

## DIDACTIC PLAY AS ONE OF EFFECTIVE FORMS OF LEARNING IN HISTORY LESSONS

Mardanov Arsen Yurievich  
History teacher at school 48 in Samarkand

### **Annotation:**

The article discusses the advantages of using didactic games in the lesson and the methodology for using them.

**Key words:** game, situation, problem, knowledge, fantasy, communication skills.

Цель каждого учителя добиться того чтобы его уроки были интересными, увлекательными и запоминающимися для учеников.

Игра является одной из самых эффективных форм, которая позволяет сделать интересной и увлекательной не только работу учащихся на уроке, но и ежедневные шаги по изучению материала. Ребенку легче усвоить факты, значимые даты, исторические имена и другие события в игровой форме.

Игра – это естественная для ребёнка форма обучения. Игра является частью его жизненного опыта. Когда педагог передаёт знания посредством игры, он учитывает не только интересы школьника, но и удовлетворяет его желания. Учитель, использующий дидактическую игру на уроке, организует учебную деятельность, исходя из естественных потребностей ребёнка.

Игра помогает также решить ещё одну проблему – она органично объединяет эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности. Дети в процессе игры быстрее запоминают материал у них вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Иногда дети так увлекаются, что не замечают, как они при этом учатся: познают, запоминают что-то новое, ориентируются в необычных для них ситуациях, пополняют запас представлений о окружающем мире, понятий по определенной теме, развивают навыки, фантазию. Даже самые пассивные учеников включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре. Здесь в первую очередь развивается дружба между учениками.

Дидактические игры хорошо сочетаются с серьёзным процессом обучения. Включение в процесс обучения дидактических игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создаёт у учащихся бодрое рабочее настроение. И сможет превратить преодоление трудностей в успешное усвоение учебного материала.

Дидактическая игра – это занимательная для ученика учебная деятельность в условиях различных ситуации. Игра помогает побуждает учащихся перевоплотиться в другого человека из прошлого или современности, заставляет его «прыгнуть выше себя», ибо он изображает взрослого человека, «примеривая на себя» условный или знакомый чей-то образ. Через понимание мыслей, чувств и поступков своих героев, дети моделируют историческую реальность. Знания, приобретаемые в игре, становятся для каждого ученика эмоционально окрашенными, что помогает ему глубже понять, лучше «почувствовать» изучаемую эпоху.

Понятно, что такая трудная задача требует от ученика концентрации всех умений, побуждает осваивать и углублять новые знания, расширяет его кругозор и, самое главное, заставляет овладевать целым комплексом важных «взрослых» умений, в первую очередь, коммуникативных. Развиваются способности, учащиеся к восприятию, сопереживанию.



Игра – это яркий и эмоциональный праздник. На это указывали многие известные педагоги: А.С.Макаренко, В.Н.Сухомлинский.

Сама организация игр – не всегда простое занятие. Если учитель загорится идеей игр и начнет активно внедрять их на уроках. Но при этом возникает множество проблем.

1. Дисциплина: азарт игры может превратить урок в шумное мероприятие.
2. Серьезное отклонение от самого предмета. Ведь учитель должен дать детям знания, а они должны быть научны. Игра же может внести хаос в процесс обучения.
3. Оценка в игре – еще одна проблема. Если ставить оценки, то как, за что, где критерий объективности?

Таким образом, много разных проблем встает перед учителем: как часто следует привлекать игру, сколько времени нужно тратить на нее на уроке и т.д.

Можно убедиться, что на уроках с применением игры ученики работают более активно. Особенно радует, что те ученики, которые пассивны, на таких уроках работают с большим увлечением. Если же урок построен в форме соревнования, то, естественно, у каждого учащегося возникает желание победить, ну а для этого они должны иметь хорошие знания по предмету.

Учебная игра обладает такой же структурой, как и всякая учебная деятельность, т.е. она включает в себя цель, средства, процесс игры и результат. Помимо воспитательной, игра преследует одновременно две цели: игровую и учебную. С одной стороны – это средство моделирования окружающей действительности, а с другой – методический приём обучения. Творческая атмосфера на уроке, свобода от шаблона, возникающие в процессе игры, способствуют раскрепощению творческих резервов детской психики, нейтрализуют чувство тревоги, создают ощущение спокойствия, облегчают общение.

Игра наряду с трудом и учением - один из основных видов деятельности человека. По определению игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется управление поведением.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет ряд функций: развлекательную, коммуникативную, диагностическую.

Огромное положительное влияние оказывает игра на учебную деятельность интеллектуально – пассивных детей, которых в нашей школе большинство. Проводились специальные исследования, в результате которых выяснилось, что в процессе игры такой ребенок способен выполнить объём учебной работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

Так, когда же нужна игра? Обучающая игра необходима, в первую очередь, для активации и формирования коммуникативных отношений, особенно в начале учебного года в установлении отношений «педагог-дети» и отношений меж детьми. Во-вторых, для преодоления порога познания, когда встречаются трудные темы, для их лучшего усвоения.

Игровую форму можно отнести к групповому обучению

Исследования психологов показывают, что если у школьников сформирован устойчивый и глубокий интерес к предмету, то здесь от игры можно отказаться (старшие классы). Если же такого интереса нет, и учитель стремится создать его, то здесь игра может стать добрым помощником педагога. Необходимо также учитывать возраст школьников: чем они младше, тем игра для них важнее. И здесь не надо бояться того, что интерес, возникающий в процессе игры, – это интерес к игре, а не к самому учебному процессу.

**Список используемой литературы:**

- 1 Наука и образование №4, 2011 год. [technomag.edu.ru](http://technomag.edu.ru)
- 2.Ожегов С.И. Словарь русского языка. Москва, 1978.
- 3.Педагогические технологии. [wikipedia.org](http://wikipedia.org)
- 5.Хуторской А. В. «Технология проектирования ключевых и предметных компетенций». [eidos.ru](http://eidos.ru)