

МАСТЕР-КЛАСС

«Игровые технологии на уроках истории как средство имитационного моделирования изучаемых явлений»

Перед современной школой общество ставит цель по подготовке компетентного выпускника, способного адаптироваться в изменяющихся социально – экономических условиях, творчески решать поставленные перед ним задачи. С одной стороны требования к выпускнику, следовательно, и к школе возрастают год от года, а с другой стороны – мы должны решать проблему сохранения здоровья обучающихся.

Считаю, что данная проблема может быть решена в том случае, если учитель владеет разнообразными методами и приёмами работы с обучающимися, создаёт урок как произведение педагогического мастерства, создаёт его для детей, и самое главное, *вместе с детьми*, чтобы ученик не только усвоил материал, но и нашёл средства для самовыражения. Хороший урок, по- моему мнению, должен иметь своё лицо, своеобразие, которое обеспечивается индивидуальным стилем учителя.

Осмысливая собственную педагогическую деятельность, я пришла к выводу, что необходимо изменить традиционную систему обучения истории, применяя имитационные технологии, в основе которых лежит имитационное или имитационно – игровое моделирование, т. е. воспроизведение в условиях обучения, с той или иной мерой адекватности, процессов, происходящих в реальной жизни. Об обучающихся возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги: Выготский Л.С., Рубинштейн С.Л., Эльконин Д.Б. и др. справедливо обращали внимание на эффективность использования игрового моделирования в процессе обучения. Именно имитационные технологии помогают избежать основных недостатков традиционного обучения. Это, прежде всего, пассивного характера усвоения знаний большинством учащихся, где педагог выступает как передатчик информации. Это приводит к формальному усвоению знаний и не даёт развивающего результата. Другая особенность традиционного обучения – его преимущественно вербальный характер. А это эффективно только для той части учащихся, у которых хорошие способности к абстрактному мышлению. И ещё одной специфической особенностью традиционного обучения является его массовый характер. Педагог работает со всеми и с каждым, но при этом не используется коллектив как средство развития личности. Благодаря имитационной технологии обеспечивается:

- деятельностный характер обучения (вместо вербального), организация коллективной мыследеятельности. Только в такой деятельности формируются способы мышления, общения, понимания, рефлексии, действия.
- использование группы как средства развития индивидуальности.

Актуальность данной технологии состоит в том, что она помогает установить позитивное отношение к образовательному процессу, а это, по – моему мнению, крайне необходимое условие здоровьесбережения. Сущностью имитационной технологии является построение обучающей

деятельности, через формирование у обучающихся ценностных ориентаций, отношений, культуры мышления, методов деятельности (планирование, прогноз, анализ, рефлексия). Именно так могут формироваться у обучающихся такие способности, которые должны стать результатом обучения современного выпускника, как учиться анализировать, проектировать, выбирать, творить, общаться.

Преимуществами данной технологии считаю:

1. Возможность индивидуального подхода к каждому ученику. Игровая ситуация создаёт возможность школьнику осознать себя личностью, стимулирует самоутверждение, самореализацию.
2. Помогает активизировать деятельность обучающихся на уроке;
3. Развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, творческое воображение, образное мышление;
4. Поддерживает интерес к изучаемому материалу;
5. Снимает утомление у обучающихся, так как игра делает процесс обучения занимательным.

Организация эффективного обучения учащихся по данной технологии предполагает соблюдение ряда принципов.

1. Принцип проблемности. Игровая технология, в отличие от обучения готовым решениям, основана на групповом решении системы учебных проблем. Именно в процессе их обсуждения, т.е. ситуации коллективной жизнедеятельности, педагог и учащиеся органически, функционально включаются в учебную деятельность, и обучение становится *лично значимым развивающим*, включает всю психику человека. Поэтому усвоение новых знаний, умений становится для школьников *смыслообразующим моментом личностного развития*. Так при изучении «Истории Средних веков» провожу систему уроков с использованием проблемных ситуаций. Опыт работы показывает, что такие уроки целесообразно проводить в форме ролевых игр. Ученики прекрасно вживаются в роли участников событий 15 века в Чехии на уроке «Гуситские войны», в участников суда над Жанной д'Арк. Изучая тему «Типология экономических систем», ставлю перед учениками проблему: почему основы рыночной экономики невозможны при наличии тоталитарной модели государства? Проиллюстрировать проблему помогает материал из истории нашей страны – период НЭПа. Проблемные ситуации тесно связаны с рассмотрением альтернативных ситуаций и составлением прогноза на будущее, так как они предлагают возможные пути выхода из проблемной ситуации. Здесь тоже применяется метод моделирования, который является вершиной креативного мышления.

2. Принцип личностного взаимодействия. В традиционном обучении учебная работа чаще всего осуществляется «рядом», без личностного взаимодействия педагога и ученика, ученика – ученика. Организация взаимодействия педагога и учащихся в игровой технологии, когда имитируется на уроке какое – либо историческое явление, например, «Суд над Одиссеем» в 5 классе при изучении «Истории Древнего мира»

прослеживается вовлечённость участников учебного процесса в совместное «проживание» учебно – познавательной и эмоционально – нравственной ситуаций на основе собственной позиции каждого субъекта обучения. На уроке – суде учащиеся одновременно с закреплением учебного материала усваивают и основные принципы судопроизводства. Уроку предшествует подготовительный этап, в ходе которого ученики работают в группах («эксперты», «следователи», «прокуроры», «адвокаты»)

3. Принцип единства развития каждого ученика и группы. Полноценное развитие каждого ученика осуществляется не только в процессе парного взаимодействия с педагогом (даже хорошим), но и в ходе общения со многими людьми. Общение – это средство становления у ребёнка (и у любого человека) многообразия отношений к себе и к окружающему миру, т. е. общение – это средство развития в личности качеств, которые просто не могут быть сформированы в результате «парной педагогики». Например, эмоциональное сочувствие, сопереживание любому человеку вряд ли можно развить только умозрительным путём, в парной беседе. Необходим опыт соответствующего поведения, его осмысления и чувственного переживания. Такой опыт возможен только в условиях разнообразного общения. Так на уроке «Суд над Жанной д Арк» обучающиеся сопереживали Жанне д Арк, осуждали тех, кто повёл её на костёр. Высказывали своё мнение о несправедливости в жизни, о том, что надо быть честными. На Урок – съезд, который тоже проводится в форме ролевой игры, на обсуждение выносятся какое – то историческое явление или ситуация в стране. При обсуждении ученики высказывают своё мнение с разных позиций и предлагают пути выхода из сложившейся обстановки. Примером могут быть такие съезды, как Любеческий съезд, где обсуждается ситуация усобиц и высказываются позиции русских князей, Земский собор, на который съезжаются представители разных сословий и решают вопросы внешней политики (идти ли войной на татар, отвоёвывать ли Смоленск у поляков и т.д.) Такие уроки помогают формировать активную гражданскую позицию и осваивать разные приёмы решения исторических задач.

4. Принцип самообучения на основе рефлексии. Эта технология ориентирована на индивидуализацию деятельности каждого участника обучения на основе оперативной регулярной самооценки, самоконтроля. Очень важно побуждение к рефлексии. Каждый берёт то, что ему нужно, и столько, сколько он может взять в силу своего созревания. Рефлексия позволяет осознать метод, который привёл к результату, способствует систематизации, обобщению конкретных способов деятельности, что открывает возможности для целостного развития личности и самообучения.

Для успеха имитационных технологий важное значение имеют психологические особенности взаимодействия субъектов обучения. Только при организации определённых условий общения имитационные методы ведут к личностному развитию обучающихся.

Основные требования к характеристикам общения:

- доброжелательность, неагрессивность предложений, обращений и т.д.;

- возможность свободного проявления чувств;
- использование способов ненасильственного общения, например, таких, как свобода выбора, снятие и ограничение запретов; акцентирование на хорошем; допущение ошибок при формировании нового; приёмы доверия, авансирования похвалы и т.д.
- развитие умений понимать, принимать и признавать других людей;
- развитие умений воспринимать ситуации (ответы, предложения) не как хорошие или плохие, а как ситуации, требующие размышления, рассуждения, разрешения, т.е. воспринимать их как проблемные ситуации.

Не смотря на всю тщательность разработки и подготовки к урокам с использованием игровых технологий, всё же существуют следующие негативные стороны в процессе обучения:

1.Проводя урок в данной технологии нередко объяснение правил и демонстрация игры занимает много времени. Часто это приводит к тому, что дети не успевают за оставшееся время изучить или закрепить материал. Учитель должен быть готов к различным ситуациям на уроке. Урок – суд может привести к парадоксальному итогу, когда, в частности, присяжные вынесут оправдательный вердикт, какому – либо деятелю, который традиционно рассматривается с позиции негативно оценки (и наоборот). Например, класс может оправдать Николая 1 и, в свою очередь, осудить декабристов.

2.Нередко нарушается механизм игры, т. е. нарушается строгий порядок выполнения игровых действий. Чаще всего это наблюдается в групповых и коллективных формах игр, что приводит к путанице, а главное к сомнительным результатам

3.После проведения игр бывает трудно восстановить дисциплину в классе на следующем уроке (особенно в младших и средних классах).

4.Оценка в игре – ещё одна проблема. Если ставить оценки, то как, за что, где критерий объективности? Артистичные дети могут получить оценку не за знания, а за артистизм.

5.В игре нет полной предсказуемости. Организуя обычный урок, учитель уверен, что процесс усвоения знаний находится под контролем. В игре же всегда возможны всякие неожиданности. Больше вероятности, что дети могут задать учителю вопрос, на который он может не знать ответа.

6.Ещё одна проблема: как часто следует привлекать игру, сколько времени нужно тратить на неё на уроке и т.д.

Опыт работы по данной теме позволяет сделать следующие выводы:

- Игра должна включаться в том или ином виде на большинстве уроков истории;
- использование игры на занятиях – обязательное средство создания ситуаций общения;
- выбор игры зависит от того, каких результатов хочет добиться педагог-проведение игр на уроках истории позволяет реализовать воспитательные цели обучения;

- разработка и внедрение игр в процессе обучения способствует более успешному решению основных задач обучения;
- игры являются ценным средством воспитания умственной активности детей, активизируют психические процессы, но только в том случае, если проводит её толковый организатор;
- Если нет желания играть в глазах учеников, то лучше временно отказаться от игры, потому что бесцветная игра по принуждению превращается в «бомбу замедленного действия» и не только не принесёт результата, а будет иметь отрицательные последствия;
- Если у учителя напряжённые отношения с учениками, построенные на недоверии, строгом учёте и контроле, игра, возможно, не будет являться эффективным методом.

Таким образом, успешное применение имитационного моделирования исторических ситуаций и явлений формирует гражданскую позицию обучающихся, способствует поддержанию интереса к истории, направляет их к более глубокому и осознанному пониманию истории.

СЦЕНАРИЙ СПЕКТАКЛЯ

«Путешествие в Древний Египет»

в рамках модульного курса по истории «От века к веку»

28.04.2016год

учащиеся 5-х классов

Цель: создание ситуации успеха и развитие творческих способностей через театральную постановку.

На темной сцене высвечивается фигура первой девочки.

Она в школьной форме, с учебником истории в руках.

Первая девочка. Опять историю надо учить. А параграф-то какой большой! *(Листает учебник)*. Про Древний Египет... Фараоны, жрецы, пирамиды – кому сейчас это всё нужно?! *(пауза)* Конечно, в Египет попасть я бы не отказалась. Солнышко, песок, Красота!

Звучит музыка, выходят под музыку девочки в египетских костюмах и в танце выводят вторую девочку.

Первая девочка. Ты кто?

Вторая девочка. Я – это ты, вернее – ты в твоей прошлой жизни!

Первая девочка. Ну да! Так не бывает!

Вторая девочка. Еще как бывает. Вот ты уже жила на свете в Древнем Египте на берегах Нила. Закрой глаза и сосчитай до пяти. Мы перенесёмся сейчас в Древний Египет.

Звучит музыка превращения и девочки очутились в Древнем Египте.

Просмотр видеоролика о Древнем Египте.

Первая девочка.

Как картинка из книжки старинной,

Услаждавшей мои вечера,

Изумрудные эти равнины

И раскидистых пальм веера.

И каналы, каналы, каналы,

Что несутся вдоль глиняных стен,

Орошая Дамьетские скалы

Розоватыми брызгами пен,

И такие смешные верблюды,

С телом рыб и головками змей,

Словно дивные, древние чуда

Из глубин пышноцветных морей.

Вот таким ты увидишь Египет

В час божественный трижды, когда

Солнцем день человеческий выпит

И, колдуя, дымится вода.

Первая девочка. А Расскажи мне про Египет.

Вторая девочка. А давайте обратимся к эксперту. Этого ученого называли первым египтологом.

Египтолог. Я родился в 1790 году во Франции. Мой старший брат был ученым-историком. Чтобы быть на него похожим, я уже в детстве стал изучать иностранные языки и увлёкся древней историей. В 17 лет я стал членом Французской академии наук. Я знаю латынь, древнегреческий, арабский, персидский и другие восточные языки. За самое выдающееся моё открытие меня действительно называли первым египтологом. Я – Жак Франсуа Шампольон, я первым расшифровал египетскую письменность – египетские иероглифы.

Вторая девочка. А сейчас мы посетим древнюю столицу Египта.

Первая девочка.

Как царственно в разрушенном Мемфисе,

Когда луна, тысячелетий глаз,

Глядит печально из померкшей выси

На город, на развалины, на нас...

Торжествен голос царственных развалин,

Но, словно Стикс, струится черный Нил.

И диск луны, прекрасен и печален,

Свой вечный путь вершит над сном могил.

А ведь когда-то это был цветущий город...

Египтолог. А я хочу рассказать о богах Древнего Египта. Их было несметное множество: бог тьмы – Апоп, бог Земли – Геб, богиня неба – Нут, бог мудрости – Тот, богиня Бастет, Осирис, Исида, Сет, гор, Анубис, Маат и всеми ими руководил бог солнца – Амонт Ра. А могучий обожествляемый правитель, которому подчинялось все и вся в Египте – это фараон.

*Звучит музыка, в сопровождении двух девушек и 2 воинов появляется фараон
Тутанхамон.*

Фараон. Я – Тутанхамон, сын бога солнца Амона Ра. Я возвратился к культу прежних богов и вернул жрецам **Амона** все их права и достояние. Благодаря мне в Египте наступило умиротворение и упрочнение внешнего положения египетского царства.

После потопных времен жил на Земле я -фараон.

Молод, горяч и умён с именем Тутанхамон.

Был я не глуп и не строг, правил страну, как мог.

Юность свою не берег после богов - первый бог.

Люди наивны, слабы –все от рожденья рабы!

А разве могут рабы что-то урвать у судьбы?

Но повелел Тутанхамон строить ему вечный дом!

Править и тут и на том свете хотел только он.

Провозгласил он жрецам: - Править страной буду сам!

Не разделю я венца до рокового конца.

Правда на свете одна! Глупых не любит она.

Зла и проделки вина видеть ей богом дана.

Хоть он и был не дурак -юношей слёг в саркофаг.

Свечка в холодных руках тает, как правда в веках.

Уход фараона в сопровождении воинов и девушек под музыку.

Первая девочка. Смотри, пирамида. Ступенчатая пирамида Джосера является самой первой построенной в Древнем Египте. Ее размеры - 125м на 115 м при высоте – 62м. Архитектором пирамиды согласно позднеегипетской традиции, считается сановник высшего чина - Имхотеп. До настоящего времени пирамида Джосера сохранилась в хорошем состоянии.

Вторая девочка. Ой, смотри это что за чудовище? животное с телом льва, головой человека. А ещё его называют «отцом ужаса».

На фоне рисунка Сфинкса звучит музыка и идет стих.

Сфинкс.

Лёг отдохнуть усталый сфинкс

У вечных пирамид.

Свирепый страж седых гробниц

Задумался – молчит...

Молчит и томно смотрит вдаль –

Куда-то на Восток.

Что в взгляде том? Тоска? Печаль?

А может быть упрёк?

А может вспоминает он,

Как много лет тому

Могучий, грозный фараон

Вёл войско на войну.

Иль вдруг привидилось ему,

Как тысячи рабов

Влачат гранитную плиту

Для храмов и дворцов.

А может мыслит он о том,

Что мир в грядущем ждёт,

О том, как вдруг восстанет он,

Когда черёд придёт...

Лежит себе огромный сфинкс

У вечных пирамид,

Свирепый страж седых гробниц

Устал и тихо спит...

Вторая девочка. Давай заглянем внутрь.

Гаснет свет. Девочки передвигаются на ощупь.

Первая девочка. Эй! Ты где? Отзовись!

Вторая девочка. Темно! Жутко! Душно!

Первая девочка. А ты знаешь что-нибудь про проклятие фараонов?

Вторая девочка. Может быть, об этом нам расскажет господин Шампольон?

Египтолог. Нет ничего лучше, чем свидетельство очевидца. Исследователя, который открыл гробницу Тутанхамона.

Картер. Осенью 1922года я обнаружил в Долине царей гробницу фараона Тутанхамона. 17 февраля 1923 года финансировавший экспедицию лорд

Карнавон и я в присутствии нескольких приглашенных вскрыли усыпальницу. Кроме саркофага там находилось множество драгоценностей. В погребальной камере я наткнулся на глиняную табличку. На ней было написано: «Смерть сразит своими крыльями каждого, кто нарушит покой фараона».

Египтолог. Шесть недель спустя 57-летний лорд Карнавон скончался; в момент его смерти во всем Каире на несколько часов погас свет, а в английском родовом имении лорда его любимый пес взвыл и рухнул замертво. На протяжении года совершенно внезапно умерли ещё пять человек, побывавших в гробнице. То же произошло и с двумя врачами-патологоанатомами, проводившими вскрытие мумии. Так родилась легенда о проклятии фараонов.

Вторая девочка. Все! Я больше шагу не сделаю. Возвращаемся!

Первая девочка. Ну уж нет! Раз мы здесь, я без сувенира не уйду. Проклятье фараонов? А про драгоценности ты слышала? А вот кажется... ой, что это?! Как же он называется, ящик с мумией? Саркофаг! Ну да точно! А это что еще такое?

Звучит музыка и появляется забинтованная мумия, перемещаясь по сцене.

Мумия.

Я – мумия, мертвая мумия покровами плотными сдавленный,
Столетия я сплю бестревожно, не мучим ни злом, ни усладой,
Под маской на тайне лица,
И, в сладком томленьи раздумья, в покой мой, другими оставленный,
Порой, словно тень, осторожно приходит с прозрачной лампадой,
Любимая внучка жреца.
В сверкании лала и золота, целует недвижимую маску
И шепчет заклатья любви...

Мумия начинает надвигаться на девочек, они с криком убегают.

Мумия уходит.

Первая девочка. Фу, еле выбрались. Ну и страху в этой пирамиде натерпелись.

Вторая девочка. Смотри, там кто-то идет по дороге. Да это же помощники богов, совершающие жертвоприношения и другие обряды - жрецы.

Появляется одетый в белое жрец.

Жрец.

Я жрец Исида светлокудрой,
Я был воспитана в храме Фта,
И дал народ мне имя – Мудрый,
За то, что жизнь моя чиста.

Первая девочка. А кто такая Исида?

Жрец. Как вы не знаете историю об Исиде, Осирисе и злом Сете? Слушайте. Некогда царем в Египте был бог Осирис. Добрый Осирис научил египтян выращивать зерно и виноград, печь хлеб. Младший брат Осириса – Сет был богом пустынь и песчаных бурь. Сет завидовал Осирису и ненавидел его. Однажды Сет явился в царский дворец с необычным подарком – роскошным

гробом, украшенного изображениями и надписями. «Кому этот драгоценный гроб придется впору, - сказал Сет, - тому он и достанется!» Каждый гость по очереди подходил и ложился в гроб, всем он был велик. Настала очередь Осириса. Едва он лег на дно ящика, слуги Сета захлопнули крышку, подняли гроб и бросили его в воды Нила. Осирис умер.

Вторая девочка. Горько плакала верная жена Осириса – Исида. Но она спасла сына Осириса – Гора. Когда Гор возмужал, он решил отомстить Сету за смерть отца. Гор вступил с ним в единоборство и в жестокой схватке одолел противника. Долго искала Исида в болотах дельты гроб с телом мужа. Найдя его, она чудесным образом оживила Осириса. Воскрес бог и стал царем и судьей в «стране мертвых», а Гор - покровителем земных фараонов. Исида же стала защитницей всех жен и матерей.

Жрец.

Сфинкс улегся на страже святыни

И с улыбкой глядит с высоты,

Ожидая гостей из пустыни.

Посети же Египет и ты.

Первая девочка. Интересно, а что стало потом с этим могущественным государством?

Вторая девочка. Его завоевали еще более могущественные соседи. Одним из них было государство Ассирия.

Рабы выносят кресло с ассирийским царем.

Царь Ассаргадон.

Я – вождь земных царей и царь Ассаргадон,

Владыки и вожди, вам говорю я: горе!

Едва я принял власть, на нас восстал в море.

Египту речь моя звучала, как закон,

Элам читал судьбу в моем едином взоре,

Я на костях врагов воздвиг свой мощный трон,

Владыки и вожди, вам говорю я: горе!

Кто превзойдет меня? Кто будет равен мне?

Деянья всех людей – как тень в безумном сне,

Мечта о подвигах – как детская забава.

Я исчерпал до дна тебя, земная слава!

И вот стою один, величьем упоен,

Я, вождь земных царей и царь – Ассаргадон.

Египтолог. Древнеегипетское государство погибло, но его культурное наследие не исчезло. Достижения египетских ремесленников и жрецов-ученых были усвоены соседними народами. И сейчас мы пользуемся многими из них: мы делим год на 365 дней, как это делали египтяне. Мы знаем, что кроме звезд в зависимости от времени года, - это обнаружили египтяне. Они умели предсказывать затмения Солнца и Луны. Они изобрели арифметику дробей и геометрию многоугольников. Большая часть египетского наследия дошла до нас благодаря другим древним народам – грекам и евреям.

Первая девочка. Какое интересное путешествие по Египту у нас с тобой получилось, нам пора прощаться, спасибо большое – я так много узнала об Египте и хочется узнать еще больше.

Вторая девочка. И мне пора прощаться. До новых встреч.

Звучит музыка, девочки танцуют и все герои выходят на поклон.