

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ИВАНОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Шуйский филиал ИвГУ

Кафедра истории, географии и экологии

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
(БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)

ИГРОВОЕ ОБУЧЕНИЕ НА УРОКАХ ИСТОРИИ В
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Направление подготовки:	44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Направленность (профиль) образовательной программы:	История; Русский язык
Выпускную квалификационную работу выполнила:	студентка 5 курса очной формы обучения историко – филологического факультета _____ Страхова Ксения Владимировна
Руководитель выпускной квалификационной работы:	заведующий кафедрой истории, географии и экологии, кандидат исторических наук _____ Красницкая Татьяна Александровна
«Рекомендовать к защите»	Заведующий кафедрой истории, географии и экологии _____ Красницкая Т.А. протокол заседания кафедры № _____ от «___» _____ 2021 г.
Работа защищена с оценкой _____	Председатель государственной экзаменационной комиссии _____ Беляева С.М. «_____» _____ 2021 г.

Шуя, 2021

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ИГРОВОЕ ОБУЧЕНИЕ В СИСТЕМЕ ШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ	8
1.1 Понятия «игра», «игровое обучение». Дидактическая игра: компоненты и функции	8
1.2 Классификация дидактических игр	12
1.3. Структура и требования к организации дидактической игры	18
Выводы по первой главе	26
ГЛАВА 2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ИСТОРИИ	27
2.1 Анализ опыта учителей истории по использованию игрового обучения на уроках истории в общеобразовательной школе	27
2.2 Организация и проведение дидактических игр на уроках истории.....	34
Выводы по второй главе	48
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	50
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	53
ПРИЛОЖЕНИЯ	60
Приложение 1. Анкета. Игровое обучение на уроках истории в общеобразовательной школе	60
Приложение 2. Конспект урока на тему «Восстание Спартака»	62

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность. В современном мире, который постоянно развивается, важную роль занимает образование. В настоящее время перед нашим обществом стоит задача сформировать человека, который сможет самостоятельно искать информацию, а также верно и грамотно ее использовать. Данные навыки являются результатом работы именно системы образования, а не формируются у ребенка при его рождении.

В данный момент педагоги во время учебного процесса сталкиваются с множеством проблем. К ним можно отнести: 1) отсутствие потребности у учащихся в приобретении новых умений; 2) низкий уровень познавательной активности со стороны обучающихся; 3) низкое качество приобретенных знаний. Также к списку данных проблем можно отнести снижение мотивации к обучению у школьников, о которой учителя все чаще говорят [1, с.12]. Такие проблемы существуют в каждом учебном предмете и для их решения педагоги ищут пути активизации познавательной деятельности школьников.

Уроки истории в школе также не являются исключением. Педагоги очень часто сталкиваются с тем, что дети не хотят изучать новый материал и поэтому им приходится подбирать различные методы и формы организации учебного процесса, которые помогут сделать содержание школьной программы более интересным и понятным. Одним из вариантов решения данной проблемы является дидактическая игра. Учитель может использовать ее для роста мотивации к обучению на уроках и во внеурочное время, потому что они служат практикой для использования знаний.

Дидактические игры позволяют сделать увлекательной и интересной работу школьников по изучению нового материала, а также на творческо-поисковом уровне.

Таким образом, можно сделать вывод, что тема исследования на сегодняшний день актуальна.

Об использовании дидактических игр писали еще в советские времена авторы классики педагогики Н.К. Крупская и А.С. Макаренко. Н.К. Крупская

говорила о том, что воспитательный процесс связан с жизнью, но носит только формальный характер и не даёт воспитательного эффекта. Для достижения воспитательного эффекта нужно знать, как эмоционально привести ребят к умению воспринимать различные явления, как организовать их эмоциональную жизнь. Воспитательное значение игры тесно связано с данным вопросом [37, с. 383]. В то же время А.С. Макаренко писал, что не нужно принимать игру за единственное занятие ребенка, потому что она является важным методом. Автор считает, что ребенок должен играть всегда, даже когда занимается серьезными делами, потому что игра в детском возрасте – это нормальное явление. Нужно поощрять любовь ребенка к игре и пропитать ей всю его жизнь [43, с. 272].

Д.Б. Эльконин в книге «Психология игры» писал, что в игре меняется отношение ребенка к окружающему его миру, а также с ее помощью развиваются и заново формируются интеллектуальные операции, которые создают механизм смены позиции своей точки зрения с другими [75, с. 282].

Советский психолог и философ С.Л. Рубинштейн в своей работе «Основы общей психологии» выделил, что ребенок с помощью игр не только «переносится» в чужую личность, но расширяет и обогащает свою. На значение игры для развития мышления, воли и воображения сильно влияет отношение ребенка к своей роли. В конце работы автор приходит к выводу, что игра является регулятором всех жизненных позиций ребенка [57, с. 592].

Дидактические игры изучал нидерландский автор Йохан Хейзинга. По мнению автора, понятие «человек играющий» можно соотнести с таким же понятием как «человек созидающий», так как они включают в себя существенную функцию [71, с. 16]. Во многих своих работах он объединяет понятия игры и культуры.

Известные психологи Л.С. Выготский [16], А.Н. Леонтьев [41], В.С. Мухина [51] особое внимание в своих работах уделяли игре. Данные авторы исследовали ее как ведущую деятельность, потому что главные изменения в психике ребенка связаны именно с ее развитием. Из исследований,

проводимых данными авторами, можно сделать вывод о том, что в игровой деятельности учащихся, которая основана на школьных знаниях, прослеживается логика образования умственных действий.

К.Д. Ушинский также был сторонником игр. Константин Дмитриевич писал о том, что в школе игры ребенок является и учеником, и учителем одновременно. Для ребенка игра становится действительностью, которая не похожа на ту, что ее окружает. Можно сказать, что она является собственным созданием ребенка и именно поэтому она так интересна [69, с. 264].

В работе «Игра – это серьезно» А.С. Спиваковская писала о том, что благодаря играм ребенок овладевает не только знаниями, умениями и навыками, но также правилами общения. Она пришла к выводу, что вне игры ребенок не может достичь полноценного волевого и нравственного развития, а также не может воспитать в себе личность [66, с. 3].

Проблема организации игрового обучения на уроках истории в общеобразовательной школе становилась предметом исследования в работах конца XX - начала XXI в.

М.В. Короткова в своей работе изучала применение на уроках истории проблем игр. На данный момент проблемное обучение широко распространено только в старших классах. Педагоги проводят уроки-суды, дискуссии, конференции, и т.д., в средней школе чаще всего урок ведется в форме монолога. Проведение опытных уроков в школе показало, что такие занятия лучше проводить в форме ролевых игр, потому что они соответствуют психологическим и познавательным потребностям детей в данном возрасте [33, с. 137].

Учитель истории К.А. Баханов в своей работе «Театрализованные игры на уроках» приходит к выводу, что театрализованная игра – это форма деятельности, с помощью которой происходит изучение, обобщение или закрепление материала, изучаемого на уроке. Однако автор подмечает, что учителей пугает словосочетание «театр на уроке», так как происходит ассоциация с декорациями, костюмами и репетициями [8, с. 91].

А.В. Клименко также занимался изучением дидактических игр. В своей работе «Брэйн–ринг по истории в школе» автор дает представление о данной форме работы и ее использовании на уроках. Он утверждает, что игры помогают развивать поведенческую и речевую коммуникацию. Но кроме этого они также выступают средством обогащения социально–исторического опыта и оказывают влияние на доброжелательную установку школьников при изучении нового материала [30, с. 36].

Таким образом, можно сделать вывод, что тема использования игрового обучения на уроках истории в общеобразовательной школе требует детального изучения.

Объект исследования – игровое обучение на уроках истории в общеобразовательной школе.

Предмет исследования – использование игрового обучения на уроках истории в общеобразовательной школе.

Цель работы – проанализировать теоретические и методические аспекты использования игрового обучения на уроках истории в общеобразовательной школе.

Задачи выпускной квалификационной работы:

- 1) рассмотреть понятие игрового обучения, его цели, задачи, функции и компоненты;
- 2) раскрыть классификацию дидактических игр;
- 3) выявить требования, предъявляемые к организации и проведению игр на уроках истории;
- 4) рассмотреть структуру организации дидактических игр;
- 5) изучить опыт учителей истории по использованию игрового обучения на уроках в общеобразовательных школах;
- 6) проанализировать использование дидактических игр на разных этапах урока истории.

Для реализации поставленных задач использовались следующие методы исследования:

- общенаучные методы (анализ, синтез, сравнение, обобщение);
- методы педагогического исследования (получение и обобщение передового педагогического опыта, метод анкетирования);
- статистические методы (количественный анализ эмпирических данных).

Практическое значение работы состоит в том, что проанализированные материалы могут быть использованы учителями на уроках истории в общеобразовательной школе при проведении занятий.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, 2 глав, выводов по главам, заключения, списка использованной литературы и приложений.

ГЛАВА 1. ИГРОВОЕ ОБУЧЕНИЕ В СИСТЕМЕ ШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

1.1 Понятия «игра», «игровое обучение». Дидактическая игра: компоненты и функции

Перед изучением процесса проведения дидактических сначала мы должны разобраться в таких понятиях, как игра, игровое обучение и дидактическая игра и что же они в себя включают.

Во время своих исследований Д.Б. Эльконин [74], Л.С. Выготский [16] и Й. Хейзинга [71] пришли к широкому определению термина «игра». По мнению ученых игрой можно назвать занимательную для субъекта деятельность в условных ситуациях.

В настоящее время под игровым обучением понимают обучение, в ходе которого происходит развитие поведенческих навыков и умений, освоение способов деятельности и социализация личности [31].

Игровое обучение обладает такими же чертами, как и игра. Оно включает в себя разные виды деятельности:

- 1) деятельность, которая включает в себя атмосферу конкуренции, эмоционального напряжения или приподнятости;
- 2) деятельность с имитационным характером, то есть моделирование профессиональной или общественной среды;
- 3) деятельность, которая ограничена продолжительностью и местом действия;
- 4) деятельность, которая строго подчиняется правилам игры. Данные правила должны отражать содержание игры и элементы общественного опыта;
- 5) свободная развивающаяся деятельность, которая осуществляется учениками по желанию и от которой они получают удовольствие;
- 6) творческая деятельность, которая по своему характеру является активной [4, с. 4].

Дидактической игрой принято называть занимательную для субъекта деятельность в условных ситуациях, которая направлена на формирование знаний, умений и навыков [54, с. 37].

Ф. Фребель и М. Монтессори были первыми, кто использовал термин «дидактические игры». Под ним они понимали специально создаваемые игры, которые помогали достигать цели обучения [11, с. 9].

Сначала игры использовали только в работе с детьми дошкольного возраста, но спустя время они появились и в начальной школе. В обучении они принимали форму игровых приемов. В СССР лишь в 1960–е гг. появилось «учение с увлечением», ее распространением занимался С.Л. Соловейчик [11, с. 9].

Дидактическая игра действительно является неповторимой формой работы на уроках истории. Она помогает сделать любую учебную деятельность учащихся интересной и увлекательной. Ее можно использовать на творческо–поисковом уровне, а также при обыденном изучении школьного материала.

Дидактическая игра включает в себя 2 компонента: деятельность и условность. Деятельностный компонент отвечает за формирование умственных, волевых и эмоциональных качеств личности, а условность включает в себя деятельность, которая осознается как «понарошку».

Данные компоненты наполняются разным содержанием и именно это влияет на различие между играми. Одна игра будет совершенно не похожа на другую, но в каждой будут просматриваться оба компонента. Также можно отметить, что именно условный компонент превращает разные виды деятельности в игру.

К деятельностному аспекту относится труд или упражнение. Допустим, упражнением можно назвать следующую ситуацию: мальчики пинают друг другу мяч. Но если к данным действиям добавить условность, то она сразу станет игрой. Допустим, мальчики идут на футбольное поле,

обговаривают правила игры и подсчет голов – и сразу же простое упражнение становится настоящей спортивной игрой.

Самое важное отличие между простой игрой и дидактической состоит в том, что у второй есть цель и результат. Они характеризуются учебно-познавательной направленностью, могут быть обоснованы и выделены в явном виде.

Главной целью дидактических игр является формирование знаний, умений и навыков учащихся.

Данные игры могут выполнять определенные функции. В.В. Гукова выделяет восемь функций:

- 1) развлекательную;
- 2) коммуникативную;
- 3) игротерапевтическую;
- 4) диагностическую;
- 5) межнациональной коммуникации;
- 6) коррекции;
- 7) социализации;
- 8) самореализации [1, с. 12].

Развлекательная функция во время игры является основной, так как именно с ее помощью дети развлекаются и получают удовольствие. С помощью коммуникативной ребенок учится общаться с другими людьми и усваивает общественные нормы. За преодоление трудностей в процессе игры и в другое время отвечает игротерапевтическая функция. Процесс самопознания и выявления отклонений от нормального поведения относится к диагностической функции. Функция межнациональной коммуникации направлена усвоение одинаковых для всех социально–культурных ценностей. Функция коррекции отвечает за положительное изменение структуры личностных качеств ребенка. Социализация же помогает учащимся включиться в систему общественных отношений.

О. В. Пряжникова, как и В. В. Гудкова, выделила коммуникативную и развлекательную функцию, но также рассматривала еще несколько:

- 1) обучающую;
- 2) развивающую;
- 3) релаксационную [1, с. 13].

Обучающая функция, по мнению автора, отвечает за расширение кругозора и развитие умений и навыков учащихся, развлекательная делает упор на развитие творческих способностей ребенка и воображения, а задачей релаксационной является снятие эмоционального напряжения полученного в процессе обучения.

Дидактическая игра имеет большое разнообразие функций и поэтому необходимо использовать ее на уроках истории в школе, а также во время внеучебных процессов. Она хранит и передает поколениям духовные и эмоциональные ценности.

Задачи игровой деятельности могут быть следующими:

- 1) проведение разных видов игр на уроках, упражнений и заданий;
- 2) развитие воображения и творческой деятельности;
- 3) развитие коммуникативных навыков;
- 4) развитие памяти и образного внимания [55, с. 10].

К главным задачам дидактических игр также можно отнести включение учащихся в поиск решения управленческих проблем и социально-психологических, так как школьники столкнутся с ними в реальной жизни и профессиональной деятельности. Отыгрывая разные роли (например: врача, учителя, продавца и т.д.) ученики осваивают и понимают целесообразность их поведения в разных жизненных ситуациях. Также во время игры школьники как раз-таки принимают управленческие решения основываясь на своей роли, но стоит заметить, что у каждой роли свои интересы и игроки часто оказываются в конфликтной ситуации. В такой ситуации им приходится принимать решение и благодаря этому освоение функции управления конфликтом [43, с. 113].

Мы выяснили, что разница между простой игрой и дидактической состоит в том, что вторая имеет определенную цель и результат. С помощью дидактических игр развиваются психические процессы учащихся, их эмоционально-волевая сфера, способности, умения, навыки и знания.

1.2 Классификация дидактических игр

Актуальность вопроса о классификации игр повышается с каждым днем, так как интерес к их использованию на уроках быстро растет. Благодаря этому в настоящее время появляется большое количество разнообразных игр, и ориентироваться в них становится сложнее.

Существует большое количество дидактических игр и все они имеют свой признак. Они могут отличаться по познавательной деятельности, обучающему содержанию, роли преподавателя, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей и т.д. В разных учебниках и сборниках можно найти огромное количество дидактических игр, но четкой классификации для них нет.

О.С. Газман писал о том, что существует большое количество игр, которые педагоги применяют в своей работе с детьми. Автор выделял несколько видов игр:

- 1) сюжетно-ролевые;
- 2) игру-труд;
- 3) дидактические;
- 4) подвижные;
- 5) игры-забавы [18, с. 6-7].

В сюжетно-ролевых играх ученики самостоятельно или с помощью преподавателя воспроизводят социальные отношения или материальные объекты. Они основываются на жизненном опыте или на художественных впечатлениях. Игра – труд – это вид работы на уроке, который включает в себя игру воображения. В такой игре ученики закрепляют знания об окружающем мире и осваивают общие действия и процессы труда.

Дидактические игры отвечают за функцию интеллектуального развития у учащихся. Их специально создают в учебно-воспитательных и педагогических целях.

По характеру используемого материала дидактические игры разделяют на:

- 1) предметные (дидактические материалы);
- 2) настольно-печатные;
- 3) логические;
- 4) словесные (загадки, игры-путешествия).

Подвижные игры отвечают за физическое воспитание учащихся. Для достижения определенных целей они требуют активных физических действий. В данных играх заключен командный и соревновательный характер.

Д.Б. Эльконин по виду деятельности школьников выделял следующие типы дидактических игр:

- 1) игры – беседы;
- 2) игры – загадки;
- 3) игры – поручения;
- 4) игры – предположения;
- 5) игры – путешествия [75, с. 43].

Игры – беседы. Основу такой игры составляет общение между классом и учителем. Такой характер общения имеет черты игрового обучения и игровой деятельности. На уроке учитель играет роль персонажа знакомого детям и это усиливает желание детей повторить игру, так как они получают от нее удовольствие.

Воспитательно – обучающее значение данной игры находится в содержании сюжета, т. е. в теме игры, а познавательное же нужно «открыть» и в результате прийти к выводу и узнать что-то новое.

Данный вид игры помогает сформировать у учащихся умение слушать, дополнять сказанное и высказывать суждение.

Основное средство данной игры – это слово, рассказ или образ, а результат игры – это радость и удовольствие, которое дети получили на уроке.

Игры–загадки. Обычно загадки оформляют в виде вопроса, но иногда он может оказаться в конце предложения. Каждая загадка включает в себя логическую задачу, которая помогает активизировать умственную деятельность ребенка. Благодаря загадкам у учащихся развиваются такие умения как: рассуждать, анализировать и делать выводы.

Следующий тип игры – это *игра - поручение*. Учащиеся на таких уроках работают с предметами и словесными заданиями. Игровая задача и игровые действия основываются на предложении учителя что–то сделать. Например: «Помоги Дюймовочке найти в тексте метафоры» и т.д.

Игры–предположения. Эта игра предполагает создание определенной ситуации и задачи для нее, в которой необходимым этапом является проведение анализа собственных действий. Именно в этом и заключается значение данного вида игры.

Игры – путешествия отражают события, которые действительно происходили. Цель такой игры – придать познавательному содержанию необычность. Такие игры обостряют внимание и наблюдательность у ребенка.

Г.К. Селевко классифицирует игры по различным признакам. К ним относится: характер педагогического процесса, игровая методика и продолжительность.

Рассмотрит классификацию по характеру педагогического процесса:

- 1) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;
- 2) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- 3) познавательные, воспитательные, развивающие;
- 4) репродуктивные, продуктивные, творческие.

Классификация на основе игровой методики:

- 1) деловые;
- 2) игры – драматизации;
- 3) имитационные;
- 4) предметные;
- 5) ролевые;
- 6) сюжетные.

Классификация игр по продолжительности:

- 1) короткие игры;
- 2) игровые оболочки;
- 3) длительные развивающие игры [60, с. 5-6].

Короткие игры обычно применяют при решении определенных задач, но также они помогают развить интерес к учебной деятельности. К такому виду игр относятся: сюжетно-ролевые, предметные и иные виды.

Применяют игровые оболочки обычно только на одном уроке, но бывают и такие случаи, когда их используют в течение нескольких занятий. Создание единой игровой атмосферы является основным приемом в данной игре.

Длительные развивающие игры отвечают за формирование психических и личностных качеств учеников. Педагоги могут ее использовать на протяжении нескольких дней и даже недель. Главной чертой данных игр является серьезность и деловитость.

В. Г. Семенов представил свою классификацию игр. В ее основе лежит другой критерий – степень воздействия на учащихся.

- 1) интерактивные игры с непосредственным воздействием на ученика (сюжетно-ролевая игра);
- 2) интерактивные игры с опосредованным воздействием на ученика (ребусы и кроссворды);
- 3) неинтерактивные игры (индивидуально–игровые задания) [62, с. 14].

Этот же автор позже представил еще одну классификацию игр, но уже по степени импровизации:

- 1) игры без сюжета (кресворды);
- 2) игры с прописанным сюжетом (канонические);
- 3) сюжетно-ролевые игры (импровизация) [62, с. 16].

О.В. Дыбина делит игры по характеру познавательной деятельности на следующие группы:

- 1) игры, в которых запрограммирована контролирующая деятельность учащихся;
- 2) игры, в ходе которых дети выполняют воспроизводящую деятельность;
- 3) игры, включающие элементы поисковой деятельности;
- 4) игры, с помощью которых дети осуществляют преобразующую деятельность;
- 5) игры, требующие от детей исполнительной деятельности, и помощью этих игр дети выполняют действия по образцу [24, с. 53].

По спектру целевых ориентаций М.Г. Ермолаева классифицировала игры на:

- 1) дидактические;
- 2) воспитывающие;
- 3) развивающие;
- 4) социализирующие [25, с. 17].

Дидактические цели включают в себя применение знаний, умений и навыков в практической деятельности. Воспитывающие цели отвечают за воспитание самостоятельности, общительности и коммуникативности. К развивающим целям относится развитие памяти, речи, мышления, умения сравнивать и сопоставлять. Социализирующие цели приобщают к нормам и ценностям общества, обучению общения и психотерапию.

В педагогической науке существует классификация по признаку сущностной игровой основы, в которой выделяют 3 вида игр:

- 1) игры с правилами;
- 2) комплексные игровые системы;
- 3) ролевые игры [11, с. 23].

Также существует классификация игр по структурным элементам урока:

- 1) игры для изучения нового материала;
- 2) игры для закрепления;
- 3) игры для проверки знаний;
- 4) обобщающие игры;
- 5) релаксационные игры [11, с. 24].

Дидактические игры выступают в роли практической деятельности. Учащиеся используют знания не только полученные на уроках истории, но и те, которые получили при изучении других предметов. Поэтому необходимо рассмотреть классификацию по межпредметным связям:

- 1) историко–географические;
- 2) историко–литературные;
- 3) историко–математические;
- 4) историко–филологические [11, с. 24].

Существует классификация по источнику познания:

- 1) игры на основе практической работы школьников;
- 2) игры на основе работы с наглядностью;
- 3) игры на основе устного изложения учебного материала [5, с. 14].

При планировании проведения дидактических игр на уроках истории необходимо подразделять игры по количеству участников:

- 1) групповые;
- 2) диалоговые (парные);
- 3) индивидуальные;
- 4) массовые [5, с. 15].

Анализ показывает, что в научно-методической литературе существует множество различных классификаций. В их основе лежат разные основания: вид деятельности учащихся, характер педагогического процесса и используемого материала, игровая методика, продолжительность, степень воздействия на учащихся, степень импровизации, характер познавательной деятельности, спектр целевых ориентаций, сущностная основа игры, структурный элемент урока и т.д.

1.3 Структура и требования к организации дидактической игры

Все дидактические игры имеют свою структуру. Элементами данной структуры являются: дидактическая задача, игровая задача, игровые действия, правила игры и подведение итогов.

Дидактическая задача является основным элементом дидактической игры, на который опираются все остальные. Для учащихся данная задача объясняется как игровая. То есть можно сказать, что в игровой задаче раскрывается суть игровых действий и чаще всего это задание заложено в названии игры. Например: «Угадай мелодию», «Скажи наоборот» и т.д. У дидактической задачи же все наоборот. Она определяется учителем и отражает обучающую деятельность.

Игровые действия – это то, какими способами ученик будет проявлять свою активность в игре. Например: опустить руку в мешок, нащупать предмет, описать его.

Игровые действия составляют основу дидактических игр и являются наброском сюжета. Благодаря разнообразным и содержательным игровым действиям игра становится интереснее для учащихся и в это же время успешнее решаются все познавательные и игровые задачи.

Игровые правила реализуют игровое содержание. Можно сказать, что именно они делают игру демократичной, так как им должны подчиняться все игроки. Правила могут регулировать отношения между игроками, устанавливать последовательность, ограничивать двигательную активность

ребенка и запрещать какие – либо действия. Они должны быть направлены на воспитание у учащихся положительных игровых отношений, в этом и состоит суть их воспитательного воздействия.

В конце игры происходит подведение итогов и это является обязательным компонентом. Обязательно нужно подчеркнуть достижения каждого ребенка, особенно отстающих.

Все игры имеют одинаковую структуру организации. Давайте рассмотрим ее:

I. Выбор игры.

На первом этапе преподаватель отбирает исторический материал по изучаемой теме, который соответствует учебной программе и тематическому плану. Далее он должен понять, каких результатов нужно добиться, так как от этого зависят игровые действия, правила и ход игры.

II. Подготовка игры.

В ней выделяют 2 этапа: предварительная подготовка школьников к игре и подготовка перед игрой.

Необходимо отметить, что не каждая игра включает в себя 1 этап. Главной задачей на данном этапе является объяснение учащимся требований на подготовительном этапе. В подготовку включена дидактическая нагрузка и чаще всего она относится только к ролевым играм. Педагогу не требуется проводить всю работу самому, в этом ему могут помочь учащиеся, таким образом они проявят самостоятельность. Перегружать детей не нужно, лучше помочь им во время самой игры.

Ко второму этапу относится создание атмосферы игрового настроения.

Например, учитель может включить музыку, переставить парты, развесить по классу картинки, схемы, таблицы и т.д. Также в данный этап входит проверка готовности учеников.

III. Введение в игру.

1. Предложение игры учащимся.

Преподаватель говорит вступительные слова и предлагает детям поиграть. Можно начать с фразы «Давайте поиграем в...» и т.д. Используя их учащиеся настраиваются на другой характер работы. Педагогу необходимо озвучить название игры, потому что это позволит учащимся спланировать свою учебно-игровую деятельность.

2. Объяснение правил игры.

Нужно громко озвучить правила, но при этом они должны быть кратко и конкретно сформулированы, чтобы ученики точно разобрались в них. Если какие-то ученики в них не разберутся, то правила усвоятся в процессе самой игры.

3. Выбор участников игры.

На данном этапе могут возникнуть сложности с выбором учеников. Допустим, для участия в игре нужно 6 человек, а класс большой и каждый хочет поучаствовать, то учитель не может сам выбрать игроков, потому что кто-нибудь из детей точно расстроится.

Поэтому в данной ситуации нужно действовать иначе. Можно обыграть выбор участников, используя образовательные цели, то есть выборка осуществляется решением другого задания. Например, учитель может сказать: «В данной игре участвует 6 человек, но так как желающих много, то давайте сделаем так: я назову 7 стран, а вы должны написать в тетрадях их столицы, первые 6 человек, которые быстрее других выполнят это задание и будут участвовать в игре.

Есть также и другие варианты выбора участников. Например, играют дети, чьи фамилии начинаются на букву «К» или те, кто родился в марте, также можно вызывать детей по номерам в журнале (с 10 по 16 и т.д.)

Важно, чтобы весь класс участвовал в познавательном процессе, именно поэтому необходимо большое количество участников. Несколько учеников смогут фиксировать ошибки, другие следить за временем и т.д.

IV. Ход игры.

Одним из главных элементов игры является дидактический результат, но нужно не забывать и о методическом содержании. Методическое содержание – это та часть урока, о которой учитель должен думать еще до начала игры. После начала игры учитель должен уделять внимание игровому действию.

1. Начало игры.

На данном этапе объясняются правила игры и повторяются еще раз во время участия первых игроков. Педагог должен остановить игру и кратко объяснить какое правило нарушил ученик и как правильно нужно было сделать.

2. Развитие игрового действия (кульминация).

Большой интерес участников и зрителей (если они есть) проявляется на данном этапе игры, а также у детей проявляется азарт. Учитель должен следить за соблюдением правил, а также за эмоциональным состоянием участников, потому что кто-нибудь может расстроиться. Нужно сказать ученику какую роль он сыграл в игре и также учитель может подметить, что итог может быть неожиданным.

3. Заключительный этап игры.

Учитель должен уловить момент, когда игра надоест учащимся, а не ждать, когда они сами это покажут. Учитель должен остановить игру так, чтобы у учеников не пропало хорошее настроение, и при этом не допустить потерю внимания на изученный материал.

V. Подведение итогов (оценка и поощрение).

Этап подведения итогов состоит из дидактического и игрового результата. К дидактическому результату относятся вопросы учителя к ученикам. Например: «Что нового вы узнали на этом уроке?», «Какие задания вам показались сложными?» и т.д. В игровом результате также идет диалог между учителем и школьниками. Они выясняют, кто лучше всего справился с заданием и что помогло ему достичь такого результата.

К сложной части игры относится этап объявления результатов. Проблема состоит в том, что дети могут неправильно эмоционально отнестись к ним, поэтому преподаватель должен это учесть. Если после игры в классе сложится отрицательный эмоциональный фон, то вина в этом только учителя. При подведении итогов возможны следующие варианты:

- 1) перед началом игры нужно объяснить учащимся критерии оценивания;
- 2) результаты следует объявлять не сразу, а спустя некоторое время. Это нужно для того, чтобы эмоции детей поутихли. У учителя появится время, чтобы корректно подвести итог игры;
- 3) командам, которые не победили, стоит сказать несколько слов поддержки и обозначить их положительные стороны;
- 4) обозначить проблемы, с которыми дети столкнулись во время игры.

VI. Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния).

Преподавателю необходимо определить атмосферу в классе после проведения игры и сделать выводы как все прошло. Также он должен определить настроение каждого учащегося для того, чтобы учесть, что необходимо изменить к следующей игре. Поэтому данный этап очень важен и является залогом эффективности игровой деятельности, а также развития методического мастерства педагога.

Существуют ограничения в применении игр на уроках.

Во-первых, чаще всего дидактические игры применяют на уроках в 5 – 6 классах, потому что дети в данном возрасте активней включаются в работу, так как им нравится данный формат урока.

Во-вторых, есть определенное количество времени, которое можно использовать для проведения дидактических игр. Оно не должно превышать 10–15 минут, так как долгая игра может утомить школьников. Также не нужно забывать о том, что нужно совмещать игру с научным материалом.

В-третьих, сюжетно-ролевые игры чаще всего проводят в старших классах, так как к ним нужно серьезно подготовиться как учителю, так и ученикам. Обычно сюжетно – ролевые игры проводят 1 – 2 раза в год.

В-четвертых, особый интерес к играм проявляют учащиеся с высоким уровнем знаний. В них они могут продемонстрировать свои знания по предмету, а также смекалку и эрудицию. В таких классах нужно проводить игры с высоким уровнем сложности, чтобы детям было интересно.

В-пятых, не нужно увлекаться проведением дидактических игр на уроках по изучению нового материала, так как важное составляющее ученика – это его научное развитие [4, с. 37].

Дидактическая игра является разновидностью игр с правилами, специально создаваемыми педагогикой в целях обучения и воспитания.

Существуют определенные требования для организации данных игр.

Н.К. Янковский и М.Г. Ермолаева выделили следующие требования для организации дидактических игр:

- 1) в игре должен присутствовать элемент соперничества, так как это приводит к повышению самоконтроля учеников и их чёткому соблюдению правил игры;
- 2) удовольствие и интерес должны находиться в основе игры;
- 3) игра должна быть естественной формой проявления деятельности учащихся [25, с. 38; 77].

Е.И. Тихеева, также как Н.К. Янковский и М.Г. Ермолаева, подчеркивала, что дети должны быть заинтересованы в играх, так как это влияет на точность наблюдения и восприятие. Кроме этого, она указывала на то, что количество игр должно быть обоснованно и находиться в соответствии с числом других занятий, а учитель должен обеспечивать детям активность восприятия во время их процесса. Также для педагога важно выделять только самые главные моменты в игре, так как подробности могут перегрузить внимание детей и это отвлечет их от самого главного [43, с. 56].

Д.В. Менджеричкая также рассматривала требования к организации дидактических игр. Как и предыдущие авторы, она выделяет, что в играх должны присутствовать занимательность, шутки и юмор, так как увлечение игрой ускоряет умственную деятельность и тем самым облегчает выполнение задачи. К требованиям она также отнесла наличие заданий, которые будут положительно влиять на умственное развитие детей и их воспитание [45, с. 18].

Существуют требования не только к организации игр, но и к их подбору.

Во-первых, игры должны выполнять определенные учебно-воспитательные задачи и программные требования, которые включают в себя разнообразие методов преподавания и организации деятельности учащихся.

Во-вторых, в основе каждой игры лежит созидание определенного дидактического материала, а также его методике.

В-третьих, педагог не должен навязывать игру детям, а лишь использовать ее для поддержания интереса к материалу.

В-четвертых, учителя не должны забывать, что игры должны быть связаны с изучаемой темой и важно учитывать степень подготовленности учащихся и их психологические особенности [23, с. 3].

Методика проведения дидактических игр включает в себя и основные принципы их организации. В.С. Кукушин выделил следующие принципы:

- 1) учитель не должен принуждать детей к участию в игре;
- 2) должен осуществляться принцип игровой динамики;
- 3) учитель должен поддерживать игровую атмосферу;
- 4) сохранение принципа взаимосвязи игровой и неигровой деятельности;
- 5) педагог должен соблюдать принцип перехода от простых игр к сложным [38, с. 208].

Принципы организации и их правила, которые помогают достичь определенных целей и задач, являются главными условиями для обеспечения

эффективности дидактических игр. А. П. Панфилова в своей работе обозначила несколько правил:

- 1) в процессе игры ученики должны проиграть разные роли с учетом их индивидуальных и творческих способностей;
- 2) обязательное участие учащихся на всех этапах игры.
- 3) соблюдение всех норм, правил, установленных учителем, осуществление системы поощрений и наказаний за положительные и отрицательные результаты учащихся;
- 4) создание благоприятной атмосферы для проведения игровой деятельности;
- 5) ученики должны соблюдать регламент игры, а также научиться работать в коллективе;
- б) учитель обязан обеспечивать элемент новизны в каждой игре, так как это необходимо для поддержания активности детей. Элемент новизны включает в себя: новые роли, смена партнеров (если командная игра), смена ролевого общения и т.д. [49, с. 109].

Проведя анализ источников, мы можем сделать вывод о том, что существуют определенные педагогические условия использования дидактических игр на уроке. Организационно-педагогические условия включают в себя контроль, как за соответствием игрового материала и заданий, так и за действиями учеников, поддержкой дисциплины на уроке и за соблюдением регламента игры и ее правил. Психолого-педагогические условия отвечают за включение в игру элементов соревнования и поддерживают здоровую конкурентную среду, а также учитывают интеллектуальные и творческие способности школьников, для того, чтобы создать ситуацию успеха. Дидактические условия контролируют процесс формирования необходимых компетенций в процессе игры, направляют учащихся во время урока на проблемы вопросы по изучаемой теме и учат детей применять полученные знания в процессе решения упражнений и задач [49, с. 113].

Выводы по первой главе

Мы выяснили, что в настоящее время под игровым обучением понимают обучение, в ходе которого происходит развитие поведенческих навыков и умений, освоение способов деятельности и социализация личности. Дидактической игрой принято называть занимательную для субъекта деятельность в условных ситуациях, которая направлена на формирование знаний, умений и навыков. Главной целью дидактических игр является формирование знаний, умений и навыков учащихся.

Также мы провели анализ источников и выяснили, что в научно - методической литературе существует множество различных классификаций дидактических игр. В их основе лежат разные основания: вид деятельности учащихся, характер педагогического процесса и используемого материала, игровая методика, продолжительность, степень воздействия на учащихся, степень импровизации, характер познавательной деятельности, спектр целевых ориентаций, сущностная основа игры, структурный элемент урока и т.д.

Каждая дидактическая игра имеет свою структуру. К ее элементам можно отнести дидактическую задачу, игровую задачу, игровые действия, правила игры и результаты. Также существуют определенные педагогические условия использования дидактических игр на уроке. К ним относят: организационно-педагогические, психолого-педагогические и дидактические.

ГЛАВА 2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ИСТОРИИ

2.1 Анализ опыта учителей истории по использованию игрового обучения на уроках истории в общеобразовательной школе

В рамках проведения исследовательской работы по теме было проведено анкетирование среди учителей истории общеобразовательных школ.

Цель анкетирования – изучить опыт использования игрового обучения на уроках истории в общеобразовательной школе.

В процессе анкетирования решались следующие задачи:

- 1) выяснить используют ли учителя на уроках истории игровое обучение;
- 2) определить классы, в которых чаще всего проходят данные уроки;
- 3) выяснить, какие виды игровой деятельности учителя используют на уроках истории, и на каких этапах занятия;
- 4) выявить формы организации учебной деятельности обучающихся при проведении игр;
- 5) определить частоту проведения игр;
- 6) выявить преимущества и недостатки использования игр.

Анкета (см. Приложение № 1) состояла из восьми вопросов. Почти все вопросы предусматривали возможность написания собственного варианта ответа.

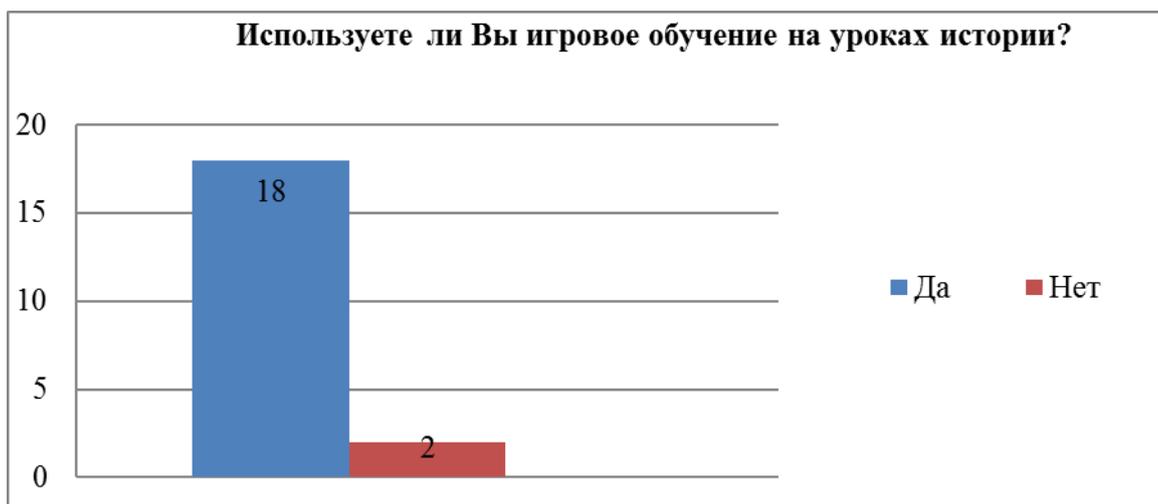
Период проведения анкетирования: с 01.04.2021 г. по 08.04.2021 г.

В анкетировании приняло участие 20 учителей истории основных общеобразовательных школ четырех центральных областей России: МОУ «Средняя школа № 1», г. Переславль-Залесский, Ярославская область, МБОУ «Средняя образовательная школа № 2», город Волгореченск, Костромская область, МКОУ «Сокольская средняя школа», с. Сокольское, Нижегородская область, МБОУ «Школа № 17» и МБОУ «Школа № 8» г.о. Кинешма, МБОУ

«Коляновская средняя школа», д. Коляново, Ивановский район, МБОУ «Вознесенская средняя школа», с. Вознесенье, Савинский район, МКОУ «Писцовская средняя школа», с. Писцово, Комсомольский район, МОУ «Гимназия №1» г.о. Шуя, МОУ «Средняя образовательная школа № 9» г.о. Шуя, МБОУ «Средняя школа № 55», МБОУ «Средняя школа № 9», МБОУ «Средняя школа № 62», МБОУ «Средняя школа № 50» г. Иваново.

Результаты анкетирования. Отвечая на первый вопрос анкеты: «Используете ли Вы игровое обучение на уроках истории?» вариант «да» выбрали 18 учителей (90%), вариант «нет» – 2 (10%). Эти данные отражены в диаграмме № 1.

Диаграмма № 1



Рассматривая данную диаграмму, мы можем сделать вывод о том, что игровое обучение применяют практически все опрошенные учителя среднеобразовательных школ.

На второй вопрос «Если Вы их не используете, то объясните почему» 2 учителя дали практически одинаковые ответы, поэтому их можно объединить. Педагоги считают, что на уроках данного типа часто нарушается дисциплина, поэтому невозможно говорить о том, что дети усвоят пройденный материал. Именно по этой причине учителя придерживаются классической формы ведения уроков.

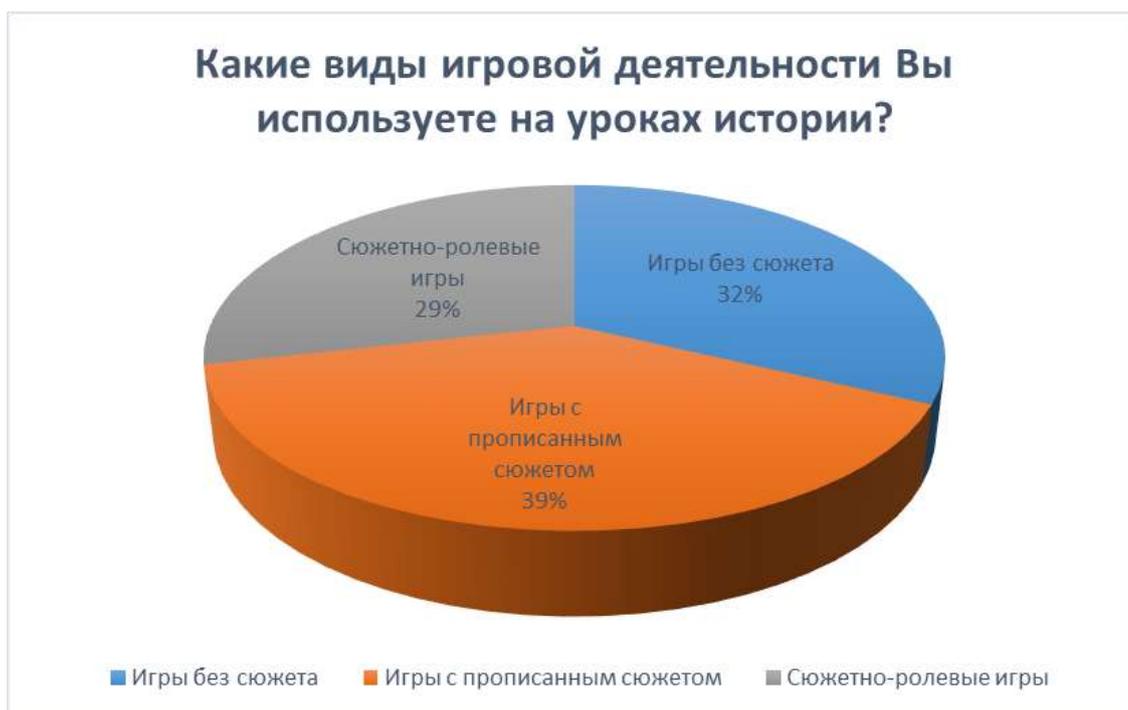
На третий вопрос «В каких классах Вы чаще всего используете игровое обучение?» вариант «5 класс» выбрали 12 учителей (23%), «6 класс» – 13 (25%), «7 класс» – 7 (13%), «8 класс» – 6 (11%), «9 класс» – 6 (11%), «10 класс» – 4 (8%), «11 класс» - 4 (8%). Эти данные отражены в диаграмме № 2.

Диаграмма № 2



Из анализа данных видно, что чаще всего учителя используют игровое обучение на уроках истории в 5 – 7 классах. Можно объяснить это тем, что дети в данном возрасте активней включаются в работу, так как им нравится данный формат урока. В 9-11 классах педагоги редко применяют игровое обучение. Это связано с тем, что учителя все время и внимание уделяют подготовке школьников к сдаче ОГЭ и ЕГЭ.

На четвертый вопрос «Какие виды игровой деятельности Вы используете на уроках истории?» вариант «игры без сюжета» выбрали 9 учителей (32%), «игры с прописанным сюжетом» – 11 (39%), «сюжетно-ролевые игры» – 8 (29%). Эти данные отражены в диаграмме № 3.



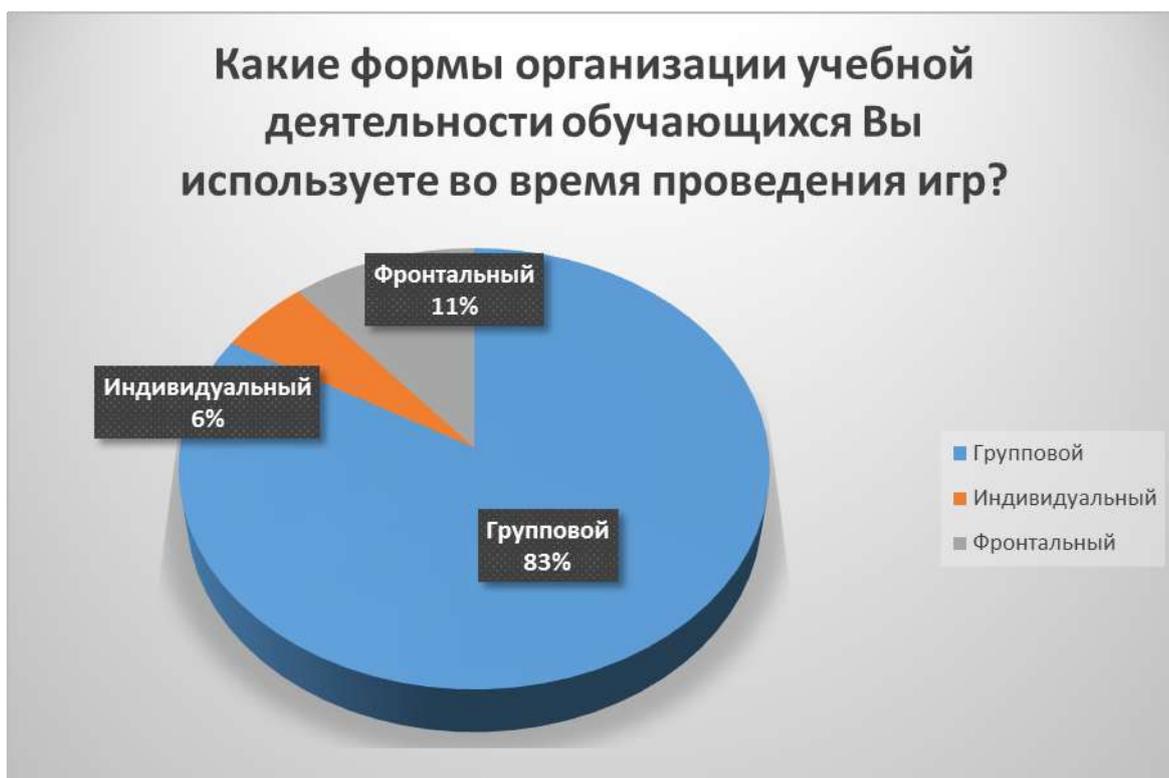
Показатели, отраженные в диаграмме, свидетельствуют о том, что учителя истории на своих уроках используют все виды игровой деятельности, но самым распространенным является игра с прописанным сюжетом.

На 5 вопрос «На каких этапах урока Вы используете игровое обучение?» часть учителей истории – 6 (19%) ответили, что игровое обучение они используют в течение всего урока. Другая часть учителей – 9 (29%) отметила, что используют игровое обучение на этапе закрепления пройденного материала. Этап «Открытие новых знаний» выбрали также 9 учителей (29%). В результатах анкеты также были указаны такие варианты: «обобщение пройденного материала» – 2 (7%), «рефлексия» – 2 (7%), «актуализация знаний» – 1 (3%), «целеполагание» – 1 (3%), «применение знаний в новой ситуации» – 1 (3%). Эти данные отражены в диаграмме № 4.



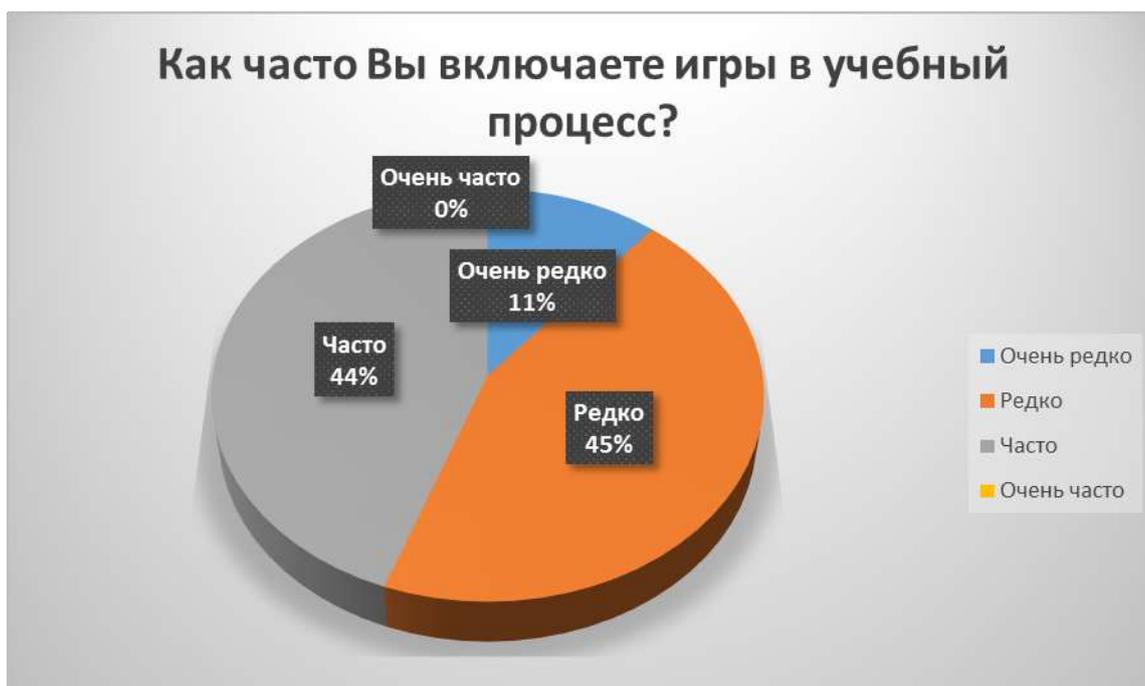
Анализ показывает, что учителя истории используют игровое обучение чаще всего на этапах «Открытие новых знаний» и «Закрепление пройденного материала». Некоторые педагоги выделили, что используют игровое обучение во время всего урока. Они могут прибегнуть к нему на любом этапе урока, т. к. все зависит от темы и цели урока. На этапах «рефлексия», «целеполагание» и «применение знаний в новой ситуации» опрошенные учителя практически не проводят игровое обучение.

На 6 вопрос «Какие формы организации учебной деятельности обучающихся Вы используете во время проведения игр?» 15 учителей (83%) выбрали вариант «групповой», 1 (6%) – «индивидуальный» и 2 (11%) – «фронтальный». Эти данные отражены в диаграмме № 5.



По результатам данной диаграммы мы можем сделать вывод о том, что большинство учителей истории во время проведения игр используют групповую форму организации учебной деятельности. Это можно объяснить тем, что групповая форма обучения позволяет организовать самостоятельную работу, формировать у школьников умения коллективно и индивидуально выполнять ее, а также оценивать полученные результаты.

На 7 вопрос «Как часто Вы включаете игры в учебный процесс?» педагоги ответили следующим образом: 2 (11%) выбрали вариант «очень редко», «редко» – 8 (45%), «часто» – 8 (44%). Никто из опрашиваемых учителей истории не выбрал вариант «Очень часто». Эти данные отражены в диаграмме № 6.



Анализ показателей диаграммы позволяет сделать вывод, что варианты «часто» и «редко» являются лидирующими среди опрашиваемых учителей истории. Данные результаты можно объяснить тем, что частота игровых уроков зависит от темы, целей, задач, уровня подготовки и возраста детей.

На 8 вопрос «Можете ли Вы назвать преимущества и (или) недостатки использования игр на уроках истории?» не было вариантов ответа, и каждый учитель заполнил его самостоятельно. Давайте рассмотрим преимущества игрового обучения по версии опрошенных учителей:

- 1) заинтересованность со стороны всех учащихся, эмоциональная раскрепощенность;
- 2) легкое запоминание материала;
- 3) применение игр создает ситуацию успеха для каждого ученика;
- 4) привлечение внимания учащихся;
- 5) использование игр повышает интерес к предмету;
- 6) материал, безусловно, лучше усваивается детьми во время игровой деятельности, благодаря большему вовлечению в процесс освоения материала;

- 7) учащиеся проявляют активность и работают в команде;
- 8) создание дружественной атмосферы.

Недостатки же, по мнению всех опрошенных учителей, одинаковы. К ним они отнесли нарушение дисциплины на уроке, а также длительную подготовку к самому занятию.

Анкетирование показало, что в своей деятельности не все учителя истории используют игровое обучение. Чаще всего игровое обучение применяют в 5–6 классах, учителя используют различные виды и формы игровой деятельности. Частота использования игр, и место на уроке индивидуально зависит от преподавателя.

2.2 Организация и проведение дидактических игр на уроках истории

На современном этапе развития образования игровое обучение является достаточно эффективным и имеет ряд преимуществ. Традиционный вариант обучения можно охарактеризовать как «передача-получение», который включает в себя отработку репродуктивных умений. В это же время учащийся в дидактической игре сам ставит цели, размышляет над тем, как их можно достигнуть, анализирует материал, а в зависимости от вида игры несет ответственность за свое поведение и результаты, как групповые, так и индивидуальные. Именно поэтому дидактическая игра и игровое обучение, в общем, имеют большое воспитательное значение. В это же время необходимо подчеркнуть, что игровое обучение не может заменить традиционное, а только дополнить его и именно такое обучение позволит организовать учебно-воспитательный процесс [3, с. 4].

При этом нужно понимать, что дидактические игры в процессе обучения не должны выступать только формой работы. Их использование на уроках истории должно быть связано с достижением определенных целей:

- формирование знаний и умений учащихся;
- проверка сформированности знаний и умений учащихся;
- повторения и обобщения изученного материала.

Исходя из этого нам важно определить, какие же дидактические игры можно использовать, чтобы достичь данных целей, а также как их можно организовать.

На этапе открытия новых знаний при формировании знаний и умений учащихся учитель может использовать разнообразные дидактические игры.

Рассмотрим несколько вариантов таких игр.

Игра «Устный диафильм». В данной игре учащимся предлагается примерить на себя роль автора диафильма. Им необходимо внимательно прослушать рассказ преподавателя и составить по данному тексту свой план. Он должен передавать основные события рассказа, будет лучше, если ученики будут сразу подписывать названия для определенных кадров. Суть игры состоит в том, чтобы игроки по своим записям смогли воссоздать кадр диафильма [48].

С помощью этой игры ученики научатся выделять главное в тексте, делить его на части, а также кратко передавать суть рассказа

Эту же игру можно провести с помощью ролевой игры. В данном случае творческий подход активизирует познавательную деятельность. При подведении итогов педагог может использовать наглядность, чтобы дети видели, как можно было изобразить разные события.

Игра «Три предложения». В этой игре учащиеся слушают текст и их задачей является с помощью трех предложений передать его содержание. Победителем является ученик, который наиболее точно передал содержание текста.

Существует иной вариант данной игры. Учитель может использовать текст из параграфа учебника. Учащиеся так же читают текст и передают его содержание с помощью 3 предложений, их можно записать в тетради. Плюсом данной игры является удобное выявление победителя.

Нужно отметить, что при выполнении данного задания ученики чаще всего делают типичные ошибки: некоторые берут из текста уже готовые

предложения, а кто-то пишет, по их мнению, самую интересную информацию [58].

Игра «Древо познания». В данной игре учитель предлагает учащимся поработать с текстом, они должны записать на 5 листочках 5 вопросов и заданий к нему. Данные листы заполняются в процессе изучения нового материала и сдаются после него. Учитель читает все вопросы и самые интересные из них может прикрепить к «древу познания» (оно нарисовано на листе и прикреплено к доске). На следующем уроке ученики подходят к нему, читают вопрос и дают на него ответ [59].

У учащихся с помощью этой игры происходит развитие познавательной деятельности, они учатся ставить вопросы к материалу и искать необходимую информацию.

Игра «Чистая доска». Учитель перед этапом объяснения нового материала записывает на доске в разных местах пронумерованные вопросы, которые могут быть представлены в виде рисунков, схем, карт, а также и в обычной форме. Суть игры состоит в том, чтобы учащиеся в процессе работы на уроке отвечали на данные вопросы. Если ответ дан верный, то вопрос стирается. К концу урока доска должна оказаться чистой.

Существует и другой вариант этой игры, он может включать в себя небольшое соревнование. Учащиеся делятся на команды и их задачей является ответить на как можно большее количество вопросов. Один ученик из класса выбирается судьей, который будет записывать, какая команда на какой вопрос ответила. Побеждает команда, которая ответила на большее количество вопросов [59].

Проведение такой игры на уроке влияет на развитие устной речи учащихся, они учатся верно излагать материал с использованием исторических терминов, а также устанавливать связи между причинами и событиями.

Игра «Из уст в уста». Данная игра строится на многоразовом прочтении текста учителем. Ее суть состоит в том, что преподаватель

выбирает 5 человек из класса, четверо из них должны на пару минут выйти в коридор, а последний игрок вместе с остальными слушает текст, который зачитывает учитель. Заданием для первого ученика является внимательно прослушать, запомнить его и пересказать второму игроку. После прочтения текста учителем заходит следующий игрок, он также должен внимательно прослушать текст от первого игрока и передать его третьему, так продолжается до последнего участника, который должен пересказать классу все, что он запомнил. После ответа последнего ученика учитель читает оригинальный текст, задает к нему вопросы и разбирает то, что оказалось сложным для пересказа [49].

В данной игре заложена функция усвоения информации и ее передачи. Занимательность игры возникает из-за неточного пересказа, в результате которого текст искажается.

На этапе изучения нового материала большое значение имеет наглядность. Работа с наглядностью на уроке строится с помощью наблюдения и анализа содержания материала. Допустим, если учитель на уроке просит детей обратиться к картине, то он должен добиться того, чтобы дети не просто посмотрели на нее, а увидели не только общий план, но и рассмотрели детали, которые важны при историческом анализе. В традиционной методике данная работа может быть построена на сюжетно-образном повествовании или художественном описании по картине. При изучении типологических картин учитель может использовать методический прием – беседа. Данный прием предполагает самостоятельный поиск информации учениками из различных источников. С помощью игры ученики получают игровое задание, которое обращает их внимание на картину, чтобы потом на основе увиденного воплотить ее в собственный образ, который должен быть приближен к историческому. В игре «Устный диафильм», которую мы уже рассмотрели, учащимся необходимо изобразить кадр диафильма, а для этого необходимо внимательно изучить все детали исторической картины.

Игра «Экскурсия». Данная игра также основана на наглядности. Её можно проводить при необходимости внимательного анализа исторической картины, скульптуры, а также архитектурного памятника.

Суть игры: класс делится на несколько команд, каждая из них за отведенное количество времени собирает информацию об определенном экспонате. Для каждой группы будет свое задание:

- 1 группа проводит экскурсию для детей детского сада;
- 2 группа проводит экскурсию для учащихся 5 классов;
- 3 группа проводит экскурсию для студентов;
- 4 группа проводит экскурсию на иностранцев.

На подготовку дается 10-15 минут, после этого в каждой команде выбирают представителя, который и будет проводить данную экскурсию у доски, где будет находиться изображение их экспоната. Остальные члены команды выступают экскурсантами [59].

В данной игре ученики развивают умения работать с изобразительными источниками и извлекать информацию из них. Вместе с тем развивается и устная речь учащихся, они учатся грамотно строить предложения, связано излагать материал с использованием исторической терминологии, владеть приемами исторического повествования о событиях, явлениях и описания исторических памятников культуры, а также исторических деятелей.

Элемент обозначенной дидактической игры, а именно – работа с изобразительным источником была апробирована на преддипломной практике (см. Приложение 2). При изучении темы «Восстание Спартака» в 5 классе учащиеся получили задание внимательно рассмотреть изображение гладиаторов и ответить на вопросы учителя. Например, определить исторические фигуры, которые изображены, кем они являлись, чем они занимаются, о чем могли мечтать и пр.

По окончании выслушивания версий пятиклассников педагог вносит в ответы школьников коррективы, по мере надобности дополняет их и обращает внимание учеников на принципиально важные моменты.

Игра «Добудь ответ». В основе данной игры лежит необходимость самостоятельного поиска информации из различных источников. Учитель предлагает учащимся список вопросов и заданий, ответ на которые нужно найти в учебнике или в интернете, но в течение ограниченного времени. Работу можно выполнять самостоятельно, либо в группах. Победителем является учащийся или команда, который(-ая) быстрее всех правильно ответил(-а) на все вопросы.

Преподавателю необходимо составить вопросы и задания, поиск ответов на которые заставил бы учеников прикладывать различные усилия для выбора верного варианта, а также развития познавательной деятельности.

Преимуществом данной игры является то, что детям можно будет пользоваться интернетом на уроке, что их, конечно же, привлекает, но при этом у них будет формироваться умение поиска нужной информации из его обилия [49].

Например, учитель может задать ученикам следующий вопрос: «Как характеризует последствия монголо-татарского нашествия историк Л.Н. Гумилев?». Чтобы ответить на данный вопрос учащиеся могут использовать книгу «Древняя Русь и Великая Степь» или же воспользоваться электронными источниками.

У учащихся с помощью этой игры происходит развитие познавательной деятельности, и они учатся искать необходимую информацию в различных источниках.

Игра «Блеф клуб». Учитель может использовать эту игру в качестве анонса перед изучением нового раздела или темы. Он подготавливает несколько вопросов, которые должны быть сформулированы на примере: «верите ли вы, что...?», а ответами на данные вопросы могут только быть «да» и «нет». Участниками данной игры может быть весь класс или два

ученика, которые будут соревноваться между собой. Учитель сообщает участникам подробности игры и это служит для них стимулом активизации познавательной деятельности [47].

Какие же вопросы может задать учитель? Например: 1. Верите ли вы, что Наполеон хотел породниться с Александром I? 2. Верите ли вы, что в то время, когда декабристы обещали после освобождения крестьян дать им не более двух десятин земли на двор, «реакционер» А.А. Аракчеев предлагал «дать» крестьянам гораздо больше земли? 3. Верите ли вы, что во время русско-персидской войны послом России в Персии был автор комедии «Горе от ума» А.С. Грибоедов?

Игра «Переводчик». У учащихся часто возникают трудности в усвоении разных понятий и терминов из-за сложности научного языка. В этой игре игрокам предлагается выразить какую-либо историческую фразу своими словами, то есть перевести ее с научного языка на доступный. Например, термин «разночинцы». Кто же это такие? В научной литературе это межсословная категория населения, которая занималась умственным трудом. Как же могут учащиеся передать это определение своими словами? Они могут сказать, что разночинцами являются люди разного чина и звания, у которых есть высшее образования [58].

Проведение такой игры на уроке влияет на развитие устной речи учащихся, они учатся верно излагать материал с использованием исторических терминов.

Игра «Узнай историческую личность по описанию». Учитель на уроке описывает определенную историческую личность, а задачей учеников является её назвать. На уроке истории в 6 классе можно предложить следующее описание: его призвали новгородцы для наведения порядка на земле словенской; делами был он неприметный; стал основателем династии. Ученики должны определить, что данное описание относится к Рюрику [46].

У учащихся с помощью этой игры происходит развитие познавательной деятельности.

Игра «Сколько способов применения предмета?». На уроке учитель предлагает учащимся фотографию или рисунок исторического предмета, которым пользовались древние люди в быту, их орудия труда и т.д. Ученикам необходимо назвать историческое название данного предмета и как можно больше способов его применения. Победителем является игрок, который назвал наибольшее количество функций. (Способы применения могут быть нетрадиционными) [59].

На уроке в 5 классе учитель может предложить поработать с изображением ручного рубила.

Данная игра активизирует и развивает креативное мышление.

Игра «Бюро находок». В данной игре учитель показывает ученикам предметы, которые связаны с определенной исторической личностью или государством. Задачей детей является определить к кому или чему относятся различные предметы. На уроке в 5 классе по теме «Древний Восток» можно предложить учащимся соотнести предметы с государством, где его изобрели. Список предметов, который можно использовать: чай, бумага, шелковый платок, шахматы, финики и пурпурный цвет [58].

Итак, мы рассмотрели дидактические игры, которые можно использовать на этапе открытия нового знания урока истории. Анализ данных игр позволяет нам понять методику их проведения при изучении нового материала.

1. Учитель ставит учебно-игровую задачу перед изучением нового материала. Данное задание может быть направлено на выделение главного, сравнение информации, а также на развитие исторического воображения. При этом данная задача мотивирует и активизирует познавательные процессы учащихся.

2. Учителю необходимо организовать самостоятельную работу учащихся на уроке с целью выполнения поставленного перед ними задания.

3. Организовать проверку знаний учащихся на заключительном этапе игры. Нужно учесть, что в ходе дидактической игры изучение нового материала и его закрепление являются единым процессом.

В зависимости от идеи преподавателя эти положения при использовании дидактических игр могут быть реализованы как на одном уроке, так и на нескольких.

Преимущества данной методики состоят в следующем:

- игра мотивирует, стимулирует и активизирует познавательные процессы школьников;
- игра повышает точность знаний;
- игра повышает интерес к предмету;
- игра развивает историческую память учащихся, способность к ретроспективному мышлению, а также приводит к осмысленной реконструкции картины исследования.

Это позволяет нам прийти к выводу, что дидактические игры позволяют сочетать эмоциональное и логическое усвоение знаний, благодаря чему учащиеся в процессе обучения получают прочные и осознанные знания.

Для того чтобы достичь определенные дидактические цели на таких этапах урока как закрепление, повторение и обобщение, можно также использовать дидактические игры.

Здесь мы рассмотрим различные типы дидактических игр. Нужно подметить, что такие игры можно проводить на уроках по различным предметам, а не только по истории. Игры, которые мы будем рассматривать, похожи на те, в которые дети играют на улице, поэтому проблем с запоминанием правил как правило не возникает.

Многие дидактические игры проводятся на основе знаний только одного параграфа, поэтому их можно применять не только на уроках обобщения, но и на открытии нового знания и комбинированном.

Игра «Ассоциации». В данной игре может участвовать как один человек, так и весь класс. Учитель называет любого исторического деятеля

или термин, например, Екатерина II, а учащиеся же должны назвать ассоциации с данным словом. Иногда игроки приводят неверные ассоциации, в такой ситуации лучше узнать почему она возникла. Данная игра развивает образное мышление, память, логику и внимание [39, с. 124].

Игра «Аукцион». Существует различные варианты данной игры, мы рассмотрим два.

1 Вариант. После прохождения определенного исторического периода можно предложить классу провести урок обобщения при помощи дидактической игры. Смысл аукциона заключается в том, что продается оценка «5» или приз, а каждый игрок может купить ее. Чтобы купить оценку игроку нужно назвать исторического деятеля, который жил, например, при правлении Екатерины II. Другой игрок может назвать более высокую цену, назвав еще одно историческое лицо, которое жило в период Екатерины II. Нужно подчеркнуть, что имена не должны повторяться, а если такое произойдет, то участник выбывает. Побеждает игрок, который последним назовет имя исторического деятеля, т.е. он выигрывает аукцион и получает «5». Можно проводить аукционы не только по историческим деятелям, а также по датам, событиям и т.д.

2 Вариант. В данном варианте игре все происходит организованней и времени уходит немного. Перед началом аукциона учитель предлагает каждому игроку записать в тетради даты, события, термины и т.д., которые касаются какой-то определенной темы, данный список называют условными единицами. Учитель объявляет начало аукциона и предлагается начальная цена, например, «5» условных единиц. Кто же сможет предложить больше? Участники начинают называть свою цифру (сколько записано слов), учитель забирает тетради у самых «богатых» и проверяет их. Позже сообщает полный список слов, и учащиеся дописывают их себе в тетради, а победитель получает свой приз [39, с. 125].

Данная игра влияет на расширение кругозора, развитие коммуникативных умений и навыков, неординарного мышления, умения

обосновывать и аргументировать свою точку зрения и стимулирует интерес к фундаментальным и прикладным наукам.

Игра «Живая картина». В данной игре необходимо провести анализ картин, так как позже учащиеся должны будут оживить исторические события, которые изображены на них. Какие же картины можно использовать в такой игре? «Сбор дани», «Продажа крепостных», «Суд во времена «Русской правды», «Военный совет в Филях» и т.д. Нужно учесть, что подготавливаться к такому занятию нужно заранее, дети должны подготовить текст самостоятельно к инсценировке, либо с помощью учителя. Позже следует сама инсценировка.

Существует иной вариант данной игры, когда при изучении нового материала преподаватель сам рисует картину с помощью учеников, раздавая им роли. Допустим, при объяснении темы «Либеральные реформы 60-70 гг. XIX века в России» педагог рисует картину пореформенного окружного суда: Ученик, который сидит на 1 парте второго ряда назначается судьей, первый ряд назначается присяжными заседателями, а остальные игроки примеряют роли прокурора, защитника и подсудимого [58].

Благодаря такой игре у учащихся происходит активизация познавательной деятельности, самостоятельное осмысление материала, а также его закрепление.

Игра «Исторический снежный ком». В данной игре может участвовать, как и весь класс, так и пара игроков. Учитель задает определенную тему, например: «Ледовое побоище», первому игроку было необходимо назвать исторического деятеля, который относится к данному историческому событию. Второй должен повторить то, что сказал первый, а затем назвать либо другого исторического деятеля, либо событие. Если игрок сделал ошибку или долго молчит, то он проигрывает. Победителем является тот, кто верно повторил всю цепочку. Для того, чтобы игра прошла организованно, можно попросить всех участников выйти к доске и стать в линию. Те игроки, которые ошиблись, садятся на свое место, а на остальных

направлено все внимание. Данная игра формирует умение анализировать и обобщать факты, а также решать творческие задачи [46, с.1].

Игра «Историческая азбука». Учитель задает классу определенную букву, например, «И», учащимся необходимо составить список терминов, событий, исторических личностей и т.д., которые начинаются с заданной буквы. Во время данной игры ученики могут работать самостоятельно, в парах или командами из 4–5 человек. После того, как учитель назвал букву у игроков есть 7–10 минут на выполнение задания, затем все сравнивают полученные результаты. Победителем является игрок/пара/команда, который (-ая) составила верный и длинный список слов. Во время прочтения списков игроки записывают слова, о которых забыли [39, с. 170].

Данная игра развивает у учащихся гибкость мышления, оперативность памяти и обобщает знания учащихся.

Игра «Отгадай героя». В классе выбирается один участник и его выводят из кабинета, в это же время остальные учащиеся загадывают определенное историческое лицо. После этого учитель просит войти в кабинет игрока. Его целью является отгадать историческое лицо, которое загадал класс. Он может задавать вопросы всему классу, но отвечать ему ученики могут только с помощью слов «да», «нет», «отчасти». При организации игры можно поставить определенные условия для игроков: новый вопрос можно задавать только через 30 секунд после старого, а также ограничить количество вопросов до 10. Если игрок не справился, то он уступает место другому ученику, а учитель называет загаданное историческое лицо и класс придумывает новое. Победителем в данной игре является игрок, который за самое маленькое количество вопросов смог отгадать героя. Для того, чтобы никто не сомневался в победителе, можно выбрать одного ученика, который будет записывать количество задаваемых вопросов каждому игроку. Данная игра формирует у учащихся умение мыслить логически, правильно формулировать вопросы, сопоставлять ответы и приходиться к правильным выводам [48].

Игра «В историческом лесу». Учитель прикрепляет к магнитной доске грибы, которые сделаны из картона, и пишет на их обратной стороне различные исторические даты. У учащихся на партах лежат рисунки с прорезями, в которые вставлены скрепки, они выполняют роль корзинок. Победителем в игре является ученик, который собрал больше всех грибов. При помощи такой игры происходит контроль и закрепление знаний учащихся по хронологии [39, с. 168].

Игра «Диалог-провокация». Данная игра предполагает выдачу учащимся материала, который содержит ошибки. С ее помощью у учеников развивается умение анализировать информацию, вычленять ложную информацию и выступать в роли экспертов. В начале урока преподаватель сообщает, что в процессе занятия будут сделаны определенные ошибки различного типа, ученики в конце урока должны будут их назвать и заменить верными вариантами. В данном случае работа может происходить самостоятельно или с помощью учителя [49].

Игра «Исторические пятнашки» помогает сформировать у учащихся практические навыки уяснения хронологической последовательности исторических событий, дат и внимания.

Учитель на доске рисует квадрат, который состоит из 9 клеточек и записывает в них разные даты. Позже он дает задание классу: расставьте даты в хронологическом порядке. Учащийся выходит к доске, указывает на определенную дату и называет событие, которое к ней относится. Победителем является ученик, который быстрее всех верно расставил даты в хронологическом порядке. Чаще всего преподаватели проводят данную игру на обобщающих уроках повторения, также ее можно использовать при подготовке учащихся к ОГЭ и ЕГЭ [39, с. 159].

Игра «Реставрация». Для данной игры учитель выбирает текст по изучаемой теме. Важно: каждое предложение должно начинаться с новой строки, так как оно несет отдельную смысловую нагрузку. Текст разрезается на полоски так, чтобы в нее убралось одно предложение, все перемешивается

и помещается в конверт. Задачей ученика является восстановить данный текст. Для удобства учителя предложения можно пронумеровать в произвольном порядке или в уголке каждой полоски написать определенную букву так, чтобы при правильном выполнении сложилось слово. Например: верно, правильно, молодец и т.п. [58].

Данная игра развивает у учащихся умение использовать знания при решении исторических задач.

Игра «Историческая почта». Учитель раздает учащимся конверты и карточки, на которых написаны названия государств, городов княжеств, полисов и т.п. Учащиеся должны распределить данные карточки по конвертам. Например: карточки, на которых написаны названия город нужно вложить в конверт с соответствующим княжеством. Побеждает ученик, который быстрее всех и правильно выполнил данное задание.

Данную игру также можно использовать при изучении культуры различных государств. В этом случае учащиеся будут распределять фамилии художников и архитекторов к соответствующим отраслям культуры или государствам [39, с. 157].

В ходе данной игры у учащихся проверяется сформированность знаний по исторической географии и историческим деятелям.

Игра «Найдите ошибку». Учитель в данной игре в качестве дидактического материала может использовать исторические источники или изображения, в которых будут ошибки. Учащиеся должны найти их и исправить. Побеждает учащийся, который быстрее всех справится с данным заданием [48].

Например, учитель на уроке в 5 классе может предложить учащимся рассмотреть изображение древнегреческих богов, в котором допущены неточности.

С помощью данной игры учащиеся развивают умения работать с изобразительными источниками и извлекать информацию из них. Также с этим развивается и устная речь учащихся, они учатся грамотно строить

предложения, связано излагать материал с использованием исторической терминологии.



Рассмотрев и проанализировав данные дидактические игры, мы выяснили, что они на разных этапах урока они не только формируют понимание исторического прошлого учащихся, но и способствуют воспитанию современного исторического сознания. Необходимо отметить, что игры также позволяют заинтересовать учеников, активизировать их познавательную деятельность, развить память, внимание и смекалку.

Выводы по второй главе

При помощи анкетирования мы пришли к выводу, что педагоги игровое обучение чаще всего используют в 5–6 классах и применяют различные виды и формы игровой деятельности.

Мы выяснили, что в настоящее время игровое обучение является достаточно эффективным и имеет не только обучающее, но и воспитательное значение. При этом нужно учитывать, что оно не может заменить традиционное, а только дополнить его. В процессе обучения игра не должна выступать только как форма работы. Использование дидактических игр на уроках истории преследует достижение определенных целей: формирование

знаний и умений учащихся, проверка сформированности знаний и умений учащихся и повторения и обобщения изученного материала.

Данные игры можно использовать практически на каждом этапе урока, они помогают преподавателям заинтересовать учеников новым материалом, активизировать их познавательную деятельность, память, внимание и т.д.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Арсенал форм уроков современного учителя истории не просто обновляется под влиянием, прежде всего, усиливающейся роли личности учащегося в обучении, но и трансформируется в сторону необычных игровых форм преподнесения материала. Дидактические игры в настоящее время занимают важное место в системе обучения школьников. Учитель может использовать их для роста мотивации к обучению на уроках и во внеурочное время, потому что они служат эффективным способом проверки знаний учащихся.

Анализ научно-методической литературы по теме исследования показал, что использование дидактических игр на уроках истории в школе является актуальным и значимым на сегодняшний день в школьном обучении.

В ходе исследования были последовательно изучены теоретические вопросы, непосредственно связанные с важными аспектами исследуемой темы, а именно: понятия «игра», «игровое обучение» и «дидактическая игра», виды деятельности игрового обучения, цель, задачи, функции и компоненты дидактической игры.

По мнению ученых игрой можно назвать занимательную для субъекта деятельность в условных ситуациях. Под игровым обучением понимают обучение, в ходе которого происходит развитие практических навыков и умений, освоение способов деятельности и социализация личности. Дидактической игрой принято называть занимательную для субъекта деятельность в условных ситуациях, которая направлена на формирование знаний, умений и навыков. Главной целью дидактических игр является формирование знаний, умений и навыков учащихся.

Дидактические игры также выполняют определенные функции: обучающую, развлекательную, коммуникативную, игротерапевтическую, диагностическую, развивающую, межнациональной коммуникации, коррекции, социализации, самореализации и релаксационную.

На сегодняшний день нет единой классификации дидактических игр, поэтому их существует большое количество и все они имеют свой признак. В их основе лежат разные основания: вид деятельности учащихся, характер педагогического процесса и используемого материала, игровая методика, продолжительность, степень воздействия на учащихся, степень импровизации, характер познавательной деятельности, спектр целевых ориентации, сущностная основа игры, структурный элемент урока и т.д.

Каждая дидактическая игра имеет свою структуру. К ее элементам можно отнести дидактическую задачу, игровую задачу, игровые действия, правила игры и результаты. Также существуют определенные педагогические условия использования дидактических игр на уроке. К ним относят: организационно-педагогические, психолого-педагогические и дидактические.

В рамках анализа опыта учителей истории по использованию игрового обучения было проведено анкетирование, которое показало, что в своей деятельности не все педагоги используют игровое обучение. Чаще всего его применяют в 5–6 классах. У учителя используют различные виды и формы игровой деятельности. Частота использования игр, и место на уроке индивидуально зависит от темы урока, целей, задач, уровня подготовки и возраста детей.

Во второй главе выпускной квалификационной работы мы проанализировали различные дидактические игры, которые можно использовать на разных этапах уроках истории. Каждая из них имеет определенную цель и направлена на развитие определенных умений и навыков. Например, на этапе объяснения нового материала формируются следующие: выделять главное в тексте, делить его на части, кратко передавать суть рассказа; уметь ставить вопросы к материалу и искать необходимую информацию в различных источниках; верно излагать материал с использованием исторических терминов, и устанавливать связи между причинами и событиями; работать с изобразительными источниками и

извлекать информацию из них. На таких этапах урока как закрепление, повторение и обобщение формируются и совершенствуются следующие умения и навыки: обосновывать и аргументировать свою точку зрения; самостоятельно осмысливать материал; анализировать и обобщать факты; мыслить логически, правильно формулировать вопросы, сопоставлять ответы и приходить к правильным выводам; анализировать информацию, вычленять ложную информацию и выступать в роли экспертов; уяснять хронологическую последовательность исторических событий; работать с изобразительными источниками и извлекать информацию из них; грамотно строить предложения, связано излагать материал с использованием исторической терминологии.

Таким образом, использование игрового обучения на уроках истории в школе показывает, что данная форма работы является эффективной. Если сравнивать игровое обучение с традиционным, то можно сказать, что на таких занятиях ученики получают наиболее прочные знания, развивают свое воображение, учатся отстаивать свою точку зрения. Оно способствует появлению интереса к учебному предмету.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абдуллаева С.А. Применение инноваций в образовании как требование времени // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2016. – № 3(16). – С. 11 – 14.
2. Алексеева Н.М. Игры на уроках // Преподавание истории в школе. – 1991. – № 6. – С. 113 – 119.
3. Андриенко О.А. О необходимости применения игровых технологий обучения / О.А. Андриенко // Балканское научное обозрение. – 2019. – Т.3. – № 2(4). – С. 5-8.
4. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. Кн. для учителя. – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.
5. Ахвердов А.А. Развитие творческих способностей детей во внеурочной деятельности // Методист. – 2008. – №3. – С. 35 – 39.
6. Ахметов Н.К., Хайдаров Ж.С. Игра как процесс обучения. –Алма – Ата, 1985. – 39 с.
7. Ахметов Н.К., Хайдаров Ж.С. Учебная игра как средство формирования учебных умений. – Алма – Ата, 1985. – 205 с.
8. Баханов К.А. Театрализованные игры на уроках // Преподавание истории в школе. – 1991. – № 4. – С. 91 – 100.
9. Белобородов Н.В. Технология социального творчества учащихся // Народное образование. – 2011. – № 1. – С. 226 – 232.
10. Борзова Л.П. Дидактические игры // Преподавание истории в школе. – 2000. – №11. – С. 45 – 49.
11. Борзова Л.П. Игры на уроке истории. Методическое пособие для учителя. – М.: Владос – Пресс, 2003. – 160 с.
12. Боровая Л.П. Педагогический опыт: мастерство плюс практика // Первое сентября. – 2007. – № 13. – С. 24 – 26.
13. Букатов В.М. Театральные подмостки школьной дидактики / В.М. Букатов, А.П. Ершова // Эстетическое воспитание: опыт, проблемы, перспективы: Ежегодник Института художественного образования РАО / Редколлегия:

Павловский А.Ф., Букатов В.М., Школяр В.А.. – М.: Институт художественного образования и культурологии РАО, 2001. – С. 191 – 206.

14. Букинич С.А. Деловые игры со старшеклассниками // Преподавание истории и обществознания в школе. – 2002. – № 1. – С. 74 – 76.

15. Воронцов А.Б., Чудинова Е.В. Учебная деятельность: введение в систему Д.Б. Эльконина – В.В. Давыдова. – М.: Издатель Рассказов А.И., 2004. – 303 с.

16. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте: Психологический очерк: Книга для учителя. – 3-е издание. – М.: Просвещение, 1991. – 93 с.

17. Газман О.С. В школу с игрой: Кн. для учителя / О.С. Газман, Н.Е. Харитоновна. – М.: Просвещение, 1991. – 96 с.

18. Газман О.С. Каникулы: Игра, воспитание. – М., 1988. – С. 6 – 12.

19. Гин А. Приемы педагогической техники: Свобода выбора. Открытость. Деятельность. Обратная связь. Идеальность. Пособие для учителя. – М.: Вита – Пресс, 2009. – 112 с.

20. Грозберг Г.П. Исторические игры на уроках в 5 кл. // Преподавание истории в школе. – 1978. – № 3. – С. 103 – 105.

21. Губанова Т.М. Опыты мыследеятельностной педагогики: Методическое пособие. – М.: Пайдейя, 1998. – 296 с.

22. Губаренко О.М. Игровые формы уроков истории / О.М. Губаренко // Преподавание истории и обществознание в школе. – 2001. – № 9. – С. 22 – 24.

23. Дайри Н.Г. Обучение истории в старших классах: Познавательная активность учащихся и эффективность обучения. – М.: Просвещение, 1988. – 256 с.

24. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. – М.: Педагогическое общество России, 2008. – 128 с.

25. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: методическое пособие / М.Г. Ермолаева. – Санкт – Петербург: КАРО, 2008. – 122 с.

26. Занько С.Ф., Тюников Ю.С., Тюнникова С.М. Игра и учение. Теория, практика и перспективы игрового общения. – М.: Владос, 1992. – 330 с.
27. Запорожец Н.И. Развитие умений и навыков учащихся в процессе преподавания истории (5 – 8 кл.). – М.: Просвещение, 1992. – 287 с.
28. Иванова А.Ф. Нетрадиционные формы работы на уроках // Педагогика. – 1994. – № 8. – С. 28 – 30.
29. Кальней В. А., Милешкина Е. Н. Тенденции развития игровых технологий в профессиональной подготовке специалистов СПО // Вестник Федерального образовательного учреждения высшего профессионального образования «Московский государственный агроинженерный университет им. В. П. Горячкина»: электронный журнал. — 2014 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/tendentsii-razvitiya-igrovyyh-tehnologiy-v-professionalnoy-podgotovke-spetsialistov-spo/viewer> (дата обращения: 12. 01. 2021)
30. Клименко А.В. Брэйн–ринг по истории в школе // Преподавание истории в школе. — 2001. – № 7. – С. 36 – 38.
31. Коджаспирова Г.М. Педагогический словарь: для студентов высш. и сред. пед. учеб. Заведений / Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров. – 2–е изд., стер. – М.: Academia, 2005. – 173 с.
32. Козлова И.А., Виницкая А.Д., Сорокина З.С. Игры на уроках истории // Преподавание истории в школе. – 1989. – №4. – С. 129 – 132.
33. Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М.: Владос – пресс, 2001. – 252 с.
34. Короткова М.В., Студеникин М.Т. Методика обучения истории в схемах, таблицах, описаниях // Практическое пособие для учителей. – М.: Владос, 1999. – 192 с.
35. Короткова М.В., Студеникин М.Т. Практикум по методике преподавания истории в школе. – М., 2000. – 191 с.
36. Кочетков Н.С. Нестандартные уроки в школе. История. – Волгоград – 2002. – 80 с.

37. Крупская Н.В. Педагогические сочинения. Том 3: Обучение и воспитание в школе. – М.: Изд-во АПН, 1959. – 798 с.
38. Кукушин В.С. Теория и методика обучения / В.С. Кукушин. – Ростов н/Д.: Феникс, 2005. – С. 206 – 209.
39. Кулагина Г.А. Сто игр по истории: Пособие для учителя. – 2-е изд., доп. и перераб. – М.: Просвещение – 1983. – 240 с.
40. Кучерук И.В. Учебные игры как средство активизации познавательной деятельности учащихся на уроках истории СССР (VIII класс) – М.: Просвещение, 1991. – 15 с.
41. Леонтьев А.Н. Становление психологии деятельности: Ранние работы / А.Н. Леонтьев; Под ред. А.А. Леонтьева [и др.]. – М.: Смысл, 2003. – 439 с.
42. Лернер И.Я. Развитие мышления учащихся в процессе обучения истории. Пособие для учителей. – М.: Просвещение, 1982. – 191 с.
43. Макаренко А.С. Некоторые выводы из педагогического опыта. – Т.5 – М.: Просвещение, 1985. – 336 с.
44. Манн Б.Б. Школьный исторический театр // Преподавание истории в школе. – 1993. – № 3. – С. 34 – 39.
45. Менджерицкая Д.В. Роль творческой игр в знакомстве детей с окружающей жизнью // Дошкольное воспитание. – 2008. – № 6. – С. 15 – 20.
46. Методическая копилка. Игры для урока истории, 5-8 классы [Электронный ресурс] URL: [http://school46.tgl.ru/sp/pic/File/PDF/Metodicheskie dokumenty/metodicheskaya kopilka_igr_po_istorii_5-8_klass.pdf](http://school46.tgl.ru/sp/pic/File/PDF/Metodicheskie_dokumenty/metodicheskaya_kopilka_igr_po_istorii_5-8_klass.pdf) (дата обращения: 13.05.2021)
47. Методическая разработка исторической игры "Блеф-клуб" [Электронный ресурс] URL: <https://urok.1sept.ru/articles/598762> (дата обращения: 13.05.2021)
48. Методическая статья на тему: "Игры на уроках истории" [Электронный ресурс] URL: <https://infourok.ru/metodicheskaya-statya-na-temu-igri-na-urokah-istorii-970093.html> (дата обращения: 15.05.2021)

49. Методические разработки. Обучающие игры на уроках истории [Электронный ресурс] URL: <https://multiurok.ru/files/metodicheskie-razrabotka-obuchaiushchie-igry-na-ur.html> (дата обращения: 15.05.2021)
50. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы международной научной конференции. – Т.1. – Челябинск: Два комсомольца, 2011. – С. 145 – 168.
51. Мухина В.С. Детская психология: Учеб. для студентов пед. ин-тов – 2. изд. – М.: Апрель пресс: ЭКСМО–Пресс, 1999. – 352 с.
52. Озерский И.З. Начинающему учителю истории: Из опыта работы. – М.: Просвещение, 1989. – 208 с.
53. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений/ А.П. Панфилова. – М.: Издательский центр «Академия», 2009. – с. 108 – 113.
54. Педагогический энциклопедический словарь / Гл. ред. Б.М. Бим–Бад. – М.: Большая рос. энцикл., 2002 с. – 527 с.
55. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учеб. пособие – М.: Рос. пед. агенство, 1996. – 269 с.
56. Репринцева Е.Л. Педагогические игры: теория, история, практика. – Курск: Изд–во Курск. гос. ун-та, 2005. – 421 с.
57. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. – М., 2012. – 705 с.
58. Сайт учителя истории и краеведения. Игра на уроках истории [Электронный ресурс] URL: <http://strizhak-yuliya.ru/igry-na-urokakh-istorii> (дата обращения: 18.05.2021)
59. Сайт учителя истории и обществознания. Игра на уроках истории [Электронный ресурс] URL: <http://www.sosh8-gkan.edu21.cap.ru/?t=hry&eduid=5605&hry=53497/128739/128741/128742> (дата обращения: 18.05.2021)
60. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – М.: Педагогика, 2009. – 289 с.

61. Селевко Г.К., Басов А.В. Новое педагогическое мышление: педагогический поиск и экспериментирование, Ярославль, 1991. – 71 с.
62. Семенов В.Г. Динамическая классификационная модель игры. – Киев, 1984. – 325 с.
63. Семенов В.Г. Методические рекомендации по организации учебно – технических и деловых игр. – Екатеринбург: Деловая книга, 1999. – 289 с.
64. Сергеева И.С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников: методические рекомендации / И.С. Сергеева, Ф.С. Гайнуллова. – М.: КНОРУС, 2016. – 112 с.
65. Словарь педагогического обихода / Под ред. проф. Л.М. Лузиной. Псков: ПГПИ, 2003. – 71 с.
66. Спиваковская А.С. Игра – это серьезно. – М.: Юнити, 1981. – 212 с.
67. Стрелова О.Ю. Современный урок истории // Преподавание истории и обществознания в школе. – 2009. – № 1. – С. 28 – 32.
68. Тарасова Н.В. Игры по истории средних веков // Преподавание истории в школе. – 2007. – № 3. – С. 15 – 17.
69. Ушинский К.Д. Собрание сочинений. Т.1. / редкол.: А.М. Еголин (гл. ред.), Е.Н. Медынский и В.Я. Струминский; [сост. и подгот. к печати В.Я. Струминский] – Акад. пед. наук РСФСР, Ин–т теории и истории педагогики. – М.: Изд–во Акад. пед. наук РСФСР, 1948. – 738 с.
70. Федорчук И.А. История: Интеллектуал. игры для школьников – Ярославль: Акад. развития: Академия К, 1998. – 175 с.
71. Хейзинга Й.А. Человек играющий. В тени завтрашнего дня. – М.: Юнити, 2009. – 212 с.
72. Шкарина И.Б. Применений информационных технологий в учебном процессе // Преподавание истории в школе. – 2003. – № 9. – С. 44 – 45.
73. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994. – 240 с.
74. Эльконин Д.Б. Игра, ее место и роль в жизни и развитии детей // Дошкольное воспитание. – 1976. – № 5. – С. 17 – 24.

75. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Книга по Требованию, 2013. – 228 с.
76. Юдин В.В. Концепция педагогической технологии (элементы теории) // Педагогические технологии. – 2007. – № 1. – С. 37 – 45.
77. Янковский Н.К. Дидактическая игра как средство развития творческой активности школьников [Электронный ресурс] / Н.К. Янковский// Электронная газета «Биология». – 2000. – № 14. – Режим доступа: <https://bio.1sept.ru/article.php?ID=200001403> (дата обращения: 21. 03. 2021)

Приложения

Приложение 1

АНКЕТА

Уважаемый педагог! Просим Вас ответить на следующие вопросы анкеты:

ФИО.

Название образовательной организации.

Укажите Ваш опыт работы в сфере образования.

1. Используете ли Вы игровое обучение на уроках истории?

а) да;

б) нет.

2. Если Вы их не используете, то объясните почему.

3. В каких классах Вы чаще всего используете игровое обучение?

4. Какие виды игровой деятельности Вы используете на уроках истории?

а) игры без сюжета;

- б) игры с прописанным сюжетом;
- в) сюжетно-ролевые;
- г) другой вариант

5. На каких этапах урока Вы используете игровое обучение?

6. Какие формы организации учебной деятельности обучающихся Вы используете во время проведения игр?

- а) фронтальный;
- б) групповой;
- в) индивидуальный;
- г) другой вариант

7. Как часто Вы включаете игры в учебный процесс?

- а) очень редко;
- б) редко;
- в) часто;
- г) очень часто.

8. Можете ли Вы назвать преимущества и (или) недостатки использования игр на уроках истории?

Конспект урока на тему «Восстание Спартака»

Класс: 5

Тип урока: открытие нового знания

Уровень подготовленности класса: разноуровневый

Цели урока:

I. Предметные:

Познавательные:

1) определить причины восстания Спартака и познакомить учащихся с ходом; 2) раскрыть особенности жизни гладиаторов; 3) подвести учащихся к пониманию причин поражения восстания.

Практические:

1) дать определение термину «восстание»; 2) продолжить работу по формированию умения анализировать текст учебника и извлекать информацию из содержания визуального исторического источника (изображение гладиаторов); 3) работать над умением использовать приемы исторического анализа (раскрытие причинно-следственных связей).

II. Метапредметные:

1) самостоятельно обнаруживать и формулировать учебную проблему; 2) планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; 3) оценивать результат работы; 4) развитие логического мышления при работе с текстами, дидактическими заданиями.

III. Личностные:

1) обрести мотивацию к изучению нового материала; 2) осознавать важность изучения истории; 3) формирование представлений о восстании Спартака как значимом событии во всемирной истории.

Методы преподавания знаний

1. Слово учителя в сочетании с беседой.

2. Самостоятельная работа (работа с текстом учебника и историческими источниками).

Методы закрепления знаний

1. Кроссворд.

Методы контроля знаний

1. Фронтальный опрос.

Методы формирования умений

1. Выделение важной информации из различных исторических источников.

Формы организации учебной деятельности обучающихся на уроке:

1. Фронтальная.
2. Индивидуальная.

Средства обучения

1. Текст учебника.
2. Дидактический материал.

План урока

1. Организационный момент — 1 мин.
2. Открытие нового знания — 22 мин.
3. Закрепление изученного материала — 10 мин.
4. Итоги урока — 5 мин.
5. Постановка домашнего задания — 1 мин.
6. Рефлексия — 1 мин.

Литература:

1. Учебник Вигасин А. А., Годер Г. И., Свенцицкая И. С. История древнего мира. Учебник для 5 класса. - М., Просвещение, 2013.
2. Древний мир. Книга для чтения по истории / Под ред. В.П. Буданова. - М.: АСТ, 2006.
3. Ян В. Спартак / Василий Ян. - Санкт-Петербург: Азбука-классика, 2006.

ХОД УРОКА

I. Организационный момент.

Учитель приветствует учащихся, создает рабочую атмосферу, проверяет готовность рабочего места учеников.

II. Объяснение нового материала.

- Ребята, предлагаю вам послушать небольшое стихотворение и подумать, о ком написаны эти строки?

Он родился свободным под отеческим кровом,

Но в железные цепи был врагами закован.

Он теперь на чужбине, он теперь не свободен-

Никогда не увидит он родные просторы. (раб)

- Кто такой «раб»? (Раб – несвободный, бесправный человек, который наряду с орудиями труда являлся собственностью своего хозяина-рабовладельца)

- В Древнем Риме было распространено рабство. Рабы были у каждого уважающего себя римлянина. Их называли «говорящим орудием».

- Давайте вспомним материал, который мы проходили на прошлом уроке:

1) Чем был встревожен Тиберий Гракх, проезжая по Италии?

2) Что он предпринял, став народным трибуном?

3) Удалось ли этот закон исполнить?

Можно сделать вывод, что разорение землевладельцев продолжалось, количество рабов не уменьшалось, а даже росло, ни в одной стране мира не было такого числа рабов и такой жестокой эксплуатации, как в Древнем Риме.

- Подумайте, к какому результату может привести такое бесчеловечное отношение к рабам? (восстание)

- Ребята, а что такое восстание? (Восстание – высшая форма борьбы за освобождение или смену власти). (запись)

- Сегодня на уроке мы будем говорить о восстании. Но нам нужно узнать, а кто же восстал?

- Скажите, что изображено на нашем рисунке? (бой гладиаторов) (Приложение 1)

- Кого называли гладиаторами? (Гладиатор – это сильные и ловкие рабы, в Древнем Риме, обученные владеть оружием, которые сражались между собой на забаву публики на специальных аренах).

С середины III века до н.э. Рим ведет активную завоевательную политику. В результате, которой в Римском государстве появилось большое количество дешевых рабов. Они были оторваны от дома, семьи, родной земли и были очень несчастны.

– А о чем они могли мечтать? (О свободе.)

– Как могли рабы отстаивать свое право на свободу? (побеги, неповиновение, восстание).

– Кто возглавил это восстание? Разгадайте ребус (Приложение 2)

– Как вы думаете, какова тема нашего занятия? (Восстание Спартака).

– Какие цели урока должны сегодня решить? (Восстание: даты, участники, формы борьбы, причины восстания, поход восставших, причины поражения.)

– Итак, кто же такой Спартак?

– Спартак родился во Фракии. Он сражался против римлян, попал в плен и за свою храбрость был зачислен в легион, где проявил отвагу. За отличия в войне против Митридата был назначен деканом – начальником отряда из десяти человек и заслужил почетную награду – гражданский венок. Когда римляне снова начали войну против фракийцев, Спартак бежал и стал сражаться в рядах своих соотечественников против римлян. Раненый он снова попал в плен к своим врагам; смертная казнь, предписанная законом, была заменена ему службой гладиатором. Спартак превосходил своих соперников по силе и ловкости, участвовал более чем в ста боях и ни разу не

был серьезно ранен. Спартак заслужил себе великую славу во всех амфитеатрах Италии.

– А теперь выясним, почему же произошло восстание Спартака? Мы не будем пользоваться учебником, а изучим эти причины путем анализа исторического документа.

Работа с историческим документом. (Приложение 3)

Вопросы к документу:

– Назовите автора документа (Плутарх)

– В каком городе находилась школа гладиаторов, о которой рассказывает автор? (Капуя)

– Кому принадлежала эта школа? (Лентулу Батиату, частная школа).

– Предположите, богат ли был владелец гладиаторской школы, почему? (Богатый человек, т.к. покупка и содержание большого числа гладиаторов требовало больших денег).

– Гладиаторы из каких государств находились в школе гладиаторов? (галлы, фракийцы и др.)

– Как хозяин обращался со своими рабами? (жестокое обращение, насильственное привлечение к гладиаторским боям).

– Были ли довольны рабы своим положением? Что они предприняли? (нет, они устроили заговор и собрались бежать).

– Много ли гладиаторов содержалось у хозяина школы? (много, т.к. 200 из них (а это значит не все) собрались устроить побег).

– Почему не всем гладиаторам удалось бежать? (заговор раскрыт по доносу).

– Сколько рабов бежали? (78 человек)

– Чем были вооружены беглецы? Предположите, почему они не смогли взять оружие, с которым выходили в бой? (вооружены ножами и вертелами, оружие для боя не хранилось у гладиаторов).

– Можно ли сказать, что школа Капуи была не единственной в Италии? Почему? (рабы ограбили повозки, доставлявшие гладиаторское снаряжение в другие школы гладиаторов).

– Как автор документа относится к Спартаку, а как к хозяину рабов. Ответьте словами из документа. (К Спартаку относится с уважением, т.к. называет его человеком, который отличался не только выдающейся отвагой и физической силой, но по уму и доброте душевной стоял выше своего положения..., а к хозяину отрицательно, т.к. говорит о его жестоком отношении к рабам).

– Найдите в тексте документа причины, по которым рабы совершили побег? (Насильственное держание рабов в школе гладиаторов. Несправедливое и жестокое обращение хозяина по отношению к рабам)

– Итак, беглецы сразу же покинули Капую. Лагерь они устроили на вершине вулкана Везувий, куда стали сбегаться рабы из окрестных имений. Армия Спартака быстро росла. Восставшие выбрали руководителей Крикса, Эномая и Спартака, из которых первым был Спартак.

Встревоженный сенат послал трехтысячное войско против восставших. Взобраться на Везувий можно было единственным путем – по узкой крутой тропинке. Со всех сторон виднелись отвесные, гладкие скалы, густо заросшие диким виноградом. Подойдя к подножию Везувия консул произнес: «Подлый сброд в ловушке!» и приказал разбить лагерь. Днем и ночью римляне стерегли тропинку, полагая, что голод и жажда заставят рабов покинуть вершину горы.

Но Спартак совершил неслыханный по дерзости план. По лестницам, сплетенным из виноградных лоз, рабы с огромной высоты спустились по скалам вниз и ударили по римлянам, которые вынуждены были бежать.

После победы у подножия Везувия, восставшие захватывали и грабили имения и города, повсюду освобождая рабов, из которых и была создана боеспособная армия. Прежде всего, Спартак приказал ковать оружие, а гладиаторы обучали рабов военному искусству.

Как на тяжелейшую войну Сенат отправил на войну со Спартакoм сразу двух консулов.

Спартак двигался к Альпам. Красс, один из консулов его опередил и встал на пути, а другой догонял сзади. Тогда рабы внезапно повернули назад и первыми нанесли удар. Римляне не ожидали нападения и были разгромлены, разгромлено и войско второго консула.

Направляясь к Альпам, Спартак планировал, переправившись через них дать каждому рабу вернуться домой, но его планы изменились, он повернул свое войско на юг и рабы подошли к проливу, отделявшему Италию от Сицилии. Однако, часть восставших рабов все же переправившись через Альпы вернулась на Родину. Численность рабской армии стала значительно меньше.

Спартак намеревался объединить свои силы с силами сицилийских рабов и сокрушить мощь Римской империи. Здесь Спартак встретился с пиратами, которые за золото готовы были переправить рабов на Сицилию.

– Откройте ваши учебники на стр. 249, прочитайте 4 пункт и ответьте на вопросы:

– Как римлянам удалось заточить в ловушку армию Спартака? Ответьте словами из текста учебника.

– Что предложил Спартак своим товарищам?

– Что помешало армии Спартака переправиться через укрепления Красса?

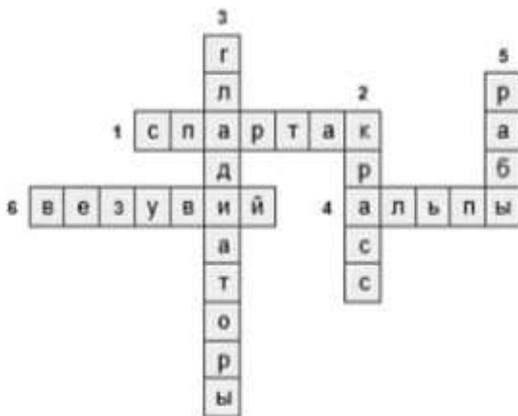
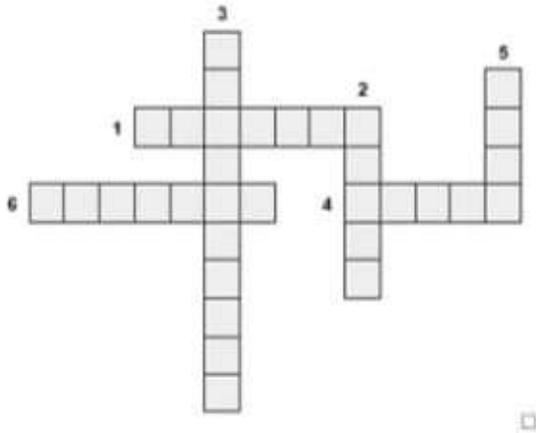
– На помощь Крассу сенат вызвал полководцев со своими легионами: Помпея и Лукулла. Тогда Спартак решил напасть на самого Красса. Произошла грандиозная битва, в ходе которой Спартак был ранен в бедро дротиком, но сражался, выставив вперед щит, пока не пал. Восстание было жестоко подавлено. Участники были казнены.

– Как вы думаете, почему войско Спартака потерпело поражение? (Неопытность воинов армии Спартака, отсутствие четкого плана действий восставших и обман пиратов).

III. Закрепление изученного материала.

- А сейчас мы вспомним основные моменты сегодняшнего урока с помощью кроссворда.

1. Раб, возглавивший одно из крупнейших восстаний рабов в Италии в I в. до н.э.
2. Полководец, который «запер» Спартака с армией на юге Италии.
3. Рабы-воины.
4. Горы, делящие Италию на Цизальпийскую и Трансподанскую.
5. Люди, находящиеся в неволе и прислуживающие хозяевам.
6. Вулкан, где восставшие рабы устроили лагерь.



IV. Итоги урока

- Давайте подумем, в чем же историческое значение восстания Спартака?

Вывод: после подавления восстания рабовладельцы были вынуждены пойти на ряд уступок:

- раб имеет право на жизнь;
- раб имеет право на своё имущество;
- содержание рабов улучшилось.

Значение восстания рабов под предводительством Спартака состоит ещё и в том, что восстание привело к полному изменению аппарата управления государством, приведя к власти триумвират консулов.

V. Постановка домашнего задания. |

Цель вашей работы дома – усвоить причины, ход и последствия восстания Спартака, а также роль этого события в дальнейшей судьбе Древнего Рима. В этом вам помогут материалы учебника (параграф 51), вопросы на стр. 250-ой и записи в тетради. К следующему уроку вы должны будете свободно воспроизводить материал по записям.

VI. Рефлексия.

- Что вы узнали нового?
- Какие цели мы ставили себе в начале урока?
- Каковы результаты нашей работы?
- С какими трудностями вы столкнулись?

Приложение к конспекту урока

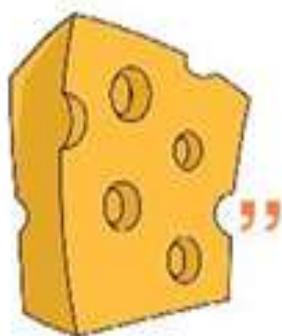
Приложение 1

«Бой гладиаторов»



Приложение 2

«Ребус»



Работа с историческим источником

Плутарх. Марк Красс, 8-11

... Восстание гладиаторов, сопровождавшееся разграблением всей Италии и известное так же под названием спартаковой войны, было вызвано следующими обстоятельствами. Некий Лентул Батнат содержал в Капуе школу гладиаторов, большинство которых родом были галлы и фракийцы, попавшие в школу не за какие-нибудь преступления, но исключительно вследствие несправедливости хозяина, насильно заставившего их учиться ремеслу гладиаторов. Двести из них стоворились бежать; заговор был раскрыт по доносу, но семьдесят восемь человек, заранее узнавшие об этом, все же успели бежать, запасшись захваченными где-то кухонными ножами и вертелами. По пути они встретили несколько повозок, которые везли в другой город гладиаторское снаряжение, расхитили груз и вооружились... гладиаторы выбрали себе трех предводителей, первым из которых был Спартак..., человек, который отличался не только выдающейся отвагой и физической силой, но по уму и доброте душевной стоял выше своего положения и судьбы... Рассказывают, что однажды, когда Спартак впервые был приведен в Рим на продажу, видели, что вокруг лица спящего Спартака обвилась змея. Жена Спартака... пророчествовавшая... объявила, что это знак предуготовленной ему великой и грозной власти, которая приведет его к злополучному концу. Она и теперь была с ним, сопровождая его в бегстве...