**Методические рекомендации по использованию игровых технологий на уроках истории в 5 классе**

Спинова Е.В.

Система школьного исторического образования в настоящее время переживает новую фазу развития и сложный процесс реформирования. Происходят большие перемены: изменяется парадигма, идет поиск новых приоритетов, узаконена в методике и широко используется концентрическая структура содержательного компонента, расширяется вариативность исторических курсов, форм и эвристик подачи материала. Анализ и обработка больших объемов разноплановой информации, творческое решение проблем теории и практики невозможны без личной заинтересованности учеников.

Обилие цифр и дат, огромный понятийный аппарат, череда исторических деятелей, мест сражений, памятников архитектуры, а главное – непонимание учащимися необходимости запоминания столь обширного материала и его хронологической закономерности провоцирует снижение интереса к истории, ослабление внутренней мотивации учеников. Возникает настоятельная необходимость в дальнейшем совершенствовании и обновлении учебно-методического обеспечения дисциплины «История Казахстана» в практике школьного образования и ее послешкольного освоения.

Изучение истории Казахстана начинается с 5 класса. Курс рассчитан на знакомство со всей Отечественной историей, начиная с древнего Казахстана и до событий сегодняшнего дня. Предполагается, что по окончании курса учащиеся должны получить основы по трем содержательным линиям школьного исторического образования:

* историческое время – знание хронологии событий, умение прослеживать их развитие во времени, цикличность в истории, синхронность и асинхронность исторического движения.
* историческое пространство – умение локализовать событие на карте, прослеживать динамику развития человечества, оценивать его перспективу.
* историческое движение – умение анализировать эволюцию трудовой деятельности человека, культуры, условия жизни и быта, социальные, демографические характеристики общества, важнейшие статистические данные, определяющие характер события, личности, процесса.

Выполнить данную установку возможно только при наличии у школьников высокой мотивации, сформировать которую и есть, по нашему мнению, основная задача учителя истории в 5 классе. В 5-7 классах в историческом познании учеником движет интерес к обучению в целом, возможность получить положительную отметку, завоевать авторитет в глазах учителя, родителей, желание всегда и во всем быть успешным. Формы проявления интереса, активности разнообразны: яркие ответы, системность в подготовке домашнего задания, активное изучение дополнительной литературы.

Использование данных психологических особенностей учащихся 5-7 классов делает необходимым и результативным применение на уроках обучающих игр. Наши методические разработки по курсу «История Казахстана в 5 классе» составлены в помощь учителю, стремящемуся не только заложить необходимые основы теоретических знаний у учащихся, но и сформировать устойчивый интерес к предмету.

Обучающие игры, предлагаемые нами, в большинстве своем широко используются в различных педагогических методиках (М.М. Жанпеисова, Ф.Я. Вассерман и др.) и выбраны в связи с тем, что на опыте доказали возможность сделать интересной и увлекательной не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению материала. Предлагаемые обучающие игры делают позитивно окрашенной деятельность учащихся на всех этапах урока: в ходе повторения (обучающие игры «Волшебный ларец», «Учитель-ученик», «Ярмарка головоломок»); на этапе изучения нового материала (обучающие игры «Части целого», «Дотошный ученик», «Путешествие по карте»); при проведении закрепления (обучающие игры «Хорошая память», «Эстафета»).

Обучающая игра в педагогическом процессе строится учителем с учетом того несомненного социально-психологического факта, что детям, подросткам в высшей степени свойственно стремление к здоровому соперничеству, приоритету, первенству, самоутверждению. Вовлечение учащихся в борьбу за достижение наилучших результатов в учебе: поднимает отстающих на уровень передовых (обучающая игра «Интервью»); стимулирует:

- развитие творческой активности (обучающая игра «Турнир ораторов»);

- инициативы (обучающая игра «Мозговой штурм»);

- новаторских починов (обучающая игра «Условные знаки»);

- ответственности и коллективизма (обучающая игра «Эрудиты»).

В процессе организации и проведения обучающих игр необходимо соблюдать традиционные принципы: объективность, гласность, конкретность показателей, сравнимость результатов, возможность практического использования передового опыта.

В переживании ситуаций успеха особенно нуждаются учащиеся, испытывающие определенные затруднения в учении. Надежным путем создания ситуации успеха является дифференцированный подход к определению содержания деятельности и характеру оказываемой ученику помощи. В связи с этим в проведении игр рекомендовано сочетать персонизированные задания для учащихся с высокой мотивацией и дифференцировать подходы при работе с теми, у кого мотивация находится на стадии становления.