

## Практичне заняття №11

### Тема: Дидактичні ігри на уроках історії України

У сучасній дидактиці склалося кілька підходів щодо сутності дидактичних ігор. Один, більш широкий, виводить поняття «дидактична гра» від «гра» загалом, вважаючи за таку будь-яку цікаву для суб'єкта діяльність в умовних ситуаціях. З огляду на це *дидактична гра* - це цікава для суб'єкта навчальна діяльність в умовних ситуаціях. Взявши до уваги визначення поняття «навчання», дослідниця Л. Борзова уточнює попередню думку: «Дидактична гра - це умовна, цікава для суб'єкта діяльність, що спрямована на формування знань, умінь, навичок». За такого тлумачення межа між *грою* та *не-грою* настільки тонка, що не дає змоги однозначно кваліфікувати і найбанальніше навчальне завдання. Звичайна математична задача в одному випадку є навчальною вправою, а в іншому - перетворюється на гру (таке перетворення відбувається, коли, скажімо, умова задачі набуває цікавої форми або її розв'язання відбувається в умовах змагання тощо.)

Українська вчена О. Савченко розмежовує поняття власне «дидактична гра», дещо звужуючи його в порівнянні з попереднім тлумаченням, та «ігрова діяльність». «У навчальному процесі, - зауважує дослідниця, - ігрова діяльність має форму дидактичної гри, ігрової ситуації, ігрового прийому, ігрової вправи». Дидактичні ігри О. Савченко розглядає як різновид ігор за правилами. Інший український дослідник К. Баханов пише про гру в контексті інноваційних систем, технологій та моделей навчання, підкреслюючи, що «модель навчання у грі - це побудова навчального процесу за допомогою включення учнів у гру (передусім ігрове моделювання подій та явищ, що вивчаються).

Такі досить різні підходи до визначення поняття «дидактична гра» зумовлюють наявність різноманітних класифікацій дидактичних ігор для навчання історії. Найґрунтовніший огляд класифікацій здійснив К. Баханов. Найприйнятнішими класифікаціями дидактичних ігор з історії він, зокрема, вважає ті, що ґрунтуються на методиці їх проведення, дидактичній меті та основних шляхах її досягнення.

**За методикою проведення ігри** поділяються на:

- ігри-змагання;
- сюжетні;
- рольові;
- ділові;
- імітаційні ігри;
- ігри-драматизації.

**За дидактичною метою** вони бувають:

- актуалізуючими;
- формуючими;
- узагальнюючими;
- контрольнo-корекційними.

Так само логічно стрункою є класифікація, що їй віддає перевагу російська дослідниця Л. Борзова. Вона, зокрема, пропонує брати за основу ігрову сутність. Дослідниця ставить перед собою запитання: «Що відрізняє гру від інших форм діяльності?» Взявши до уваги відповідь - **умовність**, вона поділяє ігри залежно від того, що в них є джерелом тієї умовності. Для одних ігор - це роль (т. зв. рольові ігри), для інших - правила (т. зв. ігри за правилами). Існує також чимало ігор синтетичного характеру (т. зв. комплексні ігрові системи, як, скажімо, КВК).

Інша російська дослідниця М. Короткова, слідом за Кучеруком І.В., поділяє дидактичні ігри на уроках історії на **ділові** та **ретроспективні**. Вважаючи *діловою* таку гру, що моделює ситуацію більш пізньої епохи в порівнянні з історичними реаліями, що вивчаються, дослідниця виділяє два її підвиди: ігри-обговорення та ігри-дослідження.

*Ретроспективні* ігри (інший термін *реконструктивні*) моделюють ситуацію, що в ній учень стає очевидцем або учасником минулих подій. Такі ігри дослідниця пропонує поділяти на рольові (театралізовані вистави та проблемно-дискусійні ігри) та нерольові (конкурсні - штучно моделюють ситуацію, у якій люди минулого змагаються між собою; маршрутні). Цікаво, що найпопулярніші серед дидактичних ігор в середовищі сучасних учителів-істориків - ігри на основі заданого алгоритму (кросворди, ребуси, шаради тощо), настільні ігри та їх варіанти (доміно, лото, поле чудес), вікторини - т. зв. ігри із зовнішніми правилами - дослідниця називає *тренінговими* й взагалі відносить на периферію явища, до певної міри не вважаючи власне грою.

**Дидактична гра** — це гра, яка допомагає вчителю не тільки урізноманітнити навчання, але й організувати процес розумового розвитку дитини.

Використання дидактичних ігор на уроках історії дає можливість не тільки нейтралізувати зверхність, монотонність оповіді учителя, стимулювати позитивні емоції, але й створити атмосферу здорового змагання, яке змушує школяра не просто механічно згадувати відоме, а й мобілізувати всі свої знання, думати, добираючи відповідне, зіставляти та оцінювати.

У дидактичних іграх процес навчання набуває інших, незвичайних форм навчання — політ фантазії, самостійний пошук, новий погляд на звичайні ситуації, переосмислення фактів. Гра створює атмосферу здорового змагання, змушує по-новому використовувати накопичені знання й застосовувати їх не тільки механічно, але й відповідно до умов гри. Важливим є ще те, що не під тиском обставин, а за бажанням самих учнів, **під час навчальної гри відбувається багаторазове повторення матеріалу в різноманітних формах**.

Часте звернення до дидактичних ігор на уроках історії показує, що такі уроки слід проводити і як індивідуальні турніри, і як змагання команд. У випадку командної гри до неї залучений майже весь клас і нікому не доводиться нудьгувати.

Слід відзначити, що зовсім не важко, а навіть значно простіше в методичному плані поєднувати традиційні навчальні заняття із ігровими. Застосування ігрових форм можливе вже і на етапі актуалізації навчальної

діяльності учнів, і при вивченні нового матеріалу, і на етапах закріплення, повторення та узагальнення історичного матеріалу.

Наведемо декілька прикладів. Під час читання підручника, зокрема тієї його частини, що містить науково-популярний матеріал, дітям можна запропонувати гру «**Три речення**». Сенс її в тому, щоби трьома нескладними реченнями, проте змістовними реченнями передати суть прочитаного. Гра може відбуватися як змагання окремих учнів чи змагання рядів (залучено по одному учню від кожного ряду), а решта дітей можуть виконувати роль арбітрів.

Великий розвивальний ефект має гра «**Дерево пізнання**». Умови цієї гри теж дуже прості: учням пропонується до певної частини навчального матеріалу (можливо, й до цілого уроку) скласти 1-3 запитання залежно від рівня підготовленості класу). Запитання занотовуються на маленьких аркушах (краще, щоб у формі листочків дерева) і подаються учителеві. Найзмістовніші з них учитель відзначає як запитання-переможці й причіпляє до «дерева пізнання» (малюнок на ватмані, прикріплений до дошки). На наступному уроці перевірка засвоєного може відбутися у межах тієї ж гри: учні знімають листочки з дерева, відповідаючи на складені питання. Успішному опрацюванню текстів белетристичних оповідань, що містять історичний зміст сприятиме гра «**Чиста дошка**». Додатковий пізнавальний ефект може дати обігравання назви «**tabula rasa**». Вперше пропонуючи цю гру дітям, вчитель може пояснити, що вислів «**tabula rasa**» прийшов з латинської і означає буквально чисте місце, де можна написати все, що хочеш, а переносно так кажуть про свідомість дітей та неосвічених людей. Перед опрацюванням оповідання вчитель звертає увагу дітей на дошку з підготовленими наперед запитаннями. «Відповіді на них, - пояснює вчитель, - ви знайдете, опрацювавши оповідання. Після читання, в процесі аналізу тексту, ви відповідатимете на них, а я витиратиму опрацьовані. Робота буде успішною, коли на кінець уроку дошка буде чистою». Ефект цієї гри в тому, що вона допомагає розмежувати історичну інформацію та вигадану, адже для нас важливішими є відповіді на питання, які стосуються лише історичної інформації. Проводячи гру не варто переривати відповідями на запитання перше читання оповідань. Натомість і його можна «прибрати в ігрові шати» (читати можна в особах)

Вчитель підбиває підсумок вивченого.

Більш жвавому, зацікавленому сприйняттю учнями історичних оповідань сприятиме гра «**Герою, оживи!**». Перед читанням учитель розподіляє ролі між учнями і далі пропонується звичне для уроків літератури читання за ролями, яке, власне, є своєрідною інсценізацією. Ігровий ефект буде сильніший, якщо решті дітей, як слухачам, запропонувати визначити, хто з «артистів» виконував роль найбільш вдало, чий образ – історично правдивий (бажано вимагати при цьому від учнів елементів аргументації: по-моєму, на мою думку, мені здається тощо).

Урізноманітнити форми роботи над текстом підручника допоможе гра «**З вуст в уста**». Учням пропонується кількарізний переказ того самого уривка.

У грі беруть участь, скажімо, чотири учні. Троє на момент читання повинні вийти з класу. Коли уривка прочитано, другий учень повертається в клас і довідується про опрацьоване з переказу першого учасника. Тоді цей другий учень переказує почуте третьому учаснику, а третій четвертому. Четвертий учень переказує почуте всьому класові і діти мають змогу порівняти, наскільки точно й повно прочитане відтворене гравцем. Гра привчає висловлюватись точно, лаконічно. Вчитель має скеровувати гру так, аби вона відбувалася організовано та динамічно.

Якщо ви хочете, щоб ваші учні краще запам'ятали дати та події, які вивчали на уроці політайте з ними на „хронолітаку”. На звичайному паперовому літаку, який хлопці роблять за хвилину, напишіть дату, місце події і запустіть „хронолітак”: до кого на парту він сяде, той і опиниться у „іншому часі”. Учень, який опинився у „іншому часі”, повинен розповісти про те, що він там бачив. Діти з задоволенням будуть грати у цю гру, повторюючи вивчений матеріал.

Для повторення вивченого матеріалу можна використати і таку гру як „Герой, дата, подія”. У грі бере участь весь клас. Ведучий проходить повз учасників гри, що сидять за партами і просить одного з учнів назвати героя, іншого – дату, а третього – подію. Перший учень називає ім'я історичної особи, наступний учасник – дату(дати), пов'язані з цією особою, а третій – називає подію(події), пов'язані з ним. Наприклад:

*Володимир Великий -988 –хрещення Русі*

Замість традиційних форм закріплення матеріалу на уроках узагальнення можна провести гру „Знайди зайве”. У запропонованому наборі матеріалів – подій, імен, назв, дат, визначень – кілька елементів відповідають темі, а ще декілька підібрані випадково. Завдання учнів – вилучити зайве.

Надзвичайно широкі можливості застосування ігор на етапах закріплення та узагальнення історичного матеріалу. Найрізноманітніші тренінгові ігри (кросворди, ребуси, лото, вікторини, змагання, КВК ), ігрові ситуації, створені навколо звичайних вправ, а також рольові ігри дають змогу суттєво модернізувати процес навчання. Так успішно і легко використовується на урок **гра - лото**

Учні легко грають у цю гру, співставляючи дати з подіями, імена із їхньою діяльністю, причому імена можна замінити портретами відомих державних діячів

Ретельні підготовки вимагають рольові та комплексні ігри. Вони мають величезний пізнавальний, розвивальний та виховальний ефект. За спостереженнями вчених, саме рольові ігри є найцікавішими для дітей. Історія з її героїчною тематикою, легендарністю, таємничістю, боротьбою добра і зла є чи не найблагороднішим ґрунтом для проєкції у царину гри. Створенню необхідного ігрового антуражу, підвищенню зацікавленості та творчості учнів сприяє гра «Мандрівник часу» як один із різновидів рольової гри. Для прикладу можна навести конспект уроку «Подорож у часи Київської Русі».

Аби уникнути одноманітності на уроці, добре застосовувати з метою осмислення нового матеріалу, а також для перевірки засвоєного гру **«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 розуміння поняття «історичні джерела». Вчитель 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.

Дитячу пристрасть до малювання можна використовувати з метою навчання історії і в грі **«Чарівний олівець»**. Вона так само проста, як і попередня. Проте діти грають у неї залюбки, тим більше, коли їхні малярські здібності й історичні уявлення належно поціновані - оцінені високим балом, вивішені на виставку або коли їхніми роботами прикрашено кабінет. «Чарівний олівець» може «оживити» легендарних засновників Києва, він допоможе створити герб родини або рідного міста (села), знайде недоречності художника-невдахи.

Ще цікавішою для п'ятикласника є гра **«Реставратор»**. Отримавши елементарні уявлення про мистецтво реставрації з уроку «Речові історичні джерела» в 5-му класі, учні залюбки виконуватимуть різноманітні пізнавальні завдання: «реставруватимуть» трипільські горщики й архітектурні споруди, фрескові чи мозаїчні зображення й макети давніх міст, літописні сторінки тощо.

*Вирізавши фрагменти, «реставруй» трипільський горщик.*

Великий навчально-розвивальний потенціал має гра **«Музей»**. На різних уроках учням пропонується скласти різноманітні музейні колекції (в 5-му класі урок «Монети як...» - колекція зброї, монет, прикрас; урок «Виникнення українського козацтва. Запорізька Січ» - експозиція історичного музею, де «загубились» підписи до експонатів; урок «Культурне та церковне життя» - експозиція рукописних книжок; у 7-8-х класах - галереї портретів видатних історичних діячів тощо).

*Вирізавши малюнки та наклеївши їх у належні місця, складіть три різні музейні колекції «Коштовності стародавніх скарбів» — зброї, монет, прикрас.*

Багато варіантів проведення в 7-8-х класах має гра **«Аукціон»**, її застосування в 5-му класі, де вивчається пропедевтичний курс, має певні обмеження. Адже в 5-му класі йдеться не про систематичні знання подій, дат, явищ, персоналій, а лише про елементарні уявлення. Отож гру «Аукціон», на якому «продаються» високі бали, а грошовою одиницею виступають історичні знання, можна проводити наприкінці вивчення тем. Так, скажімо, після вивчення в 7-му класі теми «Виникнення та розквіт Київської Русі» можна провести аукціон історичних постатей. Продається найвищий бал (або приз, або фішка). Кожен учень може «придбати» його, назвавши історичного діяча вивченої доби. При цьому імена не повинні повторюватися (фіксацію «цін» -

імен здійснює окремий учень, записуючи на дошці всі названі постаті. Якщо після якогось імені западає тиша, вчитель рахує: один, два, три, вдаряючи об стіл, ніби аукціонним молотком. Якщо до останнього, третього удару, іншу постать не названо, аукціон припиняється, найвищий бал отримує учень, який останнім називав діяча епохи. Так само можна проводити аукціони подій, предметів - атрибутів доби козацтва (приміром, козацьких символів тощо) у 8-му класі.

З інтересом учні сприймають гру *«Разок намиста»*. У ній можуть брати участь як окремі учні, так і цілий клас. Учням 7-го класу пропонується тема, скажімо «Розквіт Київської Русі за Ярослава Мудрого». Перший учасник гри називає ім'я когось з історичних діячів того періоду, приміром Ярослав Мудрий. Наступний повторює назване попереднім і додає якесь слово, словосполучення за темою: «Ярослав Мудрий, Софія Київська». Третій повторює твердження попередника й додає своє: «Ярослав Мудрий, Софія Київська, Золоті ворота...» Врешті-решт виходить довгий ланцюг слів - справжній разок намиста! - до певної теми. Учень, який довго мовчить або помиляється, вибуває з гри. Переможцем стає той, хто лишається останнім і правильно повторить увесь разок намистин-слів.

Вище йшлося про гру *«Реставратор»*, сенс якої у відновленні пошкоджених зображень. Цю гру можна модифікувати і як словесно-логічну. Школярі залюбки «реставрують» пошкоджений історичний текст. Гра може мати таку форму.

*Відновіть текст:* Року 1620 гетьман Сагайдачний їхав до Києва і думав: «Минулися часи занепаду. Тепер, як і за Ярослава Мудрого, місто стає осередком о\_\_\_\_\_ і й к\_\_\_\_\_ й. Щороку зводяться нові церкви, при яких закладали \_\_\_\_\_ й, широкою річкою пливли з Європи \_\_\_\_\_ ж\_\_\_\_. А віднедавна зусиллями освічених городян створено в Києві \_\_\_\_\_ т \_\_\_\_\_ т \_\_\_\_\_, яке опікуватиметься книжною наукою. Завдяки київській шляхтянці Г\_\_\_\_\_ і Г\_\_\_\_\_ ні, яка подарувала братству власний маєток на Подолі, братчики мають свою школу. Навчатимуть у ній, як колись в Острозькій академії, найважливішим наукам».

Активізації пізнавальних інтересів школярів сприятиме гра *«Впізнай героя»*. Один з учасників гри на хвилику виходить із класу. Учні під керівництвом учителя «задумують» героя, а тоді пропонують відгадати його. Гравцеві, що відгадує, дозволено задавати запитання, проте такі, відповідь на які складають слова «так», «ні», «частково». Кількість питань можна обмежити до п'яти й обумовити, аби між запитаннями пауза тривала не довше 30 секунд. Якщо гравець не справляється з завданням, він поступається місцем іншому. Обумовити також треба й те, що учень, який задає заборонені запитання типу «Це Богдан Хмельницький?», одразу вибуває з гри.

Цікавою й динамічною формою перевірки вивченого на попередньому уроці може бути гра *«Слово за словом»*. Класу пропонується скласти розповідь за темою, але так, щоб кожен учень називав лише одне слово. Якщо хтось довго думає або помиляється, він пропускає хід. У підготовлених класах можна

пропонувати одному учневі записувати «оповідь» на дошці, щоб згодом, після гри, проаналізувати її.

Як бачимо, саме в грі приховано практично безмежні можливості оновлення процесу навчання історії. Сьогодні суспільство стоїть перед дилемою: з одного боку, необхідність у створенні ігрової освітньої системи з ігровими підручниками, методиками та іншим; з іншого, як писав А. Макаренко, створити ідеальну гру, що підходить для всіх неможливо. Гра стихійна і розвивається відповідно до законів людського суспільства, постійно змінюючись. Якраз пошук компромісу, поєднання ігрових моментів із іншими методичними прийомами, інноваційними технологіями, дозволить зробити крок у наступне майбутнє.

### Література:

1. Баханов К.О. Професійний довідник вчителя історії. / К.О. Баханов. – Х.: Вид.група «Основа», 2012. – 239 с.: табл. – (Серія «Професійний довідник»).
2. Вимоги до уроку в спеціальній школі для дітей з вадами інтелекту / Укл. Миронова С.П. // Методичні рекомендації. - Кам'янець- Подільський, 1998. – 24с.
3. Левітас Ф.Л., Салата О.О. Методика викладання історії. Посібник вчителя./ Ф.Л. Левітас, О.О. Салата. – Х.: Вид.група «Основа», 2006. – 96 с. – (Б-ка журн. «Історія та правознавство», Вип. 8 (32)).
4. Методика викладання історії в допоміжній школі: методичні рекомендації/ упорядники – Гіренко Н.А., доцент кафедри методики корекційної освіти, Гришин Ю.І., вчитель допоміжної школи № 4, м.Донецьк, Липа В.О., доцент кафедри корекційної педагогіки та спеціальної психології. – Слов'янськ: СДПУ, 2010. – 157 с.
5. Пометун О. Методика навчання історії в школі/О.І. Пометун, Г.О. Фрейман. — К.: «Генеза» 2005. —328 с.
6. Петрова Л.В. Методика преподавания истории в специальной (коррекционной) школе VIII вида: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. — М.: Гуманит. изд. центр ВДОС, 2003. — 208 с. — (Коррекционная педагогика).