

Дидактическая игра на уроках обществознания

А. А. Воронцова

Любая система развивающего обучения предполагает наличие высокого уровня творческой активности учителя и его учеников.

Творческую личность в ученике может воспитать только творчески работающий учитель.

Создавая в классе атмосферу творчества, мы, учителя, тем самым создаем оптимальные условия для развития ребенка: здоровый микроклимат, рост познавательных интересов, возможности для активного общения детей, для реализации способностей и талантов каждого... Работая творчески сами, мы сохраняем свое здоровье, оптимизм, обновляем свой методический арсенал, пополняем свои знания и лучше понимаем детей.

Развивающая и развивающаяся система Л. В. Занкова предлагает учителю все возрастающие требования к уровню профессионализма, самостоятельности и ответственности перед детьми, перед самим собой. Не зажатый рамками строгих и безусловных предписаний, учитель вправе быть творцом учебного процесса в самом глубоком смысле этого слова. Именно на это ориентирует система Л. В. Занкова, одним из типических педагогических свойств которой является вариантность, вытекающая «из самой природы учебного процесса, многообразно варьирующегося в зависимости от конкретных условий».

Новый курс «Обществоведение» для 3–4-х классов четырехлетней начальной школы является взаимодополняющей частью образовательного компонента «Окружающий мир».

Общественные знания необхо-

димы ребенку для ориентации в том мире, в котором он живет, – в окружающем мире. Из этого следует, что уже в младшем школьном возрасте он должен получить определенные знания о нашей социальной действительности, так же как и некоторые знания по истории, отражающей прошлое, т. е. по всемирной и прежде всего по родной истории.

Н. Я. Чутко (автор курсов истории и историко-обществоведческих знаний для младших школьников*) так объясняет особенности своих методических предложений учителю: «В соответствии со свойствами вариантности... методические пояснения... не содержат и не могут содержать единообразных предписаний, поурочных разработок. Уроки в системе Л. В. Занкова, в том числе и уроки истории, чрезвычайно разнообразны, вариативны. Это – уроки-легенды, уроки-беседы, уроки – деловые игры. Скорее всего, это – комбинированные уроки с включением и того, и другого, и третьего.

Учитель сам должен решать, как построить урок в зависимости от конкретных целей, которые он ставит в каждом реальном случае, имея в виду и трезво оценивая как свои профессионально-личностные данные, так и особенности своих учеников, своего класса»**.

Курс обществоведения в системе Л. В. Занкова основан на глубоком доверии к профессиональным знаниям, умениям и творческим возможностям учителя. Учитель вправе сам составить тематический план: скомпоновать материал по своему усмотрению, что-то взять для изучения, от чего-то отказаться, определить методику работы над каждой темой, учитывая особенности своего класса, свои знания и опыт.

В нашем опыте работы показалось естественным **соединить формирование обществоведческих знаний с формированием общеучебных интеллек-**

* См. об этом, например: Начальная школа: плюс–минус. 1999, № 12.

** Чутко Н. Я. Методические пояснения к курсам. – М., 1996.

туальных умений. Такой подход, на наш взгляд, определяет и систематизирует выбор методов и приемов организации учебной деятельности – основной в жизнедеятельности младших школьников и реализуемой в общеучебных интеллектуальных умениях.

Ребенок входит в мир великим исследователем. Уровень его любознательности в младшем школьном возрасте настолько высок, что нельзя не воспользоваться моментом и не открыть перед ребенком дверь в мир истории.

Можно сделать это и позже, но острота восприятия, яркость впечатлений значительно ослабнут. Мы упустим время. Не будет пытливого поиска, заинтересованного чтения детской исторической литературы, не будет раннего формирования столь необходимых в жизни любого человека элементарных и ярких исторических представлений.

Вводя урок истории в начальное звено школы, нельзя, однако, переносить в него методику работы, приемлемую для старшеклассников. В этом случае можно совершить еще более тяжкий грех: превысить уровень трудности, который в состоянии преодолеть младший школьник. Тогда мы оттолкнем его от истории, от науки. И, может быть, навсегда. «Не навреди!» – здесь очень уместен этот призыв.

Ребенку хочется учить то, что ему интересно, может быть, трудно, но по-сильно.

Практика свидетельствует, что детям 9–10 лет (если возраст меньше, то тем более) нравятся занятия, на которых им представляется возможность поиграть. Методисты рассматривают игру как важнейший метод обучения в начальной школе.

С древности игра использовалась как средство обучения детей. По Платону, игра – свидетель того, что человек не пребывает в состоянии утомления, она источник удовольствия.

А. Н. Леонтьев доказал, что ребенок овладевает более широким, непосредственно недоступным

ему кругом действительности только в игре.

Исследования Л. С. Выготского, Д. Б. Эльконина свидетельствуют, что закономерности формирования умственных действий в ходе формирования школьного обучения обнаруживаются и в игровой деятельности детей. В ней своеобразными путями осуществлялось нормирование психических процессов: сенсорных, основных мыслительных процессов анализа, синтеза, абстракции, произвольного запоминания, припоминания и т. д.

Рассматривая игру как потребность растущего человека, мы выдвигаем ее в ряд педагогических приемов, вызывающих усилие мысли, стимулирующих к познанию мира. Дети познают мир в своих играх легко, свободно, без «нажима».

На этом основано создание игр, названия которых весьма обнадеживают: интеллектуальные, развивающие, познавательные, учебные, умственные, обучающие, дидактические. Данный вид игр представляет собой не что иное, как игровое обучение.

В таких играх моделируются более адекватные по сравнению с обычным обучением условия формирования личности, необходимые для профессиональной деятельности в будущем.

Учебная игра – это педагогически направленная деятельность, направленная на эффективное усвоение учебного материала. Игра, способствуя активизации познавательной деятельности школьников, не только помогает им лучше представить то или иное событие, того или иного конкретного человека или представителя определенного слоя населения, но и вовлекает их в процесс самостоятельного поиска новых знаний, делает учебный труд разнообразным, расширяет кругозор, возбуждает и поддерживает интерес, в частности, к истории. Нехватка времени не позволяет учителям часто проводить игры, занимающие урок или его большую часть: это требует особой подготовки, продумывания, режиссуры.

Игра возможна на всех этапах урока: при проверке и закреплении знаний учащихся, при изучении нового материала. Игры могут быть коллективные (в них принимает участие весь класс), групповые и индивидуальные.

Мы попытались создать **систему интеллектуальных игр, сопровождающих процесс начального обучения истории**. Приведем пример некоторых таких игр:

I. «Найди правильный ответ».

В этой игре (она может проводиться устно и письменно) полезно направить учащихся на поиск правильного ответа в споре, на коллективное обсуждение выбранного ответа. При этом автору ответа должны разъяснить (доказать) его правильность.

1. На Куликовом поле русские войска сражались:

- а) с немецкими рыцарями;
- б) с монголотатарами;
- в) со шведами.

2. Бородинское сражение произошло:

- а) в XV (15) в.;
- б) в XVIII (18) в.;
- в) в XIX (19) в.

3. Современный государственный флаг России:

- а) красно-сине-белый;
- б) черно-желто-белый;
- в) бело-сине-красный.

II. «Продолжи цепочку слов».

1. Масленица, Троица, ... (праздники).

2. Князь Олег, князь Игорь, ... (киевские князья).

3. Галикарнасский мавзолей, Колосс Родосский, ... (7 чудес света).

4. Храм Василия Блаженного, Преображенский собор, Кижский, ...

III. «Люди и события» (соединить стрелками).

С именем какого исторического деятеля связано то или иное событие?

- а) Юрий Долгорукий
- б) Александр Невский
- в) Дмитрий Донской
- г) Иван Федоров
- д) Емельян Пугачев

IV. «Исключи лишнее».

Исключи лишнее и объясни правильность ответа.

1. Батый, Мамай, Челубей, Чингисхан.

2. Береста, папирус, глина, пергамент.

V. Хронологические задачи.

1. Сосчитай, сколько прошло веков:

а) от сохранившихся записей греческого ученого-историка Геродота (V в. до н. э.) до первого упоминания о Москве (1147 г.);

б) от введения христианства на Руси до нынешнего года.

2. «Лента времени».

а) «Расположить» карточки с датами на «ленте времени».

б) Закрашивание «ленты времени».

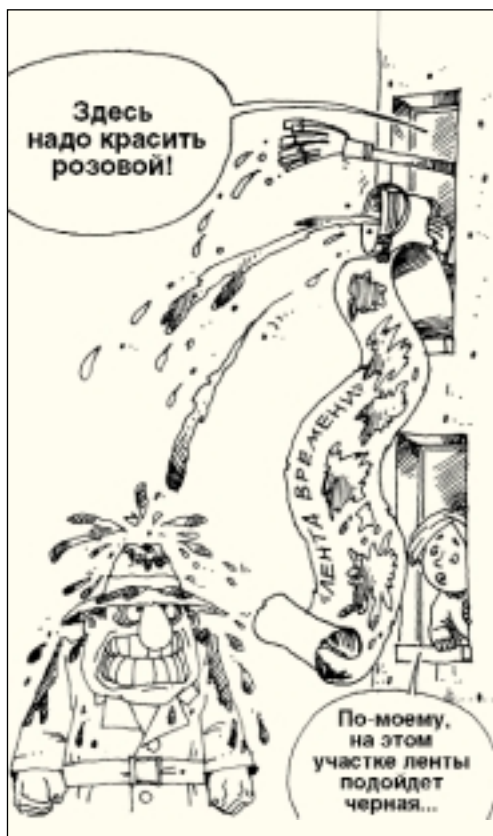
Самые значительные периоды в истории Руси желательно выделить цветом на «ленте времени». Так, начинаем закрашивать ленту розовым цветом с конца IX в. (начало становления Киевской Руси), усиливаем этот цвет до ярко-красного в X в. (расцвет Киевского государства), постепенно уменьшаем насыщенность красного тона – до розового – к XII в. (период раздробленности Руси). В начале XIII в. этот цвет сменяется серым (цвет надвинувшейся на Русь темной тучи, беды – нашествия Батыея). Этот цвет сохраняется на протяжении двух с половиной веков – всего периода монголотатарского ига на русской земле. На мрачном сером фоне дети помещают даты сражения Александра Невского со шведами и немецкими рыцарями-крестоносцами, запоминая таким образом параллельность борьбы русских князей с врагами и с востока, и с запада. Затем ученики отмечают дату победоносного Куликовского сражения. И далее, чуть ослабевая, серый цвет тянет-

- а) Крестьянская война 1773 г.
- б) Основание Москвы
- в) Ледовое побоище
- г) Куликовская битва
- д) Первая печатная книга

ся еще на целое столетие... Стояние на реке Угре в 1480 г. (при Иване III) заканчивает этот тяжкий период русской истории.

Цветовое оформление «ленты времени» помогает детям лучше понять и усвоить последовательность и взаимосвязь событий. Новые знания зрительно привязываются к определенному периоду русской истории, что особенно важно для детей, у которых еще слабо развито абстрактное мышление.

«Лента времени» – опора для рассуждений, справочное пособие, увлекательная игра.



3. «Соотнеси дату и век».

Выслушав называемую учителем дату, соотнеси ее с веком и запиши век. Например: 1740 г.; 1564 г.; 988 г.; 1700 г.; 1812 г.

4. «Найди связь»:

- а) 1223 г.; 1360 г.; 1480 г.;
- б) 1147 г.; 1703 г.;
- в) 862 г.; 1037 г.; 1564 г.

VI. «Отгадай событие».

Зачитываются стихотвор-

ные отрывки, по которым ученики должны определить, о каком событии сообщается, когда оно произошло.

Можно подобрать отрывки из книги Н. Кончаловской «Наша древняя столица»:

1. По долине голубой
Снежною дорогой,
Соблюдая меж собой
Распорядок строгий,
Шла в поход большая рать
Князя-полководца,
Чтоб от немцев защищать
Землю новгородцев.
Позади остался дом
И тепло людское,
Впереди сверкало льдом
Озеро Чудское.
(Ледовое побоище, 1242 г.)

2. Стоял такой великий стон,
Шел бой с такою кровью,
Что был в багрец окрашен Дон
До самого низовья...
А князя Дмитрия – Донским
С тех пор прозвал народ.
(Куликовская битва, 1380 г.)

3. Молодой, широкоплечий, статный,
Перед Грозным Федоров Иван
О палате рассуждал печатной:
Где поставит он печатный стан,
Пояснит он царственному тезке,
Как сушить печатные листы,
Как хранятся для печати доски
Да какие буквы отлиты.
(Книгопечатание, 1564 г.)

VII. «Распредели по группам».

Запиши в соответствующую колонку:

- Перстень императора
- Монета скифского царя
- Шапка Мономаха
- Надпись на стене древнего города
- Рассказ участника сражения
- Фотография бабушки
- Глиняные таблички с клинописным текстом

Вещественные	Письменные	Устные

VIII. Игры с текстами.

1. Найди ошибки:

Зимой 1242 года разыгралось знаменитое Ледовое побоище. Прием крестоносцев был всем известен. Они выстраивали свое войско острым клином. Впереди ряд за рядом двигалась тяжелая, закованная в латы конница. Потом шли конники в легких доспехах, затем пешие рыцари. «Бараном» называли русские этот строй крестоносцев.

2. Заполни пропуски:

Когда-то, пятьсот с лишним лет назад, правил Москвой великий князь Иван Третий. Не раз хмурился он, глядя на белокаменные стены _____, построенные еще прадедом его, Дмитрием _____. От частых пожаров и вражеских набегов стены эти совсем обветшали, осыпались. Там и тут виднелись на них деревянные заплата.

И задумал тогда великий князь перестроить Московский Кремль. Призвал он из разных городов самых искусных строителей, пригласил из Италии тамошних знаменитых архитекторов-зодчих и велел возводить новые _____ вокруг Кремля.

В основе любой игры лежит какая-то «тайна», неизвестность результата. Процесс игры – ведущее к развязке приключение. Ее мотив с процесса деятельности перемещается на результат-завоевание первенства своей командой или личного первенства в умственном состязании.

Результативность учебных игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими заданиями.

Игровые коллизии вызывают у школьника стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Это – творчество! Игра вызывает и важнейшее свойство учения – потребность учиться, знать.

Мы убеждены, что игра может сопровождать человека в течение всей его жизни и служить инструментом его развития.

Собранные нами игры по истории для младших школьников способствуют привитию интереса к новому учебному предмету. Восемилетний опыт работы показал, что в результате применения игровых приемов на уроках успеха достигали даже самые «слабые» ученики. Интерес к предмету не угасает и в средней школе, ученики остаются любознательными, активными.

Литература

1. Азаров Ю. П. Игра и труд. – М., 1973.
2. Безбородова Н. Я., Шмаков С. А. Досуг школьника. – Липецк, 1983.
3. Беляков Е. А. 365 развивающих игр. – М., 1992.
4. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М., 1967.
5. Вяземский Е. Е., Стрелова О. Ю. Методические рекомендации учителю истории. Основы профессионального мастерства. – М., 2000.
6. Гельфман Е. М., Шмаков С. А. От игры к самовоспитанию. – М., 1971.
7. Платонов В. Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение. – М., 1991.
8. Чутко Н. Я., Родионова Л. Е. Методические пояснения к курсу «История России в рассказах для детей» (3 класс). – М., 1996.
9. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. – М., 1994.
10. Игры-шутки, игры-минутки. – М., 1993.
11. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М., 1978.

А.А. Воронцова – учитель начальных классов, г. Пермь.