



# Ігрові технології на уроках історії в 5-6 класах

Чакалова Шевхіє Асанівна –  
учитель історії, вищої категорії  
Приватної школи «Афіни» м.Києва  
[chakalova@athens.kiev.ua](mailto:chakalova@athens.kiev.ua)

Київ – 2021

## ЗМІСТ

<b>Вступ</b>	3
<b>РОЗДІЛ 1. Впровадження ігрових технологій у навчальний процес школи</b>	
1.1. Досвід застосування ігрових технологій в практичній діяльності на уроках історії...	4
1.2. Використання ігрових елементів на уроках історії, як засіб підвищення ефективності пізнавальної активності учнів .....	8
<b>РОЗДІЛ 2. Дидактична гра, як основа сприйняття навчального матеріалу школярами</b>	
2.1. Дидактична гра на уроках історії.....	11
2.2. Практичне використання дидактичної гри на уроках історії в 5 – 6 класах (розробки уроків).....	18
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	30
<b>ЛІТЕРАТУРА</b> .....	31

## Вступ

В наш динамічний час зміни відбуваються надзвичайно швидко. Прискорення історії відчувається у сфері технології, економіки, побуту і, безумовно, позначається на зміні соціальної психології. Такий надмірний динамізм викликає загрозу розвитку традицій, відриву людини і народу від свого історичного коріння, втрати історичної, врешті-решт національної свідомості. Тому наше завдання, як вчителів історії полягає у тому, щоб виховувати наших учнів у дусі патріотизму, формувати з них людей – носіїв національної свідомості, вихованих на загальнолюдських та національних цінностях. Саме в цьому плані роль історичної освіти переоцінити неможливо.

«Ми мусимо навчитися чути себе українцями», - ці слова Івана Франка залишаються актуальними сьогодні, через 100 років після того, як були сказані. Однак реалізувати їх не так легко. І тут важливе місце посідає викладання історії в школах.

Сьогодення вимагає від педагога бути весь час у пошуку, викликає гостру потребу у підвищенні ефективності навчально-виховного процесу, пошуку нових форм, які б допомагали зацікавити дітей, розвивати їх інтелектуальний та творчий потенціал. Зацікавити їх стає все важче. Тому на сучасному етапі розвитку психолого-педагогічних наук дуже гостро стоїть питання вивчення впливу нетрадиційних форм роботи на розумовий розвиток дитини, розвиток її творчості, уяви тощо. Нестандартні форми роботи, які з'явилися як альтернатива традиційним, загальноприйнятим нормам, є ніщо інше, як розвиток пройденого руху вперед з опорою на практичний вчорашній досвід з урахуванням інтересів сучасних дітей. Неабияка роль тут відводиться **інтерактивним вправам та іграм**.

Немає нічого простішого, ніж гра, немає нічого складнішого, ніж гра. Немає нічого таємного, ніж гра. Чому? А спробуємо відповісти на звичайне запитання: «Що таке гра?».

## **РОЗДІЛ 1. Впровадження ігрових технологій у навчальний процес школи**

Для учнів 5 класу перші знайомства з історією проходять через слово вчителя та його майстерність. Задля того, щоб історія не стала для 5-класників нецікавим предметом, практикую введення у навчальний процес дидактичні ігри, які спеціально направлені на дитячий розвиток, пам'ять та увагу.. Не секрет, що на початку курсу історії дана дисципліна є досить складною як для викладання, так і для вивчення. На початку вивчення історії учні не володіють повною системою навчальних умінь та навичок, що пов'язані з деякими видами діяльності, з текстом, зокрема з його аналізом. Більш того, далеко не у всіх учнів наявна висока техніка читання. Проблемою є й те, що у 5 класі учні проходять адаптаційні процеси у новому шкільному середовищі. У зв'язку із цим явищем дуже важливо на перших уроках зацікавити учнів, зробити так, аби п'ятикласник полюбив історію, зацікавився нею, а для цього треба наблизити п'ятикласників до навчального середовища, у якому вони б почувалися зручно і комфортно.

Успішному опрацюванню текстів, що містять історичний зміст, сприяє гра під назвою «**Чиста дошка**». Пропонуючи дану гру дітям, необхідно пояснити, що вираз «*tabula rasa*» прийшов з латини і означає чисту дошку, на якій можна написати все, що завгодно, а у переносному значенні - свідомість дітей і неосвічених людей. Перед опрацюванням тексту увага учнів звертається на дошку з наперед підготовленими запитаннями. Відповіді на них можна знайти, опрацювавши текст. Після читання тексту учні відповідають на питання, а учитель витирає опрацьовані питання. Гра буде успішною, коли дошка стане чистою.

Гра «**Три речення**». У її основі - вміння виділити головне. Це вміння досягається за допомогою правила – повідомити це «головне» трьома простими реченнями. Це може бути пункт параграфа або історичного джерела. Перемагає той, хто точно передає зміст прочитаного. Гра розвиває необхідне вміння – виділяти головне.

Багато варіантів має гра **«Аукціон»**. Правда, її застосування у п'ятому класі є дещо обмежене, оскільки у 5 класі не йдеться про систематичний набір знань подій, дат, явищ та персоналій, а лише про елементарні уявлення. Гру «Аукціон», у якій «продаються» бали, а розрахунковою одиницею є історичні знання, можна застосувати після вивчення теми «Козацька Україна». Кожен учень може придбати бал, назвавши історичну постать. Імена не повинні повторюватися, а фіксація «цін» - імен, здійснюється окремим учнем, який записує на дошці всіх названих діячів. Якщо після якогось імені настає затишшя, учитель рахує до трьох. Якщо ж до третього удару іншого історичного діяча не було названо, хід аукціону припиняється й бал отримує учень, який останній назвав діяча даної епохи. Можна проводити аукціони подій, дат, предметів – атрибутів доби (наприклад козацьких владних символів.)

Гра **«Перекладач»**. У цій грі учням пропонується певну історичну фразу, термін перевести з наукової мови на «доступну» Наприклад: «Кріпацтво - втрата селянами права самовільно залишати місця свого мешкання, їхня особиста залежність від пана - особиста залежність селянина від пана».

Крім цих методів при вивченні нового матеріалу використовуються ігри **«Оживи картину»**, **«Екскурсія»**, кросворди, **«Відгадай героя»**, **«Що, де, коли?»**.

Розвиваючий ефект є у гри **«Дерево пізнання»**. Правила даної гри теж прості: учням необхідно скласти 1-3 запитання ( в залежності від рівня підготовленості класу). Запитання записуються на маленьких листочках у формі дерева й передаються учителеві. Найзмістовніші питання вчитель відзначає і чіпляє до «дерева пізнання». Перевірка засвоєного матеріалу може відбутися у межах тієї ж гри: учні знімають питання із дерева та відповідають на питання.

Більш зацікавленому сприйняттю історії сприятиме гра **«Герою, оживи!»**. Учитель розподіляє ролі між учнями й далі учням пропонується читати за ролями, які є інсценізацією. Ігрові ефекти будуть сильнішими, якщо решті дітей

запропонувати визначити, хто з «виконавців» виконував роль найбільш вдало і чий образ – більш історично правдивий.

Гра **«3 вуст у вуста»**. Учні пропонуються кількарізний переказ того й самого уривка. У грі беруть участь чотири учні. Троє з них на момент зачитування виходять із класу. Коли уривок прочитано, інший учень повертається у клас й дізнається про опрацьоване із переказу першого учасника. Тоді другий учень переповідає почуте третьому учаснику, третій - четвертому. Останній учень переповідає почуте усьому класу й учні мають змогу порівняти точність й повноту відтвореного гравцем. Гра привчає до точних і лаконічних висловлювань. Вчитель скеровує гру так, щоб вона відбувалася організовано й динамічно. При вивченні дат також можна використовувати різні ігри. Наприклад, можна переставити цифри так, аби вийшла історична дата, або із написаних на дошці цифр складають історичні дати, або розв'язують хронологічні задачі. А ще можна застосувати гру **«Хронолітак»**. На звичному паперовому літаку пишеться дата й місце події й запускається «хронолітак»: до якого учня він сяде на парту, той і опиниться в «іншому часі». Учень, що опинився в «іншому часі», має розповісти про те, що він там бачив. Діти із задоволенням гратимуть у дану гру, повторюючи вивчений матеріал.

При повторенні вивченого матеріалу можливо використовувати й гру **«Герой, дата, подія»**. У ній бере участь увесь клас. Учитель проходить повз учасників гри, які сидять за партами, й просить одного з них назвати персону, іншого – дату, третього ж – випадок. Перший учень озвучує ім'я історичної персони, наступний учень – дату, пов'язану із даною особою, а третій - подію, пов'язану із ним.

На уроках узагальнення можна застосувати гру **«Знайди зайве»**. У запропонованій підбірці матеріалів: подій та імен, назв та дат й визначень – кілька складових елементів відповідають назві теми, а декілька підібрано випадковим чином.

Надзвичайно широкі можливості застосування ігор на етапі закріплення й узагальнення матеріалу. Різноманітні тренінгові ігри, зокрема, кросворди й

ребуси, лото й вікторини, змагання та КВК. Ігрові ситуації, які створені навколо звичайних вправ, надають змогу модернізувати процес навчання. Успішно можна використовувати на уроках історії **гру-лото**. Наприклад Тема «Україна Незалежна»:

- Акт проголошення незалежності України
- Всеукраїнський референдум
- Запровадження національної гривні
- Вересень 1996р.
- 24 серпня 1991р.
- 1 грудня 1991р.

Співставляючи дати з подіями та імена з їх діяльністю, учні легко і з задоволенням справляються з цим завданням.

Гра **«Низка намиста»**. У ній беруть участь як окремі учні так, і цілий клас. Пропонується тема: «Національно-визвольна війна українського народу середини 17 ст.». Перший учасник гри називає ім'я когось з історичних діячів того періоду, наприклад Богдан Хмельницький. Наступний повторює назване попереднім і додає якесь слово чи словосполучення за темою: «Богдан Хмельницький, Жовті Води, ...» Третій повторює твердження попередника і додає своє: «Богдан Хмельницький, Жовті Води, Гетьманщина...». Врешті-решт виходить довгий ланцюг слів – справжнє намисто до певної теми. Учень, який довго мовчить або помиляється, вибуває з гри. Переможцем стає той, хто лишається останнім і правильно повторить всю низку намиста.

Не менш цікавою для п'ятикласників є гра **«Реставратор»**, основна мета якої – реставрувати пошкоджений історичний текст, у якому бракує слів, дат, певних назв і т. і.

Проголошення незалежності \_\_\_\_\_ стало початком розбудови української держави. Якою має стати в майбутньому Україна, йдеться в Основному Законі нашої держави \_\_\_\_\_ Основний закон було ухвалено \_\_\_\_\_. Цей день проголошено державним святом. (України, Конституції, 28 червня 1996 р.)

Активізує пізнавальні інтереси школярів гра **«Впізнай героя»**. Один з учасників гри на хвилю виходить із класу. Діти під керівництвом задумують героя, а тоді пропонують вгадати його. Гравцеві, що вгадує його, дозволено задавати запитання. Кількість питань можна обмежити до 5 ти, між питаннями пауза триває не довше 30 секунд.

Вивчаючи тему «Українське козацтво», можна застосувати таку форму роботи – **«Складіть пазли»**. Це одна з улюблених ігор сучасних дітей, ілюстраціями можуть слугувати портрети княгині Ольги, князів Володимира, Ігоря, Ярослава Мудрого та інших.

Гра **«Питання - відповідь»**. Мета гри – повторення і закріплення вивченого матеріалу. Ця гра проводиться в кінці уроку протягом декількох хвилин. Асистенти роздають всім учням листки. Учні по команді вчителя записують свої прізвища, формують будь яке питання з вивченого матеріалу. Асистенти збирають листки, перемішують їх і роздають знову. Учні, отримавши аркуші з питаннями, пишуть на другій стороні своє прізвище і відповідають на питання. Асистенти через хвилину знову збирають, сідають за останню парту і оцінюють роботу. Частина відповідей зачитується і аналізується вчителем і учнями.

Легкими, проте такими, що мають значний ігровий потенціал, є **загадки**. Їх можна загадувати як окремим учням, так і цілому класу. Наприклад:

*Може птах, а може, ні,  
Ледь торкається води,  
Бо легкий і прудкокрилий,  
Має човен той вітрила.  
А в негоду просто так.  
Веслуватиме козак.  
Човен морем знай гуляє,  
Бранців з каторг визволяє.  
(чайка-човен).*



Ретельної підготовки вимагають рольові та комплексні ігри. Вони мають величезний пізнавальний, розвивальний та виховний 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.

При роботі з картою можна застосовувати гру «**Німа карта**». Один учень мовчки показує географічний пункт або об'єкт на карті, а другий мовчки піднімає руку і, отримавши дозвіл вчителя, пише назву на дошці. Хто порушив тишу, вибуває з гри. Також доцільно застосовувати гру «**Дуель з указками**».

Учням складно вивчити велику кількість дат. Тут можна використовувати різні способи ігрового характеру. Наприклад, можна запропонувати переставити цифри так, щоб вийшла історична дата, або із вписаних на дошці цифр скласти історичну дату, або розв'язати хронологічну задачу.

**Гра «Ярмарок головоломок».** Учні вдома складають кросворди, шаради, чайнворди і т. і., і на уроці розглядають їх. Працювати можна індивідуально або в групах. Дозволяється користуватися підручником, картами.

Перелічені види ігор мають своє призначення і конкретне застосування. Так, мета дидактичних ігор – формування в учнів уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними знаннями, уміннями й навичками учень зможе лише тоді, коли він виявлятиме до них інтерес і коли вчитель зуміє зацікавити учнів.

Успіх проведення гри залежить від дотримання вимог:

- ігри мають відповідати навчальній програмі;
- ігрові завдання мають бути не надто легкими, проте й не дуже складними;
- відповідність гри віковим особливостям учнів;
- різноманітність ігор;

залучення до ігор учнів усього класу.

Проте існують і обмеження для проведення дидактичних ігор:

Не варто організовувати навчальну гру, якщо учні недостатньо знають тему.

Недоцільно впроваджувати ігри на заліках, якщо вони не використовувалися в ході навчання.

Не слід застосовувати ігри з тих предметів і програмних тем, де вони не можуть дати позитивного ефекту.

Ігри важливо проводити систематично і цілеспрямовано на кожному уроці, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи і урізноманітнюючи їх у міру нагромадження в учнів знань, вироблення вмінь і навичок і засвоєння правил гри.

## **1.2. Використання ігрових елементів на уроках історії, як засіб підвищення ефективності пізнавальної активності учнів**

Український педагогічний словник дає таке визначення феномену «гра»: «Це - форма довільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість й розгортається у вигляді змагання». Спілкування з учнями через гру давало можливість перебувати з дитиною на одному рівні, але найголовнішою винагородою для вчителя була допитливість у дитячих очах, активність, зацікавленість у навчальній діяльності та любов його учнів.

Різноманітність підходів до визначення самого поняття гри зумовлює існування значної кількості класифікацій дидактичних ігор. Спроби класифікувати ігрові методи робили М. Кларін, А. Петров, В. Семенов, Г. Селевко, С. Тюнникова.

Використання ігор на уроках історії досліджували І.Коляда, О. Охредько, Я. Камбалова, О. Кожем'яка, О. Пометун, а класифікували за різними формами ігрових технологій на уроках історії - К. Баханов, Л. Борзова, Т. Іванова, І. Кучерук, М. Короткова.

Серед українських науковців найбільш ґрунтовно це питання дослідив К. Баханов, який поділяє ігри за методикою їх проведення та дидактичною метою.

За методикою проведення дослідник поділяє ігри на: ігри-змагання, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні та ігри-драматизації, а відповідно до дидактичної мети - на: актуалізуючі, формувальні, узагальнювальні та контрольньо-корекційні.

Для позначення гри як виду навчальної діяльності зазвичай використовують низку понять, а саме: «ділова гра», «рольова гра», «дидактична гра», «навчальна гра», «ігрові технології» тощо. Так, П. М. Щербань стверджує, що гра - це творча форма навчання, виховання і розвитку студентів, школярів і дошкільників. При цьому дидактична гра характеризується моделлю спеціально створених ситуацій, з яких учням пропонується знайти вихід.

Гра розглядається здебільшого, як діяльнісний процес або певний метод навчання, що передбачає відтворення різних видів людської діяльності з ефективним виконанням завдань. Якщо гра є методом навчання, то її слід називати дидактичною грою. Немає єдиного твердження щодо статусу гри, тому це поняття розглядають як засіб навчання, метод навчання, форму навчання, модель і технологію навчання, а також як засіб активізації освітнього процесу.

Крім представленого вище традиційного поняття, під терміном «гра» іноді розуміють «ігрову технологію». Проте, на думку Г. Селевка, ці поняття суттєво відрізняються між собою: гра - це діяльність і процес, а ігрова технологія - це система методів та прийомів, спрямованих на формування, розвиток, розширення, узагальнення знань у процесі навчання. Водночас головною особливістю педагогічної гри є: чітко поставлена мета, планування, реалізація мети, аналіз результатів.

Гра є одним зі способів мотивації до навчання. Завдяки такій особливості, як породження азарту, гра може розкрити творчий потенціал учня та спонукати його до індивідуальної діяльності, що в підсумку підвищує інтерес до предмета та відкриває шлях до самовдосконалення. Цінність феномену гри як методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвивальна й виховна функції діють у тісному взаємозв'язку.

Основними питаннями для вчителя на уроці під час використання ігрових технологій є визначення місця гри в системі інших видів діяльності,

доцільність її застосування, методика проведення гри, основні вимоги до неї та правила її проведення, мотивація й заохочення учнів під час виконання різних ігрових елементів.

Головний результат гри залежить від багатьох факторів, зокрема від відповідності навчальній програмі, активності всіх учасників уроку, ступенів доступності, складності, різноманітності та системності проведення ігор із розробленням алгоритму роботи учня, чіткості основних правил та їх дотримання, вікових особливостей учнів. Правила проведення гри мають містити в собі навчальний елемент та послідовність дій учасників ігрового процесу, при цьому важливим моментом є високий рівень дисципліни під час проведення таких уроків. Захопившись грою, учні не помічають, що навчаються розуму, витримки, самостійності. Гра стає напруженою працею і через зусилля веде до задоволення.

Але найголовніше у впровадженні ігрових технологій - це творчість самого педагога, здатного творити і діяти в сучасному освітньому процесі та використовувати у своїй діяльності різноманітні сучасні інноваційні методи навчання .

Проводити ігри доцільно на всіх етапах уроку, що сприятиме формуванню основних навичок й умінь учнів, а також сприяє створенню атмосфери націленості на інтенсивну навчально-ігрову діяльність. Учитель при цьому перетворюється в організатора гри, консультанта-порадника, арбітра, фасилітатора, тренера, а іноді - і співгравця, що, безумовно, ставить принципово нові, підвищені вимоги до рівня його професійного мислення. Однак слід зазначити, що ігрові технології, звичайно, не можуть розглядатися як універсальний засіб і повинні використовуватися лише в сукупності з іншими прийомами і засобами навчання.

Основними ознаками гри як педагогічної категорії є наявність: подвійної мети (ігрової та навчальної); правил; результату; зацікавлення; непередбачуваності; задоволення; імпровізації; творчості; активності.

Під час уроків історії з використанням гри знання засвоюються через практику. Учні не просто вивчають матеріал, а розглядають його з різних боків, розкладають на можливі різноманітні логічні ряди.

Інколи дуже важко вмістити дидактичну гру в межі шкільного уроку, однак окремі ігрові прийоми використати можливість є. Охарактеризуємо окремі моменти застосування інтерактивних ігрових прийомів на уроках історії.

Одним із найцікавіших ігрових елементів на уроці є використання ребусів. Унікальна розробка україномовного генератора ребусів дозволяє згенерувати будь-який вислів чи поняття з історії, наприклад, зашифрувати термін «колаборація».

Вміння правильно назвати зображений на малюнку предмет є однією з головних вимог у ході розшифровувати ребусів. Учитель зі свого боку повинен пояснити можливі варіанти розв'язування ребусів. Дидактичним потенціалом даної технології є можливість використання її на різних етапах уроку. Для складання та розгадування ребусів використовуються такі методи дослідження: аналіз, синтез, індукція, дедукція, порівняння, аналогія, моделювання.

Мета інтелектуальних ігор - розумове самоствердження особистості, формування «Я»-образу. У такі ігри (ребуси, шаради, кросворди, анаграми тощо) дитина може грати або сам-на-сам, коли партнер їй не потрібен, або бути учасником групи, спеціально створеної для виконання таких вправ.

У багатьох іграх в основу покладено принцип змагання, який підсилює емоційний характер уроку. Кращі результати гра приносить тоді, коли змагання відбувається між командами, а мотив змагання сформульовано у назві гри. Саме це у поєднанні з боротьбою та змаганням, захопленням та азартом є, по суті, основним змістом будь-якої гри.

На початку уроку під час мотивації чи актуалізації доцільно використати ігровий метод «Так чи ні». Один з учасників гри загадує історичну особу та пропонує вгадати її іншим учням. Учасникам при цьому дозволено ставити запитання, відповідь на які можна сформулювати словами «Так» або «Ні». Ця технологія сприяє правильній постановці запитань, аналізу отриманої інформації

з метою відгадування персонажа. Все залежить від того, який матеріал відомий тому, хто загадує, аби відповідати на запитання. Під час використання цієї технології застосовується декілька історичних компетентностей учня.

Такі уроки дають змогу учневі критично мислити, застосувати дослідницький метод, вміння вести дискусію та захищати власну позицію. Однак для їх проведення необхідна ґрунтовна підготовка учнів під керівництвом учителя, який виступає на цьому уроці ведучим.

## РОЗДІЛ 2. Дидактична гра, як основа сприйняття навчального матеріалу школярами

### 2.1. Дидактична гра на уроках історії

У стародавніх греків слово «гра» означало «займатися дитинством», у євреїв поняття «гра» пов'язане зі сміхом, пустощами. Г. Спенсер визначав, що гра — це біологічна функція організму тварини та людини. К. Гросс розглядав гру як властивість високорозвинених організмів. З. Фрейд вважав, що гра — це вираження глибинних інстинктів та потягів. Е. Берн розглядав гру як послідовність трансакцій, заснованих на індивідуальному плануванні. А для Й. Хейзинга гра — це штучно сконструйована модель, яка імітує ті чи інші сторони життєдіяльності людини.

Особливе місце посідає гра в житті дитини. У дошкільному віці діти живуть грою, вона є необхідністю, головним видом діяльності. Через гру дитина пізнає світ, входить у світ людських стосунків та взаємодій. Не менш важливу роль виконує гра у школі. Без гри немає ні дитячого життя в школі, ні розвитку дитячого колективу. Правильно сконструйована педагогічна гра більше, ніж будь-яка діяльність, дозволяє розвивати самостійність дитини, враховуючи її вікові особливості.

*Ігрова діяльність на уроках* сприяє підвищенню зацікавленості до предмета і полегшує засвоєння складних теоретичних понять. Таким чином, гра, яка є необхідністю та основним видом діяльності дитини, одночасно стає головним засобом і навіть умовою інтелектуального розвитку учня.

Не одне тисячоліття людина використовувала ігри у навчанні або навчала за допомогою ігор. У певні часи, особливо в доцивілізаційний період розвитку людини, гра була практично єдиним варіантом освіти. Поступово набувала досвіду, розвивалася педагогіка, але гра не зникла з арсеналу вчителя. Стародавні греки (згадаймо апріорі Зенона або методи Сократа та Платона) та середньовічні схоласти (так звані «адвокати диявола» нагадують гру «Від

противного») використовували гру в навчанні. Науковий підхід до освіти практично не змінив поглядів на гру. Коменський та Сухомлинський, Макаренко та Амонашвілі — цей список видатних педагогів, що зверталися до гри, можна продовжувати довго.

На мій погляд, поняття «*дидактична гра*» є дуже різноплановим поняттям, яке охоплює або об'єднує всі підходи. Не існує єдиного підходу в дидактичній науці і щодо статусу гри, її розглядають як:

- засіб навчання;
- метод навчання;
- форму навчання.

Разом з тим потрібно зазначити, що гра є і засобом, і методом, і формою навчання. Все залежить від підходу, на основі якого розглядають це питання.

Як і у будь-якій грі, дидактичній грі притаманні **загальні ознаки**, висловлені Й. Хейзингом:

- умовний характер гри (відділяє гру від унітарної дійсності);
- добровільна участь у грі (гра під примусом вже не гра, а виконання певних дій);
- обмеженість гри (часовими, просторовими, матеріальними та іншими рамками);
- невизначеність гри (розвиток та результати гри часто програмовані, але не визначені, оскільки залежать від змінних факторів — учасників, часу, простору та іншого);
- емоційність гри (тільки зацікавлена людина стане учасником гри, що надає грі емоційне забарвлення).

Хотілося б додати до цього переліку загальних ознак і **розвиваючий фактор**. Кожна гра дає певний результат, навіть негативний, що впливає на розвиток людини.

**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. 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.

Більшості ігор притаманні такі *головні риси*: вільна розвивальна діяльність, яка використовується лише за бажанням дитини, заради задоволення від самого процесу діяльності, а не тільки для результату; творчий, в значній мірі імпровізаційний, інтерактивний характер цієї діяльності, емоційна піднесеність, суперництво, змагання, здорова конкуренція, наявність правил, висвітлюють зміст гри в тому, що будучи по суті розвагою, вона переростає в навчання, творчість, модель людських стосунків.

Розвиваючі дидактичні ігри розв'язують кілька проблем, пов'язаних з розвитком школярів: стимулюють розвиток творчих здібностей; створюють умови, випереджаючи розвиток учня; розвивають особистість найбільш успішно, коли вищий рівень досягаються самостійно. Вони різноманітні за змістом, замість елемента примусу тут панує атмосфера вільної та радісної творчості.

Інтелектуальні розвивальні ігри з історії займають важливе місце у моїй педагогічній практиці. Вміння включатися в гру не пов'язане з віком, хоча в кожному віці гра має свої особливості. А згодом навички, які придбали учні під час ігрової діяльності у 5,6,7 класах, знадобляться їм у пошуково-дослідницькій роботі, коли вони стануть старшокласниками, студентами.

Не секрет, що іноді дуже важко зацікавити, об'єднати та організувати дітей 5- 7 класів під час уроку або при проведенні виховного заходу. Тому перед вчителем стоїть завдання знайти такі форми і методи, які б допомогли

активізувати дітей до роботи. Важливим і ефективним в роботі вчителя історії – класного керівника є тісне поєднання викладання предмету з виховною позакласною роботою. Комплексний підхід дає можливість більш глибокого засвоєння матеріалу.

Перш за все ми повинні враховувати, що бажання грати та прагнення до діяльності властиві кожній дитині. Тому вдале поєднання навчання, виховання та ігрової діяльності може дати позитивний результат. Адже перетворення гри у цілеспрямований засіб навчання та виховання було одним з перших педагогічних досягнень людства. Ігрова методика все більше впроваджується зараз у навчально-виховний процес. З впевненістю можна говорити про те, що у будь-якому віці запровадження ігрової системи навчання та виховання дає ефективний результат. Характерною особливістю дітей 5-7 класів є емоційність і допитливість, прагнення перевірити, випробувати свою силу, відкривати таємниці. Тому, враховуючи ці особливості дітей, ігрову систему можна зробити незамінною помічницею вчителя при проведенні уроків та виховних заходів. Ігровий механізм допомагає внести проблемність у пізнавальний процес. Тому, мабуть, правильною буде **схема : гра-навчання-розвиток**. З впевненістю можна стверджувати, що гра – це шлях до пізнання.

**Види ігор** можуть бути різноманітними: *рольові, пізнавальні, розвиваючі, розважальні*. Але важливо, щоб їх використання у навчально – виховному процесі давало можливість дітям набути навички, необхідні в дорослому житті: здатність мислити, робити висновки, приймати рішення, виробляти вміння орієнтуватися і адаптуватися в різних умовах, захищати свої і поважати інтереси інших. Від того, наскільки ми зможемо зацікавити дітей, зародити в їх душах повагу і любов до України, її історії і народу, буде залежати подальше формування патріота і громадянина.

На уроках історії та у тематичних позакласних заходах важливо використовувати фрагменти популярних ігрових програм **“Поле чудес”, “Найрозумніший”, “Що? Де? Коли?”, “Розумники та розумниці”**. Ефективними можуть бути і **заочні подорожі, розгадування**

*історичних кросвордів, вікторин, пізнавальних марафонів, мозкових штурмів, дебатів, рольових ігор, турнірів ерудитів, елемент “Чорного ящика”.* Але слід пам’ятати, що гра на уроці буде результативною лише в разі дотримання наступних принципів і правил :

1. Чітке усвідомлення дидактичних цілей використання ігрових елементів у навчальному процесі.

2. Відсутність сторонніх спостерігачів. При цьому залучення всіх дітей класу до активної діяльності .

3. Забезпечення в ігровій діяльності моменту несподіваності, непередбачуваності.

4. Зміни правил гри, щоб не втрачати зацікавленості учнів.

5. Врахування індивідуальних особливостей учнів, використання можливостей гри для розвитку вміння працювати в колективі.

Граючи на уроці, діти психологічно розкуті, що сприяє вияву їх творчих здібностей. Дитині хочеться повторити позитивний досвід на вищому рівні складності завдань. При цьому, непомітно для себе, дитина залучається до навчальної праці, пізнає її радість. Таким чином, гра в навчальному процесі пробуджує інтерес до навчання, підвищує рівень навчальної праці, розвиває комунікативні навички. Порівняно з іншими формами навчання й виховання, перевага гри з-поміж інших форм виховної діяльності полягає в тому, що вона досягає своїх цілей непомітно для учня.

Слід також пам’ятати, що для дітей гра – це не тільки розвага, а й праця, яка вимагає певних сил, подолання певних труднощів, потребує реалізації своїх здібностей.

На уроках «Вступ до історії України» в 5 класі я використовую такі *види ігор*:

1. **Гра-вправа.** Із зацікавлення виконували учні вправу «Історична кухня»: з існуючого у безладі набору завдань – «продуктів» - скласти «історичну страву» - єдино правильне вирішення. Складовими частинами страви можуть бути розсипані імена, дати, назви, уривки з тексту, документи. Наприклад, при

вивченні теми «Культура Київської Русі» я використовувала 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» 2) «Повість минулих літ» 3) «Слово про закон і благодать»

а) Святослав

б) Володимир Мономах

в) Іларіон

**2. Вікторина.** Цілий урок на цю гру я не витратила, а використовувала її в кінці уроку під час закріплення пройденого матеріалу. Ось, які запитання були запропоновані учням з теми «Виникнення і розквіт Київської Русі»:

*Основна грошова одиниця Київської Русі (гривня).*

*Податки, які сплачували на користь князя (данина).*

*Збройний загін князя (дружина).*

*Княгиня, що першою прийняла християнство (Ольга).*

**3. Ігри-загадки.** Цю форму ігор використовую майже на кожному уроці. Адже це засіб розвитку мислення дітей, який викликає азарт змагання – хто швидше вгадає. Їм стає легше вивчити історичні назви, поняття. Наприклад:

*З цим князем вже знайомі ми,*

*Про нього слава між людьми.*

*Він землі батьківські з'єднав,*

*Від ворогів обороняв,*

*Бо мав він надзвичайну силу.*

*І звали князя всі (Данило).*

4. Великою популярністю користуються історичні **ігри-задачі**, в основу яких покладено знання дат, логічне мислення, аналіз. Наприклад: Скільки років тому споруджено Золоті Ворота? В якому столітті друкувався «Буквар» у Львові?

5. Для того, щоб діти трішки відпочили, я використовую **фізкультхвилинки**. Ось одна з них:

*Козаки голосували,*

*Шапки догори кидали (руки піднімаємо вгору),*

*Кошового обирали*

*Мудрого і сильного (руки до плеч)*

*Козаченька вільного. (руки на пояс і повороти).*

*Шапки високо летять (руки вгору)*

*Хлопці голосно галдять.*

*Ну, а ми галдіть не будем,*

*Все, що знаєм, не забудем (руки опускаємо).*

6. Під час проведення підсумкових уроків використовувала **ігри-змагання**. Якщо традиційних контрольних-підсумкових уроків діти чекають з побоюванням, а хитріші використовують будь-яку нагоду уникнути їх, то на ігрові йдуть залюбки; на них, щоб не підвести друзів по команді або ж просто отримати гарну оцінку.

7. **Гра-подорож**. Подорож по темі – одна із форм проведення уроку, що полягає у змаганні учнів на швидкість проходження маршруту, подоланні перешкод у вигляді завдань. Гра-подорож дає багато можливостей для фантазування, розвитку уяви. У грі-подорожі учень відчуває себе головною дійовою особою, пробує і розвиває свої нахили.

8. Майже на кожному уроці ми використовуємо такі ігрові форми як: **ребуси, кросворди**, і не тільки з словами, а й цифрами. Розв'язували як на уроці готові кросворди, так і потрібно було учням скласти їх самим вдома.

9. З великою цікавістю учні сприймають **гру «Низка намиста»**. У ній можуть брати участь як окремі школярі так і цілий клас. Пропонується тема, скажімо, «Національно-визвольна війна українського народу середини 17 ст.». Перший учасник гри називає ім'я когось з історичних діячів того періоду, наприклад «Богдан Хмельницький». Наступний повторює назване попереднім і додає якесь слово чи словосполучення за темою: «Богдан Хмельницький, Жовті

Води,...» Третій повторює твердження попередника і додає своє: «Богдан Хмельницький, Жовті Води, Гетьманщина...». Врешті-решт виходить довгий ланцюг слів – справжнє намисто до певної теми. Учень який довго мовчить, або помиляється, вибуває з гри. Переможцем стає той, хто лишається останнім і правильно повторить всю низку намиста.

У 6 класах на уроках використовую різні типи запитань в ігровій формі, при цьому дотримуюсь певних правил:

1. Підручник, першоджерела, методичні посібники тощо не повинні містити прямої відповіді на поставлені запитання.
2. Підготовка до відповіді повинна включати як мінімум 2 мислительні операції.
3. Запитання має бути сформульоване в ігровій формі, але відповідь повинна бути однозначною.

#### ***I-ий тип запитань – «Що єднає?»***

1. Що єднає одну з форм рельєфу в Африці (географія), “Пісню про нібелунгів” (зарубіжна література), та “Міф про золоте руно” (історія)?

*Відповідь:* В Африці є Драконові гори, а в “Пісні про нібелунгів” і в “Міфі про золоте руно” діє Дракон. Отже, єднає Дракон.

***II-ий тип запитань – «Закінчити фразу».*** Для відповіді на запитання цього типу потрібно мати не лише певні знання з історії, а й уміння їх застосовувати на практиці, проявляти кмітливість і вміння логічно мислити. Наведемо три приклади:

1. Ніхто не може скасувати рішення папи, а папа ...

*Відповідь:* ... може скасувати будь-яке.

2. Якщо васал не дасть присягу сину померлого сеньйора, то він ...

*Відповідь:* ... втратить феодал.

3. Закінчіть фразу із законів царя Хаммурапі:

“Якщо людина купить раба, але не зможе показати продавця, то вона ...

*Відповідь:* ... злодій”.

***III-ий тип запитань – “Історичні рівняння”.*** Наведемо два приклади:

1. Народ грецькою + прилад для укладки волосся = історичний діяч Греції.  
Назвіть його.

*Відповідь:* Демосфен.

2. Бог в Єгипті + музичне вітання + одна з голосних букв = слово, пов'язане з середньовічним містом.

*Відповідь:* Ратуша.

***IV-ий тип запитань – «Вставте пропущені слова».***

Приклад:

1. Багатим можна ..., а знатним треба ...

*Відповідь:* ... стати, ... народитися.

***V-ий тип запитань – «Знайдіть помилку в тексті».*** Суть цього типу запитань полягає в тому, що вчитель зачитує текст, в якому все правильно за винятком однієї помилки, яку можна помітити лише в тому випадку, якщо сприймати текст в цілому і з максимальною увагою слухати кожне слово.

Наведемо два приклади:

1. Нові дворяни виробляли продукти для продажу на ринку, експлуатували батраків, будували мануфактури, отримували від селян оброк.

*Відповідь:* Нові дворяни не отримували від селян оброку, це було характерним для старих дворян.

2. На засіданні римського сенату розглядалися питання про укладення миру з Мітрідатом, звіт про витрати грошей і про збільшення зарплати консулам.

*Відповідь:* “Консулам зарплату не платили, і тому на засіданні сенату це питання не могло розглядатися.”

Крім цього на уроках історії в 6 класах використовують різні види ігор. Наприклад: **“Живий ланцюжок”**. Суть цієї гри полягає в наступному. На аркуші паперу подано 10 завдань, на які в письмовому вигляді треба дати відповіді. Відповіді короткі, як правило не більше трьох слів. По одному такому аркушу паперу на кожний ряд у класі на задню парту видається одночасно і учні з кожної парті мають письмово відповісти максимум на два, а мінімум на одне запитання і передати завдання далі по ряду. Перемагає той ряд, який першим правильно

відповідь на всі запитання. Ступінь складності завдань залежить від рівня підготовки класу. Це можуть бути як чисто репродуктивні завдання так і творчі, які за ступенем складності наближаються до брейн-рингу. Завдання у цій грі можуть бути найрізноманітнішими. Можна перевірити при виконанні цього завдання знання школярами імен історичних діячів, діячів культури, знання історичних термінів тощо. На проведення “Живого ланцюжка” доцільно відводити не більше 5 хв. на уроці. Гра може бути використана як на повторювально-узагальнюючих уроках, які проводяться у формі гри (як правило на початку уроку) так і на уроках засвоєння нових знань при актуалізації опорних знань.

З успіхом використовую на уроках різних типів гру **“Хто поставить крапку?”**. Здебільшого вона використовується для актуалізації опорних знань на уроках, де вивчається новий матеріал та на повторювально-узагальнюючих уроках. Суть гри полягає в тому, що вчитель пропонує школярам дати певний перелік складових якого-небудь, умовно кажучи “історичного явища”, з умовою, що кожен учень називає тільки одну складову, а перемагає у грі той, хто останнім дасть правильну відповідь. Якщо відповідь якимось із учасників гри буде дана неправильно або ж хтось із них повторить відповідь, дану уже раніше, то такий учень вибуває з подальшої участі у цій грі. У залежності від рівня підготовки класу і часу, який відводиться для проведення гри, про яку йде мова, а також у залежності від типу уроку кількість правильних відповідей може коливатися від 7 до 20.

Великий інтерес у школярів викликає гра **“Дуель”**, суть якої полягає в тому, що за певний проміжок часу (як правило 1 хв.) вони повинні дати якнайбільше правильних відповідей на запитання вчителя. Для цього створюються дві команди по три - чотири особи. Запитання до команд, ставляться по черзі (спочатку грає одна команда, а потім - друга). Перемагає та, яка за відведений проміжок часу дасть найбільше правильних відповідей. При складанні завдань треба домогтися того, щоб вони були для обох команд однакового ступеня складності і приблизно однаковими за кількістю слів (з



урахуванням як запитання, так і відповіді). “Дуель” може бути використана як на повторювально-узагальнюючих уроках так і на уроках, на яких вивчається новий матеріал для актуалізації опорних знань. Завдання для цієї гри, як правило, є репродуктивними.

Бажання учнів здобути перемогу у грі є хорошим стимулом до ретельної підготовки, до постійного повторення пройденого навчального матеріалу, оскільки дуже мудро твердили римляни: “*Repeticio est mater studiorum*” (Повторення – мати навчання).

## **2.2. Практичне використання дидактичної гри на уроках історії в 5 – 6 класах (розробки уроків)**

### **Історичний брейн – ринг**

#### **5 клас**

#### **«Сторінками історії України»**

**Мета:** виховувати в школярів зацікавлення до вивчення історії, активізувати пізнавальну діяльність учнів, вчитися застосовувати набуті знання в нестандартній ситуації, брати участь в обговоренні історичних питань, підвищувати в учнів інтерес до предмету, навчальної діяльності, розвивати здоровий дух суперництва та співробітництва, берегти пам'ять народу про історичне минуле.

**У турнірі беруть участь 2 команди по 6 учасники ( учні 5 класу).**

**Журі :** адміністрація школи.

**Назви команди:** «Побратими» та «Джура»

#### **I. Питання для брейн-рингу «Розминка» ( 1 бал правильна відповідь):**

1. Яка наука вивчає час? (хронологія)
2. Установа, в якій зберігають та впорядковують документи.  
(архів)
3. Як називається картина, написана водяними фарбами на свіжій вогкій штукатурці? (фреска)
4. Як називається наука, яка вивчає печатки? (сфрагістика)
5. В якому році запроваджено християнство у Київській Русі? (988 році)
6. Легендарний засновник Києва? (князь Кий)
7. Автор «Повісті минулих літ»? (Нестор – літописець)
8. Перша кам'яна церква Київської Русі ? (Десятинна церква у Києві)
9. Наука, що вивчає минуле за речовими джерелами.  
(Археологія)

10. Останній гетьман України? К. Розумовський)
11. Керівником національно-визвольної війни українського народу середини XVII ст.? (Б.Хмельницький)
12. Слов'янський бог грози. (Перун)
13. Князівське військо. (Дружина)
14. Довгі козацькі човни. (Чайка)
15. Родинний хутір Богдана Хмельницького. (Суботів)
16. Збірник законів Ярослава Мудрого. («Руська правда»)

**II. Історичний аукціон (1 бал одне слово)**

Під час конкурсу командам треба назвати якомога більше слів з теми «Україна козацька».

**III. Що спільного? (правильна відповідь 3 бали)**

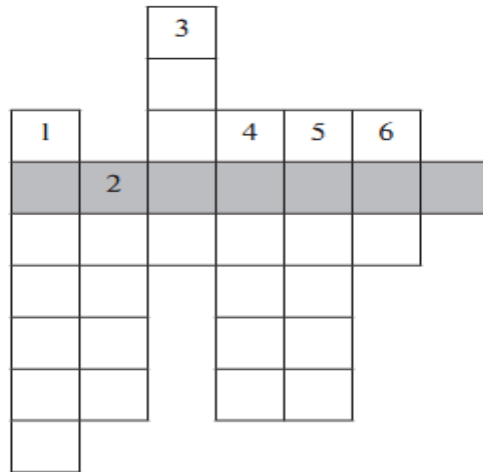
- 1) Богдан Хмельницький, Іван Мазепа, Павло Полуботок, Байда. (Гетьмани)
- 2) Булава, бунчук, корогва, гербова печатка. (Клейноди козаків)
- 3) Олег, Володимир Великий, Ярослав Мудрий. (Князі)
- 4) Хан, Орда, таран, монголи. (Монгольське ярмо на території України)
- 5) Д. Яворницький, М. Грушевський. (Історики)
- 6) Б. Мозолевський, В. Хвойка. (Археологи)

**VI. Що означають ці слова? (правильна відповідь 2 бали)**

<b>Археологія</b>	<b>Музеї</b>
<b>Нумізматика</b>	<b>Геральдика</b>
<b>Тризуб</b>	<b>Сфрагістика</b>
<b>Курган</b>	<b>Топоніміка</b>
<b>Етніміка</b>	<b>Слов'яни</b>
<b>Данина</b>	<b>Бояри</b>
<b>Хан</b>	<b>Гетьман</b>

#### IV. «Ерудит» (правильно розгаданий кросворд 5 балів)

Команди якомога швидше мають розв'язати кросворд.



1. Запис подій за літами (роками). (Літопис)
  2. Давній кочовий народ, який проживав на території України, створив свою державу. Своїх вождів ховали у великих курганах. (Скіфи)
  3. Умовне позначення певної території, на якому нанесено назви географічних об'єктів (річок, гір, міст та ін.). (Карта)
  4. Це цінне історичне джерело, на якому зображували портрети володарів, державні символи і використовували для купівлі і продажу або накопичення. (Монета)
  5. Головний елемент Державного Герба України. (Тризуб)
  6. У перекладі з грецької мови це слово означає «переказ», відтворює уявлення давніх народів про світ та його будову. (Міф)
- (Ключове слово — «Історія»)

**VI. Гра «Реставратор», основна мета якої – реставрувати пошкоджений історичний текст у якому бракує слів, дат, певних назв. (правильно виконане завдання 5 балів)**

Спустошливі набіги татар спонукали козаків до відповіді. На початку \_\_\_\_\_ століття козацькі походи проти \_\_\_\_\_ стали особливо \_\_\_\_\_. Саме то му ті часи історики називають до бою г \_\_\_\_\_ . Найвдалішим вважають похід на центр невільничої торгівлі Криму – місто \_\_\_\_\_. Та найбільше примножила славу козацтва перемога польсько-козацького війська біля міста \_\_\_\_\_, що на Буковині, у \_\_\_\_\_ році.

Довідка: 1616 р., 1621 р., Хотин, Кафа, Туреччина, героїчні походи, 17 століття, вдалі.

### **Підведення підсумків гри.**

## Урок з історії в 6 класі

**Тема:** Урок узагальнення з теми «Давній Єгипет»

**Мета:** Систематизувати та узагальнити знання, здобуті учнями впродовж вивчення теми.

Оцінити навчальні досягнення учнів під час вивчення теми шляхом проведення гри.

Удосконалювати навички роботи в групі. Розвивати вміння виконувати завдання різної складності, розвивати увагу, пам'ять.

Виховувати інтерес до вивчення історії давнього світу.

**Тип уроку:** Узагальнення і систематизація знань, умінь і навичок.

**Форма уроку:** урок-гра.

**Хід уроку**

**I. Організаційний етап.**

**II. Актуалізація опорних знань.**

**Історичний диктант**

На дошці записуються коди відповідей:

Мул – 1

Дамба – 2

Дельта – 3

Шадуф – 4

Ніл – 5

Ремісники – 6

Рільництво – 7

Учитель зачитує визначення поняття, а учні записують цифру, що йому відповідає. У результаті виходить семизначне число.

1) Одна з найдавніших держав світу – Давній Єгипет – виникла в дорлині річки ...

2) Вузька річкова долина розширювалася на півночі, розходилася рукавами, що впадають в Середземне море, утворюючи ...

- 3) Після розливу річки на полях Єгипту осідав родючий ...
- 4) Для рівномірного розподілу води жителі будували насипи у вигляді валів з глини й очерету - ...
- 5) Воду з колодязя або каналу підіймали за допомогою ...
- 6) Основним заняттям єгиптян було ...
- 7) Люди, які виплавляли та обробляли мідь, виготовляли знаряддя праці, робили глиняний посуд, називалися ...

Учитель пише на дошці правильну відповідь: **5 3 1 2 4 7 6**, після чого методом взаємоперевірки учні оцінюють роботи однокласників. Під час опитування вчитель з'ясовує, які питання викликали найбільші труднощі.

### **III. Мотивація навчальної діяльності**

Результатом роботи на уроці стане узагальнення та систематизація знань учнів та оцінка їхніх знань та вмінь. Тому, щоб отримати гарну оцінку, потрібно активно працювати протягом усього уроку.

### **IV. Узагальнення і систематизація вивченого.**

Узагальнення проводиться у формі *гри «Піраміда»*.

Клас ділиться на дві команди (шляхом жеребкування або на розсуд вчителя), які придумують собі назви. Команди по черзі відповідають на запитання, «будуючи піраміду для фараона», - кожна правильна відповідь – це одна «цеглинка» в «піраміді». «Піраміду» за відповідями учнів учитель будує на дошці.

Перемагає команда, яка першою «збудує піраміду». Оцінюючи роботу учнів на уроці, учитель враховує як загальнокомандний результат, так і роботу кожного учня.

«Побудовані піраміди» будуть мати такий вигляд:

#### ***Запитання для команди 1.***

1. Материк, на якому розташований Єгипет.
2. Місце, де Ніл впадає в Середземне море.
3. Єгипетський очерет.
4. Назвіть науки, що були розвинені в Єгипті.

5. Хто такий «номарх»?
6. Фараон, який ще за життя заслужив титул «Великий». Чим він прославився?
7. Цариця, чиє ім'я перекладається як «перша серед найвродливіших».
8. Який народ завоював Єгипет у VI ст.. до н. е.?
9. Священний жук єгиптян.
10. Бог природи та рослинності в Давньому Єгипті.
11. Що таке «сфінкс»?
12. Розкажіть, як у Давньому Єгипті будували піраміди?
13. Поясніть термін «мумія».
14. Хто і коли розшифрував ієрогліфи?
15. Якими були одяг, зачіски та прикраси в Давньому Єгипті?

### ***Запитання для команди 2.***

1. Річка, що протікає в Єгипті.
2. Система зрошення полів у Єгипті.
3. Назвіть основні заняття та ремесла єгиптян.
4. Вітер, що дме з пустелі Сахари протягом 50 днів.
5. Хто такий «фараон»?
6. Фараон-реформатор. Яку реформу він провів?
7. Цариця, чиє ім'я означає «прекрасна прийшла».
8. Дикі племена, що в XVII ст.. до н. е. завоювали Єгипет.
9. Священна тварина єгиптян.
10. Бог сонця.
11. Що таке «піраміда»?
12. Розкажіть, як відбувалася муміфікація тіла фараона.
13. Поясніть термін «ієрогліфи».
14. Хто і коли знайшов гробницю фараона Тутанхамона?
15. Якою була їжа в Давньому Єгипті?

### **V. Підсумки уроку.**



## ВИСНОВКИ

Сучасний урок неможливо уявити без використання новітніх технологій, які здатні зацікавити сучасного школяра, зробити процес навчання різноманітнішим та ефективнішим, що сприяє підвищенню мотивації та пізнавальної активності учнівської молоді. Такою технологією є онлайн-сервіс Kahoot, який дає змогу створювати інтерактивні навчальні ігри: вікторини, обговорення, опитування, що складаються з низки запитань із кількома варіантами відповідей. Такі ігрові форми роботи можуть бути застосовані у навчанні для перевірки знань учнів. Участь в іграх, створених за допомогою сервісу, сприяє спілкуванню та співпраці в колективі, підвищує рівень обізнаності в інформаційно-комунікаційних технологіях, стимулює критичне мислення.

Використання ігрових технологій - важливий метод для активного та інтенсивного навчання учнів, адже має на меті створення пізнавального мотиву, посилення уваги до вивчення суспільствознавчих предметів, формування відповідальності як за себе, так і за колектив, уміння аналізувати не лише сам процес гри, а й роботу над допущеними помилками.

Таким чином, використання ігрових методів - явище не тільки закономірне, а й необхідне, адже вважається одним із найбільш ефективних шляхів формування творчої особистості, використання ігрових методів створює умови для розвитку пізнавального інтересу дітей.

«Гра є природним, а отже, найефективнішим інструментом і принципом освіти, адже будь-яку проблему, задачу, навчальне завдання можна перетворити на перешкоду, яку буде цікаво долати. Грати - означає по-справжньому вчитися.

Таким чином, застосування ігор сприяє підвищенню ефективності навчального процесу, дає можливість не лише нейтралізувати зверхність, монотонність оповіді учителя, а й сприяє позитивним емоціям, створенню конкурентного змагання між учнями, мобілізує їх знання, навички, вміння мислити, зіставляти, порівнювати, робити висновки.

## Література

1. Єрмоленко А. Цікава всесвітня історія (дидактичні ігри для 9-го класу) // Історія в школах України. - 2004. - № 2. - С. 13-17;
2. Мороз П. Історія стародавнього світу у кросвордах і чайнвордах (дидактичні ігри для 6-го класу) // Історія в школах України. - 2004. - № 5. - С. 24-27;
3. Машика В. До первісних джерел (навчальний брейн-ринг). Всесвітня історія. 6 клас // Історія в школах України. - 2004. - № 5. - С. 27-29.
4. Короткова М.В. Методика проведення ігор й дискусій на уроках історії. - М., 2001. Барнінець О. В. Використання ігор на уроках історії у 7-8 класах / О. В. Барнінець. – Харків: Основа, 2011. – 141 с.
5. Баханов К. О. Інноваційні системи, технології та моделі навчання історії в школі / К. О. Баханов. – Запоріжжя, 2000. – 175 с.
6. Пометун О., Фрейман Г. Методика навчання історії в школі / О. Пометун, Г. Фрейман. – К.: Генеза, 2005. – 326 с.
7. Філімонова Т. В. Дитяча гра в наукових розробках педагогів і психологів кінця ХІХ – початку ХХ ст. / Т. В. Філімонова // Педагогіка і психологія. – 2001. – № 1. – С. 139-146. Борзова Л. П. Игры на уроке истории. – М., 2001. – С. 11
8. <https://vseosvita.ua/library/didacticni-igri-na-urokah-istorii-191506.html>
9. <http://istoriasveta.blogspot.com/2015/01/blog-post.html>
10. [http://prohory-school.edukit.cn.ua/downloadcenter/istoriya/pravoznavstvoz\\_dosvidu\\_roboti/vikoristannya\\_didaktichnih\\_igor\\_na\\_urokah\\_istorii/](http://prohory-school.edukit.cn.ua/downloadcenter/istoriya/pravoznavstvoz_dosvidu_roboti/vikoristannya_didaktichnih_igor_na_urokah_istorii/)
11. <https://naurok.com.ua/post/stvoryuemo-didaktichni-onlayn-igri-resursi-ta-poradi>