|  |  |
| --- | --- |
|  | **Творогова Галина Владимировна**  учитель истории и обществознания  МКОУ «Залининская средняя  общеобразовательная школа»  Октябрьского района  Курской области |

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

**КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ СПОСОБ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ К ЕГЭ ПО ИСТОРИИ**

ЕГЭ по истории требует серьёзной подготовки. Без уверенных, твёрдых знаний исторического материала сдать успешно экзамен очень сложно. Участники экзамена по истории должны понимать суть ключевых событий, знать даты, основные термины и понятия исторической науки, знать исторические персоналии и определять наиболее значимые результаты деятельности исторических личностей, а также хорошо разбираться в истории культуры России, уметь работать с исторической картой и историческими источниками. Именно большой объем информации и пугает школьников. К тому же угроза не сдачи ЕГЭ несет большую эмоциональную нагрузку на родителей и школьников. Дети начинают сомневаться в своих способностях, а некоторые могут даже отказаться от сдачи экзамена, избегая проблем и разочарования. На мой взгляд, задача учителя состоит в том, чтобы сформировать позитивное отношение обучающихся и их родителей к единому государственному экзамену и развивать у школьников устойчивый интерес к подготовке и сдаче ЕГЭ по истории.

Существует множество способов подготовки к экзамену, но есть еще один, который позволяет исторический материал усваивать быстрее, интереснее и эффективнее. Это дидактические игры, интерес к которым в последнее время значительно возрос.

### Использование дидактических игр на уроках истории помогает решать множество задач:

развитие познавательного интереса к истории, а значит игра облегчает процесс усвоения знаний;

глубокое усвоение материала даже слабоуспевающими учащимися;

мотивирует познавательную активность;

способствует развитию всех психических качеств (память, мышление, внимание, восприятие, интерес);

создание условий для самовыражения личности;

повышение творческого потенциала учащихся;

разнообразие учебной деятельности;

развитие навыков коммуникации, чувство коллективизма, отношений доброжелательности.

А также дидактические игры помогают учителю сделать увлекательной и интересной работу школьников по подготовке к ЕГЭ по истории, позволяют запомнить и закрепить большой объем исторической информации за короткое время. Игра – это еще и способ обеспечить положительный эмоциональный отклик обучающихся на процесс подготовки к единому государственному экзамену.

В моей практике существует два способа использования дидактических игр в процессе подготовки к ЕГЭ по истории: один, когда учитель предлагает обучающимся дидактические игры в готовом виде, а второй, когда сам ученик создает эти игры, например, работая над проектом или выполняя индивидуальное задание.

Ряд заданий ЕГЭ по истории  проверяют знание дат, фактов, персоналий по каждому из следующих периодов истории России: 1) VIII–XV вв.; 2) XVI – конец XVII в.; 3) конец XVII – начало XX в.; 4) начало XX – начало XXI в. Главная сложность заключается в запоминании исторических дат и  неизбежно возникающая при этом путаница: большое количество дат и событий перемешивается в голове и плохо соотносится с конкретными событиями и персоналиями и тем более историческими периодами. Какие же виды исторических дидактических игр позволяют актуализировать ранее усвоенные исторические знания и активизировать процесс подготовки к сдаче ЕГЭ, сделав его комфортным и результативным?

**ПАЗЛЫ**

ПАЗЛЫ (или мозаика) – это игра-головоломка, в которой необходимо собрать одну картинку из множества фрагментов различной формы. Это могут быть не только картинки. Например, в игре «Дворцовые перевороты» каждый пазл посвящён правителю, а его элементы содержат имя правителя, годы правления, основные мероприятия внутренней и внешней политики. При выкладывании пазлов ученики повторяют материал, систематизируют его по правителям. Затем можно предложить обучающимся составить развернутую характеристику правления, воспроизводя материал наизусть. (Приложение №1)

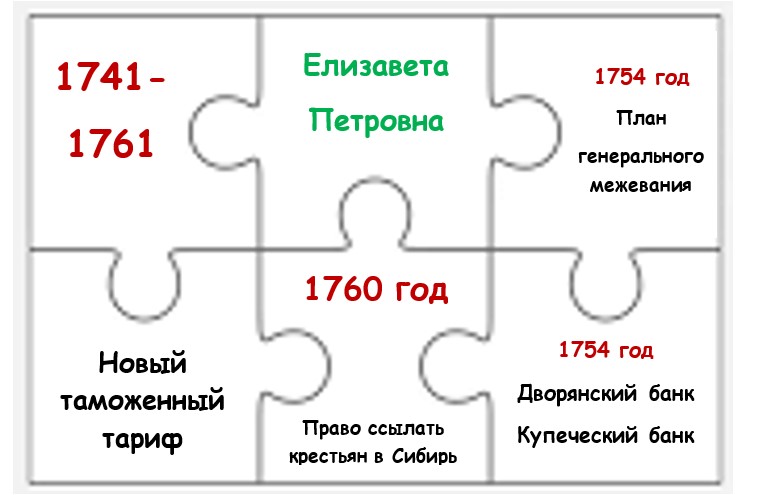




Рисунок 1 ПАЗЛЫ "Дворцовые перевороты"

**ДОМИНО**

ДОМИНО – это игра, в которой необходимо выстроить цепочку из карточек таким образом, чтобы они соприкасались друг с другом по смыслу (правильное соотношение даты и события, понятия и определения и т.д.). Примеры домино: «Россия в XVIII веке» (Приложение №2), «Правление Ивана Грозного» (Приложение №3). На первом этапе ученик должен составить правильную цепочку дат. На втором этапе он повторяет даты наизусть. На третьем этапе называет все факты, которые связаны с этими событиями.



Рисунок 2 ДОМИНО "Правление Ивана Грозного. Даты"

**КРУГОВОЕ ДОМИНО**

КРУГОВОЕ ДОМИНО – это разновидность домино, в котором каждый новый элемент по смыслу соединяется со следующим, в конечном итоге образуя круг. Примером кругового домино является «Общественный строй Московского государства в XVI веке». (Приложение №4). Данная дидактическая игра подходит для работы с историческими понятиями, объединенными одной темой. Ученик должен не только правильно соотносить понятие и его определение, но и выучить их наизусть, чтобы свободно оперировать при выполнении заданий с развернутыми ответами.

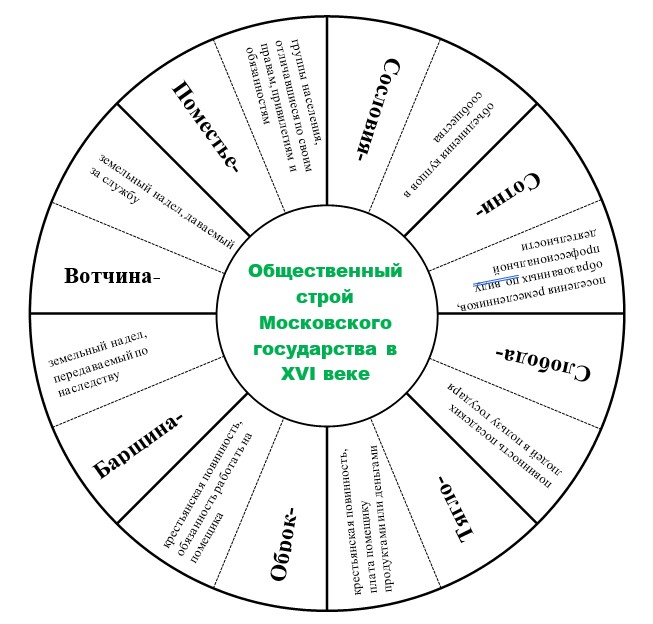


Рисунок 3 КРУГОВОЕ ДОМИНО "Общественный строй Московского государства"

**ТРИМИНО**

ТРИМИНО - многовариантная настольная игра, в которойкостяшки имеют треугольную форму. Игрокам раздаются наборы карточек по определенной теме: «Правление Петра I» (Приложение №5), «Россия при первых Романовых» (Приложение №6), «Смутное время» (Приложение №7), «Правление Ивана Грозного» (Приложение№8). Каждый цвет элемента соответствует историческим событиям, понятиям и личностям. Необходимо их соотнести правильно по смыслу, собрав таким образом определенную фигуру: треугольник, звезду, шестиугольник и т.д.



Рисунок 4 ТРИМИНО "Правление Петра I"

**КВАДРОМИНО**

КВАДРОМИНО – это игра-головоломка, в которой костяшки квадратной формы. Правила квадромино просты: из квадратов создается игровое поле, все элементы соединяются между собой по определенным правилам. В нашем случае это даты, понятия, исторические личности.

Игра КВАДРОМИНО «Смутное время» (Приложение №9)

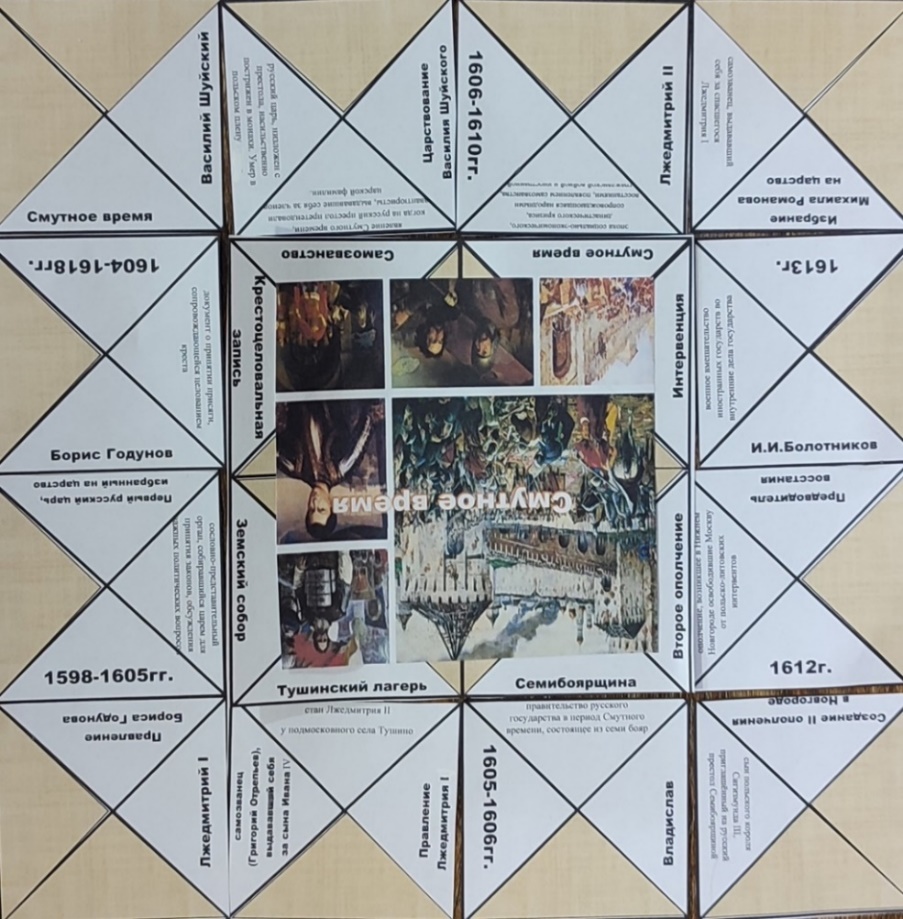


Рисунок 5 КВАДРОМИНО "Смутное время"

**ЛОТО**

Одной из разновидностей исторических дидактических игр является ЛОТО. ЛОТО-это карточки с ячейками. Ячейки содержат вопросы, рисунки, даты, понятия и т.д., и эти ячейки нужно закрыть карточкой с правильным ответом на вопрос, с событием, соответствующим дате, с определением.

В структуре заданий КИМ ЕГЭ по истории есть вопросы связанные с историей развития культуры, в них содержится много иллюстративного материала. При этом, чтобы верно ответить на вопросы заданий необходимо идентифицировать памятник культуры, вспомнить его автора, время создания, соотнести с правителем, который в это время правил в стране. Облегчить процесс усвоения большого по объему материала помогает культурологическое лото «Культура 18 века» (включает в себя файлы по архитектуре, скульптуре и живописи 18 века). Данное лото было создано ученицей 11 класса в рамках подготовки к ЕГЭ по истории. Оно содержит в себе иллюстрацию архитектурного памятника, скульптуры, картины и этот иллюстративный материал нужно соотнести с карточками с текстовой информацией: название, год создания, автор, стиль, жанр. Так же необходимо определить правителя, при котором этот памятник был создан. Далее обучающиеся должны вспомнить основные события, характерные для периода правления данного исторического деятеля. (Приложение №10)

|  |  |
| --- | --- |
|  | Рисунок 6 ЛОТО "Архитектура XVIII века" |

Работа с разнообразными видами исторических дидактических игр позволяет обучающимся закрепить большой объем знаний дат, событий и персоналий. Процесс повторения способствует усвоению материала даже слабоуспевающими учениками, делает процесс повторения более успешным и эффективным. Объем знаний на каждом этапе игры растет по нарастающей, как снежный шар.

**СУНДУЧОК ЗНАНИЙ**

Другим вариантом активной подготовки к ЕГЭ может служить проектная деятельность. Так в рамках подготовки к ЕГЭ выпускницей 11 класса 2022-2023 учебного года была создана игра СУНДУЧОК ЗНАНИЙ «Помните о главном» (Приложение №11). Данная игра посвящена теме Великой Отечественной войны, которая вызывает много сложностей при подготовке к ЕГЭ.

Описание игры

В игре представлены тематические карточки по истории, в содержании которых расположены самые важные сведения, раскрывающие события Великой Отечественной войны. В комплектацию входят: 11 тематических карточек по 10-ти различным темам Великой Отечественной войны, 1 карточка с инструкцией и пояснением, песочные часы, кубик. Данную игру можно отнести к серии обучающих и развивающих игр. Игра предназначена для обучающихся основной и средней школы, а также для других категорий людей, интересующихся историей. Может использоваться в процессе подготовки обучающихся к сдаче ЕГЭ по истории.

Правила игры

Вариант №1. Для двух и более игроков

Достаньте карточку из коробки. Переверните песочные часы и в течение 1-3-х минут внимательно изучите информацию на карточке.

Передайте карточку другому игроку и бросьте кости. Ответьте на выпавший вам вопрос (например, если выпала цифра три, то отвечаете на третий вопрос выбранной вами карточки).

Другой игрок читает вопрос и проверяет правильность ответа по карточке. Если ответ верный, то вы получаете 1 балл, если нет – 0 баллов. Побеждает тот игрок, у которого в течение 15 минут наберётся наибольшее количество баллов.

Вариант №2. Для одного игрока

Выберите карточку, переверните песочные часы и в течение 1-3-х минут изучите её.

Переверните карточку и ответьте на все вопросы (при необходимости записывайте ваши ответы на листок бумаги).

Если вы правильно ответили на все вопросы, оставьте карточку себе. Если вы ошиблись в одном и более вопросах, верните карточку в коробку. Посчитайте, сколько карточек у вас набралось через 10 минут.

Помните! Все ответы на вопросы размещены на карточке, поэтому смотрите внимательно. При необходимости вы можете менять время на ознакомление с карточкой. В случае повтора вопроса следует перебросить кости.

Самое ценное в этой проектной работе то, что ученица, готовя проект, проработала огромный пласт информации по Великой Отечественной войне. Она отбирала самый важный материал, ключевой, тот который находит свое отражение в заданиях ЕГЭ.



Рисунок 6 СУНДУЧОК ЗНАНИЙ "Помните о главном»

**ВЕРНО-НЕВЕРНО**

ВЕРНО-НЕВЕРНО – это словесная игра, которая состоит из карточек с вопросами. Участники должны определить истинность или ложность утверждения. Игра может быть командной, индивидуальной, групповой. Побеждает тот, кто дал больше правильных ответов.

В случае с подготовкой к ЕГЭ в выпускных классах эту игру использую следующим образом. Предлагаю ученикам шаблон игры (Приложение №12). Дети должны изучить параграф и заполнить шаблон самостоятельно, т.е. сформулировать вопросы по тексту параграфа или определенной темы, при этом ряд вопросов могут иметь неверные сведения. Затем остальным обучающимся дается задание - ответить на вопросы игры, изучив тему параграфа. Игра «Верно-неверно» по теме «Социально-экономическое развитие СССР в 1964-1985 гг.» (параграф 12 учебника В.Р. Мединского, А.В. Торкунова «История России», 11 класс).



Игра «Верно-неверно» по теме «Россия сегодня. Специальная военная операция.» (параграф 37 учебника В.Р. Мединского, А.В. Торкунова «История России», 11 класс).



Данная игра учит обучающихся работе с текстом параграфа, внимательному изучению материала, способствует быстрому запоминанию исторических знаний. В рамках подготовки к ЕГЭ отрабатываются умение проводить поиск исторической информации в источниках разных типов, умение оценивать различные исторические версии и владеть аргументацией.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Подводя итоги, отметим, что процесс подготовки к сдаче ЕГЭ имеет ряд психологических аспектов. Дидактические игры позволяют поддерживать высокий уровень заинтересованности выпускников в успехе и высокий эмоциональный фон. А значит формируют позитивное отношение к единому государственному экзамену не только обучающихся, но и их родителей, что немало важно. Также важным личностным фактором является мотивированность обучающихся и устойчивый интерес к подготовке. Повторение материала и его отражение в игровой форме путём многократного выполнения игровых заданий делает процесс подготовки более привлекательным, динамичным, и в конечном итоге, результативным.

Так, в 2023-2024 учебном году предмет история для сдачи ЕГЭ выбрали 5 обучающихся. Результаты экзамена: 45, 64, 64, 78, 84. Средний балл – 67, что выше среднего балла ЕГЭ по истории в 2023 году (56,37), а также выше среднего балла по предмету за последние 10 лет. Таким образом результативность ЕГЭ подтверждает эффективность использования дидактических игр как одного из способов подготовки обучающихся к ЕГЭ по истории.