

Краснощёкова Н.Н., учитель истории МОУ
«СОШ №12» г.о. Ангарск, Иркутская обл.

Игры на основе копилочек как метод актуализации знаний на уроках истории.

Введение

Опыт показывает, что пройдя тему, учащиеся стараются сразу выбросить её из головы. Я предположила, что игры на основе копилочек, пополняемых с каждой новой темой, позволят удерживать в памяти знания об исторических личностях и событиях, с ними связанных. Игры с копилками позволяют запоминать личностей, объединяя их в группы по какому-либо признаку, другими методами это сделать сложно.

Цель: оставить в «оперативной» памяти учащихся информацию, необходимую каждому образованному человеку, не путём зазубривания, а в игровой форме.

Задачи:

- Облегчить процесс усвоения знаний;
- Повысить мотивацию запоминания исторических личностей и событий;
- Разнообразить формы проведения уроков;
- Выработать навык работы с признаками, присущими людям, оставившим след в истории.

Условия применения: **7 класс**, в рамках программ: Юдовская А. Я., Баранов П. А., Ванюшкина Л. М. – «Новая история» и А. А. Данилов, Л. Г. Косулина «История России»; **6 класс**, в рамках программы: Ведюшкин В. А. «История средних веков».

Описание методики

Задание, упражнение, процедура	Что делает учитель	Что делают дети	Время, порядок работы	Рекомендации, установки	Что получается в результате
6 класс					
Игра «Мои друзья». Задания: «Мои друзья – правители»; «Мои друзья – франки»; «Мои друзья – те, кто имеет отношение к религии» (это нужно доказать!); «Мои друзья – англичане»; «Мои друзья – те, кто имеют отношение к искусству»; «Мои друзья – воины» и др.	Создаёт копилку личностей, которых уже изучили на уроке. Раздаёт карточки с именами (одну, а по мере накопления – 2, 3). Создавать копилки на уроке – нет резерва времени (2 часа в неделю и огромный массив материала), поэтому рациональнее, на мой взгляд, давать детям на уроке уже готовые карточки	Вспоминают (можно с учебником и тетрадью – ведь цель не проверить знания, не контроль, а помочь запомнить) – что за личности им попались, какими признаками они обладают (место, время жизни, сфера деятельности, особенности, участниками каких исторических событий они были)	Начало урока (вхождение в урок, сразу заинтересовать) или конец урока (способ снять усталость).	Первые такие уроки у меня прошли «комом», поэтому первое впечатление - не получается, ничего не помнят, не понимают сути игры и задания. Однако после анализа причин («не достаточно понятно объяснила, это новый для детей метод»), со 2-3 урока формируется навык и всё идёт удачнее.	При регулярном использовании дети точно знают – где в учебнике и тетради найти информацию - это полезный навык. Со временем запоминают личности и события, черты, их объединяющие.
Работа с копилкой «Повинности крестьян»	Составляет копилку. Эмоционально объясняет ученикам положение средневековых крестьян,	Анализируют полученные карточки, выделяют признак и делят их на две группы по этому признаку.	После объяснения нового материала.	Заготовить набор повинностей как можно более	Ребята сами увидят что повинности чётко делятся на «существительные»

Задание, упражнение, процедура	Что делает учитель	Что делают дети	Время, порядок работы	Рекомендации, установки	Что получается в результате
	с целью вызвать сочувствие и протест против несправедливости.			разнообразных – чтоб на каждую парту достался свой набор, и у всех была возможность подумать самостоятельно, а не сделать как у «соседей». Образец копилки – ниже.	(то, что крестьянин должен отдать) и «глаголы» (то, что крестьяне должны сделать). Получается две группы повинностей – Оброк и Барщина. Поскольку это только что объяснялось на уроке – это понятно и легко делать, справляются (с некоторой помощью учителя) даже слабые ученики
7 класс					
Игра «Мои друзья» - тот же принцип, что и с 6 классом. Дополнительные варианты такие: «Мои друзья – мореплаватели»; «Мои друзья – гуманисты»; «Мои друзья – деятели эпохи Возрождения»;	Составляет и пополняет копилку.				

Задание, упражнение, процедура	Что делает учитель	Что делают дети	Время, порядок работы	Рекомендации, установки	Что получается в результате
«Мои друзья – деятели Просвещения»; «Мои друзья» - Реформацией» «Мои друзья – деятели Великой Французской революции» и др.					
Игра «Беру тебя с собой»	Объясняет эту новую игру. Присваивает себе роль исторической личности (например, Монтесума) и просит называть других личностей, у которых есть какое-либо с ним сходство.	Самостоятельно вспоминают личности и их признаки, называют, пытаются определить признак, по которому я беру их с собой. Например, если речь идёт о Монтесуме, то стремятся называть правителей, а поскольку я беру из всех правителей только Вашингтона (а не европейских правителей, которых они массово называют), а также беру Дж. Кабота, который не правитель, а мореплаватель, то на определённом этапе игры можно попросить всех	В начале или конце урока.	Несколько уроков «до» играем в «Мои друзья», это формирует навык работы с копилками, запоминания личностей и их признаков. Лучше играть в «Беру тебя с собой» в конце четверти, когда уже «накоплено» знание многих личностей.	Повышается интерес к личностям, они так или иначе запоминаются, просто благодаря тому, что память к ним чуть ли не каждый урок обращается.

Задание, упражнение, процедура	Что делает учитель	Что делают дети	Время, порядок работы	Рекомендации, установки	Что получается в результате
		вышедших к доске ещё раз представиться – и тогда дети догадываются, что всех связывает то, что они имеют отношение к Америке. Это пример, личность и признак можно загадать любой.			

Проблемы

Сильные ученики охотно участвуют в игре, легко ориентируются в личностях и их признаках. А вот повысить мотивацию слабых учеников и «среднячков» с помощью игр не удалось. Знание и запоминание материала осталось у них на довольно низком уровне, охотно принимая участие в игре они надеются «на удачу», а не на знание, и поэтому не стараются усваивать материал.

Чтобы решить эту проблему, можно попробовать разработать памятку (можно вместе с детьми) «Как запомнить историческую личность» (событие, памятник и др.) – по каким признакам.

Выводы

Игры с копилками помогают «оживить» урок, улучшают навык работы с учебником, сильным ученикам позволяют легче запоминать материал, выделять признаки, запоминать группы личностей, объединённых разными признаками. Результаты пока не могу считать удовлетворительными, необходимо продолжать искать пути повышения мотивации.

Комментарий руководителя эксперимента

Если не считать работы, сделанные в рамках ТРИЗ-эксперимента в 1991-2001 годах в Петрозаводске, на наших площадках это – первая методическая разработка по предмету гуманитарного цикла. Игровые тренинги использовались, в основном, в начальной школе. В работе есть полезный материал для преподавателей истории, который можно использовать практически в готовом виде.

Однако стоит задаться вопросом: почему игровые тренинги, которые обычно используются для повышения познавательной мотивации, в данном случае не выполняют эту роль, по крайней мере, в отношении слабых учеников. На мой взгляд, причина – в недостаточной предварительной обработке материала детьми. У слабых учеников не сформировалась когнитивная схема изучения объекта (то, что мы упрощенном виде представляем как паспорт объекта), они не могут достать необходимую информацию (например, об исторической личности), потому что просто не знают, что должны искать в тексте.

В этой ситуации имеет смысл потратить время на более глубокую обработку текста на уроках изучения темы. Технологии работы с текстом разработаны еще недостаточно, поэтому для учителя здесь будет много новизны. Имеет смысл обратить внимание на использование системного оператора для анализа описанных в тексте объектов и событий, на применение метода интеллект-карт, на классификационные игровые вопросы (по типу «Мои друзья»), применительно к самому учебному текстам («найдите все фрагменты, где говорится о конкретных людях, найдите фрагменты, где говорится о действиях людей, о биографических сведениях» и т.п.). По этой же причине мне представляется более эффективным сбор копилки самими детьми.

У сильных учеников материал уже эмоционально принят, поэтому они играют с интересом к самому материалу. Слабые равнодушны к материалу, а значит, играют с интересом к игре (к правилам, к результату – победе). Когда копилку собирают дети, каждый ученик неизбежно присваивает информацию, связанную хотя бы с одним объектом (исторической личностью, повинностью и т.п.). Потом, в игровых тренингах, он этот свой объект сопоставляет с остальными, и получается, что его единственный объект, как буксир, вытаскивает интерес к другим объектам. В описанном случае этого не происходит.

Конечно, все сказанное выше надо проверять – это всего-лишь предположение, т.к. мне практически не приходилось строить исследования от объекта на материале уроков истории. Пожелаем автору удачи!

Приложение 1. Набор карточек для копилки «Оброк и барщина»

Сеять пшеницу на поле господина	Свозить и ссыпать зерно в закрома сеньора	Выплатить сеньору 100 сантимов за полгода
Косить сено на лугу сеньора	Делать вино сеньору	Выплатить сеньору 2 золотые монеты
Жать серпами пшеницу на поле сеньора	Сеять осенью озимые на полях сеньора	Отдать сеньору овцу на Рождество
Давить виноград на прессе сеньора	Починить мост к замку сеньора	Отдать сеньору поросёнка на Пасху
Молоть муку на мельнице сеньора	Ремонт дороги к замку сеньора	Отдать сеньору 10 мешков муки в год
Перевозить грузы сеньора	Платить сеньору за своё право вступить в брак	Отдать сеньору бочку вина в октябре
Три дня в неделю работать на поле господина	Отдать сеньору корову	Отдать сеньору 10 кв. метров полотна
Сеять яровые культуры на поле сеньора весной	Платить сеньору за вступление в права наследства	Выплатить сеньору 5 серебряных монет
Раз в месяц работать на поле сеньора	Заготавливать сеньору сено	Отдать сеньору 4 гуся
Вскапывать землю на поле сеньора	Молотить цепями созревшие колосья на поле сеньора	Отдавать сеньору 20 куриных яиц в месяц

Ухаживать за виноградником сеньора	Отдать сеньору 5 горшков молока	Отдать сеньору фунт масла
Отдать сеньору мешок пшеницы и мешок ржи	Отдать сеньору бочонок мёда	

Приложение 2. Набор карточек для копилки «Исторические личности.**Средние века. 6 класс»**

Уотт Тайлер	Генрих V	Боккаччо	Карл Великий
Саладин	Иван Александр	Иоанн II	Лейв Счастливый
Ян Жижка	Мухаммад	Донателло	Боттичелли
Фридрих I Барбаросса	Карл Мартелл	Зоя (Софья) Палеолог	Филипп IV Красивый
Король Артур	Гильом Каль	Карл VI	Карл Лысый
Кирилл	Феодора	Урбан II	Джотто
Мефодий	Ян Гус	Эйрик Рыжий	Милош Обилич
Данте Алигьери	Осман	Алкуин	Стефан Душан
Иоганн Гуттенберг	Жанна Д' Арк	Юстин	Константин XI

Петрарка	Карл протоватый	Пипин Короткий	Юстиниан
Сигизмунд	Баязид I Молниеносный	Хлодвиг	Вильгельм Завоеватель
Эдуард III	Лотарь	Карл VII	Людовик IX Святой
Мехмед II Завоеватель	Торкемада		

Приложение 3. Набор карточек для копилки «Исторические личности.**Новое время. 7 класс»**

Леонардо да Винчи	Мартин Лютер	Френсис Бэкон
Паоло Тосканелли	Хогарт	Джон Кабот
Микеланджело Буонарроти	Бартоломеу Диаш	Эразм Роттердамский
Жак Луи Давид	Томас Мор	Фернан Магеллан
Альбрехт Дюрер	Вольфганг Амадей Моцарт	Бомарше
Мария Кровавая	Питер Брейгель Старший	Джордж Вашингтон
Франсуа Рабле	Людовик XIV (Король- Солнце)	Бенджамин Франклин
Людвиг Ван Бетховен	Даниэль Дефо	Марат
Вольтер	Генрих VIII	Шарлота Корде

Дени Дидро	Галилео Галилей	Максимилиан Робеспьер
Исаак Ньютон	Жан Кальвин	Дантон
Рафаэль Санти	Джордж Локк	Наполеон Бонапарт
Васко да Гама	Екатерина Медичи	Америго Веспуччи
Писарро	Иоганн Себастьян Бах	Кортес
Шиллер	Жан Жак Руссо	А. Н. Радищев
Шарден	Френсис Дрейк	Рене Декарт
Генрих 9(Энрике) Мореплаватель	Христофор Колумб	Уильям Шекспир
Генрих IV (Наваррский)	Гёте	Джонатан Свифт
Филипп II	Николай оперник	Кардинал Ригшелье

Елизавета I	Монтескье	Карл IX
Ватто	Игнатий Лайола	Васко Нуньес де Бальбоа
Мигель де Сервантес Сааведра	Джордано Бруно	Новиков Н. И.
	Адам Смит	Буше