

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА УРОКЕ

Одним из проверенных способов мотивации обучения учеников, формирования у школьников познавательного интереса является **игра**. Игровая деятельность на уроках способствует повышению заинтересованности предметом и облегчает усвоение теоретических вопросов. С другой стороны, игра является основным видом деятельности ребёнка и одновременно главным средством и условием интеллектуального развития ученика, поскольку, прежде чем научиться глубоко осознавать суть причинно-следственных связей, человек должен пройти в детстве период умственных упражнений, которые и повлияют на становление собственного видения предметов и явлений.

По характеру педагогического процесса и дидактической цели предложенные игры рассчитаны на обобщение и систематизацию знаний, полученных учащимися на предыдущих уроках. Они ставят целью не только воспроизведение в памяти, углубление и усовершенствование знаний, но и осуществление поиска, логических операций и использование знаний в нестандартных ситуациях. Выстроенные на основе использования наглядности, они стимулируют творческую активность и познавательный интерес школьников.

Большинство предложенных нами игр не требуют наличия особого оборудования или длительной подготовки. Оборудование может быть изготовлено самостоятельно учителем или учениками. Поскольку методика проведения игр на уроке достаточно разработана, мы приводим только краткое описание дидактических игр и упражнений. Значительную часть представленных игр составляют игры с использованием исторической и контурной карт. Их использование на уроке имеет особое назначение — закрепление основных умений по работе с картой.



«УЗНАЙ ИСТОРИЧЕСКУЮ ЛИЧНОСТЬ ПО ОПИСАНИЮ»

Учитель предлагает ученикам описание внешности исторических личностей. Задача учеников заключается в том, чтобы узнать по описанию историческую личность или же соотнести описание с портретом.

Карточка 1

Физических недостатков он не имел, только голова была удлинённой и слишком большой относительно других частей тела. Именно поэтому на всех статуях он изображён со шлемом на голове. Очевидно, скульпторы не хотели изображать его в непривлекательном виде. Однако античные комедиографы называли его скинокефалом, то есть «лукоголовым».

Карточка 3

Говорят, он был высокого роста, со светлой кожей, красивой комплекцией тела, гладким лицом, черными быстрыми глазами. Он очень следил за своим телом и не только подстригал и сбрасывал, но и выщипывал волосы. Лысину, которая его уродовала, он пытался прикрыть редящими волосами, для этого зачесывал волосы с темени на лоб. По этой же причине он с большим удовольствием пользовался правом постоянно носить на голове лавровый венок.

Карточка 2

У него был незаметный легкий наклон шеи влево и ласковый взгляд. Один из художников, рисуя его в образе громовержца, не сумел передать цвет его кожи, так как придал ей оттенок темнее, смуглее, чем она была на самом деле. По свидетельствам, он имел светлую кожу, которая переходила, особенно на груди и лице, в розовую.

Карточка 4

Вид у него был красивым, и в любом возрасте внешность его была привлекательной, хотя он и не пытался за ней следить. Лицо у него было спокойным и ясным, когда он что-либо говорил или молчал. Глаза у него были светлыми и блестящими; он любил, чтобы в них ощущалась какая-то божественная сила, и был очень доволен, когда под его пронзительным взглядом собеседник опускал глаза, как будто от сияния солнца.

Ответ: 1 — Перикл; 2 — Александр Македонский; 3 — Юлий Цезарь; 4 — Октавиан Август.

«СКОЛЬКО СПОСОБОВ ПРИМЕНЕНИЯ ПРЕДМЕТА?»

Учитель показывает фото или рисунок какого-либо предмета быта древних людей, их орудия труда и т. п. Ученикам необходимо назвать как можно больше разнообразных способов их применения. Победит тот, кто назовет наибольшее количество функций предмета (способ применения может быть нетрадиционным, но реалистичным). Например, это могут быть орудия труда неандертальца. Поощряются самые неожиданные и оригинальные варианты. Игра активизирует и развивает основные параметры креативности.

«БЮРО НАХОДОК»

На доске вывешиваются предметы, которые в исторической традиции связаны с деятельностью определенной личности. Ученики должны установить, кому и с какой целью они отдали бы найденные вещи. Например, бочка и фонарь — собственность великого греческого философа Диогена, который отрекся от любых удобств, жил в бочке, днём ходил по городу с зажжённым фонарём, говоря, что ищет человека, достойного носить это звание. Сандалии с крыльями — это собственность бога Гермеса и т. д.

**«ВОССТАНОВИ ИЗОБРАЖЕНИЕ»**

Для проведения этой игры нужно несколько картинок разрезать на части. Отдельные фрагменты учитель оставляет себе, остальные кладет в конверт. Игровые задания для учеников могут быть сформулированы следующим образом: «Известно, что археологи восстанавливают предметы древности иногда даже по кусочкам. Вы — археологи, которые во время раскопок нашли поврежденный предмет. Ваша задача — на основе уцелевших кусочков восстановить первичный вид предмета».

Ученики должны сопоставить части и на их основе полностью дорисовать изображение предмета. Правильность выполнения проверяется при помощи тех частей, которые остались у учителя. К примеру, это может быть часть изображения исторической памятки. После «реставрации» предмета учитель может предложить ученикам сравнить созданное ими изображение с аутентичным.

«РЕКЛАМНЫЙ ПЛАКАТ»

Это упражнение позволяет ученикам посмотреть на ранее изученный материал с практической точки зрения. Учитель может сформулировать игровое задание таким образом: «Сегодня мы часто видим рекламу на телевидении, в газетах, на улицах города. Слово «реклама» происходит от латинского «громко кричать» и означает объявление, которым пытаются обратить внимание на определённые вещи, товары, события. Ваша задача заключается в том, чтобы создать рекламу той страны, историю которой мы изучили. Текстовый и иллюстрационный материал должен информировать потенциальных туристов о выдающихся исторических памятках, которые здесь находятся. Реклама может содержать символ страны, которую вы предлагаете посетить, слоган, которым вы попытаетесь передать наиболее интересную информацию и т. д.

**«ВЫБЕРИ САМ»**

Учитель предлагает ученикам выбрать из представленных предметов вещи, которые можно каким-либо образом сопоставить с историей стран древнего мира и объяснить свой выбор.

Например: яйцо — строение мира (Китай), чашка — фарфор (Китай), шахматы — игра (Индия), желтая повязка — восстание (Китай), нитка — «нить Ариадны» (Микены), стекло — изделие (Финикия) и т. п.

«ПРАВИЛЬНО РАСПОЛОЖИ»

Ученикам предлагается расположить города (или страны), известные из курса истории древнего мира, в определенном порядке (с запада на восток) и показать после этого их на карте. Например, расположить с запада на восток такие города: Вавилон, Мемфис, Афины, Биел, Лоян, Фивы, Пергам, Спарту, Рим, Пантикапей, Гавгамелы. Упражнение развивает умение определять географическое положение объекта.

**«ЗАДАНИЕ АРХИТЕКТОРУ»**

Учитель предлагает детям представить себя архитекторами, которые получили заказ на сооружение исторической памятки (египетского храма, зиккурата, греческого театра и т. п.). Нужно нарисовать на бумаге будущее сооружение и рассказать по плану о его строении и назначении.

«НЕИЗВЕСТНАЯ ЗЕМЛЯ»

Ученики получают фрагменты контурной карты с изображением определённой страны древнего мира. Необходимо узнать страну, описать её место расположения, назвать реки, которые протекают на её территории, рассказать о влиянии климатических условий на жизнь и занятия страны.

«СОСТАВЛЕНИЕ КОЛЛАЖА»

Учитель раздаёт группам учеников бумагу, клей, ножницы и рисунки, объясняет, что коллаж — это технический приём в изобразительном искусстве, суть которого заключается в наклеивании на определённую основу разных материалов, которые различаются по цвету и фактуре. Каждая группа, выбрав конкретную тему, составляет коллаж. Задание состоит в том, чтобы все материалы, имеющиеся у учеников, соответствовали теме. Можно использовать элементы графики и живописи. Темы могут быть такими: «Строительство пирамид», «Визиты на Олимп», «На берегу Эгейского моря». Каждая группа проводит презентацию своей работы, а другие команды оценивают её.

«ПОКАЖИ ОТВЕТ НА КАРТЕ»

Игра принадлежит к разряду историко-географических викторин. Учитель задаёт вопросы, с помощью которых проверяет географические знания учеников, а они отвечают, показывая ответ на карте.

Например:

- горы на севере Италии (*Альпы*);
- море, которое омывает берега Италии с востока (*Адриатическое*);
- море, которое омывает берега Италии с запада (*Тирренское*);
- самая большая река Италии (*Тибр*);
- вулкан на Апеннинском полуострове (*Везувий*) и т. п.



«УГАДАЙ-КА»

Ученики объединяются в небольшие группы. Одна из них копирует контуры страны, историю которой изучали на уроках. Следующая группа дорисовывает на контурах узнаваемый предмет или животное и передаёт «зашифрованное» послание другой группе. Следующей команде необходимо узнать по рисунку, какая страна спрятана за рисунком, и нанести её территорию на контурную карту.

«ДУЭЛЬ»

Класс делится на две команды. Ученики из каждой команды по очереди называют названия географических объектов. Например, первая — названия рек, вторая — названия стран. Другая команда должна показать названный историко-географический объект на карте. Проигрывает команда, участник которой по истечении определённого времени не сможет сориентироваться на карте. Соревнования можно организовать и в парах.



«ДА ИЛИ НЕТ»

Учитель (ведущий) загадывает определённый географический объект. Игроки пытаются его отгадать, задавая вопросы, на которые можно ответить только «да», «нет» или «и да, и нет». Это упражнение учит складывать разрозненные факты в единую систему, внимательно слушать и слышать своих товарищей. После проведения игры обязательно следует проанализировать сами вопросы, поскольку суть игры — не просто угадать объект неупорядоченным набором вопросов, но и научить детей вырабатывать стратегию поиска рациональным методом.

«ПОМОГИ УЧИТЕЛЮ»

Учитель на карте разыскивает определённый историко-географический объект, но «никак не может его найти». Ученики должны при помощи слов «помочь» учителю «найти» соответствующий объект на карте. Игра развивает умение описывать географическое местонахождение объекта. Например, учитель просит помочь ему найти остров Крит на карте. Ученики должны подсказать словами местонахождение объекта на карте, указав, что это остров, который находится в восточной части Средиземного моря, вблизи острова Пелопоннес.



«ПОМОЩЬ УЧЕНИКУ»

Учитель сообщает ученикам, что он может определить словами местонахождение историко-географического объекта, но не может показать его на карте, поэтому просит помощи у учеников. Игра развивает умения отыскивать и показывать местонахождение объекта по описанию. Например, эта страна находится: на юге Балканского полуострова (*Греция*), между реками Тигр и Евфрат (*Месопотамия*), в северо-восточной части Африки (*Египет*) и т. д.

«УЗНАЙ ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЪЕКТ»

Команда учеников получает фрагмент исторической карты, на котором изображён определённый географический объект, например Средиземное море. Задание для команды состоит в том, чтобы подобрать предмет, который напоминает Средиземное море, и нарисовать его на отдельном листе. Задание другой команды — отгадать, какой географический объект нарисовала противоположная команда.

«АЛФАВИТНАЯ ЦЕПОЧКА»

Один из вариантов упражнения «Дуэль», который напоминает известную всем с детства игру в города, состоит в том, что последующий игрок должен сказать название города на последнюю букву города, предложенного предыдущим игроком. В нашем случае ответ необходимо не только назвать, но и показать на карте. Во время игры ученикам разрешается пользоваться картой. Например, используя карту «Великая греческая колонизация», можно построить такую цепочку из названий греческих городов и их колоний: Коринф — Фасис — Сибарис — Саламин — Навкратис — Спарта — Акрагант — Тарент — Тарс — Синопа и т. д.

«ОТЫЩИ НА КАРТЕ»

Ученикам предлагается вытянуть карточку с названием страны, а потом подобрать связанные с ней таблички, на которых записаны названия сторон света, горных массивов, рек, равнин, городов, перечислены самые важные события в истории этой страны. Таблички прикрепляются к соответствующим местам настенных карт. Например, Италия — Апеннинский полуостров, горы Альпы, реки Тибр и Рубикон, города Рим и Сиракузы, восстание Спартака, северные войны; Греция — Балканский полуостров, горы Балканы, реки Эрот и Пеней, города Афины и Спарта, греко-персидские войны; Индия — полуостров Индостан, горы Гималаи, реки Инд и Ганг, города Харappa и Мохенджо-Даро, вторжения арийцев.



«ИСТОРИЧЕСКИМ МАРШРУТОМ»

Для проведения этой игры необходимо две карты — историческая и современная. Во время выполнения задания ученики должны пройти определённым историческим маршрутом, например, вместе с войском Александра Македонского, пользуясь современной картой. Игра позволяет связать эпоху древности и современность.

«ЛОГИЧЕСКИЕ ЦЕПОЧКИ»

Проведение этой игры предполагает осмысленное, а не механическое воспроизведение исторического материала, позволяя ученикам самостоятельно анализировать и обобщать факты, способствует формированию исторического мышления. Ученики должны составить логическую цепь из причин и следствий, которые объясняли бы историческое явление.



«НАВИГАТОР»

Учитель при помощи слов описывает путь продвижения воображаемой экспедиции, ученики, в свою очередь, должны по указанию учителя двигаться по карте, определять направления по сторонам света и т. д. Например: «Наша экспедиция отправляется из греческого города-колонии Ольвии в южном направлении к проливу, соединяющему два моря. Из этого пролива наша экспедиция отправляется в юго-западном направлении, чтобы сделать остановку в городе Халдеи, где мы пополним запасы питьевой воды и еды. После этого мы поплывём в юго-восточном направлении, чтобы попасть в город, выходцы из которого основали Ольвию. Разгрузив товары, привезённые из Ольвии, мы отправляемся на остров, который в древности прославился своими загадочными дворцами. С этого острова мы поплывём прямо на север, к городу, знаменитому своим демократическим устройством. К какому городу прибыла наша экспедиция?»

«ВИЗИТКИ»

На отдельных листочках записаны имена исторических личностей. Ученики должны прикрепить соответствующую визитку к тем странам или городам на исторической карте, с которыми связана деятельность этих исторических лиц.

Примеры визиток

1. «Еще в детстве отец приказал ему подойти к жертвеннику и поклясться, что он будет вечным врагом римлян. Клятве этот человек был верен на протяжении всей жизни. Он стал великим полководцем древности». (*Ганнибал, Карфаген*)
2. «Этих близнецов коварный царь приказал бросить в воды Тибра. Он боялся, что когда они вырастут, то лишат его власти. Но корзинка с младенцами зацепилась за ветку дерева. На плач детей прибежала волчица и накормила их своим молоком». (*Ромул и Рем, Рим*)



«ПАЗЛЫ»

Для проведения игры вырезать из старого атласа карты, наклеить их на картон, а потом ножницами разрезать каждую карту на части (пазлы). Задание заключается в том, чтобы правильно сложить карты.

«РАЗГАДАЙ КАРТУ»

Каждая из команд учеников получает фрагмент контурной карты. Задание заключается в том, чтобы по фрагменту установить, какое историческое событие произошло на этой территории.