сущность творческих сюжетно-ролевых игр.

Творческие сюжетно-ролевые игры в обучении – не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом, она разводит то, что по «видимости едино», и сближает то, что в учении и в жизни сопротивляется сопоставлению и уравновешиванию. Научное предвидение, угадывание будущего можно объяснить «способностью игрового воображения представить в качестве систем целостности, которые, с точки зрения науки или здравого смысла системами не являются».

Игры-путешествия носят характер географических, исторических, краеведческих, следопытских «экспедиций», совершаемых по книгам, картам, документам. Все они совершаются школьниками в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями: геолога, зоолога, экономиста, топографа и т.д. Учащиеся пишут дневники, собирают разнообразный материал познавательного характера. В этих письменных документах деловое изложение материала сопровождается домыслом. Отличительная черта этих игр – активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, поскольку в них осуществляется во внешнем действии и непосредственно включается в действие. Таким образом, в результате игры у детей рождается теоретическая деятельность творческого воображения, создающий проект чего-либо и реализующая этот проект путем внешних действий. Происходит сосуществование игровой, учебной и трудовой деятельности. Учащиеся много и упорно трудятся, изучая по теме книги, карты, справочники и т.д.

В современной психологии разработано такое понимание сущности личности, согласно которому личностью является человек, обладающий определенным творческим потенциалом. Основой творчества, основой созидания является воображение. Воображение может быть творческим и воссоздающим. При чтении учебной и художественной литературы, при изучении исторических описаний постоянно оказывается необходимым воссоздавать при помощи воображения то, что отображено в этих книгах и рассказах.

Творческое воображение отличается от воссоздающего тем, что предлагает самостоятельное создание новых образов, которые реализуются в оригинальных продуктах деятельности. Если творческое воображение, реализуемое в конкретной деятельности, преобладает над пассивной мечтательностью, то это свидетельствует о высоком уровне развития личности. Воображение необходимо развивать. Творческие, сюжетно-ролевые игры познавательного характера не только копируют окружающую жизнь, они являются проявлением свободной деятельности школьников, их свободной фантазией.

«Игровые коллизии вызывают у школьника стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Это – творчество! Это то, что и составляет явление познавательной активности. Собственно игра вызывает важнейшее свойство учения – потребность учиться, знать». (Шмалов С.А. «Игры учащихся-феномен культуры», М. Новая школа, 1994г; с. 117)

4. Концептуальные положения игры.

Концептуальные положения игровых форм обучения (Пидкасистый П. И. «Технология игры в обучении – М. Педагогика, 1989г.; с. 8-10) :

1. Целевым ориентиром в обучении является развитие и формирование творческой индивидуальности человека. А самое начальное звено – осознание уникальности своего интеллекта, самого себя.
2. Переориентация сознания школьника с обезличенного общественного на сугубо личное социально важное развитие.
3. Свобода выбора, свобода участия, создание равных возможностей в развитии и саморазвитии.
4. Приоритетная организация учебного процесса и его содержания на общее развитие учащихся, выявление и «взращивание» открытых талантов, формирование предпринимательской деловитости.

При отборе содержания необходимо, чтобы учебный материал был эмоционально насыщен, запоминался. В материал уроков следует включать четкие, конкретные образы. Общеизвестно, что образное знание истории является живым и полноценным. Если учащиеся не видят картин общественной жизни, людей – участников и творцов исторического процесса, то усваивают лишь словесные формулировки, лишенные жизненного содержания, которые быстро забываются. В работе с учащимися помимо текста учебного пособия у учителя есть богатая возможность использовать тексты художественных произведений. В дальнейшем такой подход в отборе содержания учебного материала помогает учащимся при работе над канвой ролевой заготовки. Они используют те же источники, что и учитель. Обратная связь – учитель показал, как он собирает информацию, как это позволяет оживить, сделать интересным, эмоционально насыщенным свой урок, а учащиеся, в свою очередь, используют те же средства в своей самостоятельной работе.

5. Средства обучения и способы мотивации.

В работе по технологии игровых форм обучения используется разнообразный спектр средств обучения:

1. Работа с учебником.
2. Использование аппарата учебника.
3. Иллюстрации учебного пособия.
4. Исторические карты.
5. Учебные исторические картины.
6. Учебные фильмы, диафильмы, диапозитивы, художественные альбомы и открытки.
7. Тексты художественных произведений.
8. Творческие работы самих учащихся – рисунки, поделки, лепка, исторические миниатюры.

Любая учебная деятельность школьника мотивирована. Мотив – направленность школьника на отдельные стороны учебной деятельности, связанная с внутренним отношением ученика к ней.

В своей работе учитель обязан опираться на возрастные особенности мотивации учения и умения школьников учиться. Младшие школьники учатся понимать и принимать цели, исходящие от учителя, удерживают эти цели в течение длительного времени, выполняют действия по инструкции. Начинают складываться умения соотнесения цели со своими возможностями. В среднем возрасте подростку доступны самостоятельность нескольких целей, причем не только в учебной работе, но и во внеклассных видах деятельности. Старший школьный возраст отличается умением ставить в учебной деятельности нестандартные учебные задачи и находить вместе с тем нестереотипные способы их решения.

Перед учителем стоят задачи:

1. Опираться на достижения предыдущего возраста.
2. Стремиться мобилизовать потенциальные возможности данного возраста
3. Очень важно подготовить «почву» для последующего возраста, т.е. ориентироваться не только на наличный уровень, но и на зону ближайшего развития мотивов к учебной деятельности.

Игровые формы обучения как никакая другая технология способствует использованию различных способов мотивации:

**^ 1. Мотивы общения:**

1. Учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей.
2. В игре, при решении коллективных задач, используются разные возможности учащихся. Дети в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих и критически оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных сотоварищей.
3. Совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.

**^ 2. Моральные мотивы:**

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

**^ 3. Познавательные мотивы:**

1. Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели(нужно знать больше других).
2. 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.
3. Состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках и усиливает желание изучать предмет.
4. 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.

6. Основные принципы организации игр.

К ним относятся:

1. Отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру.
2. Принципы развития игровой динамики.
3. Принципы поддержания игровой атмосферы.
4. Принципы взаимосвязи игровой и неигровой деятельности. Для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей.
5. Принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам. Логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил – от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания к игровой инициативе, от локальных игр – к играм – комплексам, от возрастных игр к безвозрастным, «вечным».

Организация игровых форм обучения проходит в двух направлениях:

1. Использование игровых элементов на уроке
2. Урок – игра.

Цель: ввести в урок творческие задания игрового характера.

Таким образом, творческие сюжетно – ролевые игры прививают уважение к личности ученика, развивают его, позволяют проявить способности любого ученика.

**^ II. Использование ролевых игр в практической деятельности учителя.**

Игровые ситуации можно создавать разными способами. Один из них – использование заданий проблемно-творческого характера с установкой на ролевое исполнение (например, на уроках истории я прошу детей написать рассказ о событиях от лица их участников, описать изображенную на картине жанровую сценку, отождествив себя с каким-либо персонажем).

В шестом классе на уроке «Феодальная раздробленность в Западной Европе» я предложила ученикам выступить в роли феодалов, собравшихся на свой «съезд» для обсуждения ситуации, возникшей в Западной Европе после Верденского договора. Учащиеся заранее получили задание придумать титул, девиз избранного персонажа, нарисовать герб, составить рассказ о его жизни в своих владениях. Заранее были распределены некоторые роли участников «съезда». Во время переклички феодалов ученики изображали своего героя, называя имя, титул, девиз его рода. Ситуативный внешний интерес, эмоционально-игровое состояние учащихся стимулировали поисковую деятельность, в процессе которой феодалы стремились выявить причины феодального разобщения. Дискуссия протекала в форме состязания, турнира: каждый участник старался найти правильный ответ. Так в ходе игры учащиеся выявили один из признаков феодальной раздробленности – ослабление королевской власти и обособление феодальный владений. Во второй части «съезда феодалов» рассматривался вопрос о междоусобных войнах. Обыгрывание документального материала помогает учащимся лучше усвоить основные признаки феодальной раздробленности (разбор письма графа Блуаского Одона королю Франции из книги Донского Г.М. Задания для самостоятельной работы по истории средних веков. М; 1987, с.16-17). В заключительной части урока школьники записали принятые на «съезде» решения. В качестве домашнего задания я предложила учащимся сочинить письмо от имени участника «съезда» своему вассалу об этом событии.

Созданию образно–эмоционального фона игры содействует сравнительная характеристика лидеров двух политических группировок – Людовика XI и Карла Смелого.

Ролевая игра проводилась мною в форме совета представителей сословий, участники которого, являясь либо сторонниками короля, либо сторонниками герцога призваны были обсудить дальнейшую судьбу Франции. Проблемная игра строилась на основе столкновений мнений, позиций. В процессе игры учащиеся самостоятельно выявили не только основные признаки централизованного государства, но и его прогрессивную роль в развитии страны. В процессе такой дискуссии у школьников формируется убеждение в неизбежности победы королевской власти.

Таким образом, проблемная учебная игра дискуссионного характера позволяет решить две важнейшие задачи современного обучения истории – приобщить учащихся к искусству доказательной полемики в учебном диалоге и одновременно сформировать умение воссоздавать образы прошлого.

Особенно ярко проявляется интерес учащихся к сюжетно – ролевым играм в пятом классе: дети проявляют творчество, заняты поиском самостоятельных действий. Таким образом, создается ожидание новой интересной игры, желание играть и получать поток положительных эмоций. Недаром В.А.Сухомлинский писал: «В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития».

Простор фантазий, воображения вызывают красочные иллюстрации в учебниках. Так, например, при изучении темы «Родовые общины охотников и собирателей» я предложила составить рассказ по рисунку «Охота на диких козлов». При этом вначале дала установку : представьте, что вы живете в те далекие времена, вам следует рассказать, как вы охотились - какое оружие использовали, какие уловки применялись для ловли зверей, как были одеты и т.д. Поразительно интересные получились рассказы, а с каким неподдельным интересом были они выслушаны! После изучения других тем была проведена аналогичная работа. Мною замечено, что последующие рассказы по картинкам были с каждым разом ярче по содержанию, насыщеннее, т.е. ученики приобретали в этом направлении опыт. Хочется отметить, что у ребят пассивных стал проявляться интерес к предмету: они стали раскрепощеннее, задавали и отвечали на вопросы. Составление рассказов по картинкам от лица участников того времени является хорошим подспорьем, подготовкой для проведения сюжетно- ролевых игр.

Изучив разделы истории Древнего мира в пятом классе «Древний Египет» и «Древнее Междуречье», я решила урок обобщения провести в виде ролевой игры. Для этого класс разбила на три команды, каждый из которой по жребию вытягивала листочек с названием определенного слоя населения; затем команда должна была приготовить эмблему, девиз, представление рисунков, сценку из жизни населения Египта. Дети были очень активны. Хочется отметить серьезную подготовку ребят к этому уроку: для приготовления сценок, эмблем, девиза использовались исторические книги, энциклопедии, которые были предложены для изучения мною. Перед началом сюжетно – ролевой игры была выбрана экспертная группа из числа самих детей (четыре ученика), которые оценивали игру по следующим критериям:

1. Соблюдение регламента.
2. Аргументированность ответов.
3. Использование исторических терминов(названия, имена).
4. Полнота и точность раскрытия вопроса.
5. Связь с современностью.
6. Взаимоотношения между членами группы (активность всех участников группы, взаимовыручка и т.д.).
7. Ответы на дополнительные вопросы.

Каждый критерий оценивался в пять баллов. Ученики были очень активны. Такие уроки незабываемы **(См. Приложение № 1 и № 2).**

**Литература для учащихся.**

1. **Смирнов С.Г. «Задачник по истории Древнего мира» М.,1994.**
2. **Древняя Греция: Книга для чтения. М., 1974.**
3. **Древний Рим : Книга для чтения. М., 1969.**
4. **Жак К. Египет великих фараонов. М., 1991.**
5. **Керам К. Боги, гробницы, ученые. М.,1959.**
6. **Липин Л.А., Белов А. М. Глянцевые книги. Л.,1956.**
7. **Бахтина О.И. Задания для самостоятельной работы по истории Древнего мира. М.,1988.**
8. **Все обо всех. Т. 2,4. М.,1996,1997.**
9. **Елманова Н.С., Савичева Е.М. энциклопедический словарь юного историка. М.,1994.**
10. **Крушкол Ю.С., Мурыгина Н. Ф. Хрестоматия по истории Древнего мира. М. 1982.**
11. **Энциклопедия для детей .Т. I. М., 2000.**
12. **Я познаю мир. Энциклопедия: История. М.,1996.**
13. **Большой энциклопедический словари он – лайн** [**http://www.edic.ru**](http://www.edic.ru/)
14. **ВикиЗнание: гипертекстовая электронная энциклопедия** [**http://www.wikiznanie.ru**](http://www.wikiznanie.ru/)
15. **МультиЛекс Online электронные словари онлайн** [**http://online.multilex.ru**](http://online.multilex.ru/)
16. **Cайт по школьным предметам** [**http://school.holm.ru**](http://school.holm.ru/)
17. **Интернет для детей. Каталог детских ресурсов** [**http://www.kinder.ru/default.htm**](http://www.kinder.ru/default.htm)

**Литература по истории Средних веков для учащихся.**

1. **Донской Г.М. Задания для самостоятельной работы по истории Средних веков. М., 1992.**
2. **Книга для чтения по истории Средних веков. Пособие для учащихся (сост. Н. И. Запорожец) М., 1986.**
3. **Кулагина Г. А. СТО игр по истории. М.,1983.**
4. **Смирнов С.Г. Задачник по истории Средних веков. М.,1995.**
5. **Школьная энциклопедия. История Средних веков. М.,2003.**
6. **Энциклопедия для детей. Всемирная история. Т. I. М.: Аванта+, 2000.**
7. **Я познаю мир. История. Энциклопедия. М.,2002.**