*М.Е Кузнецова. учитель истории МБОУ СОШ № 53(г.Барнаул)*

*И.С. Сувороваучитель истории МБОУ СОШ № 53(г.Барнаул)*

**Воспитание в детях гражданско-патриотических чувств через дидактические игры.**

*Игра - путь детей к познанию мира,
 в котором они живут и который призваны изменить.
А.М Горький.*

Проблема активизации познавательной деятельности учащихся была и остаётся одной из вечных проблем педагогики. Познавательная активность современных учащихся относится к числу основных факторов, влияющих на процесс обучения и оказывающих устойчивое воздействие на цели, содержание и характер учебной деятельности.

Как сделать процесс обучения доступным и интересным для каждого ученика? Как дать любому ребёнку возможность почувствовать себя в ситуации успеха? Необходимо создать такие условия, при которых стало бы возможным использование потенциала каждого ребёнка в условиях системы школьного обучения. На наш взгляд, одним из способов решения, данной проблемы является использование игровых технологий в урочной и внеурочной деятельности. Игровая деятельность у современных школьников по-прежнему является ведущей. Дети поглощены играми,многовремени посвящают онлайн играм в интернете, и чтобы отвлечь и заинтересовать детей, необходимо использовать дидактические настольные игры как на уроке, так и на перемене. **(Федеральный закон от 19.12.2023 № 618-ФЗ «**О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»**вводит запрет на использование учениками смартфонов и других средств связи во время уроков в школе).** В условиях принятия закона об образовании и запрете использования мобильных средств в школе внедрение дидактических игр становиться очень актуальным и востребованным.

Когда ученик приходит в школу где организованы уроки с элементами игровой деятельности – это особая атмосфера, создаваемая учителем и учениками, она должна быть пронизана духом созидания и сотворчества.

Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую ситуацию оживить и сделать яркой, запоминающейся. В игре можно вовлечь каждого в активную работу, это форма, которая противостоит пассивному слушанию чтению или конспектированию.

Во время такого урока главными действующими лицами исторической игры становиться дети, а учитель доверяет ученикам, ведь именно такой урок проводится прежде всего для них, а не для учителя. Ребенок во время игры проживает или вживается в роль.

Главная цель такого занятия, на наш взгляд, — это создание игрового состояния: специфического эмоционального отношения субъекта к действительности. Таким образом, ученики заполняют «пустоту» истории деятелями или событиями, которые они сами изображают, при этом четко структурируют и точно воспроизводят хронологическую последовательность событий и фактов.

Применение игровых технологий во время урока или во внеурочной деятельности позволило нам более успешно решать следующие поставленные задачи: образовательную, развивающую, воспитывающую.

1. Образовательная: способствует более прочному усвоению учащимися учебного материала; расширению кругозора учащихся через использование дополнительных источников.

2. Развивающая: развивает у учащихся творческое мышление; способствует практическому применению умений и навыков, полученных во время учебного процесса.

3. Воспитывающая: вырабатывает нравственное, патриотическое и гражданское самосознание учащегося; воспитанию саморазвивающейся и само реализующейся личности.

Формы дидактических и настольных игр весьма разнообразны. Выбор формы игры зависит от многих обстоятельств:

1. возрастных особенностей учащихся,
2. уровня подготовки учащихся,
3. информированности,
4. психологических особенностей,
5. личный контакт учителя и ученика и т.д.

В четвертом – шестом классах на уроках истории, ОДНКР и обществознания с большим успехом проходят уроки – путешествия и работа с артефактами. Они дают широкие возможности для формирования у учащихся интереса к историческому прошлому при изучении нового материала или закреплении пройденного.

Примером такого урока служит - «Образцы нравственности в культуре Отечества, народов России. Природа и человек» или «Семья — хранитель духовных ценностей»». На урок в класс возможно принести флакон с духами «Красная Москва», который остался от бабушки. И тогда вы можете слышать от учеников: « А так пахнет от моей старой бабушки» или «У нас в доме есть флакон, но духов в нем нет», «Я видел такое в музее». После этого урок продет в беседе, в воспоминаниях о том, что в семьях хранят бережно и передают как семейную ценность или реликвию.
Урок – путешествие или работа с артефактами может также проводится при изучении тем, связанных с обзорным изучением стран, географических открытий, например, по теме «Наш дом — Россия» «Взаимовлияние культур».

 К этому уроку педагог заранее дает учащимся задание изучить материал о достопримечательностях Барнаула или России, подготовить сообщения, презентации или доклады.

В 5-6 классах с успехом проходят уроки – представления (театрализованная игра), например при изучении Крестовых походов. Здесь также необходимо проделать большую подготовительную работу, прежде всего составление сценария. В шестом классе такой урок можно провести по теме « Церковь и духовенство в средневековом обществе», а в четвертом классе «Этика и ее значения в жизни человека. Нормы морали. Нравственные принципы, идеалы, принципы ». Совместно со студентами пятого курса исторического факультета АГПУ (выпускниками нашей школы) мы разыграли театрализованную постановку о захвате крепости, в которой произошло пленение магистра ордена тамплиеров. Урок был организован в форме вопросов и ответов, решения кроссвордов и работы с картой(крестовые походы) для шестых классов. А в пятых классах была представлена возможность путешествия в прошлое и где они взяли интервью у рыцарей и архиепископа католической церкви.

Использовав разные формы дидактических игр, мы пришли к выводу что на уроке лучшим является пазлы, лото, домино, мемы, бродилки.

 Так в шестом классе была проведена познавательная историческая игра с помощью пазлов «Языческие боги славян», « Династия Рюриковичей». Цели и задачи данной игры позволяют в нетрадиционной форме проверить знания учеников по истории; заинтересовать школьников изучением дополнительной литературы; что способствует сплочению ученического коллектива интеллектуальному развитие учащихся. Это дало не очень успешным ученикам возможность подтянуть свои знания на переменах или в свободное время, а родители в единый день встречи с учителями, познакомившись с наглядным дидактическим материалом, стали уточнять, когда ребятам можно подходить для дополнительных занятий, чтобы отработать пропущенные уроки.

Интересны учащимся пятого и шестого класса были настольные игры лото « Святые иконы» и домино « Святые и их современники», пазл «Храмы и монастыри Барнаула». Цель игр: познакомится с самыми известными иконами, святыми местами , святыми людьми и их вкладом, их поступками и тем, какой след они оставили на русской земле. Требования к игре: участники должны максимально точно придерживаться фактов истории; примерно знать место положения объекта или чем известна данная личность.

В конце игры подводится итог, учащиеся делают выводы по теме урока, обсуждают, что узнали нового, интересного, какие бы еще хотели узнать события или с каким новыми материалами.

В 7-9 классах проведена игра «Правители и их политика». Подобные дидактические игры нужны для закрепления пройденного материала или для подготовки к ВПР, ОГЭ. Примером таких игр могут служить пазлы «Правления Ивана Грозного», «Реформы Александра Второго», «Реформы Петра Первого», «Войны 18-19 века» «Династия Рюриковичей» «Династия Романовых» .

Класс делиться на группы, каждая группа получает свою реформу или военное событие. Группе необходимо собрать пазл и более подробно рассказать о данном событии или дополнить недостающую о нем информацию. А затем представить данный материал другой группе в доступной и понятной форме.

Дидактические игры предполагают определенную заранее цель, план и общие для всех участников правила. Настольные игры должны не только помогать лучше освоить учебный материал, но и углубить представления по различным вопросам, изученным в ходе учебного процесса, расширять кругозор, обогащать новыми сведениями. Дидактические игры – это своеобразное продолжение обучения предмету в игровой форме. Серия разнообразных игр, созданных на материалах учебных пособий, позволяет многократно, в разных сочетаниях не только повторять пройденное, но и , пополнять знания ребят информацией выходящей за пределы учебных книг и методических рекомендаций.

Применение разных игровых технологий на уроках способствуют развитию у учащихся креативного мышления, формирования понимания прошлого и настоящего, воспитанию современного нравственного сознания, развитию умения разграничивать процесс познания прошлого и процесс нравственной оценки деяния и поступков людей.

Игра помогает ребятам понять законы общественного и гражданско- нравственного развития общества. Во время таких уроков ученики пропускают через себя судьбу человечества осознают ее, как свою собственную, соотносит с ней свое поведение, духовно-нравственные ценности, что должно являться главным смыслом в постижении истории, основной духовно- нравственной культуры народов России и ее традиций.

В процессе обучения через игру, являющуюся средством формирования и развития исторического мышления, отношения « учитель – ученик» строятся через освоение содержания ролей, принимаемых участниками образовательного процесса в зависимости от области исторического познания и уровня исторического мышления.

Подводя некоторый итог использования игровых технологий на уроках, можно сказать следующее: у учащихся заметно повысилась успеваемость по предмету, ответы стали более глубокими, продуманными, теперь практически всегда высказывается личная точка зрения, а также изменился микроклимат в классном коллективе – появилось взаимопонимание, внимательное отношение к мнению одноклассников.

Учащиеся настолько увлеклись данным видом деятельности, что для повторения к проверочным работам, для того чтобы больше и лучше знать материал (иногда даже с опережением), ребята шестых - девятых классов самостоятельно приходят в кабинет на переменах и играют в дидактические игры. Учащиеся старшей школы сами стали участвовать в процессе создания дидактических игр. Например, сейчас ученики девятого и десятого класса разрабатывают «игру-бродилку» по знакомым местом города и карточки «Найди пару» по династии Рюриковичей.

*«Игра есть свободная деятельность ребёнка…*

*В ней формируются все стороны души*

 *человеческой, его ум, его сердце, его воля».*

*К.Д. Ушинский*

Список литературы

1. Борзова Л.П. Игры на уроке истории : Метод. пособие для учителя / Л.П.Борзова. - Москва : ВЛАДОС-пресс, 2001. - 159 с.

2. Буланова-Топоркова М.В. и др . Педагогические технологии : Учебное пособие для студентов педагогических специальностей / Под общ. ред. В.С. Кукушкина. - Ростов н / Д :издат. центр " Март ", 2002. - 320 с.

3. Камардина Н.В., Колесникова В.В. Игровая деятельность на уроках истории: традиции и новации // Вестник КРАУНЦ. Гуманитарные науки. 2017. №1 (29). С. 95-98.

4. Селевко Г. К. Педагогические технологии авторских школ. М., 2005. 206 с.

5. Алендеева Н.Е. Дидактические игры на уроках истории / Н.Е.Алендеева. - Текст : непосредственный // Школьная педагогика. - 2022. - № 1 (23). - С. 50-55. - URL: https://moluch.ru/th/2/archive/212/6968/ (дата обращения: 19.02.2023).

6. Запасникова Е.Н. Применение игровых технологий при изучении предмета история // Вестник науки и образования. 2017. №12 (36). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyh-tehnologiy-pri-izuchenii-predmeta-istoriya (дата обращения: 20.02.2023).

7. Смахтина Н.И. Сочетание инновационных и традиционных методов обучения на уроках истории в средней школе // Научный вестник Крыма. 2018. №4 (15). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sochetanie-innovatsionnyh-i-traditsionnyh-metodov-obucheniya-na-urokah-istorii-v-sredney-shkole (дата обращения: 17.02.2023).

8. Юрина М.В. Применение инновационных технологий на уроках истории и их роль в процессе обучения // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2016. №1. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-innovatsionnyh-tehnologiy-na-urokah-istorii-i-ih-rol-v-protsesse-obucheniya (дата обращения: 20.02.2023).