

Міністерство освіти і науки України
**Приватний вищий навчальний заклад «Міжнародний економіко-
гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»**
Факультет географії, історії та туризму
Кафедра історії, теорії держави і права та філософії

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
НА ЗДОБУТТЯ СТУПЕНЯ ВИЩОЇ ОСВІТИ МАГІСТРА**

**НАВЧАЛЬНА ГРА ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ РОЗУМОВОЇ
ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ ВСЕСВІТНЬОЇ ІСТОРІЇ**

ВИКОНАВ:

студент
факультету географії, історії та туризму
спеціальності 014.03 Середня освіта (Історія)
Приходько Роман Миколайович

НАУКОВИЙ КЕРІВНИК:

кандидат пед. наук, доцент кафедри історії,
теорії держави і права та філософії
Приватного вищого навчального закладу
«Міжнародний економіко-гуманітарний
університет імені академіка Степана Дем'янчука»
Левдер Андрій Іванович

РЕЦЕНЗЕНТ:

кандидат пед. наук, доцент, вчитель історії
Обласного наукового ліцею в
м. Рівне Рівненської обласної ради
Мисан Віктор Олександрович

Рівне-2024

УДК 38(180).18.36.5

Приходько Р. М.

**НАВЧАЛЬНА ГРА ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ РОЗУМОВОЇ
ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ ВСЕСВІТНЬОЇ ІСТОРІЇ**

Магістерська робота присвячена вивченню проблеми активізації розумової діяльності школярів на уроках всесвітньої історії. В роботі охарактеризовано використання навчальної гри на уроках історії в 6 класі.

Проаналізовано особливості психолого – педагогічних засад навчальної діяльності на уроках історії. Визначено переваги та недоліки використання гри на уроках історії.

Ключові слова: навчальна гра, комп'ютерна гра, методика викладання історії, Історія стародавнього світу, шкільні курси історії.

Prikhodko R. M.

**EDUCATIONAL GAME AS A MEANS OF ACTIVATION OF SCIENTIFIC
ACTIVITIES OF UNIVERSITIES IN THE WORLD HISTORY STUDIES**

The master's work is devoted to the study of the problem of activating the mental activity of schoolchildren in the lessons of world history.. The work describes the use of an educational game in history lessons in the 6th grade.

Peculiarities of psychological and pedagogical principles of educational activity in history lessons are analyzed. The advantages and disadvantages of using the game in history lessons are determined.

Key words: educational game, computer game, methodology of teaching history, history of the ancient world, school history courses.

Зміст

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ГРИ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ В ЗАГАЛЬНООСВІТНІЙ ШКОЛІ	
1.1. Гра як елемент інноваційного навчання.....	7
1.2. Класифікація та види навчальної гри.....	17
1.3. Особливості комп'ютерної гри на уроці історії	31
РОЗДІЛ 2.	
ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ГРИ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ В 6 КЛАСІ	
2.1. Психолого – педагогічні засади навчальної діяльності на уроках історії.....	40
2.2. Гра – складова навчально-методичного апарату підручників та посібників курсу «Історія стародавнього світу»	46
ВИСНОВКИ.....	61
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	65
ДОДАТКИ.....	70

ВСТУП

За роки незалежності України у викладанні історії відбулися чималі зрушення. Значна частина істориків наголошує на тому, що історична освіта сьогодні повинна давати не стільки знання фактів, скільки навчити учнів розуміти історичний процес у ролі дослідника людських відносин, що розгорталася в просторі і часі. Тому постає питання про вдосконалення вивчення історії та розробку нових підходів до вивчення історії в цілому. Пошуки засобів навчання в історичній освіті спонукають до нововведень у навчально-виховній системі, зумовлюють створення і застосування педагогічних технологій, які забезпечують цілеспрямоване формування в учнів заданих якостей. Докорінна зміна змісту шкільної історичної освіти, яка відбулася в перші роки незалежності України, висунула вимогу перегляду багатьох принципових світоглядних і наукових позицій учителів, до яких значна частина не була готова. Однак наприкінці 90 – х років, коли проблема змісту не потребувала значних витрат часу, а підручники у своїй більшості стали надійною підмогою у навчанні, знов актуальною стала проблема методів, форм та моделей навчання.

Ускладнює вивчення моделей навчання різноманіття підходів до їх створення. Це призвело до того, що ми маємо справу з моделями, схожими зовні, але різними за дидактичними акцентами: модель групової творчої справи, модель роботи в малих групах, проектна модель та ігрова модель, що є своєрідною формою звіту. Виходячи з того, що актуальним завданням школи стає надання учням можливостей для активного оволодіння знаннями, розвитку навичок самостійного добору й оцінки одержуваної інформації, то однієї з форм та моделей навчання, що може розвинути подібні навички, є навчальна гра.

Використання гри в навчальному процесі є суперечливим, оскільки навчання - процес цілеспрямований, а гра за своєю природою має невизначений результат (інтригу). Тому завдання педагога при застосуванні

гри в навчанні полягає перш за все в підпорядкуванні її визначеній дидактичній меті, яка повинна бути триєдиною: освітня - спрямована на розширення кругозору, застосування знань, умінь і навичок, формування певних умінь і навичок; виховна - суть якої полягає у вихованні самостійності, волі, формування певних підходів, позицій, моральних, естетичних і світоглядних установ, виховання співробітництва, колективізму, товариськості; розвивальна – розвиток уваги, пам'яті, мовлення, мислення, уяви, фантазії, творчих здібностей, емпатії, а також мотивації навчальної діяльності.

Використання навчальної гри може оптимізувати викладання історії в середніх класів, де навчальний матеріал переповнений датами, постатями, подіями, фактами.

Враховуючи важливість навчальної гри в процесі викладання шкільних курсів, темою дослідження обрано «Навчальна гра як засіб активізації розумової діяльності учнів на уроках всесвітньої історії».

Об'єкт дослідження - шкільна історична освіта.

Предмет дослідження – навчальна гра на уроці історії.

Мета дослідження – розкрити особливості використання навчальної гри на уроках історії та визначити її ефективність.

Об'єкт, предмет та мета дослідження зумовили його основні завдання:

- виявити сутність та особливості навчальної гри як інноваційної технології;
- проаналізувати існуючі класифікації навчальної гри;
- розкрити особливості застосування навчальної гри на уроках історії різних типів у 6 класі;
- проаналізувати та систематизувати навчальні ігри в чинних підручниках та посібниках з історії стародавнього світу.

У процесі дослідження використано ряд наукових методів, які забезпечили глибоке і якісне розкриття поставленої проблеми. Серед них

аналіз навчально-методичної літератури, що дав можливість з'ясувати особливості використання навчальної гри на сучасному етапі розвитку шкільної історичної освіти. На основі **проблемно-цільового аналізу** наукової літератури розкрито місце і роль навчальної гри в шкільній історичній освіті. **Теоретичний аналіз** літератури допоміг з'ясувати розвиток навчальної гри та послідовність її впровадження в історичну шкільну освіту. **Узагальнюючий метод** та **метод систематизації** використовувалися при вивченні фактичного матеріалу та систематизації результатів дослідження. Вибір матеріалу та його оцінка було проведено за **аксіологічним методом**.

У науковому обігу магістерської роботи використано: науковій праці вітчизняних та зарубіжних дидактів; публікації педагогічної періодики, навчально – методичну літературу з курсу «Історія стародавнього світу».

Проблему впровадження навчальної гри на уроці історії розглядав О.Е. Охредько. Йому належить ряд наукових статей та методичних посібників, присвячених проблемі моделювання ігрових ситуацій на уроках історії різних типів. О. Охредько стверджує, що серед педагогічних технологій, які спрямовані на активізацію пізнавальної діяльності та оптимізацію навчального процесу, основне місце належить саме ігровим технологіям. У своїх працях він аналізує гру як інноваційну технологію, велику увагу приділяє застосуванню різноманітних видів гри та пропонує власні розробки уроків, згідно навчальної програми з історії стародавнього світу.

Відомий український дидакт К. Баханов у своїх працях аналізує існуючі класифікації ігрових технологій та пропонує власний варіант класифікації навчальної гри.

Дослідженням розвитку ігрових технологій присвятила публікації О. Кожем'яка. Вона запропонувала систему ігор для учнів 6 класу, описала основні переваги їх застосування на уроках всіх типів, уклала свою класифікацію та форм і методів оцінювання знань учнів на уроці – гри. Характерні особливості та переваги використання гри на уроках історії

розглядає О. Салата. Вона пропонує поділити ігри за рівнем складності та сприйняття.

Заслуговують на увагу і праці, присвячені вивченню з цього питання Т. Чубукової (досліджує переваги використання кросвордів на роках історії), І. Коляди (аналізує використання ділових ігор, зокрема проведення уроку - суду), А. Фоменка (займається проблемою впровадження комп'ютерних ігор на уроках історії), О. Федосової (розробила систему вправ «Історичне лото»), М. Щербиної (розглядає історичну вікторину як ефективну форму організації реалізації засад особистісно-орієнтованого та розвиваючого навчання).

Проблему використання навчальної гри розглядають такі вчені як О. Пометун та Г. Фрейман. Вони стверджують, що гра - інноваційна технологія, яка належить до нетрадиційних методів навчання і є невід'ємною частиною будь - якого уроку.

Більшість згаданих дослідників відзначають, що використання ігрових технологій дозволяє закріплювати та узагальнювати знання з певної теми і локалізувати їх в часі. Окрім того спрацьовують міжпредметні зв'язки з математикою, українською мовою, літературою, образотворчим мистецтвом. Ігрові завдання можна проводити під час уроку будь-якого типу, а також в позаурочний час. Вони активізують пізнавальну діяльність учнів, урізноманітнюють методику навчання історії.

Достовірність та обґрунтованість результатів дослідження забезпечується теоретичним аналізом проблеми, ретельним вивченням та впровадженням ігрових технологій в практику сучасної школи, відповідністю використаних методів меті та завданням дипломної роботи.

Магістерська робота складається зі вступу, двох розділів, висновку, списку використаних джерел, додатків. Загальний обсяг дипломної роботи - 80 сторінок. Список використаної літератури включає 57 найменувань.

РОЗДІЛ 1.

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ГРИ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ В ЗАГАЛЬНООСВІТНІЙ ШКОЛІ.

1.1. Гра як елемент інноваційних технологій.

«Сучасний урок ставить за мету розкрити творчий потенціал особистості, створити школяреві ситуацію морального вибору і прийняття ним самостійного рішення. Це може відбутися тільки за умови, якщо процес навчання перевести на інноваційну основу і змінити сам підхід до здобуття знань із історії. Сучасна методика володіє арсеналом засобів, використання яких допомогло б учителю – історику реалізувати інноваційний підхід у навчанні.

Нові форми проведення уроків є своєрідною модифікацією традиційних їх типів і ґрунтуються на активному способі навчання, який передбачає відповідальне ставлення учнів до нього. Ефективність такого навчання залежить у першу чергу від самого учня. Учневі належить підтвердити для себе свій досвід, а вчитель натомість відповідає за створення належної атмосфери в класній кімнаті, яка б забезпечила оптимальний процес засвоєння навчального матеріалу. Наведемо для прикладу Піраміду, що пропонує різноманітні способи навчання. Різноманітність методики і робить процес навчання творчим, підвищує зацікавленість учнів, поліпшує розуміння і засвоєння матеріалу. Прийоми роботи, наведені в Піраміді засвоєння, дозволяють встановити їх рейтинг в навчальній діяльності школярів. Із наведеної схеми бачимо, що навчальні ігри є ефективним прийомом навчання, оскільки вони посідають друге місце в рейтинговій таблиці» [20; 154].

Таблиця 1: Піраміда засвоєння матеріалу.



Сучасні психологи відмічають, що використання ігор створює в навчанні неформальну атмосферу, сприяє розвитку пізнавального інтересу, формує глибокі знання, розвиває інтелектуальну і емоційну сферу учнів.

А. С. Макаренко писав: «Гра має важливе значення в житті дитини... Якою буде дитина в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все в грі...» Отже гра, її організація – ключ в організації виховання. Немає нічого складнішого, аніж гра, немає нічого простішого, аніж гра, немає нічого таємнішого, аніж гра.[47; 44]

Гра – багатогранне поняття. У стародавніх греків це слово означало «займатися дитинством», у євреїв поняття гра відповідає сміху, пустошам. На думку Г. Спенсера «гра – біологічна функція організму тварини і людини». З.Фрейд розглядав гру як реалізацію найважливіших бажань, а для Й. Хейзинга «гра – це штучно сконструйована модель, яка імітує ті чи інші сторони людської діяльності, що забезпечує існування людини».

У одинадцятитомному словнику української мови наводиться чотири визначення поняття «гра». У словнику російської мови – сім визначень, а у словнику англійської мови – одинадцять значень. [44; 45]

Таким чином, узагальнивши усі вище названі поняття можна прийти до висновку, що гра - це діяльність, що розкриває суть інтеракції між окремими учнями або групами учасників, об'єднаними для реалізації певних цілей.

Як зауважив сучасний дослідник П. Мороз : «Феномен гри полягає в тому, що, будучи розвагою, відпочинком, вона здатна перерости в навчання, у творчість, у терапію, в модель типу людських взаємин та проявів у праці». На думку Г. Спенсера «навчальна гра має чітко визначену мету навчання і відповідний їй педагогічний результат, які можуть бути обґрунтовані, чітко сформовані й характеризуються навчально – пізнавальною спрямованістю». [43; 25] О. Охредько вважає, що «використання гри на уроці дозволяє створювати необхідний емоційний фон, без якого неможливе подолання сухості викладеного матеріалу» [47; 13].

Передаючи учням знання за допомогою гри, учитель враховує сучасні та майбутні інтереси школярів, організовує навчальну діяльність, виходячи з природних потреб учнів.

Творчий клімат у суспільстві створюється не тільки вихованням інтересу до нестандартних рішень, здібності мислити не тривіально. Необхідно ще виховати готовність до сприйняття нового та незвичайного, прагнення використовувати та впроваджувати творчі досягнення інших людей.

«На думку дидактів ігрова діяльність дозволяє педагогу зробити навчальний процес більш цікавим, динамічним. Учні краще запам'ятовують матеріал або проявляють уже набуті знання через практику. Гра дає можливість учням уникнути небажаного зубріння. Сьогодні гра контролюється системою суспільного виховання. У грі при цьому існує

суб'єктивна свобода для дитини. Тут учні мають змогу самотійно (без допомоги дорослих) розподіляти ролі, контролювати один-одного, стежити за точністю виконання того чи іншого завдання. Школярі виконують роль, яку взяли на себе, враховуючи свій досвід. Гра стає сьогодні школою соціальних відносин для кожного учня. Під час гри школярі ознайомлюється з великим діапазоном людських почуттів й взаємостосунків, вчиться розрізняти добро і зло» [21; 213].

Гра розвиває психологічну гнучкість, розкутість, комунікативність, емоційно-вольовий вплив. Учень має в грі право на помилку. Вона ж є засобом розвитку дитячої уяви, розвиває пізнавальні здібності, емоційний бік особистості, збагачує словниковий запас. Гра – іскра, що запалює вогник допитливості, зацікавленості і вимагає концентрації уваги учнів, напруження їх сил. Вона має здатність організувати життя дітей, наповнити його змістом. Поширена спеціальна “ігрова терапія” для лікування психічних захворювань. Потрібно, щоб гра захоплювала школяра, давала йому здорову і цікаву “їжу” для розуму і в той же час достатньо складну. Ігри – одне з найсильніших виховних засобів в руках суспільства. Саме в грі проявляються і розвиваються різні сторони дитячої особистості, задовільняється багато інтелектуальних та емоційних потреб, складається характер.

«Все сказане свідчить, що продовжується вдосконалення методів ігрової діяльності, підвищується потреба у їх використанні, подальшій диференціації її технік з урахуванням вікових та психологічних показників.

На думку психолога Д. Винникота, ігрова діяльність є основною для нагромадження культурного досвіду і розвитку навиків творчої діяльності. Її можна вважати властивістю життєвого процесу»[3;112].

Різні види ігрової діяльності і їх роль у психічному розвитку дитини стали предметом розгляду в роботах французького вченого Ж. Піаже. Різні види психічної діяльності він пов'язує з різними стадіями психічного розвитку («сенсомоторні», «символічні» ігри та «ігри з правилами»). Ж. Піаже описав загальні признаки ігрової діяльності. Серед них варто виділити

найважливіші:

- 1) гра приємна, тобто зазвичай позитивно сприймається її учасниками;
- 2) гра протікає спонтанно і передбачає наявність в учасників внутрішньої мотивації;
- 3) гра вимагає високої гнучкості психічних процесів і рольової пластичності;
- 4) гра є природнім наслідком фізичного та інтелектуального розвитку дитини;

Праці Ж. Піаже до сьогодні широко використовуються для обґрунтування практики ігрової терапії. Він один із перших підкреслив важливість збереження вербального контакту з дитиною в процесі гри.[7; 19]

« Підкреслюючи переваги навчальної гри, психолог В. Екслейн зазначає: «В грі дитина виражає себе максимально щиро, відкрито і повністю природньо. Її почуття, установки та думки легко проявляються в грі. Дякуючи грі дитина вчиться розуміти себе та інших. Вона починає усвідомлювати, що в психотерапевтичному кабінеті, в присутності дорослого (психотерапевта) вона може дати вихід своїм почуттям і імпульсам і в той же час дистанціюватися від них. Використовуючи іграшки, вона може створити свій власний “світ”. Вона може вибирати одне і відмовлятися від іншого; вона може творити і руйнувати». Дтримуючись принципу клієнт-центрованого підходу, В. Екслейн по-новому визначає роль психотерапевта, що використовує ігрові методи, і постулює вісім основних принципів його роботи:

- 1) встановлювати з дитиною тісні, дружні стосунки; це необхідно для формування хорошого рапорту;
- 2) сприймати дитину такою, якою вона є;
- 3) прагнути зберегти атмосферу терпимості, щоб дитина відчувала себе вільно і могла, не соромлячись, виражати свої почуття;
- 4) розпізнавати почуття дитини і відображати їх вербальними прикладами, щоб дитина вчилася усвідомлювати свої переживання;

- 5) поважати здатність дитини самостійно вирішувати свої проблеми і робити свій власний вибір;
- 6) уникати будь-якого впливу на дії та висловлювання дитини; дитина повина бути “ведучим”, а психотерапевт – “тим, кого ведуть”;
- 7) не підганяти психотерапевтичний процес;
- 8) накладати мінімальні обмеження на діяльність дитини для того, щоб допомогти їй співвідносити гру з реальністю і сформуванню в неї почуття відповідальності» [7; 23].

«В. Екслайн була переконана в тому, що методи недирективної ігрової терапії можуть з успіхом застосовуватися в освіті. Основною метою їх застосування в цьому випадку є, на її думку, стимулювання вільного вираження дитиною своїх почуттів і думок, формування в освітньому закладі атмосфери терпимості і поваги до внутрішнього світу дітей, а також побудова між учителями і учнями принципово нових – партнерських – відносин, які передбачають можливість рапорту» [7; 28].

Гра для школярів важлива, зрозуміла, злюблена – це частина його життєвого досвіду. Навчання в грі відбувається непомітно для дитини, тому що вся її увага спрямована на гру, а не на засвоєння знань, як це буває при навчанні на уроках у школі. У грі знання засвоюються через практику. Учні не просто заучують матеріал, але розглядають його з різних сторін, розкладають його на різноманітні логічні ряди. У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, учні не помічають, що навчаються; до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні. У грі формується багато особливості школяра, виробляється спритність, витримка, активність.

«Гра – це школа комунікації учнів. Саме в цій технології розпочинається невимушене спілкування школяра з колективом класу, взаєморозуміння між учителем і школярем. У процесі гри в дітей середнього віку виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, жадоба до знань. Задовольняючи свою природну

потребу в діяльності, в процесі гри учні пізнають нове, запам'ятовують, орієнтуються в різних ситуаціях, поглиблюють раніше набутий досвід, порівнюють запас уявлень, понять, розвивають фантазію» [46; 44].

У грі найповніше проявляються індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності учнів. Гра – творчість, гра – праця. Вона тільки здається легкою, а насправді потребує, щоб дитина яка грається віддавала максимум своєї енергії, розуму, витримки, самостійності. Гра постійно стає напруженою працею і через зусилля веде до задоволення. Вона виступає як специфічна форма пізнання, яка завжди спрямована в майбутнє, бо в ній моделюються якісь життєві ситуації, необхідні особистості для виконання соціальних. Професійних, творчих функцій. Пізнавальне завдання постає перед учнями у грі як ігрове завдання, яке природно залучає їх до активізації розумових процесів. А це є однією з причин успішного розвитку мислення, бо навчальне завдання учні сприймають на позитивно – емоційній основі, яка виступає як самостійно – образна.

«Принцип активності дитини в процесі навчання залишається одним із основних у дидактиці. Під ним ми розуміємо таку якість діяльності, яка характеризується високим рівнем мотивації, усвідомленою потребою в засвоєнні знань та умінь, результативністю. Будь – яка технологія містить засоби, що активізують та інтенсифікують діяльність учнів. У деяких технологіях ці засоби складають головну ідею та основу ефективності результатів. До таких технологій можна віднести і ігрові технології.

Гра сприяє розвитку школярів. Основою її є реальне життя. Гра має свої закони розвитку, де кожному вікові відповідає певний етап. Поруч із навчанням та працею це один із основних видів діяльності людини. Значення гри неможливо вичерпати та оцінити розважально – реактивними можливостями. Будучи розвагою, відпочинком, гра може перерости в навчання» [51; 31].

«У сучасній шкільній історичній науці набули поширення нетрадиційні форми уроків з використанням саме ігрових технологій. На уроках історії застосовуються ігри різних типів, що пробуджують пізнавальний інтерес, викликають в них емоційне піднесення, підвищують працездатність, яка переходить у творчість. Нове завжди породжує цікавість і допитливість, завдяки чому учні прагнуть до знань. Уроки – ігри проходять жваво, емоційно, в атмосфері доброзичливості, волі, рівності. Встановлюється особливе спілкування вчителя з учнями.

Досвід учителів історії свідчить, що ігрові технології допомагають учням стати розкутішими, в них з'являється впевненість у собі. Потрапляючи в ситуації реального життя, ситуації успіху, які створюються з допомогою ігрових технологій, школярі краще засвоюють матеріал різної складності.

На думку О. Салати, кожна навчальна гра повинна мати такі ознаки:

- чітко поставлену мету навчання та виховання;
- залучення всіх учнів класу;
- керування учителем ходу гри;
- поєднання індивідуальної та колективної роботи;
- ведення підсумків та оцінювання, яке теж можна провести у формі гри» [51; 32].

Урок – гру можна проводити під час вивчення нового матеріалу, для перевірки знань, узагальнення та повторення. При цьому обов'язково враховуються вікові особливості школярів.

П. Мороз вважає, що у сучасній школі учителі, які роблять ставку на активізацію та оптимізацію навчального процесу, використовують ігрову діяльність у такий спосіб:

- як самостійну технологію для засвоєння теми, поняття і навіть розділу навчальної програми;
- як елемент ширшої за змістом технології;
- як окрему форму уроку (заняття) чи його частини (вступу, пояснення, закріплення, контролю);

- як технологію позакласної роботи. [45; 10]

Більшості навчальним іграм, вважає С.О. Шмаков, притаманні такі риси:

- вільна розвивальна діяльність, яка відбувається лише за бажанням дитини, заради задоволення від самого процесу діяльності, а не лише від результату (процедурне задоволення);
- творчий, значною мірою імпровізований, дуже активний характер цієї діяльності («поле творчості»);
- емоційна піднесеність діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція і т. п. (чуттєва природа гри, «емоційне напруження»);
- наявність прямих чи опосередкованих правил, що відображають зміст гри, логічну і тимчасову послідовність її розвитку. [47; 14]

Г.К.Селевко вважає, що педагогічна гра має чітко визначену мету навчання і відповідний їй педагогічний результат, які можуть бути обґрунтовані, чітко сформульовані і характеризуються навчально – пізнавальною спрямованістю. Реалізація ігрових прийомів та ситуацій на уроці відбувається завдяки таким засадам:

- мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання;
- навчальна діяльність підпорядковується правилам гри;
- навчальний матеріал використовується як засіб навчальної діяльності;
- у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, який переводить дидактичне завдання в ігрове;
- успішне виконання дидактичного завдання пов'язане з ігровим результатом. [45; 11]

Організовуючи і проводячи навчальні історичні ігри, не слід забувати, що їхнє основне завдання - не заповнювати вільний час, а сприяти реалізації певних виховних та освітніх завдань. Під час підготовки і проведення ігор

учні мають мобілізувати свої знання, звертатися до позапрограмового матеріалу.

Пізнавальна роль історичних ігор, творчий характер їх сприяють формуванню у школярів цілісного уявлення про ту чи іншу епоху, допомагають накопичувати матеріал для характеристики різноманітних подій, засвоювати важливі історичні поняття.

Таким чином, психологічні механізми ігрової діяльності спираються на фундаментальні потреби особистості у самовираженні, самоутвердженні, самовизначенні, саморегуляції та самореалізації. Модель навчання у грі – це побудова навчального процесу за допомогою включення учнів у гру. Пізнання світу в іграх подається у формах, не схожих на звичайне навчання: тут і фантазія, і самостійний пошук відповіді, поповнення і розширення знань, встановлення зв'язків, спільного й відмінного між окремими подіями. Але головне - це те, що не з необхідності не під тиском, а за бажанням самих учнів під час навчальних ігор відбувається багаторазове повторення навчального матеріалу в його різних поєднаннях та формах. Гра створює атмосферу здорового змагання, що спонукає учнів не просто механічно пригадати відоме, а мобілізувати всі свої знання, думати, зіставляти, оцінювати.

1.2. Класифікація та види навчальної гри.

«Мета, способи, місце ігрової діяльності дуже різноманітні, вона характеризується окремим змістом та методикою проведення. Кожна гра переслідує певну мету, яка передбачає напрям розвитку учня (сенсорний, фізичний, соціальний, інтелектуальний, емоційний); ситуацію гри, що включає місце, віковий стан школярів; правила гри. Важливим моментом ігрової діяльності є обізнаність із класифікацією.

У сучасні дидактиці немає чіткої класифікації навчальних ігор, тому здебільшого їх класифікують за мотиваційними і за змістово-процесуальними критеріями.

Перша акцентує увагу на об'єктах впливу гри і поділяє на:

- **психолого-чуттєві**, які сприяють розвитку гостроти сприймання, мислення і пізнання навколишнього світу, що є основою для набуття знань, умінь та навичок;
- **соціальні** – сприяють соціалізації дитини в процесі спілкування, виконанню необхідних правил, виробленню моральних рис;
- **розважальні** – сприяють відпочинку, емоційному задоволенню, естетичній насолоді.

Друга - традиційна класифікація, яка базується на змісті і способах здійснення ігор та включає такі види:

- **сюжетно – рольові;**
- **ділові;**
- **імітаційні;**
- **інтелектуальні;**
- **ігри – драматизації;**
- **конкурси;**
- **рухові;**
- **музичні» [7; 53].**

«К. Баханов інтерпретував дидактичну класифікацію до потреб історії, яку підтримує більшість сучасних вчених - істориків:

за методикою проведення:

- ігри - подорожі;
- сюжетно - рольові;
- ділові;
- імітаційні;
- ігри – драматизації;

за дидактичною метою:

- актуалізуючі;
- формуючі;
- узагальнюючі;
- контрольні – корекційні» [2; 148].

Таку ж класифікацію підтримує і російська дослідниця Л. Борзова. Вона поділяє ігри залежно від того, що в них є джерелом тієї умовності, яка відрізняє гру від інших форм. Для одних ігор – це роль (т. зв. рольові ігри), для інших – правила (т. зв. ігри за правилами). Існує також чимало ігор синтетичного характеру (т. зв. комплексні ігрові системи, як, наприклад, КВК).

«Інша дослідниця М. Короткова поділяє ігри на **ділові** – такі, що моделюють ситуацію більш пізньої епохи в порівнянні з історичними реаліями, що вивчаються, та **ретроспективні ігри**, що моделюють ситуацію, у якій учень стає очевидцем або учасником минулих подій. Ретроспективні ігри М. Короткова поділяє на **рольові** (театралізовані вистави та проблемно – дискусійні ігри) та **нерольові** (конкурсні – штучно моделюють ситуацію, у якій учні минулого змагаються між собою). Найпопулярнішими вчена називає такі ігри, як кросворди, ребуси, шаради, поле чудес тощо» [2; 151].

О. Салата виділяє за характером педагогічного процесу такі групи ігор:

- навчальні, тренувальні, контролюючі;
- пізнавальні, виховні, розвивальні;

- репродуктивні, продуктивні, творчі;
- комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні. [51; 32]

«Свої класифікацію навчальних ігор пропонують вчені – психологи. В.В.Андронов за характером ігрової методики виділяє такі типи ігор: **предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні та ігри-драматизації**. Систематика Н.А. Ветлугіної дещо інша: існують **творчі ігри**, в процесі яких добре розвиваються творчі здібності дітей, які дозволяють їм відобразити оточуючу їх дійсність. Головна особливість творчої гри – наявність уявної ситуації, в якій дитина має можливість включитися в різні події, виконувати будь-які дії, спілкуватися з своїми ровесниками. В творчій грі школярі творять оточуючу їх дійсність. Гра повинна бути вільною та самостійною діяльністю, яка виникає по ініціативі дитини. Примус до гри перетворює її в регламентовану діяльність. Учитель повинен надихати учнів на творчість у грі. Ці ігри сприяють психологічній розкріпаченості та свободі прояву особистісного “Я”. Далі йдуть **дидактичні ігри**, складовими яких повинні бути: певна педагогічна мета, правила, ігрова дія та навчальна задача. Дидактична гра як форма ігрового навчання має сенс лише тоді, коли дидактична навчальна задача прихована від учнів ігровою цікавою дією. Школярі не бачать реальні цілі гри, поставлені педагогом, дякуючи присутності ігрових елементів: очікування, несподіванки, руху» [20; 94].

«А.П. Усова подає схожу з Н.А. Ветлугіною класифікацію, але замість творчих вона виділяє **рольові** для розвитку уяви про оточуюче, зміст розгорнутої форми рольової гри – відношення між людьми. Кожен вид гри покликаний виконувати певні виховно-освітні завдання. Відповідно до класифікації навчальної гри, запропонованої К. Бахановим, найпоширенішими видами ігор є: **ігри – змагання, сюжетно – рольові, ділові, імітаційні, ігри – драматизації**.

На думку О. Салати у процесі викладання історії важливу роль відіграють **ділові ігри**, що дають можливість педагогу значною мірою активізувати навчальний процес, зробити його більш виразним і змістовним, при цьому

значно підвищити якість знань учнів. Дослідниця стверджує, що використання таких ігор у процесі навчання передбачає повну відмову від самотійного домашнього завдання» [51; 32].

«Ділова гра допомагає учню в легкій ігровій формі ознайомитись із основними способами вивчення будь-якого предмета. Вона дає можливість значно підвищити якість навчання, з'являється можливість значно збільшити обсяг навчального матеріалу. У діловій грі виражений аспект інструментального навчання, але міжособистісний аспект обмежений у порівнянні з реальністю, тому ігрова модель спрощує зіткнення навчаючого з дійсністю. Міжособистісні стосунки носять при цьому статистичний характер, що спрощує діалектику реального життя. Ділова гра - це в певному розумінні репетиція виробничої діяльності людини. Вона дозволяє програти практично будь-яку конкретну ситуацію в особах, що дозволяє краще зрозуміти психологію людини, стати на її місце, зрозуміти мотиви її дії в той або інший момент реальної події» [19; 149].

Що стосується психолого – дидактичних принципів, застосування ділової гри в навчальному процесі, то вони наступні:

- 1) ділова навчальна гра є дидактичним заобом розвитку творчого мислення, що виявляється в здатності до аналізу, постановки, розв'язанні і доведенні практичних завдань.
- 2) предметним змістом гри виступає імітація конкретних умов навчальної діяльності.
- 3) ділова гра конструюється і проводиться як спільна діяльність учасників навчального процесу. Спільна діяльність має характер рольової взаємодії у відповідності з правилами і нормами гри. Обов'язковою умовою є виконання учасниками гри встановлених правил.
- 4) основним способом включення партнерів у спільну діяльність є двохстороннє (діалог) і багатостороннє спілкування, що забезпечує можливість вироблення індивідуальних і групових рішень.

«Процедура ділової гри складається з таких елементів:

1) етап підготовки класу, учасників і експертів. Формується мета заняття, обґрунтовується постановка проблеми і вибору ситуації. Роздаються матеріали.

2) етап вивчення ситуації, інструкцій, установок і інших матеріалів. Збирається додаткова інформація.

3) етап проведення – процес гри. З моменту початку гри ніхто не має права втручатися і змінювати її хід.

4) етапи аналізу, обговорення і оцінки результатів гри. Виступ експертів, обмін думками, захист своїх рішень і висновків» [22; 151].

Складність використання ділових ігор на уроках історії полягає у специфічності завдань, які ставляться перед учнями: перевіритися у політичного, військового або суспільного діячів, які шукають соратників у боротьбі чи однодумців для втілення своїх ідей. Власний досвід дитини ще не дає змоги виконати подібне завдання інтуїтивно, заломлюючи його крізь власне сприйняття. Перш ніж запропонувати дитині взяти участь у діловій грі, треба створити своєрідний «архів» чи «банк даних», у якому була б зібрана велика кількість матеріалів, свідчень, часом суперечливих і протилежних суджень, бо саме вони допомагають школяреві виробити власну позицію, обрати те, що найбільше відповідає його особливості, щоб потім переконати товаришів в істинності своєї точки зору.

Щоб матеріал знайшов у учнів емоційний відгук необхідно допомогти їм зрозуміти особливості конкретної історичної обстановки, суть визначених подій, сформуванню вміння правильно оперувати отриманими знаннями. [37; 22]

О. Салата характеризує ще один вид ігрової діяльності - **рольову гру**, як особливу форму моделювання учнем стосунків. У ній розвивається розумова діяльність із символами та значеннями, формуються уявлення орієнтування у вчинках та мотивах діяльності. Сюжетно-рольова гра — образна гра за певним задумом дітей, який розкривається через відповідні події (сюжет, фабула) і розігрування ролей.

Такі ігри пов'язані зі сферою людської діяльності й людських стосунків, оскільки своїм змістом вони відтворюють саме цей аспект дійсності. Вдаючись до них, учні намагаються по-своєму відтворити дії, взаємини дорослих, створюючи спеціальні ігрові ситуації.

«Сюжетна рольова гра динамічний феномен, розвиток якої виявляється насамперед у виникненні нових сюжетів, втілених у певних подіях образних відтворень задумів. У іграх дітей середнього шкільного віку вони надзвичайно різноманітні й відображають конкретні соціально-історичні, побутові умови їхнього життя. Конкретні взаємини між персонажами гри можуть бути різними: співпраця, взаємодопомога, турбота одне про одного. Іноді вони виявляють ворожість, грубість, жорстокість, що залежить від конкретних соціальних умов життя і виховання дитини. Одні й ті самі сюжети можуть мати різне смислове наповнення. Учні відтворюють стосунки людей, а ще через деякий час — суспільні відносини між ними. Це виявляється навіть у характері їхніх суперечок: чітко дотримуються обумовлених ролю правил, бурхливо реагують на їх порушення.

Зміна ігрових сюжетів пов'язана з розширенням їх джерел. У іграх учні середнього шкільного віку все більше починають виявляти здобуті ними з різних джерел знання, безпосередній досвід» [51 ; 33].

Структуру сюжетно-рольової гри утворюють такі компоненти :

- ролі, які перебирають на себе діти в процесі гри;
- ігрові дії, за допомогою яких діти реалізують обрані ролі;
- ігрове використання предметів, за якого реальні предмети замінюють ігровими;
- реальні стосунки між дітьми, які виявляються в різноманітних репліках, зауваженнях, за допомогою яких регулюється розвиток гри.

Рольові ігри можна поділити на : ігри побутового змісту, ігри казкового змісту, імітаційні рольові ігри, пізнавальні рольові ігри, рольові ігри ділового змісту. Зміст кожної гри розкривається завдяки виконанню учнями обраних ролей. Найчастіше вони обирають роль тієї історичної особи, яка їм

подобається, про яку вони багато знають, визначають її характер, погляди, переконання, ставлення оточуючих до цієї особи. Підготовка до гри вимагає виконання таких умов: визначення теми, проблеми, часу проведення, призначення консультацій, «введення» в гру учасників, навчально – методичне забезпечення, вивчення особливостей класу та окремих учнів (прихильності, потреби, мотиви, ціннісні орієнтації, інтереси), виконання завдань, активний пошук, розв’язання проблемних ситуацій. Учні повинні дотримуватися певних вимог:

- виявляти активність під час підготовки і проведення гри;
- не відмовлятися від ролі навіть у тому випадку, якщо мріяли про іншу;
- мати витримку вислухати всі виступи, не перебивати товаришів;
- не поводитися зарозуміло, якщо отримали головну роль;
- виконувати всі правила гри, свої обов’язки в ній, дотримуватися регламенту у виступі;
- виявляти самостійність, творчий підхід до вивчення теми.

За допомогою рольових ігор розв’язуються такі навчально – виховні завдання:

- формуються уміння аналізувати історичні факти, причини, результати та значення подій, що розглядаються;
- навички побудови оповідання на основі кількох джерел інформації;
- здатність давати характеристику та оцінювати історичні факти, явища, діячів;
- поглиблюється знання історичних обставин;
- досягається проникнення в сутність подій, що вивчаються. [48; 42]

Особливе місце у проведенні уроку історії займають, також, **імітаційні ігри або симуляції**. Імітаціями (імітаційними іграми) називають процедури з виконанням певних відомих дій, які відтворюють, імітують будь-які явища навколишньої дійсності. Учасники імітації реагують на конкретну ситуацію в рамках заданої програми, чітко виконуючи інструкцію. Як правило, учитель надає під час імітації чіткі інструкції. Учні можуть виконувати дії

індивідуально або в групах. На закінчення певного виду діяльності всі учні отримують подібний результат, але він може відрізнятись залежно від індивідуальних особливостей школяра, складу підгрупи, використаних інформаційних ресурсів тощо. Дуже важливою процедурою імітації є обговорення отриманих результатів діяльності та усвідомлення учнями причинно-наслідкових зв'язків, які можна простежити, аналізуючи результати імітації у різних її учасників.

«Імітаційні ігри розвивають уяву та навички критичного мислення, сприяють застосуванню на практиці вміння вирішувати проблеми. Організувати роботу класу можна таким чином:

- 1) виберіть проблему, ситуацію, явище або тему для імітації.
- 2) сплануйте все, що необхідно для імітації, продумайте участь у ній всього класу.
- 3) надайте учням достатньо інформації, щоб вони могли впевнено виконувати всі передбачені процедури і одночасно вчитися.
- 4) перед імітацією зробіть короткий вступ.
- 5) заздалегідь продумайте запитання для підбиття остаточних підсумків» [37; 23].

«Складніші імітаційні ігри називаються симуляціями, або ситуаційним моделюванням, хоча чіткого розмежування в навчально-методичній літературі немає. Розглянемо їх окремо, пам'ятаючи, що інколи під назвами технології імітації та симуляції розуміють одне і те саме. Симуляції — це створені викладачем ситуації, під час яких учні копіюють у спрощеному вигляді процедури, пов'язані з діяльністю суспільних інститутів, які існують у справжньому економічному, політичному та культурному житті. Це своєрідні рольові ігри з використанням чітко визначених і відомих ролей та кроків, які повинні здійснити виконавці: судові, парламентські, громадські слухання, збори, асамблеї, засідання комісій, політичні дебати тощо.

Готуючи учнів до симуляції, учитель має не тільки розподілити ролі, але з'ясувати з кожним виконавцем послідовність його дій. Регламент всієї

симуляції будується за чітким сценарієм, який збігається з проведенням такої процедури в реальному житті. Ця технологія наближена до рольової гри, але істотно відрізняється від неї, бо її мета - не представлення поведінки конкретних особистостей, а ілюстрування нових явищ і механізмів: процедури прийняття рішень в органах місцевого самоврядування, механізму зростання прибутків підприємства, функціонування конкурентного ринку тощо. Симуляція дає можливість учням глибоко вжитися в проблему, зрозуміти її з середини.

Організувати роботу класу з використанням технології симуляції можна в такий спосіб:

- 1) пам'ятати, що в симуляції йдеться не про демонстрування акторських здібностей, а про вмiле і в мiру можливостi безособове вiдтворення вибраного процесу.
- 2) необхідно пропонувати учням для проведення ситуативного моделювання теми, що спрощують дiйснiсть.
- 3) виберiть тему для симуляцiї та основне питання, якi будуть вирiшувати школярi.
- 4) сплануйте сценарiй симуляцiї, продумайте розподiл ролей, участь у грi всiх учнiв класу.
- 5) надайте школярам достатньо iнформацiї, чiткi iнструкцiї, щоб вони могли переконливо виконувати свої ролi i, одночасно, вчитися.
- 6) перед симуляцiєю зробiть короткий вступ.
- 7) Заздалегiдь продумайте запитання для пiдведення пiдсумкiв заняття»

[56; 46].

«Для того, щоб уроки носили образно – емоційний характер, учителi використовують **iгри – драматизацiї або театралiзованi**. Це форма дiяльностi учнiв, коли за допомогою iнсценування та театралiзованих засобiв вiдбувається вивчення, закрiплення або узагальнення програмного матерiалу. На думку багатьох дослiдникiв, зокрема автора працi «Театралiзована гра та її вплив на виховання старшокласникiв» Г.І. Мамаєвої. Така гра є гармонiчним

поєднанням театрального мистецтва з педагогічним процесом. Театралізована гра — це творчий процес, який сприяє гармонічному розвитку особистості, розв'язанню в контексті гри завдань розумового, морального, естетичного та творчого розвитку школярів. Для проведення такої гри обов'язково потрібен гнучкий сценарій, де описуються конкретна ситуація, функції та обов'язки дійових осіб та їх завдання. Гнучкість сценарію полягає в тому, що в процесі перевтілення діти можуть інтерпретувати всі ці завдання через власне сприйняття, уявлення та відчуття. Отже інсценування може проходити у вільній формі за умови збереження сюжету та головних ролей» [55].

«Мета ігор – драматизацій на уроках історії - підвищення рівня розвитку дітей, їх кругозору, уміння міркувати, розвиток образного мислення, уяви, фантазії, збагачення творчого потенціалу школярів. Заняття історико-літературною творчістю – клопітка й довготривала справа. Але вона допомагає дітям слухати, бачити, відчувати, співпереживати, думати,, пробуджує потребу в творчості.

Навчальний матеріал викладений у ході гри-драматизації, сприймається значно легше, ніж матеріал підручника, бо відкидає надмірну дидактичність, сухість викладення, монотонність і, навпаки, передбачає стрімкий динамічний сюжет, яскраві характери героїв. Треба мати достатньо знань, а ще більше фантазії та хисту, щоб створювати власні казкові образи. Завдяки впровадженню в педагогічну практику «казковості» стає можливим перенесення акцентів з теоретичних методів навчання на практичну діяльність, індивідуалізація навчання і розвиток творчого потенціалу кожного учня. Важливу роль відіграють творчі ситуації, в процесі яких діти оволодівають активними методами набуття знань. У процесі інсценування можна вирішувати наступні завдання:

- розв'язувати творчі проблеми;
- обговорювати та вирішувати навчальні проблеми;
- організовувати коментарі та дискусії;
- критично аналізувати побачене» [36; 13].

До гри – драматизації учнів слід готувати поступово: вибрати найбільш активних та ерудованих дітей, які не позбавлені акторських здібностей і гарно засвоїли тему, доручити їм виконувати ролі головних дійових осіб; роз'яснити, що має входити до їх обов'язків, можливо, спочатку продемонструвати підхід до важливих ролей; забезпечити діалог «акторів» з класом. В подальшому, коли загальний принцип такої роботи вже засвоєний, кожен учасник творчої групи самостійно обирає для себе роль згідно зі своїми можливостями та здібностями. Таким чином, образна роль може стати прекрасним стимулом як для самовираження, так і для творчого росту дитини.

«Театралізоване виконання у поєднанні з зоровим сприйманням (коли перед очима глядачів постають декорації, картки художні ілюстрації; вбрання «артистів» символізують місце і час події) значно посилюють враження від гри та її загальний виховний вплив на дитину. Тому такі ігри навчають учнів не тільки орієнтуватися в загальнолюдських цінностях, розрізняти добро і зло, але й шанувати історичні традиції, принципи етики та моралі. Вони водночас поєднують минуле і сучасне, впевнюючи дитину в тому, що головні загальнолюдські цінності та гуманістичні ідеали, серед яких любов до людства, чесність, порядність, доброта, дружба, вірність своїм клятвам, вміння прийти на допомогу, непідвладні часові; вони актуальні завжди» [36; 15].

«Близькими за змістом та виховним значенням до сюжетно-рольових ігор є **ігри-подорожі**, які дозволяють розвинути інтереси, формувати пізнавальну та творчу активність школярів.

У ці ігри можуть грати діти будь-якого віку. Гра-подорож створює багато можливостей для фантазування, розвитку уяви. Мандрувати можна різноманітними країнами, епохами; в подорож можна вирушати одному чи разом з товаришами — групою або цілими великими колективами. Подорожі можуть бути зовсім простими, короткочасними чи досить складними, тривалими, багатоетапними.

Безумовно, успіх гри залежить від підготовки дітей до подорожі та від розподілу ролей (члени експедиції, екскурсоводи, історичні особи та визначні місця тощо). Гра-подорож — це діяльність, яка вимагає пошуку різних шляхів розв'язання незвичних ситуацій, і запрограмованих, і таких, що виникають несподівано, розвиває спостережливість, уяву, активізує знання і здебільшого проходить у невимушених радісних умовах спілкування учнів, у яких яскраво виявляються взаємодопомога і дружня підтримка. Сама форма мандрівки надзвичайно різноманітна та варіативна: в межах подорожі можна фантазувати. Ігри-подорожі в меншій мірі містять елемент змагання, зате вони більш емоційні та романтичні. У грі-подорожі учень відчуває себе головною дійовою особою, відкриває і розвиває свої нахили. Атмосферу подорожі слід організувати в такий спосіб, щоб учень зміг уявити себе у певній ситуації, в ролі, скажімо, хороброго лицаря Середньовіччя чи ватажка повсталих у древньому Римі. Створенню духу епохи сприяє використання плакатів, репродукцій картин відомих художників або малюнків учнів, ілюстрацій до теми. Все це, а особливо рольові дії дітей, створює враження подорожі, її зримий образ та слухове сприйняття. Ця триєдина система сприяє кращому запам'ятовуванню, залишає яскраве враження, формує акторську майстерність і творчі здібності» [37; 24].

«Взявши на себе одну із запропонованих ролей, дитина робить перші кроки у виборі власного шляху пізнання. Для підготовки завдань гри школярі використовують різноманітну художню, історичну та публіцистичну літературу, періодичні видання, успішно долаючи відстань між власною освітньою підготовкою і змістом цієї літератури.

Серед деяких вчених є такі, які дотримуються думки, що будь-яка навчальна гра є дидактичною, оскільки дидактика вивчає теорію навчання, а гра – теорія. Дидактична гра на уроці – не самоціль, а засіб навчання і виховання.

Дидактичну гру можуть використовувати вчителі історії для засвоєння нового матеріалу, закріплення вже вивченого матеріалу, розвитку творчих

здібностей, формування специфічних умінь, що дає можливість учням зрозуміти і вивчити навчальний матеріал з різних позицій. Мета такої гри полягає в тому, щоб формувати в учнів уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Успіх проведення дидактичної гри залежить від дотримання вимог:

- 1) ігри мають відповідати навчальній програмі;
- 2) ігрові завдання мають бути не надто легкими: проте й не дуже складними;
- 3) відповідність гри віковим особливостям учнів;
- 4) різноманітність ігор;
- 5) залучення до гри учнів усього класу.

Проте існують і обмеження для проведення дидактичних ігор:

- 1) не варто організовувати навчальну гру, якщо учні не достатньо знають тему;
- 2) не доцільно застосовувати ігри на уроках тематичних атестацій, якщо такі ігри не використовувалися в ході навчання» [22; 159].

«Дидактична гра використовує їх, особливо рольові, але у випадках, коли грає декілька школярів», - такої думки дотримується О. Охредько. Він вважає, що гра створює атмосферу здорового змагання, змушує по – новому використовувати накопичені знання і застосовувати їх не тільки механічно, а відповідно до ігрових обставин» [46; 46].

Важливим є те, що за бажанням самих учнів під час дидактичної гри відбувається багатократне повторення матеріалу в різноманітних формах.

Найефективнішим є застосування гри на уроці історії під час перевірки знань. Ще раз згадавши усі імена, дати, поняття у кількох іграх, учень змушений їх порівняти, зіставити, виділити спільне і розбіжне.

Отже, розглянувши всі існуючі класифікації гри, можна сказати, що найпоширенішою є класифікація К.Баханова, інтерпретована відповідно до потреб історії та яку підтримує більшість сучасних педагогів. Він

класифікує ігри за методикою проведення: **ігри – подорожі, сюжетно – рольові, ділові, імітаційні, ігри – драматизації.**

Активні ігрові методи навчання при вмілому їх застосуванні дозволяють оптимально розв'язати одночасно три навчально – організаційні завдання:

- 1) підпорядкувати процес навчання керівному впливу учителя;
- 2) забезпечити включення в активну навчальну роботу всіх учнів;
- 3) встановити безперервний контроль за процесом засвоєння навчального матеріалу.

1.3. Особливості комп'ютерної гри на уроці історії.

«Усі існуючі на сьогоднішній день публікації щодо оцінки впливу на людину комп'ютерних ігор складаються із двох протилежних точок зору. Одна половина дослідників, психологів, або просто журналістів вважає, що комп'ютерні ігри приносять шкоду, друга половина таких же людей вважає, що ігри приносять користь. Але незважаючи на ці думки, існує ще третя група людей, яка саме грає в ці ігри. І їх мало хвилюють дані думки, більш того, їх за вуха не відтягнути від комп'ютера. Отже, подивимось, що думають психологи про вплив комп'ютерних ігор на людину. І. Коляда у своїй статті: «Психологічні аспекти негативного впливу ігрової комп'ютерної залежності на особистість людини» прийшов до наступних висновків.

Автор провів анкетне опитування, за результатами якого виявилось, що 80% учнів 5-7 класів загальноосвітніх шкіл захоплюються комп'ютерними іграми, причому більшість захоплюється досить серйозно: діти у віці 10-12 років мають «ігровий досвід» 4-6 років. Серед опитуваних не було виявлено дітей із підозрами на комп'ютерну залежність (адикцію), тому що в даному віці гра на комп'ютері носить лише характер захоплення. Однак в більш пізньому віці комп'ютерна адикція присутня, і хоча не є такою небезпечною як алкоголізм чи наркоманія, але все ж негативно впливає на особистість людини» [42; 3].

Бесіди із родичами людей, потерпаючих від комп'ютерної залежності, свідчать, що більшість останніх «надмірно дратівливі», «запальні», емоційно нестійкі.

«У більшості ігрових адиктів без об'єктивних причин знижений загальний фон настрою, що підтверджується спостереженнями і бесідами із адиктами та їх близькими. Більш того, настрої не покращується і після гри на комп'ютері, а іноді і погіршується. Однак з бесід із адиктами можна сказати, що в процесі гри їх настрої суттєво покращується, а спостереження показують, що в процесі гри у людини присутні позитивні емоції. Позитивні емоції, які

супроводжуються підйомом настрою, бувають, за словами адиктів, також в ситуації «передчуття» комп'ютерної гри. Але після гри, тобто після виходу з віртуального світу настрої знов погіршуються, швидко повертаючись на початковий рівень, залишаючись на ньому до наступного "входження" у віртуальний світ. Для ігрового адикта реальний світ нудний, нецікавий і повний небезпеки, тому що більшість адиктів - люди, що погано адаптуються у соціумі. Внаслідок цього людина намагається жити в іншому світі - віртуальному, де все дозволено, де він встановлює правила гри. Логічно припустити, що вихід з віртуальної реальності є хворобливим для адикта - він знов зіштовхується із неавтономною для нього реальністю, що і викликає зниження настрою і активності, відчуття погіршення самопочуття. Автор статті виділяє три основні можливі причини депресивних відхилень в сфері емоційних психічних станів у ігрових комп'ютерних адиктів:

- 1) наявність постійної потреби в комп'ютерній грі і, одночасно з цим, неможливість повного задоволення цієї потреби;
- 2) суб'єктивне переживання адиктами на свідомому рівні практичної марності захоплення комп'ютерними іграми і, унаслідок цього, власної марності, поряд з неможливістю припинення захоплення в силу наявності психологічної залежності;
- 3) неадекватне відношення до себе в результаті невідповідності «Я реального» і «Я віртуального».

На базі своїх досліджень М. Іванов робить припущення, що загальний емоційний психічний стан ігрових комп'ютерних адиктів відхиляється від норми в бік депресії, а також, що рівень особистісної тривожності ігрових комп'ютерних адиктів, як критерій дезадаптації, завищений по відношенню до норми» [42; 5].

«Більшість з «фанатів комп'ютерних ігор» - люди з відомими психологічними проблемами: несформоване особисте життя, незадоволеність собою, і, як наслідок, втрата сенсу життя і нормальних людських цінностей. Єдиною цінністю для них є комп'ютер і усе, що з цим зв'язане.

В. Баженов вважає, що усі комп'ютерні ігри можна умовно розділити на рольові і нерольові. Рольові комп'ютерні ігри - це ігри, у яких граючий приймає на себе роль комп'ютерного персонажа. Тільки під час гри в рольові комп'ютерні ігри, вважає В. Баженов, можна спостерігати процес «входження» людини в гру, а в клінічних випадках - процес втрати індивідуальності й ототожнення себе з комп'ютерним персонажем. Психологічна залежність від рольових комп'ютерних ігор є самою могутньою по ступені свого впливу на особистість граючого» [53;11].

«В. Баженов виділяє критерії приналежності комп'ютерної гри до класу рольових ігор: рольова гра повинна налаштовувати граючого до «входження» у роль комп'ютерного персонажу і «атмосферу» гри за допомогою своїх сюжетних і мультимедійних (графічне і звукове оформлення) особливостей; будуватися таким чином, щоб не викликати в граючого мотивації, заснованої на азарті - нагромадити більше очків, побивши тим самим чийсь рекорд, перейти на наступний рівень і т.д. Він висуває класифікацію комп'ютерних ігор, що є немаловажним при визначенні комп'ютерної залежності, але як вважає автор справжня залежність, пов'язана із психічними проблемами, з'являється тільки від рольових ігор, різноманітні головоломки, логічні і азартні, інтелектуальні ігри залежності не викликають:

1. **Рольові комп'ютерні ігри.** Вони поділені на 3 типи:

- ігри з видом «з очей» «свого» комп'ютерного героя;
- ігри з видом ззовні на «свого» комп'ютерного героя;
- «керуючі ігри» (граючому доводиться керувати діями персонажів).

2. **Нерольові комп'ютерні ігри.**

- аркади;
- головоломки;
- ігри на швидкість реакції;
- традиційно азартні ігри» [53; 12].

« Найбільшою силою "затягування" чи "входження" у гру характеризується перший тип рольових ігор. Специфіка тут у тім, що вид "з очей" провокує

граючого до повної ідентифікації з комп'ютерним персонажем, до повного входження в роль. Через кілька хвилин гри (час варіюється в залежності від індивідуальних психологічних особливостей і ігрового досвіду граючого) людина починає втрачати зв'язок з реальним життям, цілком концентруючи увагу на грі, переносячи себе у віртуальний світ. Граючий може зовсім серйозно сприймати віртуальний світ і дії свого героя вважає своїми. Решта рольових ігор, як вважає автор статті, такого сильної залежності не викликають, а нерольові зовсім не створюють залежності».

Виділяються **стадії легкої захопленості, захопленості, залежності**. Після того, як людина один чи кілька разів пограла у рольову комп'ютерну гру, вона починає "відчувати смак", їй починає подобатися комп'ютерна графіка, звук, сам факт імітації реального життя чи якихось фантастичних сюжетів – це **стадія легкої захопленості**. Фактором, що свідчить про перехід людини на **стадію захопленості** формування залежності є поява в ієрархії потреб нової потреби - гра в комп'ютерні ігри. Гра в комп'ютерні ігри на цьому етапі приймає систематичний характер. Якщо людина не має постійного доступу до комп'ютера, можливі досить активні дії по усуненню перешкод. **Стадія залежності** характеризується не тільки зрушенням потреби в грі на нижній рівень піраміди потреб, але й іншими, не менш серйозними змінами - у ціннісно-смысловій сфері особистості» [53; 27].

Залежність може оформлятися в одній із двох форм: соціалізованій і індивідуалізованій. Соціалізована форма ігрової залежності відрізняється підтримкою соціальних контактів із соціумом (хоча й в основному з такими ж ігровими фанатами). Такі люди дуже люблять грати спільно, грати за допомогою комп'ютерної мережі один з одним. Ця форма залежності менш пагубна у своєму впливі на психіку людини, ніж індивідуалізована форма. Розходження в тім, що люди не відриваються від соціуму, не ідуть «у себе»; соціальне оточення, що хоча і складається з таких же фанатів, усе-таки, як правило, не дає людині цілком відірватися від реальності, "піти" у віртуальний світ і довести себе до психічних порушень.

« Для людей з індивідуалізованою формою залежності такі перспективи набагато більш реальні. Це крайня форма залежності, коли порушуються не тільки нормальні людські особливості світогляду, але і взаємодія з навколишнім світом. Порушується основна функція психіки - вона починає відбивати не вплив об'єктивного світу, а віртуальну реальність. Ці люди часто подовгу грають наодинці, потреба в грі знаходиться в них на одному рівні з базовими фізіологічними потребами. Для них комп'ютерна гра - це свого роду наркотик. Якщо протягом якогось часу вони не "приймають дозу", то починають відчувати незадоволеність, негативні емоції, впадають у депресію. Це клінічний випадок. У цій статті так же як і в розглянутій психологічній праці Коляда І. основний механізм залежності вбачається у розриві реального і віртуального життя людини на користь останнього, в якому людина прагне в кінці кінців знаходитись якомога безперервніше і внаслідок цього ясна річ людина починає уникати реалій.

« Але все ж таки ця пристрасть не вбиває людину як наркотики чи алкоголь, а тільки складає проблеми в житті, яких з іншого боку і без ігор вистачає. Так що, на мою думку, маєш ти комп'ютерну залежність, або ні - проблеми все одно є, і крім того пацієнти псих-лікарень складаються далеко не з залежних від комп'ютера людей, таких там не дуже багато» [52; 27].

Охредько О. характеризує ігрові види роботи на уроках історії та подаючиїх аналіз, у статті "Тенденції розвитку навчальної літератури з історії", звертає увагу на добре відому істину: "Для того щоб бути близькою та корисною, історія повинна залишатися, насамперед, цікавою". Він підкреслює, що школа, як правило, протиставить серйозні завдання і розважальні можливості історії. Останні ставляться на службу першим. При цьому передбачається, що школа дає своєму випускникові великий багаж знань, що відповідає як серйозності завдань історичної творчості, так і суворим вимогам академічної науки. У реальності "сухий залишок" знань у середнього учня визначається саме тим, що йому було цікаво на уроках історії. Для більшого зацікавлення дітей і стимулювання їхньої активності. Той же самий

"сухий залишок" визначає і вся сучасна культура. Вона відтворює історичні факти в найрізноманітніших своїх жанрах і на самих різних рівнях — від елітарного до елементарного кіча. Тому проблему змісту історичної освіти в школі цілком можна звести до добору тих знаків і символів, що живуть в сучасній культурі. Серед "знаків і символів" сучасної культури чільне місце займають комп'ютерні ігри. Не таємниця, що школярі години проводять перед екранами моніторів, "захоплюючи" планети, "знищуючи" монстрів, "створюючи" цивілізації і т. п. Комп'ютеризація суспільства розвивається стрімко. Над ігровими комп'ютерними програмами працюють тисячі висококваліфікованих фахівців, намагаючись зробити кожен гру як можна привабливою і цікавішою. У хід йдуть різноманітні сюжети — і на історичну тематику також. Після яскравого екрана учні приходять на урок, на якому образи створюються здебільшого лише за допомогою слова вчителя, невеликих за форматом фотографій, обмеженої кількості картин на історичну тематику, рідше — за допомогою відео - фрагментів. Образи, що за такою методикою створюються на уроці, програють комп'ютерним. Тому постає питання — чому учителю не взяти комп'ютерні ігри в союзники? "Епоха імперій", "Геттісберг", "Червоний барон", "Цивілізація", "Сегун: Тотальна війна", "Протистояння", "Корсари", "Козаки", "Тихий мисливець", "Цезарь", "Помпеї", «Падіння Трої» (див. додаток 1) — ось далеко не повний перелік ігор на історичну тематику, який приваблює своїми назвами. Наскільки виправдано звертання до комп'ютерних ігор при вивченні історії? Заперечення проти цього базується на наступних позиціях:

- комп'ютерні ігри мають лише непряме відношення до історії;
- у них немає історичної точності, вірогідності, присутня нескінченна варіативність, що, у підсумку, призводить до перекручення історичних уявлень у школярів. [52; 29]».

Відзначимо деякі аргументи на користь комп'ютерних ігор на історичну тематику:

- комп'ютерна гра дає унікальну можливість в ігровій формі пережити історичні події, що у свою чергу приводить до появи стійкої зацікавленості до того або іншого історичного періоду. За комп'ютерною грою може піти звертання до спеціальної і художньої літератури, інших джерел додаткової інформації, що, в остаточному підсумку, приводить до створення у школяра більш повної картини історичних подій;
- більшість персонажів і предметів в іграх в основному відповідає своєму історичному періоду (пейзажі, інтер'єри, військова техніка, солдати і т.п.). Самі автори комп'ютерних ігор визнають наявність у них навчального моменту;
- у добре виконаній комп'ютерній грі на історичну тематику граючий виявляється у гушавині подій і йому необхідно з самого початку мати певний запас знань для того, щоб перемогти. Комп'ютерні ігри часто містять додатки у вигляді невеликих довідникових розділів. Автори ігор користуються послугами консультантів, іноді – учасників реальних подій.

Звичайно, варто врахувати, що в комп'ютерних іграх відсутні пояснення причин тих або інших історичних подій, їх наслідків. Така гра не виховує патріота: школяреві часом байдуже (!) грає він за радянську армію, проти військ нацистської Німеччини або навпаки. В іграх зустрічаються грубі помилки, закладена багатоваріантність розвитку подій. [52; 30]

На допомогу повинен прийти учитель історії. Обговорюючи з учнями ту або іншу тему, він може звернути увагу і на комп'ютерну гру, розповісти про помилки і неточності, або навіть запропонувати кому-небудь у класі зайти їх самому. Щоб проводити подібну роботу, вчителю необхідно добре представляти світ комп'ютерних ігор, знати найбільш популярні з них, розбиратися в їхніх позитивних рисах та недоліках.

Важко уявити, що шкільний учитель буде витрачати значну кількість часу на проходження ігор. Думаємо, що в цьому випадку йому на допомогу прийдуть самі учні. Так, можливі наступні варіанти роботи з учнями:

- завдання школярам із пропозицією знайти історичні помилки в комп'ютерних іграх, написати коротку рецензію на гру;
- постійний обмін між вчителем і школярами інформацією про нові ігри на історичну тематику, їхніх плюсах і мінусах;
- коротка дискусія на уроці про популярну комп'ютерну гру з добре розвинутим історичним сюжетом. [52; 31]

Дуже важливо знати, як оцінюється завдання ігор рецензентами і самими розроблювачами, тому школярами може бути використаний ряд журналів, присвячених комп'ютерним іграм. В Україні популярні «Ігроманія», «Game. ehe», «Mega game», «Ігровий комп'ютер», в яких у доступній і захоплюючій формі даються серйозні та професійні оцінки нової комп'ютерної продукції.

Учитель сам може навести на уроці як приклад варіанти перекручення історичних подій, їх невірних трактувань у тій або іншій грі. Педагог, що добре орієнтується у світі комп'ютерних ігор, може рекомендувати учням ті з них, що відповідають тематиці курсу. При створенні комп'ютерної навчальної програми з історії, за словами А.В. Фоменка потрібно дотримуватися певних етапів, зокрема: планування, розробка, проектування і реалізація, апробація програми.

Експериментальні дослідження, проведені А.В. Фоменком дозволили обґрунтували таку структуру комп'ютерної програми з історії: вступ – цей матеріал пропонується учням для читання, але може даватися

А.В. Фоменко визначає такі форми роботи школярів на уроці історії із використанням комп'ютера:

- індивідуальна форма, коли всі учні працюють з комп'ютером самостійно;
- індивідуально – групова форма: частина учнів працює з комп'ютером разом з класом найбільш сильні і (чи) найбільш слабкі працюють самостійно з комп'ютерною програмою по завданнях, заздалегідь наданих учителем;
- групова форма роботи – учні розбиваються на малі групи, де розподіляють навчальні ролі і працюють із завданнями навчальної

комп'ютерної програми, пропонованими учителем для кожної з груп, при цьому допускається й індивідуальна форма роботи; результати навчання є набутими колективно, рівень самостійності навчально – пізнавальної діяльності – максимальний;

- фронтальна форма роботи – учні працюють усім класом, учитель веде урок і визначає завдання з використанням елементів комп'ютерної програми для колективного і самостійного опрацювання, організовує індивідуальну форму роботи деяких учнів. [53; 13]

У рамках роботи курсів підвищення кваліфікації учителів здається важливим постійно знайомити останніх з інформацією про найбільш популярні комп'ютерні ігри на історичну тематику. Близькість інтересів учителя й учнів в сфері комп'ютерних технологій підвищують авторитет першого і дає можливість йти в ногу з часом.

РОЗДІЛ 2.

ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ГРИ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ В 6 КЛАСІ

2.1. Психолого – педагогічні засади навчальної діяльності.

У педагогічному середовищі існує визначення освіти як того, що залишається в людини після завершення навчання. Однак, за свідченням психологів, пам'ять учнів зберігає лише незначний відсоток інформації, якою вони з часом зможуть вільно користуватися.

«Скарги учителів на переобтяженість шкільної програми і підручників з історії стародавнього світу цілком слушні. І упорядники програми, і, тим більше, автори підручників все ще намагаються вкласти в голови шестикласників якомога більше інформації, не враховуючи показників розвитку навчально – пізнавальної діяльності учнів 6 класу. А.В. Фоменко у процесі досліджень встановив типові рівні навчально – пізнавальної діяльності учнів 6 класу (Див. додаток 2).

От і виходить, що за 68 навчальних годин не вдається реалізувати в повному обсязі програмний матеріал. Підтвердженням цьому є проведене вченими та описане К. Бахановим протягом 1998 – 2000 р.р. у міських і сільських школах в режимі експерименту дослідження розвитку пам'яті учнів 6 класів. [] Воно показало, що вже наприкінці уроку, на етапі закріплення навчального матеріалу, учні спроможні пригадати 28% основної та 22% другорядної інформації (насамперед це факти та особи, значно слабше – дати, географічні назви й терміни). Наступного дня, якщо в розкладі немає уроку історії й навчальний матеріал спеціально не повторювався, вони пригадують до 20 – 22 % інформації. А тиждень по тому, після закріплення й повторення в дома і на уроці, шестикласники спроможні пригадати 28 – 30 % інформації. Через тиждень, тобто через 2 тижні після вивчення нового матеріалу, пам'ять учнів зберігає 20 - 22% інформації. На кінець навчального року у їхній пам'яті залишається близько 8 % інформації, отриманої на уроці. Ці дані майже повністю збігаються з результатами дослідження пам'яті школярів.

Оскільки частка інформації, що зберігається в довготривалій пам'яті, така невелика, то логічно виникає запитання: «Що саме становить основу уявлень учнів про історичний період?». Для з'ясування цього було проведено анкетування учнів 6-х класів. Під час відповіді в учнів не було підручників і зошитів, тому що заздалегідь їх не попереджали. У більшості випадків заповнення анкет відбувалося за відсутності вчителя історії, що давало можливість школярам бути більш розкутими у відповідях. Зрозуміло, повністю ізолювати їх один від одного не можливо, шанс підглянути до товариша залишався.

Результати анкетування, описані К. Бахановим, засвідчують, що у більш ніж половини учнів (51%) історія стародавнього світу викликає образ сюжетної картини. У 32 % вони пов'язані з первісністю: стоянка первісних людей, полювання первісних людей, «напівоголені люди», «люди в шкурах». 13% становлять військові сюжети: давня війна, гладіаторські бої. 2-5 % - сюжети, пов'язані з культурою: раби будують піраміду, грецький театр, олімпійські ігри. Досить часто учні (49%) асоціюють стародавній світ з відомою архітектурною спорудою, головним чином з тих, що винесені на обкладинку підручника або зображені на початку розділів: єгипетські піраміди, житло первісної людини, «чудеса світу», Колізей, сфінкс, Китайський мур, вавилонська вежа. [25; 13]

Набагато менше учні пов'язують стародавній світ з історичними постатями, героями та богами (16%): Цезар, Тутанхамон, Клеопатра, грецькі боги, єгипетські боги. Ще рідше в учнів 6 класу при пригадуванні стародавньої історії виникають образи конкретних історичних подій (7%), та й серед них в основному ті, що вивчалися останніми: повстання Спартака, вбивство Цезаря, Пунічні війни.

У незначній кількості школярів (6 %) стародавній світ асоціюється з географічним орієнтиром, насамперед із стародавніми містами Римом та Помпеями. Лише деякі шестикласники створюють образ стародавнього світу на сонові окремих предметів або абстракцій та узагальнень, а саме: амфора, ієрогліф, троянський кінь, папірус, фараон, багатство тощо.

20 % учнів не спромоглися створити образні асоціації або підмінили образ історичного періоду образом підручника або вчителя на зразок: «У мене в голові

спливають сторінки підручника...», «Коли я чую назву «Стародавній світ», то бачу вчительку, яка лагідним голосом розповідає про життя людей у минулому.».

У цілому слід відзначити, що найстійкішими й найчастіше згадуваними учнями є образи, пов'язані із первісністю (42%) та Стародавнім Єгиптом (33%), і мало в кого виникають асоціації з Грецією та Римом. Нині історія стародавнього світу значно менше, ніж ще 5-7 років тому, поєднується в уявленні учнів з нищівною експлуатацією рабів (5%). Тому відповіді, подібні до такої: «Коли я чую слова «стародавній світ» я уявляю худих рабів у розірваному одязі й знахабнілих, злих рабовласників», - є поодинокими. Водночас в учнів переважають статичні образи, позбавлені присутності конкретних історичних осіб.

У анкеті пропонувалося учням згадати непересічні історичні постаті, які певною мірою є символами історії стародавнього світу. Загальний перелік згаданих осіб становив 58 імен, з яких безпосередній стосунок до визначеного періоду мали 52, оскільки помилково до осіб були занесені грецькі боги Зевс та Посейдон, російський цар Петро I, Ян Гус, і навіть Колізей. Якщо взяти до уваги ті імена, що згадувалися частіше, ніж двічі, то цей перелік скоротився до 23 позицій: Цезар (74%), Клеопатра (26%), Александр Македонський (25%), Октавіан Август (22%), Гомер, Спартак (11%), Архімед, Калігула (7%), Тутанхамон, Нерон, Рому (6%), Аристотель, Костянтин Великий (5%), Ганнібал (4%), Хамурапі, Троян, Помпей, Тутмос III, брати Гракхи (3%), Перикл, Нефертіті, Демосфен (2%). [25; 14]

Такий результат анкетування спонукає принаймні до кількох висновків. По-перше, ще раз підтвердилася теза, що краще пригадується те, що вивчалось пізніше. По-друге, учні виділяють ті історичні постаті, образи яких останнім часом знайшли відображення в кінематографії і на телебаченні (Цезар, Клеопатра тощо). Водночас школярі дещо гіпертрофовано сприймають їхню роль в історії, наголошуючи головним чином на обставинах особистого життя, а не на внеску в розвиток тогочасного суспільства. Наприклад: «Клеопатра відома нам тим, що тричі побралася з імператорами, а потім отруїлася». По-третє, у відповідях певної частини учнів (особливо дівчат) відчувається прагнення тендерної рівності.

Це виявилось у появі в переліку видатних осіб імен визначних жінок (Клеопатра, Нефертіті), чого не було ще в середині 90-х років

По-четверте, кількість пригадування історичних осіб свідчить і про визначення певних пріоритетів: на перший план висуваються правителі та політичні діячі. Які прославилися завоюваннями або правління яких пов'язане з масштабними політичними катаклізмами. Проте значно рідше згадується прибічники демократії а реформатори (3% учнів згадують братів Граків, 2% - Перикла, а Октавіана Августа – 20%, Калігулу – 7%) та діячі культури (Гомер – 11%, Архімед – 7%, Аристотель – 5%, Демосфен – 2%). По-п'яте, в деяких учнівських відповідях можна бачити намагання дійти від окреслення кола найяскравіших історичних осіб та визначити народи, які відігравали визначну роль на арені стародавньої історії. Але виглядає це досить кумедно, оскільки змішуються всі відомі учням народи і військові формування не тільки з курсу стародавнього світу, а з історією країни («македонці, спартанці, палестинці, фінікійці, скуфійці, слов'яни, козаки, німці махновці, сирійці»).

Дослідження також мало на меті визначити уявлення учнів 6-х класів про внесок стародавньої історії в розвиток людства. Тому пропонувалося назвати найвизначніші, з їхнього погляду, відкриття цього періоду. Загальний перелік відкриттів та досягнень містить 52 позиції. Серед названих відкриттів переважили культурні досягнення. Їх згадали 72% учнів («чудеса світу», культура, театр, література, літери, абетка, релігія, школи). На другому місці за частотою згадування – економічні відкриття, переважно поява нових занять (землеробство, скотарство, ремесло, торгівля) та засобів виробництва (зрошувані канали, сівалка, гроші). 35% учнів називають як важливі винаходи нові матеріали (папір, скло, фарби, папірус). 27% шестикласників пов'язують відкриття з транспортними засобами та тривалими подорожами (парусні човни, календар, компас). 20% вважають, що основні винаходи було здійснено у повсякденному житті, особливо щодо розваг (шахи, лазні, одяг). 17% опитаних вважають відкриттями суто технічні досягнення (гончарний круг, колесо). Близько 20% учнів замість конкретних відкриттів назвали країни і дали загальну оцінку ступеня їх розвитку:

«Найвище досягнення стародавнього світу – розвиток Риму: встигли повоювати, встигли пожити...». Отже, уявлення учнів про внесок історії стародавнього світу до скарбниці світової історії можуть мати загальну характеристику як уривчасті й мозаїчні. [25; 15]

На питання: «Якби в тебе була можливість переміститись у стародавні часи, то в який час і в який регіон? Ким би ти хотів там бути?». Щодо країни, то уподобання розподілилися так: 37% учнів хотіли б опинитися у стародавньому Римі, 35% - у стародавньому Єгипті, 12% - у Греції, 8% - у первісних часах, 4% - в Індії та Межиріччі. Щодо соціальної ролі, то 60% учнів обрали для себе роль правителів: абстрактних – 17% (вождь племені, фараон, імператор тощо) або конкретних – 43% (Клеопатра, Цезар, Александр Македонський тощо). 16% хотіли б стати звичайною людиною (мисливцем – австралопітеком, первісною людиною, скіфом, будівельником пірамід, селянином тощо). 8% учнів схильні бути сторонніми спостерігачами, аби побачити будівництво пірамід, послухати Демосфена, спостерігати падіння Риму, підтримати Ісуса тощо. 4% вважають, що краще бути радником правителя, чиновником, полководцем, тобто мати змогу впливати на перебіг подій, але не нести відповідальності перед історією. Лише у 3% шестикласників виникло бажання бути діячем культури (мудрецем, музикантом, винахідником). Стільки ж (3%) прагнули стати керівниками повстання рабів. Цікаво, що «переміщення» у стародавній світ учні пояснюють і соціальними мотивами («становити справедливість – скасувати рабство»), і суто особистими (це здебільшого притаманне дівчатам): «Хочу стати царицею Єгипту, щоб у мене закохався Цезар», «Хотіла б бути Клеопатрою – дружиною Цезаря». Ми вважаємо, що використання ігрових технологій на уроках повторення та узагальнення знань, умінь та навичок є найпродуктивнішим та допомагає краще запам'ятати вивчений матеріал. (див. додаток 3)

Отже, як показав експеримент, описаний К. Бахановим, у цілому ж стародавній світ в уявленнях учнів є тривалим та віддаленим у часі періодом історії Європи, Азії, Африки, який пов'язаний з давніми країнами - Грецією, Римом, Єгиптом, Китаєм, Індією. Він мав свої негативні та позитивні риси і сприяв

цивілізаційному розвитку людства. Історія стародавнього світу сприймається шестикласниками як низка статичних картин та кілька яскравих драматичних подій, пов'язаних з діяльністю окремих історичних осіб, переважно правителів. Людина, яка жила в ті часи, уявляється дещо відмінною від сучасної і зовнішньо (за морфологічними ознаками, одягом), внутрішньо (менш розумна та освічена), у повсякденному житті вона постійно займається землеробською або скотарською працею, стикається із соціальною нерівністю та гнобленням, хоча зрідка може й розважитися. Тому, якщо б довелось жити в ті часи, краще бути правителем, оскільки тільки вони могли почувати себе щасливими».

2.2. Гра – складова навчально-методичного апарату підручників та посібників із шкільного курсу «Історія стародавнього світу».

«В сучасних теоретичних дослідженнях з психології, дидактики та методики особлива увага приділяється визначенню та обґрунтуванню принципів використання різноманітних засобів навчання, виявленню найбільш оптимальних сфер їх застосування. У наш час відбувається зміна парадигми навчання, обираються нові пріоритети. Учитель потребує нових підходів, нових форм та методів навчально – виховного процесу. Із великої кількості існуючого матеріалу необхідно виділити той, що допоможе сформулювати уявлення учнів про історичне минуле. Зараз розпочинається новий пошук шляхів стимулювання активності учнів у навчанні.

Серед існуючих підручників з історії, методичних посібників та розробок уроків більшість мають жорстоку схему уроків, яку не кожен учитель зможе використовувати в процесі навчання.

Так, посібник О. Охредька «Всесвітня історія. Історія України (інтегрований курс). 6 клас: Дидактичні матеріали до уроків», вийшов у світ в Харкові у 2007р. містить набір завдань, що допоможуть полегшити підготовку учителя до занять. Він складений відповідно до нової навчальної програми 12 – річної школи, затверджено Міністерством освіти і науки України, і відповідає сучасним навчально – методичним вимогам з викладання курсу всесвітньої історії та історії України для учнів 6 класів загальноосвітніх навчальних закладів.

Дидактичні матеріали, що містить посібник, можна використовувати на кожному етапі уроку: на початку уроку, коли необхідно перевірити домашнє завдання або провести актуалізацію знань; під час пояснення нового матеріалу; у процесі закріплення нових знань та вмінь учнів. У посібнику пропонуються сучасні інтерактивні форми роботи: кросворди, чайнворди, схеми, порівняльні таблиці, головоломки, фрагменти

історичних документів, шифротаблиці, завдання для роботи з контурними картами (див. додаток 4). Історичні диктанти, тести. Значна частина завдань подається з відповідями, які виділені курсивом, що заощадить час та полегшить працю вчителя. Усе це допоможе зробити урок насиченим і цікавим. [17; 2]

Ще один посібник авторів М. Морозової та Н. Харківської «Усі уроки до курсу історія стародавнього світу. 6 клас», вийшов у харківському видавництві «Ранок» у 2006 році. У вступній статті подано теоретичні відомості про інноваційні технології, зокрема про ігрову діяльність, їх переваги у сучасному навчанні. У підручник вміщено календарне планування з курсу «Історія стародавнього світу» для 6 класу. Кожен урок містить цікаві завдання, групову роботу, роботу в парах, зустрічаються різноманітні види навчальних ігор. Найбільше уваги приділено рольовій грі. Автори пропонують під час перевірки домашнього завдання з теми «Життя людей за первісних часів» використати таку рольову гру, як «На станції Неардентальців». Можливі ролі: старійшина (вчитель), ватажок мисливців, мисливці, рибалки, жінки збирачки, діти. Умови: а) «Вогонь повинен горіти», б) їсти поодиноці забороняється, в) до полювання необхідно готуватися. Наприклад: у племені хтось захворів. Учасники гри описують, що і як вони робитимуть, аби вилікувати людину. Тих, хто припустився помилок, «ховають» (виключають з гри).

Завдання у посібнику не складні. Автори врахували віковий та психологічний розвиток учнів 6 класу. [16; 2]».

У харківському видавництві «Основа» вийшов «Заліковий зошит для тематичного оцінювання рівня навчальних досягнень. Всесвітня історія. Історія України (інтегрований курс). 6 клас» О.Є. Святюк ум. У зошиті вміщено завдання для тематичного оцінювання до кожної теми, що вивчається у 6 класі. Кожна робота має чотири різнорівневі завдання: тести, пояснити поняття, ігрові завдання та творча робота. Серед ігрових завдань ігри з хронологією, кросворди, задачі на логіку. Наприклад, для

перевірки вміння орієнтуватися в хронологічному просторі Стародавньої Греції на підсумковому уроці учням пропонується така гра: «Поставте події в хронологічному порядку і впишіть відповідні букви та поясніть, що означає це слово:

к	Реформи Солона;
і	Правління Перікла;
д	Критська цивілізація;
я	Пелопоннеська війна;
о	Вторгнення дорійських племен;
т	Греко – перські війни;
м	Троянська війна;
а	Реформа Клісфена;
є	Вторгнення ахейських племен;
р	Реформа Пісістрата.» [23; 2]

С.В. Д'ячков та О.П. Мартем'янов – автори підручника «Історія стародавнього світу. Давня історія українських земель. 6 клас». Що став переможцем Всеукраїнського конкурсу підручників 2006 року. Методичний апарат підручника відповідає сучасним вимогам викладання історії. Обсяг і доступність матеріалу відповідає віковим особливостям учнів. 658 ілюстрацій із розгорнутими підписами до них, 15 картосхем доповнюють матеріал уроку. Учитель не матиме проблем із вибором наочності, форм і методів роботи. Програмові практичні роботи з рекомендаціями щодо їх проведення сприятимуть закріпленню практичних умінь та навичок учнів. [5; 2] Методичним додатком до вище згаданого підручника є робочий зошит «Всесвітня історія. Історія України. (інтегрований курс)» О.П. Мокрогуза, що спрямований на підвищення ефективності вивчення навчальної дисципліни. Робочий зошит має за мету допомогти вчителю в організації та проведенні уроку та учням – в

опануванні складним матеріалом; містить завдання, що відрізняються за формою та рівнем складності, що орієнтують учнів на самостійне осмислення історичних подій і явищ. Комплекс завдань, запропонований до кожної навчальної теми, передбачає елементи дослідницької роботи, зокрема аналіз ретельно підібраних історичних джерел і фактів. Система завдань передбачає творчий підхід до їх використання з урахуванням рівня підготовки учнів. Загальний за обсягом ілюстративний матеріал унаочнює навчальний процес, сприяє активізації творчого мислення учнів. [11; 2]

Навчити учнів мислити, аналізувати й зіставляти історичні події, формувати розуміння історичного минулого українського народу як складову історії людства – такі основні засади методичної концепції авторів підручника «Історія стародавнього світу» С.О. Голованова та С.В. Костирко, що вийшов у Києві в 2006 році.

«Ураховуючи новизну і певну складність вивчення історії для учнів 6 класу, підручник представлено у вигляді уявної мандрівки в часі, протягом якої школярі разом з учителем можуть яскраво уявити історичні події так, ніби бачили їх на власні очі. Запитання та завдання зорієнтовані на вікові особливості шестикласників і сприятимуть ґрунтовному засвоєнню навчального матеріалу. Кожен параграф починається однаковим завданням: «Установіть відповідності між поняттями та поясненнями...», зісно, поняття та завдання відповідають виучуваній темі, розроблено комплекс цікавих ігрових вправ. Наприклад, під час розгляду теми «Перська держава», автори пропонують провести гру «Правління царів у Персії». Учням потрібно об'єднатися у групи й обрати царя. У тій послідовності, як правила перські володарі, розповісти про їхнє володарювання.

У розділі «Відлік часу в історії» автори для того, щоб визначити час, який минув від певної події, пропонують додати кількість років, що минули до нашої ери, та кількість років, що минули після початку нашої ери. Це правило ілюструє простенька формула : $K = K_1 + K_2$, де K –

кількість років тому до певної події, K1 – кількість років до нашої ери, K2 – кількість років після початку нашої ери. У примітці пояснюється, що від початку нашої ери минуло рівно стільки років, яким числом позначено рік, у якому ми живемо. Отже, у нашому прикладі (якщо ви читаете цей підручник у 2006 р.); 3000 р. до н.е. + 2006 р. н.е. = 5006 років тому утворилося Аркадське царство. [4; 2]».

В лабораторії історичної освіти інституту педагогіки АПН України створено навчально-методичний комплекс з історії стародавнього світу, який складається з наступних компонентів:

- 1) П.В. Мороз, Т.О. Чубукова. Історія стародавнього світу. Навчальний посібник для учнів 6-го класу. - К.: Фенікс, 2000.
- 2) П.В. Мороз. Дидактичні матеріали з історії стародавнього світу: 6 кл. — К.: А.С.К., 1998.
- 3) П.В.Мороз, Т.О.Чубукова. Історія стародавнього світу. 6 кл. Зошит для тематичного оцінювання навчальних досягнень учнів.— Харків: «Скорпіон», 2001.
- 4) П.В.Мороз, Т.О.Чубукова. Методика викладання історії стародавнього світу. — Харків: «Скорпіон», 2001.
- 5) О.В. Малій. Зошит з історії стародавнього світу — «Кальварія», 1996 .

Матеріали навчально-методичного комплексу відповідають чинній міністерській Програмі з історії та входять в перелік навчальних видань, які рекомендовані Міністерством освіти України для викладання в школі. Навчально-методичний комплекс створений на засадах єдиної концепції, в основу якої взято цивілізаційний підхід до вивчення історії. Цивілізаційний підхід поєднується з формуванням в учнів проблемного бачення історії, зосередження їх уваги не на запам'ятовуванні дат та фактів, а на аналізі динаміки історичних процесів, причинно-наслідкових зв'язків.

В пропонованому навчально-методичному комплексі автори прагнули подати матеріал максимально об'єктивно, без ідеологічних штампів. Особлива увага приділена історії культури, релігії, ментальності відповідної

епохи. Методичний апарат навчально-методичного комплексу різнорівневий, орієнтований на розвиток аналітичних та творчих здібностей учнів, надає вчителю широкий спектр методів, форм та прийомів навчання та контролю за рівнем навчальних досягнень учнів. Основна частина комплексу — навчальний посібник «Історія стародавнього світу» (6 кл.: [автори П.В. Мороз, Т.О. Чубукова]). В ньому відображений сучасний науковий погляд на історичні процеси, методичні та дидактичні вимоги до літератури даного рівня. Науковим редактором посібника є професор Ю.В. Павленко, який є автором відомої книги «Історія світової цивілізації: Соціокультурний розвиток людства». В основу навчального посібника покладено принцип розвивального навчання, що вимагає нових підходів до змісту і структури матеріалу. Основні історичні поняття та положення подаються на доступному і яскравому для учнів 6 класу історичному матеріалі. У посібнику, крім основного авторського тексту, вміщено багато історичних документів, невеликі фрагменти з яких включено безпосередньо в основний текст або подано як додатки до відповідних параграфів посібника.

«В посібнику вміщено велику кількість контрольних-перевірочних завдань різних форм: запитання, задачі, образні завдання, ігрові методи тощо. Багато завдань спрямовано на виявлення особистого ставлення учнів до конкретних подій та історичних діячів. Вміщені в посібнику завдання на лічбу років допомагають учням оволодіти вміннями правильно застосовувати лічбу років в історії, локалізувати історичні факти в часі, встановлювати їх послідовність, синхронність і тривалість.

У посібнику вміщено ілюстрації майже всіх типів, які застосовуються в навчанні історії: відтворення предметів та пам'яток матеріальної культури, карти й картосхеми, схематичні креслення та малюнки і т.д. Ілюстрації використані для образної конкретизації відомостей, поданих в тексті посібника, підвищення емоційності його пізнання, а в деяких випадках — як самостійні джерела історичних знань.

Цей посібник з історії стародавнього світу допоможе учням скласти чітке уявлення про далеке минуле, навчить працювати творчо, а також самостійно висловлювати свої думки, визначити своє ставлення до певних історичних подій. Вивчаючи той чи інший проміжок часу, учень зможе стати дослідником, навіть учасником певної історичної події або просто завітати в гості до єгипетського фараона, перського царя чи іншої історичної особи. [14; 2]».

Посібник «Дидактичні матеріали з історії стародавнього світу» містить різноманітні види завдань, які передбачають розвиток самостійної пізнавальної діяльності учнів, а також допомогу вчителю при закріпленні і перевірці знань школярів (розроблені навчальні ігри). Вміщений у посібнику дидактичний матеріал складається з п'яти розділів.

Розділ I. "Історичні задачі, завдання та запитання».

Розділ II. «Особа в історії».

Розділ III. «Історичні вікторини».

Розділ IV. «Кросворди, головоломки».

Розділ V. «Словник-довідник».

Нещодавно побачив світ у харківському видавництві посібник «Історія стародавнього світу. 6 клас. Зошит для тематичного оцінювання навчальних досягнень учнів». Тести та завдання посібника складені відповідно до Програми для середньої загальноосвітньої школи із всесвітньої історії, «Загальних критеріїв оцінювання навчальних досягнень учнів», виданих Міністерством освіти та науки України, пройшли апробацію у школах Харкова й були високо оцінені як учителями, так і учнями.

В харківському видавництві «Скорпіон» підготовлено до друку посібник для вчителів «Методика викладання історії стародавнього світу» (автори: П.В. Мороз та Т.О. Чубукова). У посібнику висвітлено загальні методичні аспекти навчання історії в 6 класі, йдеться про методику викладання кожного розділу курсу історії стародавнього світу. Автори

посібника пропонують варіанти уроків з використанням різноманітних засобів навчання. В книгу включено велика кількість творчих завдань, ігрових вправ, образних характеристик, документальних джерел. Посібник допоможе вчителям-історикам у викладанні історії в 6 класі, у формуванні в учнів системи знань і вмінь у процесі викладання курсу історії стародавнього світу, у вихованні й розвитку шестикласників.

«В 1995 році було видано робочий зошит з «Історії стародавнього світу», автором якого є О.В. Малій . В цілому потенціал даного робочого зошита спрямований на активізацію пізнавальної діяльності учнів на уроці та при виконанні домашніх завдань, на створення відкритого для самостійного дослідження простору і може стати творчим твором учня, в якому він спробує самостійно зрозуміти історичний процес. [10; 2]

Крім вище названої методичної та навчальної літератури використовується і такий підручник як «Історія стародавнього світу», авторами якого є Б. Шалагінов та О. Шалагінова. Ця книга стала першим оригінальним підручником з історії стародавнього світу на терені незалежної України. За роки свого існування (вийшов у 1994р.) підручник пройшов успішну апробацію в школах і ґрунтовно доопрацювався з урахуванням учителів і вчених та відповідно до чинних міністерських програм».

Окремі важливі аспекти життя первісної людини ілюструються тут прикладами з найдавнішої української історії. З цих свідчень учень дізнається, що Україна була одним з найважливіших ареалів першої людини на території Європи, поруч з такими загальноєвропейськими центрами, як Неандерталь, Кроманьйон, Гейдельберг, Альтаміра, Ляско та ін. Тема перших міст на земній кулі розкривається на матеріалі про трипільську культуру. Поселення такого великого масштабу, за висновками вчених, передбачало спеціальний апарат управління, а це свідчить уже про наявність елементів держави — як виявляється, раніше, ніж в Месопотамії і Єгипті! Вводиться матеріал про Кам'яну могилу (Мелітополь) — пам'ятку, значення

якої для історії первісної людини недостатню оцінено не лише в зарубіжній, а й у вітчизняній науці... По-друге, автори з самого початку відмовилися від сцієнтистської моделі курсу і розробили антропологічну модель. Це відповідає сучасним світовим тенденціям (рекомендаціям Ради Європи щодо шкільного викладання світової історії) і зокрема таким настановам «Концепції 12-річної загальної середньої освіти» (2001 р.): «надання соціально орієнтованим знанням... виразного культурологічного спрямування», перехід «від просвітництва до здійснення життєтворчої та культуротворчої місії», увага до методик, що «формують... цінності культури», «відновлення пріоритетів виховання», «висвітлення українознавчого аспекту змісту», «становлення в учнів цілісного світогляду», «виховання школяра як людини моральної, людини культури з розвиненим естетичним і етичним ставленням до навколишнього світу і самої себе», «ознайомлення учнів з релігіями як феноменом загальнолюдської культури» тощо. У своїх науково-методологічних засадах підручник спирається на таких засновників історичних теорій ХХ ст., як Г. Зіммель, Г. Ріккерт, Е. Кассієр, К. Ясперс та ін. Історія розкривається як процес створення культурних цінностей і формування вищих духовних орієнтацій людства. Значна роль в історичному процесі відводиться свідомій діяльності людей і намірам скерувати історичний розвиток за допомогою релігійних, філософських, моральних вчень. Такий підхід до історичного дослідження чітко сформульований доктором філософських наук В. Л. Храмовою: «Об'єктивні передумови історичного розвитку стимулюють дії суспільних груп за однієї умови: вони мають бути емоційно сприйняті і інтелектуально усвідомлені людьми, трансформуватися у змісті їхньої психіки». Ця інтелектуальна трансформація відбувається відповідно до релігійних, етичних, філософських настанов, до мистецьких цінностей, що їх виробляв для себе кожний етап культури.

«В структурі підручника знайдено нове місце для розповіді про культурні досягнення. Культура посідає не маргінальне місце в житті стародавніх цивілізацій, як це нерідко виходить у авторів шкільних програм та

підручників, а визначальне. Настав час відкинути розуміння культури як пасивної «надбудови» над економічним «базисом». В методиці цей застарілий підхід спричинює вивчення тем з культури за «остаточним» принципом, на випадкових місцях, а їх) й зовсім вилучення з навчальних годин. Без правильного розуміння культуротворчої діяльності неможливо досягнути спонукальні мотиви і рушійні сили політичних, економічних та інших процесів у стародавньому суспільстві. Тож автори відкидають концепцію жорсткої, по суті фаталістичної детермінованості стародавньої історії лише економічними процесами. Перш ніж заглиблюватися в політичні, економічні та інші процеси, необхідно показати, що являла собою людина як суб'єкт цих процесів — в ментальному, світоглядному, релігійному планах».

Так у підручнику наголошено, наскільки важливими для виживання уже первісної людини були духовні орієнтири і ментальні механізми. Цей принцип витримується послідовно в усій книзі. Адже історія з самого початку давала людству різні варіанти розвитку, і, людство, всупереч економічному фаталізму, реалізувало цю можливість вибору в різних системах духовності. І цим власноруч намагалося спрямовувати свою історію.

Поруч з інформацією про історичні події у підручнику даються уривки з історичних документів, літературних творів епох, що вивчаються, витримки з релігійних, етичних і філософських текстів. Це має орієнтувати учня на досягнення історії через автентичні тексти, а не тільки через слово інтерпретатора – вченого. Підручник узгоджено з програмою «Зарубіжна література», згідно з якою учні вивчають, зокрема, літературні твори античності. Відповідно подається ілюстративний матеріал, ретельно добраний авторами. Він не зводиться до простого унаочнення, схем, таблиць і т. п., а включає твори мистецтва давнини і відображення давніх епох у мистецьких творах сучасності. Це має актуалізувати давнину через її активне співпереживання, емоційне ставлення. Завдяки такому підходу давнина стає духовним досвідом учня, а не просто доважком до пам'яті. Ілюстрації у своїй сукупності мають дати дитині емоційний образ, наочний символ далекої

історичної доби для кожної окремої культури. Кожна доба має закарбуватися на емоційно-психологічному рівні через ретельно підібраний наочний ряд.

«На думку професора Києво–Могилянської академії Б.Б. Шалагінова, прихильника концепції гуманітарної спрямованості національної освіти, світовий історичний процес, що вивчається підростаючим поколінням, — це не просто інформація про культуру, а сама культура. Внесок кожного покоління людей у збереження і розвиток культури полягає у засвоєнні її основ на особистісному рівні, через інтелектуальну і емоційно-образну сферу. Розширення ноосфери починається уже в школі. Автори переконані, що підручник історії обов'язково має містити і виховний потенціал. Застосовуючи деякі принципові положення французької школи «Аннали», вони прагнуть показати, як в ході складного історичного процесу у свідомості людства утверджуються ідеали добра, милосердя, благородства, краси. Звичайно, ці високі цінності утверджувалися у свідомості людей небезконфліктно, а часом просто-таки трагічно. Історія давнини переповнена кривавими війнами, актами людської несправедливості, негуманними і жорстокими вчинками. Проте, справа не в тому, що, за словами І. Канта, «наше життя завжди антагоністичне», а в тому, що людина завжди намагалася протиставити трагізму свою позитивну духовну енергію.

Момент національної актуалізації підкреслено уривками з творів українських поетів — Лесі Українки, Т. Шевченка, Олександра Олеся та ін. Поруч з речовими і писемними пам'ятками автори активно спираються і на мову як історичне джерело (як вчив М. Гайдеггер). Історія не залишається у минулому, а живе через мову в сучасності. Введено рубрику «З історії слова», де через зв'язок зі стародавньою історією розкриваються важливі реалії сучасної української мови. Цим наголошується, що духовні цінності, вироблені в давнину, стали надбанням нашої, української культури. Сприйняття далекої історії через сучасну мову сприяє її особистісному переживанню, а це також є засобом збереження культури, розширення ноосфери».

«Велику увагу було приділено мовно - стильовому аспектові підручника. Дедалі більше методисти нарікають на те, що мова шкільних підручників містить надмірну концентрацію специфічних наукових зворотів і мовних конструкцій, котрі деякі автори без змін переносять з академічних досліджень і університетських підручників, що вона засмічена кількарівневими конгломератами узагальнень, вживанням певних типів складнопідрядних речень, до сприйняття яких ще не готова мовленнєва психіка підлітка, нарікають на надмірний вихід за межі не тільки активного, а й пасивного словникового запасу учня. До речі, за науковими дослідженнями, в активному вжитку учня 6 класу 1000—1200 слів, в пасивному — на 150—200 більше; дикторську інформацію по радіо чи телевізору він розуміє лише на одну третину».

Така «підручникова» мова утворює щось на зразок «паралельної» мови, яка, на жаль, ніяк не співвідноситься з живою мовою учня, ніколи потім не вживається дитиною у реальній мовленнєвій практиці, а отже й не збагачує її духовно. А відтак сама історія стає відчуженою «паралельною» реальністю, що чинить опір будь-яким спробам її «актуалізації». Парадоксально, але мова уроків і підручників з історії здебільшого не дає учневі необхідних мовленнєво-психологічних засобів виразити власне ставлення до історичних подій, дати особисту оцінку вчинкам історичних суб'єктів, взагалі виразити порухи власної душі. Тому розвивальне завдання полягало для авторів саме у збагачення учнівського мислення і мовлення на науковій основі, а не у нав'язування йому чужого мовного етикету. Літературна мова підручника з урахуванням вікової психології і мовної компетенції учня, для якого він написаний, тільки покращить засвоєння матеріалу і збагатить учня духовно.

«До речі, методично-навчальна система цього підручника розроблена так, що не потребує додатково «робочого зошита учня», хоча й передбачає активну письмову роботу. У підручнику продумана багаторівнева подача матеріалу, що дозволяє вчителю працювати з учням різних здібностей і підготовки. Важливі теоретичні поняття (у першому наближенні!) вводяться

як через спеціальні формулювання, так і в живому тексті, щоб наочно показати учневі, як користуватися ними в реальній мовній практиці. Різноманітні запитання (репродуктивні, проблемні, творчі) не тільки до текстового, а й до художньо-ілюстративного і документального матеріалів, дозволяють вчителю варіювати різні види роботи в класі. Автори хотіли, щоб підручник прислужився для роботи і в інтелектуальній столичній гімназії, і в малокомплектній сільській школі. Вони прагнули написати і оформити його так, щоб учневі захотілося залишити підручник у себе і після того, як він дочитає його до кінця.

За роки існування підручника «Історія стародавнього світу» О. і Б». Шалагінових багато його методичних і змістових елементів привернули до себе увагу вчених і педагогів. Так, слідом за цими авторами, більшість учасників дискусії прагне нині точніше скорегувати співвідношення антропологічних, духовно – ціннісних факторів, з одного боку, і цивілізаційно-технологічних та політичних, з іншого, як головних чинників історичного процесу. Характерно і те, що більшість педагогів обстоює, слідом за ними, специфічні, орієнтовані на вікову психологію і на становлення особистості, методичні виміри і змістове наповнення шкільного предмета «Історія», що має суттєво відрізняти його від академічної наукової дисципліни і університетського курсу історії. Ці втішні процеси є запорукою подальшого продуктивного розвитку нашого предмета. [29; 47]

«Учителі та методисти користуються ще одним посібником «Методичний посібник з історії стародавнього світу для вчителів» Чубукової Т., складеному у відповідності з діючою програмою, його може бути використано у роботі з навчальним посібником П.В. Мороза, Т.О. Чубукової «Історія стародавнього світу», з підручником О. Бандровського «Історія стародавнього світу», К.П. Бунятяна, В.М. Зубар, С.І. Селіцької «Історія стародавнього світу» та ін. Посібник призначений вчителям шостих класів. У роботі висвітлюється методична система навчання історії стародавнього світу у 6 класі, розроблена авторами на основі особистого багаторічного досвіду, а також вивчення процесу навчання історії у 6 класі».

Цей посібник являє собою особистісно-диференційовану модель навчального процесу, він спрямований на активну співпрацю всіх його учасників. Сконструйовано відповідну типологію та кількість завдань, які забезпечують мотиваційну та розвиваючу функції, сприяють самонавчанню. Особистісно-орієнтована модель навчання виявляється у тому, що у темах уроку даються завданні для групової, фронтальної та індивідуальної роботи.

Розвиваючу функцію навчання у методичному посібнику реалізує діяльнісний підхід. Даний підхід спрямований не лише на засвоєння готових знань, а й на методи цього засвоєння. Зміст посібника відповідає сучасному рівню розвитку науки та характеру навчально-пізнавальної діяльності учнів, сучасним цілям шкільного навчання.

Методичний посібник складається з рекомендацій до кожного уроку, які допоможуть не тільки молодому вчителю, але можуть стати у нагоді й досвідченому викладачеві. Методичні поради й прийоми наведено та описано у тій послідовності, за якою їх може бути включено до конкретного уроку.

На уроці за вибором вчителя можуть бути використані дидактичні матеріали з історії стародавнього світу, які містять історичні задачі, завдання та запитання, історичні вікторини, кросворди та головоломки. До навчального посібника включено завдання, задачі та запитання різного рівня складності, що дає змогу диференційовано підійти до організації навчальної діяльності учнів. Слід врахувати, що вони розраховані на вчителів з неоднаковим педагогічним досвідом роботи. Тому запропоновані завдання та тести можуть застосовуватися індивідуально, залежно від досвіду й рівня науково-методичної підготовки вчителя та інтелектуального рівня учнів, з якими йому (вчителю) доведеться працювати. Методична розробка кожного уроку складається з окремих самостійних частин, це — мета уроку, устаткування, тип уроку, опитування на початку уроку, вивчення нового матеріалу, домашнє завдання.

Під час використання рекомендацій до проведення уроку вчитель не має слідувати їм буквально. У відповідності до поставлених завдань вчитель обирає ті запитання та завдання, які вважає за необхідне. [13; 2]

Отже, підручників та посібників з курсу «Історія стародавнього світу» для 6 класу є достатньо, та, на жаль, саме навчальних ігор у них вміщено невелика кількість. Авторам слід звернути увагу на ігрові технології та якомога ширше використовувати різні види навчальних ігор у навчальній методичній літературі. Це сприятиме кращому засвоєнню матеріалу учнями та допоможе побудувати і провести урок цікавіше та емоційніше.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дозволяє зробити наступні висновки. Сучасна епоха характеризується становленням нової парадигми особистісно орієнтованої освіти. Реалізація особистісно орієнтованої системи навчання потребує суттєвої зміни пріоритетів. Більш значущою для учителя стає індивідуальна діяльність школяра, її корекція та педагогічна підтримка на відміну від навчання як нормативно побудованого процесу.

Одним із найважливіших досягнень ХХІ ст. слід вважати реформування освіти в цілому. Проголошений в освіті принцип варіативності дає можливість педагогам вибирати і конструювати педагогічний процес за різними моделями, включно авторські. Основним у дидактиці залишається принцип активності учня у процесі навчання. До педагогічних технологій, що забезпечують активізацію навчання, відносять ігрові технології.

Проаналізувавши особливості навчальної гри як інноваційної технології, ми з'ясували, що використання у практиці учителя історії ігрових моментів та ігор — це лише один з можливих шляхів здобуття учнями ґрунтовних знань з предмета, реалізації своїх можливостей, отримання не тільки гарних оцінок, а й задоволення від уроку. Гра допомагає дітям повірити в себе, дарує натхнення і захоплення, має надзвичайно багаті можливості, бо допомагає кожній дитині відчути себе суб'єктом життєдіяльності, виявити і розвивати свою особистість; під час гри розкриваються можливості й здійснюються бажання.

Однак слід зазначити, що якою б цікавою не була гра, який би інтерес не викликала вона у школярів, ігрова діяльність в жодному разі не повинна бути єдиною формою навчально-пізнавального та творчого процесу. Вона може дати позитивні результати лише у поєднанні з іншими формами, методами, прийомами виховання творчої особистості учня. Гра — не самоціль, а лише один із засобів у системі формування творчої, допитливої, озброєної знаннями дитини. Успіх гри забезпечує передусім

учитель, його вміння своєчасно й майстерно вводити дитину в світ гри, об'єктивно оцінювати можливості учнівського колективу загалом і кожного його члена зокрема, бачити перспективні напрямки діяльності кожного учня. Становлення творчої особистості школяра відбувається лише тоді, коли перед ним висунута значима творча пізнавальна мета, чітко організований процес досягнення цієї мети, інтелектуальне змагання між дітьми, яке стимулює дітей до самовдосконалення, тим самим прискорюючи досягнення мети, здійснено педагогічне керівництво ігровою діяльністю.

Працюючи серед дітей, учителям слід сформулювати для себе головне завдання педагогічної діяльності: «Навчаючи, виховувати особистість». Це означає, що на уроках треба не тільки давати певні знання, а й працювати над розкриттям здібностей і талантів, сприяти розвитку моральних якостей дитини, поваги до друзів, однокласників, дорослих, до країни, у якій вона живе, вберегти вихованців від злості та заздрощів, яких так багато навколо, створювати ситуації, в яких виявляються товариська взаємодопомога та взаємоповага. Великою мірою цьому сприяє гра. Тільки виявивши сьогоднішній стан своїх вихованців, учитель зможе правильно визначити оптимальні засоби впливу на дитину. Ось чому деякі з описаних ігор народжувалися безпосередньо на уроці, їх сюжети та ігрові задуми підказані вчителеві учнями, світом їхніх інтересів та захоплень. Справжній учитель не повинен чекати вказівок та постанов. Потрібно шукати, експериментувати, йти на певний ризик в ім'я досягнення мети — виховання творчої особистості громадянина України.

Проаналізувавши існуючі класифікації гри, ми дійшли висновку, що, хоча єдиної чіткої класифікації не існує, проте найлогічнішою, найпростішою, яку підтримує більшість істориків є класифікація К. Баханова інтерпретована до потреб історії. Він виділяє такі основні види навчальних ігор за методикою проведення, як ігри – подорожі, сюжетно – рольові ігри, ділові ігри, імітаційні ігри та ігри – драматизації. Вони можуть використовуватися на

уроках усіх типів та допомагають учням краще засвоїти виучуваний матеріал. Ми з'ясували, що у наш час помітне місце відводиться і комп'ютерним іграм. Вони ще повністю не ввійшли до головних технологій навчання, але з кожним роком впевненіше використовуються і закріплюються у ході вивчення історії.

Нами встановлено, що курс історії стародавнього світу в часовому вимірі залишився майже на незмінному рівні. Це особливо важливо, оскільки саме в 6 класі формується інтерес школярів до предмета всесвітньої історії, а сам зміст курсу викликає зацікавлення, яке має бути підтримане методичною працею вчителів. Варто зазначити, що за 68 годин, відведених програмою на вивчення цієї дисципліни, учитель не може викласти матеріал на доступному рівні, емоційно-образне мислення учнів не дає їм змоги запам'ятати велику кількість незрозумілих термінів, складних дат, «закручених» імен і т. Упродовж 1998 – 2000 р.р. у міських і сільських школах в режимі експерименту дослідження розвитку пам'яті учнів 6 класів вчені провели дослідження, яке показало, що вже наприкінці уроку, на етапі закріплення навчального матеріалу, учні спроможні пригадати 28% основної та 22% другорядної інформації (насамперед це факти та особи, значно слабше – дати, географічні назви й терміни). Наступного дня, якщо в розкладі немає уроку історії й навчальний матеріал спеціально не повторювався, вони пригадують до 20 – 22 % інформації. А тиждень по тому, після закріплення й повторення в дома і на уроці, шестикласники спроможні пригадати 28 – 30 % інформації. Через тиждень, тобто через 2 тижні після вивчення нового матеріалу, пам'ять учнів зберігає 20 - 22% інформації. На кінець навчального року у їхній пам'яті залишається близько 8 % інформації, отриманої на уроці.

Проаналізувавши чинні підручники та посібники і історії стародавнього світу, ми вважаємо, що вони теж є ще не досить опрацьованими. При їх розробці слід більше уваги приділяти груповим методичним навчанням, ігровим технологіям та творчим вправам. Нами з'ясовано, що найцікавішим, таким, що відповідає віковому та психологічному розвитку учнів, є підручник «Історія стародавнього

світу . Підручник для 6 класу» С. Голова нова та С. Костирко, виданий в Києві у 2006 р., оскільки побудований у формі уявної подорожі, містить безліч цікавих кольорових ілюстрацій, карт, схем, таблиць, запитань і завдань, спрямованих на розвиток уваги, пам'яті, мислення. Дидактичним доповненням до підручника під час вивчення історії стародавнього світу, на нашу думку, є посібник О. Ох редька «Всесвітня історія. Історія України (інтегрований курс). 6 клас: Дидактичні матеріали до уроків», вийшов у світ в Харкові у 2007р. містить набір завдань, що допоможуть полегшити підготовку вчителя до занять. Він складений відповідно до нової навчальної програми 12 – річної школи, затверджено Міністерством освіти і науки України, і відповідає сучасним навчально – методичним вимогам з викладання курсу всесвітньої історії та історії України для учнів 6 класів загальноосвітніх навчальних закладів. Кожен урок розроблений виключно ігровими методами. використано навчальні ігри різних видів.

Таким чином, аналіз впровадження ігрових технологій в сучасній школі свідчить про перебудову змісту та форм навчання. Всі ігрові технології, які мали місце в даному дослідженні, сприяють удосконаленню інноваційної системи навчання. Кожен вид навчальної гри здатен вирішувати шкільні конкретні задачі та формувати той чи інший елемент змісту історичної освіти.

Література

1. Бандровський О. Історія стародавнього світу: Підручник для 6 кл. серед. загальноосвіт. навч. Зал. – 2-ге вид., доопр. К.: Генеза. 2001. 304 с.
2. Баханов К. Інноваційні системи, технології та моделі навчання історії в школі: монографія. – Запоріжжя: Просвіта. 2000. 160 с.
3. Борзова Л.П. Ігри на уроці історії. Львів. 2001. 211 с.
4. Голованов С.О. та Костирко С.В. Історія стародавнього світу. К. 2006 370 с.
5. Д'ячков С.В. та Мартем'янов О.П. Історія стародавнього світу. Давня історія українських земель. 6 клас. Харків. 2006. 327 с.
6. Кожем'яка О. 20 ігор з історії стародавнього світу. Методика проведення повторно узагальнюючих уроків. 6 клас. Харків: Основа, 2004. 128 с.
7. Кожем'яка О. Інтелектуальні ігри на уроках історії. 6 клас. Харків: Основа. 2004. 278 с.
8. Короткова М. Методика проведення ігор та дискусій на уроках історії. Маріуполь.: ВЛАДОС – ПРЕСС, 2001. 256 с.
9. Короткова М.В. Методика проведення гри і дискусії на уроці історії. Львів. 2001. с. 342.
10. Малій О. Зошит з історії стародавнього світу — «Кальварія», 1996 .
11. Мокрогуз О.П. Всесвітня історія. Історія України. (інтегрований курс). Робочий зошит. Харків: Основа. 2006. 54 с.
12. Мороз П.В.. Дидактичні матеріали з історії стародавнього світу: 6 кл. К.: А.С.К. 1998.
13. Мороз П.В., Чубукова Т.О. Історія стародавнього світу. 6 кл. Зошит для тематичного оцінювання навчальних досягнень учнів. Харків: «Скорпіон», 2001.
14. Мороз П.В., Чубукова Т.В. Історія стародавнього світу. Навчальний посібник для учнів 6-го класу. К.: Фенікс, 2000.
15. Мороз П.В., Чубукова Т.О. Методика викладання історії стародавнього

світу. Харків: «Скорпіон». 2001.

16.Морозова М., Харківська Н. Усі уроки до курсу історія стародавнього світу. 6 клас. Харків: Ранок. 2006. 250 с.

17.Охредько О. Всесвітня історія. Історія України (інтегрований курс). 6 клас: Дидактичні матеріали до уроків. Харків. 2007. - 315 с.

18.Панченков А., Пометун О., Ремех Т. Навчання в дії: як організувати підготовку вчителів до застосування інтерактивних технологій навчання. Методичний посібник. К.: А.П.Н. 2003. 72 с.

19.Пометун О. Використання інформаційних технологій на уроках суспільствознавчих дисциплін: деякі методичні прийоми/Проблеми сучасного підручника: Зб. наук. праць. К. 2004. Вип.. 5. Ч. II. с. 148 – 153.

20.Пометун О., Пироженко. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід. Методичний посібник. К.: А.П.Н. 2002. 136 с.

21.Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. К.: А.С.К. 2004. 345с.

22.Пометун О., Фрейман Г. Методика навчання історії в школі. К.: Генеза. 2005.

23.Святокум О.Є. Заліковий зошит для тематичного оцінювання рівня навчальних досягнень. Всесвітня історія. Історія України (інтегрований курс). 6 клас. Харків: Основа. 2006. 98 с.

24.Барладін О., Даценко Л., Ісаєв Д. Історичний атлас у комп'ютерному класі//Історія в школах України, № 1. 2005. С 23-25.

25.Баханов К. «Якщо б я жив у давні часи...». (Образи стародавнього світу в уявленнях шестикласників)//Історія в школах України. №2. 2005. С 13-15.

26.Богдановська Л. Використання інноваційних технологій у вивченні історії стародавнього світу.//Історія в школі. № 4. 2005. С. 21-25.

27.Бондровський О. Від «еволюції» до «цивілізації» (вузлові проблеми викладання історії стародавнього світу в середніх школах).// Історія в школах України, № 32. 2005. С.13-15.

- 28.Брандт М. Із історії європейської цивілізації. Фрагмент робочого зошита//Викладання історії в школі. № 4. 1997. С. 29-51.
- 29.Буданова В. В основі концепції історії стародавнього світу – цивілізаційний підхід// Історія в школах України. № 2. 2005. С. 47-48.
- 30.Дегтярьова О. Життя людей у первісні часи. Всесвітня історія. 6 клас. //Історія України. № 33-34. 2004. С. 38-39.
- 31.Ісаєнко Ю. Вступ до історії стародавнього світу. Всесвітня історія. 6 клас. //Історія України. № 21-22. 2004. С. 44-45.
- 32.Камбалова Я. Навчаємось у грі (нетрадиційні види уроків узагальнювального повторення з історії стародавнього світу)//Історія в школі. №10. 2006. С. 41-45.
- 33.Кожем'яка О. Ігри з історії стародавньої Греції. //Історія України. № 48. 2004. С. 16-17.
- 34.Кожем'яка О. Ігри з історії стародавньої Греції. Еллінізм//Історія України. Всесвітня історія. №3. 2005. С. 22.
- 35.Кожем'яка О. Ігри з історії стародавнього Сходу. 6 клас. //Історія України. № 42. 2004. ст. 18-23.
- 36.Кожем'яка О.Театралізовані ігри-казки на уроці історії в 6-7 класах//Історія в школі. №1. 2005. С. 13-16.
- 37.Кожем'яка О. Навчатися і творити граючи. Розвиток творчих здібностей учнів на уроці історії засобами гри//Історія України. Всесвітня історія, № 15, 2004. С. 21-24.
- 38.Коляда І. Урок-суд як вид інноваційного навчальних занять. //Історія України. № 33-34. 2004. С. 18-22.
- 39.Коляда І., Куриленко О., Москальчук Ю. Урок-історична вікторина – ефективна форма організації реалізації засад особистісно-орієнтованого та розвиваючого навчання. //Історія в школі. № 1 2005. С. 22-26.
40. Кузьмін В. Навчальні ігри//Викладання історії в школі. №2 1997. С. 41-45.

- 41.Машика В. До первісних джерел (навчальний брейн-ринг). Всесвітня історія. 6 клас//Історія в школах України. 2004. № 5. С. 27- 27-29.
- 42.Мокрогуз О. ПК як універсальна складова оптимізації роботи вчителя (З практики запровадження комп'ютерних технологій на уроці історії)//історія в школах України, № 1. 2005. С. 3-5.
- 43.Мороз П. Захопити, а не примусити (ігрова діяльність на уроках історії на прикладі вивчення історії стародавнього світу)//Історія в школах України. № 2. 2005. С. 24-27.
- 44.Мороз П. Історія стародавнього світу у кросвордах і чайнвордах (дидактичні ігри для 6-го класу)//Історія в школах України. 2004. №5. С. 24 – 27.
- 45.Мороз П. Проблеми змісту історії стародавнього змісту – завжди актуальні.//Історія в школах України. № 5. 2003. С. 9-12.
- 46.Охредько О. Гра – це діяльність. Дидактична гра на уроках історії стародавнього світу//Історія в школах України. № 2. 2005. 44-46.
- 47.Охредько О. Ігровий компонент на уроках історії стародавнього світу.//Історія в школі. № 7. 2000. ст. 13-17.
- 48.Охредько О. Історичне лото на уроках історії стародавнього світу.// Історія в школі. № 5-6. 2003. С. 37-39.
- 49.Охредько О. Вивчення історичної хронології на уроках історії стародавнього світу за допомогою дидактичних ігор//Історія в школах України. №12. 1999. С. 12-16.
- 50.Ремньова А. Стародавній Єгипет. Всесвітня історія. 6 клас. //Історія України. № 38, № 39, 2004, 2004, С. 14-18, С. 23-25.
- 51.Салата О. Від подиву до мислення (ігрова технологія моделювання як метод інтеграції знань учнів).// Історія в школах України. № 8. 2004. С. 31 - 33.
- 52.Фоменко А., Пометун О. Сучасні комп'ютерні навчальні програми з історії та підходи до їх використання на уроках// Історія в школах України. 2002. №3. С. 26-31.

- 53.Худобець О.А. Активізація інтересу до історії за допомогою комп'ютерних ігор.//Історія в школі. № 4. 2005. С. 11-13.
54. Чубукова Т. Дидактичні матеріали з всесвітньої історії: 6-7 клас//Історія в школі. №6, №9, №10, 2006, 2006, 2006, с. 27-29, С. 17-20, С. 45-48.
- 55.Чубукова Т. Кросворди з історії стародавнього світу.//Історія в школі. №1. 2005. С. 47-48.
- 56.Шкарупа Т. Ігровий компонент на уроці історії// Історія в школі. №1. 2006. С. 45-47.
- 57.Щербина М. Вікторина з історії стародавнього світу. //Історія в школі. № 1. 2005. С. 27-29.

Додаток 2. Типові рівні навчально-пізнавальної діяльності учнів 6 класу.

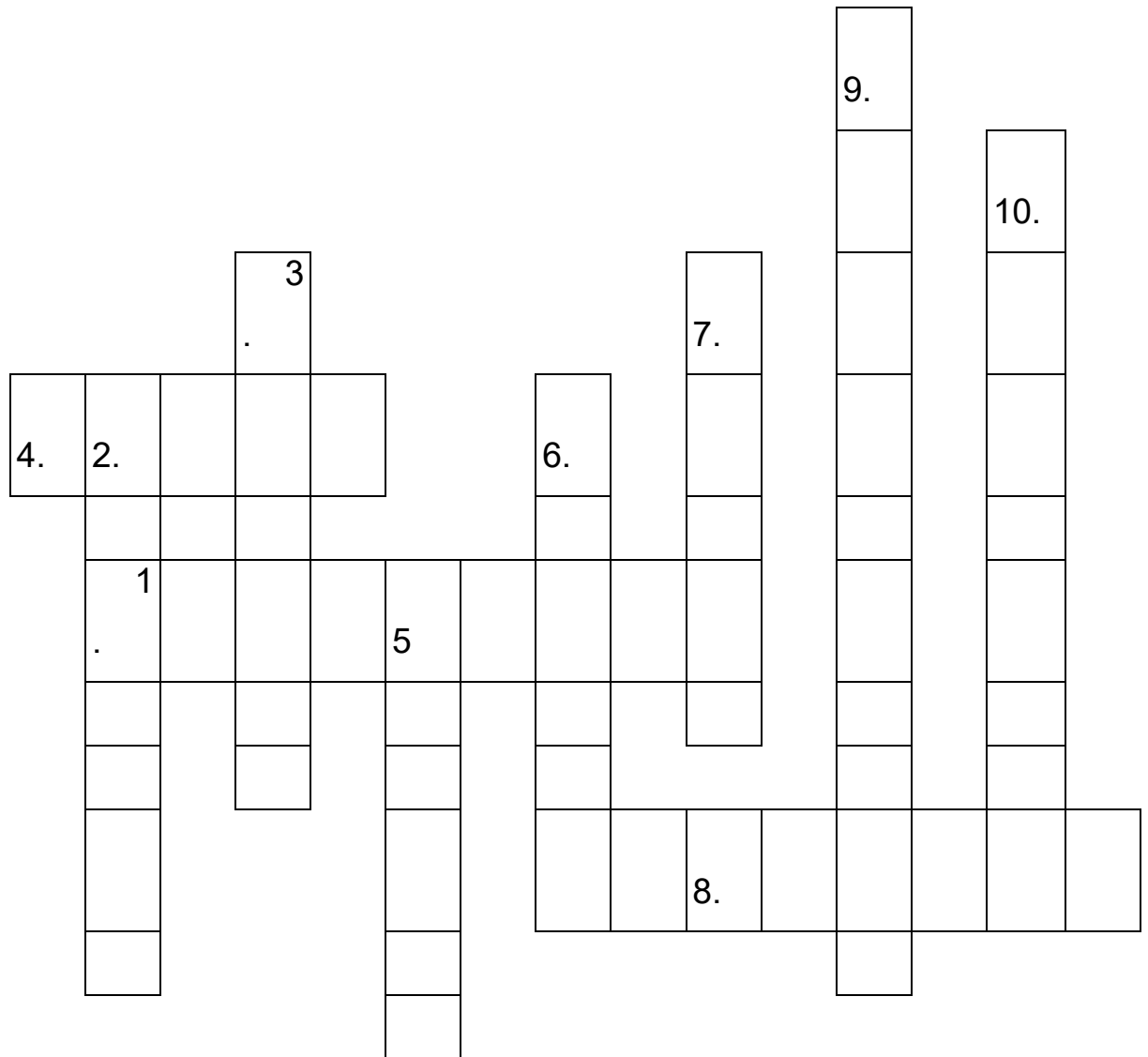
Ступень розвитку	Компоненти навчально – пізнавальної діяльності		
	Змістовно - операційний	Процесуальний	Мотиваційний
1 рівень			
Звичайний	Учень переказує більшість фактичного матеріалу теми, робить його деякий відбір у відповідальності до простіших завдань, називає окремі історичні поняття, терміни.	Відтворююча діяльність учнів	В учня відсутній інтерес до вивчення історії в цілому, до уроків він не готується, вольові зусилля до навчання не застосовує
Високий	Учень переказує більшість фактичного матеріалу теми, робить його деякий відбір у відповідальності до завдання, називає окремі історичні поняття, терміни.	Відтворююча діяльність учнів з елементами перетворюючої	В учня немає інтересу до вивчення історії, окрім деяких тем, до уроків готується не ретельно, намагаючись тільки не одержати «незадовільно», вольові зусилля до процесу навчання застосовує мінімально.
2 рівень			
Звичайний	Учень викладає основні факти, може зробити їх добір відповідно з деякими простими завданнями, скласти таблицю з пройденого матеріалу чи відповідь з таблиці, діє за зразком, у декількох випадках може здійснювати перенос у загальне на знайомий історичний матеріал, може давати найпростіше визначення.	Перетворююча діяльність	Учень виявляє зацікавленість до окремих тем, хоча історія як предмет йому не цікава, до уроків готується не регулярно, в основному, перед контрольними роботами.
Високий	Учень викладає факти і може при цьому зробити добір і переструктурувати їх відповідно завдання, скоротити чи розгорнути відповідь, скласти таблицю з пройденого матеріалу чи відповідь з таблиці, діє за зразком, здійснює перенос на знайомий історичний матеріал, може давати найпростіші визначення.	Перетворююча діяльність	Учень виявляє зацікавленість до окремих тем, цікавиться історичними особистостями та деякими подіями, хоча історія як предмет йому не цікава, до уроків готується, але не регулярно, в

			основному, перед контрольними роботами, або готуючись до цікавої теми.
3 рівень			
Звичайний	Учень, за вказівками вчителя, може провести пошук необхідного історичного матеріалу, більш-менш якісного порівняння за декількома рівнями чи критеріями, знаходить визначає і формулює основні зв'язки на знайомому матеріалі.	Частково-пошукова діяльність	Учень цікавиться історією в цілому, виділяє при анкетуванні історію як улюблений предмет, регулярно готується до уроків, докладає зусиль до вивчення матеріалу, але не виходить за рамки шкільного підручника і змісту уроку.
Високий	Учень самостійно може зробити пошук необхідного історичного матеріалу, порівняння по декількох рівнях чи критеріях, вільно здійснює переніс понять на новий зміст; знаходить, визначає і формулює зв'язки на знайомому матеріалі.	Частково-пошукова діяльність, з окремими елементами творчої діяльності	Учень цікавиться історією в цілому, виділяє при анкетуванні історію як улюблений предмет, регулярно готується до уроків, докладає максимум зусиль до вивчення матеріалу, готує повідомлення і реферати з цікавих тем, інколи виходить за рамки шкільного підручника і змісту уроку
4 рівень			
Звичайний	Учень виконує деякі знайомі поняття для аналізу нових для нього фактів, пізнає зв'язки із сучасністю, шукає і вивчає додаткові матеріали, вільно орієнтується в змісті у рамках декількох тем, формулює основні зв'язки, дає свої теоретичні визначення і в більшості випадків знаходить їм підтвердження і докази	Творча діяльність	Учень вивчає історію поглиблено, відвідує факультатив, кружки з цього предмету, знаходить і вивчає додаткову літературу та інші джерела інформації, додає максимум зусиль для вивчення предмета у рамках шкільної програми та за її межами.
Високий	Учень виконує знайомі поняття для аналізу нових для нього фактів, пізнає зв'язки із	Творчо-пошукова діяльність	Учень вивчає історію поглиблено, відвідує факультатив, кружки з

	<p>сучасністю, шукає і вивчає додаткові матеріали, вільно орієнтується в змісті у рамках всього розділу, формулює основні зв'язки, дає свої теоретичні визначення і знаходить їм підтвердження і докази.</p>		<p>цього предмету, знаходить і вивчає додаткову літературу та інші джерела інформації, додає максимум зусиль для вивчення предмета в рамках шкільної програми і за її межами, бере участь в олімпіадах, роботі МАН, конкурсах тощо.</p>
--	--	--	---

Додаток 3. Ігрові завдання до уроку узагальнення і систематизації знань, умінь і навичок за темою «Давній Єгипет».

1. Кросворд, метою якого є закріплення основних понять теми.



Запитання:

1. Ім'я єгипетської цариці, яке в перекладі означає «Краса, що іде».
2. Фараон – реформатор, що ввів єдинобожжя і оголосив Атона верховним богом.
3. Місто, що стало першою столицею об'єднаного Єгипту.
4. Родюча земля, вкрита мулом після розливу Нілу.

5. Фараон, що уклав одну з перших в історії мирних угод, період його правління славився войовничістю і будівництвом.

6. Бог, що зображувався у вигляді людини з головою бика, бог потойбічного світу.

7. Забальзоване тіло померлого.

8. У чому закривали тіло померлого фараона перед похованням?

9. Наймолодший фараон, чия гробниця лишилася єдиною не розграбованою.

10. Одне з семи чудес світу, що до наших днів зберегло свою велич.

Відповіді:

1. Нефертіті, 2. Ехнатон, 3. Мемфіс, 4. Кемет, 5. Рамзес, 6. Озіріс, 7. Мумія, 8. Саркофаг, 9. Тутанхамон, 10. Піраміда.

2. Гру «Відгадай героя» використовують з метою перевірити, як учні розмежовують і знають історичні постаті того часу. Для цього клас ділиться на дві команди і загадують суперникам запитання типу:

1. Перша і єдина в історії стародавнього Єгипту жінка, що несподівано захопила владу після смерті свого сина і оголосила себе фараоном. (Хатшепсут).

2. Фараон, що збудував місто, назвав його на честь бога сонця Атона і частково на честь свого імені. Це місто ненадовго стало столицею Єгипту. (Ехнатон).

3. Цариця Єгипту, чия краса була відома на увесь стародавній світ. (Нефертіті).

4. Фараон, який зійшов на престол у віці 11 років і за 6 років правління відмінив реформу єдинобожжя. (Тутанхамон).

5. Бог підземного царства, що за міфом був підступно убитий рідним братом. (Озіріс).

6. Бог насильства і руйнування, що підступно вбив свого брата. (Сет).

3. З метою перевірки знань основних термінів з цієї ж теми, доцільно застосувати гру «Слово по вертикалі». На дошці записати кілька слів,

пов'язаних з темою уроку, в яких порушений порядок літер, правильно утворивши слова, з перших букв можна буде прочитати назву столиці Єгипту.

СОНЕМ	(Менос)
ХЕАОНТН	(Ехнатон)
ЯМІУМ	(Мумія)
ОНРААФ	(Фараон)
СПБ	(Ібіс)
ФІКНКС	(Сфінкс)

Відповідь : Мемфіс

4. Ще одна гра, яка буде цікавою шестикласникам, – це гра «Буквенна хронологія», що має на меті перевірити, як учні засвоїли основні дати з історії стародавнього Єгипту.

Учням необхідно поставити події в хронологічній послідовності, щоб з літер, записаних в клітинках, утворився термін, який вони змушені пояснити.

Д	Із території Єгипту вигнано племена гіксосів.
	Відбулася битва під м. Кадеш.
І	Остаточне об'єднання Єгипту.
	Правління Аменхотепа IV.
	Найбільше жорстоке повстання бідноти

Відповідь: зашифроване слово «ШАДУФ» - пристрій, що застосовувався у сільському господарстві для зрошування поля.

Додаток 4. Ігрові завдання до теми «Природа й населення давнього Єгипту».

1. Закресліть зайві слова та вставте пропущені.

На південному, північному сході, заході Азії, Африки, Європи, біля... (Середземного) моря, там, де протікає річка... (Ніл), розташований Єгипет. Місце впадання річки в море називається ... (дельта). Близько 4 тис, 3 тис, 2 тис, років до н. є. в Єгипті виникла єдина держава, на чолі якої стояв... (фараон). Влада... (фараона) була необмежена, його порівнювали з (б о г о м). Правителі Єгипту почали будувати величезні споруди — ... (піраміди).

2. Зробіть підрахунки.

1) У VI тис. до н. є. в Єгипті почали займатися землеробством. Скільки років тому це відбулося?

2) У 1965 році археологи знайшли поховання, якому виповнилось 5736 років: У якому році до нашої ери відбулось поховання?

3) Скільки років минуло від року виникнення єдиної єгипетської держави до наших днів?

3. Поясніть, чи позначилось на розвитку держави винайдення іригації.

4. Заповніть таблицю «Сприятливі та несприятливі природні умови Єгипту», вписуючи в колонки таблиці відповідні номери наведених назв:

1) розливи Нілу; 2) суховій; 3) жаркий клімат; 4) танення снігу; 5) дощі на початку літа.

Природні умови	
Сприятливі	Несприятливі
1, 4, 5	1, 2, 3

5. Уявіть, що ви мандруєте з Єгипту до України. Заповніть схему послідовності вашої подорожі, вписавши у віконця відповідні номери наведених географічних назв.

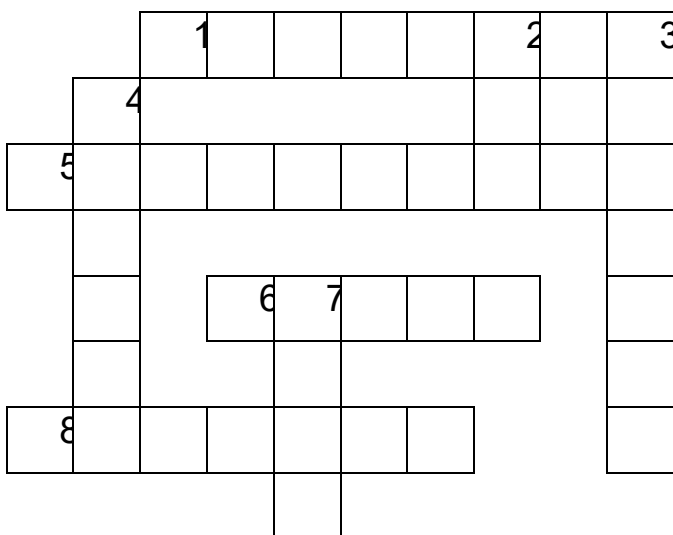
1) Єгипет; 2) Середземне море; 3) Європа; 4) Дніпро; 5) Африка; 6) Ніл; 7) Чорне море; 8) Україна.

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○



1, 5, 6, 2, 7, 4, 3, 8.

6. Розв'яжіть кросворд.



9							
	1						
	0						

По горизонталі: 1. Людина, яка займається ремеслом. 5. Море, у яке впадає Ніл. 6. Захисна споруда для утримання або боротьби з водою. 8. Очерет в Єгипті. 9. Річка в Єгипті. 10. Гарячий вітер, який дує 50 днів.

По вертикалі: 2. Область, земля, община в Єгипті. 3. Камінь, з якого робили знаряддя праці. 4. Місце, де Ніл впадає в Середземне море. 7. Континент, на якому розташований Єгипет.

По горизонталі: 1) Ремісник. 5) Середземне, 6) Дамба. 8) Папірус. 9) Ніл. 10) Хамсін.

По вертикалі: 2) Ном. 3) Кремінь. 4) Дельти. 7) Африка.

7. Використовуючи шифротаблицю, розшифруйте назви, та поясніть, що їй чому так називали.

Шифротаблиця:

	1	2	3	4	5	6	7
1	а	б	в	г	г	д	е
2	є	ж	з	и	і	ї	й
3	к	л	м	н	о	п	р
4	с	т	у	ф	х	ц	ч
5	ш	щ	ь	ю	я		

1) 74 53 73 431132 7133 23 55.

2) 611173 43 52 23 34.

1) Чорна земля. 2) Дар Нілу.

8.3'єднайте стрілками описи корон та назви царства, фараонам яких вони належали.

Північне
царство

Корона білого кольору

Єдине царство

Корона червоного кольору

Південне
царство

Корона біло-червоного кольору

9. На території Давнього Єгипту виникла одна з найперших держав. Виберіть причини виникнення держави (позначте хрестиком).

<input type="checkbox"/>	Захист від іноземців
<input type="checkbox"/>	Веління богів
<input type="checkbox"/>	Іригаційні роботи
<input type="checkbox"/>	Виступи рабів
<input type="checkbox"/>	Підкорення общинників
<input type="checkbox"/>	Розвиток культури
<input type="checkbox"/>	Велике будівництво
<input type="checkbox"/>	Природніумови

10. Робота з контурною картою.

Позначте на карті: 1) Середземне море; 2) Африку; 3) річку Ніл; 4) дельту Нілу; 5) Верхнє царство; 6) Нижнє царство; 7) місто Мемфіс.

11. Історичний диктант.

- 1) На якому континенті розташований Єгипет? (Африка)
- 2) Яка велика річка протікає у Єгипті? (Ніл)
- 3) У яке море впадає найбільша річка Єгипту? (Середземне море)
- 4) Як називається штучне зрошення з використанням дамб та каналів? (Іригація)
- 5) Коли в Єгипті виникла єдина держава? (3000 рік до н. е.)
- 6) Як називали правителя Єгипту? (Фараон)
 - 7) Якого кольору була корона правителя Єгипту? (Біло-червона)
 - 8) Як називали області в Єгипті? (Ном)
 - 9) Які величезні споруди почали будувати правителі Єгипту? (Піраміди)
 - 10) Ким для звичайних єгиптян був правитель Єгипту? (Богом)

