

Міністерство освіти і науки України
Сумський державний університет
Шосткинський інститут Сумського державного університету
Фармацевтична компанія «Фармак»
Управління освіти Шосткинської міської ради
Виконавчий комітет Шосткинської міської ради

ОСВІТА, НАУКА ТА ВИРОБНИЦТВО: РОЗВИТОК І ПЕРСПЕКТИВИ

МАТЕРІАЛИ

II Всеукраїнської науково-методичної конференції,

(Шостка, 20 квітня 2017 року)



Суми
Сумський державний університет
2017

УДК 372.893

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ

В.О. Шако

Шосткинська загальноосвітня школа I–III ступенів № 4

41101, м. Шостка, вул. Заводська, 30

viktoria.03.76@gmail.com

Оволодіння учнями загальноосвітніх шкіл ґрунтовними знаннями, необхідними вміннями й навичками виступає однією з найважливіших проблем у сучасній освіті. Сьогодні у педагогіці активізувався пошук адекватних цьому форм і методів роботи в навчальній діяльності. Серед них вирізняється ігрова діяльність, яка для дитини є потребою, а для педагога – способом реалізації різноманітних завдань навчально-виховного процесу. 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.

Характерні ознаки дидактичної гри:

- моделювання ситуацій навчально-виховного характеру та прийняття навчально-педагогічних рішень;
- розподіл ролей між учасниками гри;
- різноманітність ролевих цілей при виробленні рішення;
- взаємодія учасників гри, які виконують ті чи інші ролі;
- наявність спільної мети учасників гри;
- колективне вироблення рішень;
- багатоальтернативність рішень;
- наявність системи індивідуального чи групового оцінювання діяльності учасників гри.

Вважаю, 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. Гра є багатовимірним та складним явищем, ключовим поняттям у таких соціогуманітарних науках, як філософія, психологія, етнографія, антропологія, історія.

На уроках, на яких діти засвоюють фактичний матеріал, насичений датами, термінами, іменами, що потребує закріплення, повторення, перевірки міцності засвоєння інформації чи настанови на її сприйняття, доречно застосовувати тренувальні ігри. Репродуктивний і перетворювальний характер пізнавальної діяльності учнів визначає зокрема ігри: «Знайди помилку», «Історичний ланцюг», «Бліцопитування», кросворди, головоломки, анаграми, букваринти, ребуси, криптограми, лабіринти, що зумовлено завданнями на відтворення та часткове перетворення фактичного матеріалу. Ці ігри зводяться до вказування дати, географічного об'єкта, терміна, імені історичної постаті на основі опису або виконання послідовних дій.

На уроках «Вступ до історії України» в 5 класі я використовую такі види ігор: Гра-вправа. При вивченні теми «Культура Київської Русі» я пропоную таке завдання: під час підготовки до виставки випадково переплуталися таблички з визначними творами Київської Русі та їхніми авторами. Допоможіть організаторам виставки виправити помилку.

- | | |
|----------------------------------|----------------------|
| 1) «Поучення дітям» | а) Святослав |
| 2) «Повість минулих літ» | б) Володимир Мономах |
| 3) «Слово про закон і благодать» | в) Іларіон |

Вікторина.

Під час закріплення пройденого матеріалу пропоную учням питання з теми «Виникнення і розквіт Київської Русі»:

- Основна грошова одиниця Київської Русі (гривня).
- Податки, які сплачували на користь князя (данина).
- Збройний загін князя (дружина).

Гра «Впізнай героя».

Один з учасників гри на хвилинку виходить з класу. Діти під керівництвом задумують героя, а тоді пропонують вгадати його. Гравцеві, що вгадає його, дозволено задавати запитання, проте такі, відповідь на які, складають слова « так», «ні», « час від часу».

Якщо історію визначити як скарбницю людської мудрості, то перше знайомство з нею – це, безперечно, одне з найдивовижніших таїнств. Справжні відкриття, щирі захоплення й найцінніший досвід... Ще здавна люди привчали дітей до історії – не як до науки, але завжди як до цілющого джерела пам'яті про свою землю, свій рід, себе самого. І саме для учнів 5 класу перше знайомство з історією проходить через художньо-емоційне слово вчителя, його вміння, майстерність і своєрідне чуття педагога познайомити дітей із минулим. Тому, вчителю слід докласти багато зусиль для того, щоб історія не стала для п'ятикласників обтяжливим предметом, а перетворилася на цікаву мандрівку у минуле. Цьому якраз у великій мірі сприяє введення в традиційний навчальний процес дидактичних ігор, спеціально направлених на розвиток дитини, її пам'яті, уваги, просторової та часової уяви, інших психічних функцій. Слід також пам'ятати, що для дітей гра – це не тільки розвага, а й праця, яка вимагає певних сил, здолання певних труднощів, потребує реалізації своїх здібностей.

Список використаних джерел:

1. Баханов К. О. Традиції та інновації у навчанні історії в школі. Дидактичний словник – довідник / К. Баханов. - Запоріжжя: Просвіта, 2002.- С. 208.
2. Борзова Л. П. Игры на уроках истории / Л. П. Борзова.- М.: Владос – пресс, 2001.- С. 325.
3. Букатов В. Педагогічні таїнства дидактичних.- К.: Ред. загальнопед. газ., 2004.- С. 128.
4. Гра – справа серйозна / Упоряд. В. Зоц.- К.: Редакції загальнопедагогічних газет, 2003.- С. 128.
5. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти// Історія в школах України. - 2004.- №2.- С. 3-4.