**УСПАНОВА Назерке Муратовна,**

**Ө.А.Жолдасбеков атындағы №9 ІТ лицейінің** **тарих пәні мұғалім.**

**Шымкент қаласы**

**СЮЖЕТНО – РОЛЕВЫЕ ИГРЫ НА УРОКАХ ИСТОРИИ**

В настоящее время несмотря на перестройку методов обучения, особое место в обучении занимает развитие творческих способностей и социальной активности ребенка. Чувствуется нужда в более активных формах обучения, в свою очередь это, как отмечает Е. А. Александрова, вполне соотносятся с потребностями школьника в «приключении – изменении – неожиданности – озарении – радости, способствуя формированию у него позитивной жизнеутверждающей картины мира». Ролевая игра, как интерактивный метод, может стать тем эффективным инструментом, позволяющим удовлетворить потребности школьников и современных стандартов. Так, по мнению Б. В. Куприянова, использование ролевой игры интенсифицирует процесс формирования у обучающихся ряда компетенций, превращает образовательный процесс в эмоционально привлекательный. Из выше сказанного и других исследований следует, что они эффективно развивают необходимые умения и позволяют поддерживать интерес учащихся к обучению путем нетрадиционной и интересной подачи материала. Именно в процессе игры, в том числе и ролевой, происходит активизация познавательной деятельности учащихся. Они быстро учатся многим базовым умениям и, главное, испытывают эмоции, которые играют важную роль в усвоении и закреплении изученного. Ролевые игры также позволяют развивать творческие способности и навыки общения, помогают учащимся в самоопределении и самовыражении, способствуют развитию критического мышления.

Таким образом, важной задачей школы становится развитие у школьников умений самостоятельного разрешения проблем, самостоятельной оценки и отбора получаемой информации, социального взаимодействия и коммуникационной компетентности, готовности к самообразованию. Развить подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всём мире, и в Казахстане в частности, постоянно расширяется предметно-информационная среда. ТВ, радио, видео, Интернет за последнее время значительно увеличили поток получаемой информации и её разнообразие. Но все эти источники представляют, в основном, материал для пассивного восприятия.

Современный урок истории невозможно представить без применения активных и интерактивных методов обучения, способствующих личностному развитию обучающихся. Одним из таких методов является сюжетно-ролевые игры, в процессе которых активно работают все психические процессы: мышление, воображение, память, усиливаются эмоциональные и волевые проявления, у учеников формируются коммуникативные навыки, устойчивый интерес к предмету, лучше усваивается материал. Сюжетно-ролевые игры на основе исторических событий помогают «донести до сердца ребенка идеи добра и справедливости, гуманности и человечности, чувство национальной гордости».

Существует большое разнообразие сюжетно-ролевых игр, которые можно использовать на уроках истории: от небольших эпизодов, основанных на полной импровизации, до настоящих театрализованных представлений с подготовленными заранее монологами и диалогами героев.

Самыми насыщенными игровой деятельностью являются уроки истории для учеников 5-7 классов, когда у детей преобладает наглядно-образное мышление. Учитывая загруженность современных педагогов и учеников, отдается предпочтение сюжетно-ролевым играм, не требующим сложной предварительной подготовки. Например, сюжетно-ролевые игры используются при проведении уроков в 6 классе по главам и разделам: По истории Казахстана «Казахстан в 13-15 веках», «Казахское ханство в 15-17 вв». В качестве домашнего задания ученикам необходимо повторить пройденный материал. При проведении большой интерес у обучающихся вызывают инсценировки эпизодов из параграфов или исторических документов. Например, при изучении легенды о завоевании монголов города Отрар, именуемое в истории «Отрарская катастрофа». Можно вызвать несколько учеников и раздать им листы с именами героев этой легенды, роли которых им предстоит сыграть (имена героев должны быть обращены к классу): Чингис хан, и его сыновья Чагатай и Угедей, правитель города Отрар-Кайыр хан, и предатель который открыл ворото войскам Чингис хана. Учитель рассказывает легенду, давая возможность актерам сыграть свои роли (полная импровизация). Заканчивается легенда словами Кайыр хана: «Надеюсь когда–то родится тот самый батыр, который восстановит твою былую мощь», такими словами он прощается с родным городом, Весь класс с волнением следит за судьбами героев.

Как показывает практика, дети буквально вживаются в эти роли и потом долго вспоминают, В подобных сюжетно-ролевых играх задействуется весь класс, даже те, кто на обычных уроках, например, не проявляют активности по каким-либо причинам: застенчивость и т.д. Нужо отметить, что такие игры сложно проводить в классах, где более 20-25 учеников. А так же, больше двух - трех заданий (творческих и интеллектуальных), за урок выполнить невозможно. Сложным является и выставление оценок за подобный урок: чаще всего команды за первое (творческое) задание получают одинаковое максимальное количество баллов, а вот за второе (тест и т.д.), количество баллов бывает различным.

Урок - интервью или игра в «журналистов» в легкой форме можно провести в 7 классах. Когда в основе изучаемого материала находится историческая личность, например: Сырым Датулы, Кенесары Касымулы, Махамбет Утемысулы, Исатай Тайманулы и др. можно предложить инсценировать интервью с историческим героем. Это могут сделать два человека, из которых один - исторический герой, а другой - журналист, а также целый класс, если речь пойдет о пресс-конференции. Если участвует весь класс, то «исторический герой» заранее готовится: собирает максимум информации о том человеке, которого ему придется играть, а «корреспонденты» должны заранее подготовить интересные вопросы.

Придумать и сформулировать вопросы для интервью – дело непростое.. Несомненно, что журналисты, готовящие интервью, должны хорошо знать своего героя. Таким урокам всегда предшествует тщательная подготовка. Вопросы ребята придумывают оригинальные, злободневные, с долей хорошего юмора. На таких уроках ребята учатся формулировать и отстаивать свою точку зрения, рассматривать проблемы с разных сторон.

Эффективным игровым приемом, не сложным для учащихся, является прием «Оживи картину». Учащиеся озвучивают типичных персонажей эпох, которые изображены на картинах, например, Картина В.С. Иванова «Переселенцы. Ходоки », картина Н.Г.Хлудова «Почтальон», картина М.В. Горелика «Казахи. 18-19 вв.». Для этого им необходимо представить историю персонажа, осмыслить черты и особенности времени. Если ученик добавил что-то свое, не соответствующее духу времени, он должен обосновать почему. Игра позволяет активизировать работу учащихся по изучению исторических персоналий, дает возможность отдельным учащимся глубоко познакомиться с историческим материалом и проявить свои знания в форме, отличной от традиционной (доклада, реферата и пр.).

Подобные игры помогают усвоить сложный материал, пробуждают интерес к истории, развивают историческое мышление, воображение, речь, память.

Для наиболее яркого восприятия обучающимися отдельных тем эффективно использовать сюжетно-ролевые игры в виде театрализованного представления (с костюмами и т.д.). Важнейшим событием в истории казахского народа является переселение крестьян . Четырем обучающимся заранее раздается текст, составленный учителем на основе параграфа «Массовая крестьянская колонизация Казахстана»,который нужно разучить по ролям и придумать костюмы для своего персонажа. Действующие лица – император Александр ІІ, военный губернатор Г.А.Колпаковский, представитель казахского народа, представитель крестьян, которых поселили на территорию Казахстана. На уроке в ходе объяснения новой темы учитель раскрывает политические причины массовой крестьянской колонизации подводя обучающихся к необходимости понимания причин массового переселения. Перед разыгрыванием сценки перед учениками-зрителями ставится проблемный вопрос: «Почему переселяли крестьян на территорию Казахстана?». Ученики выясняют причины переселения.

Очень важно, используя игровые методики, «не заиграться». Чтобы избежать такой опасности, необходимо всегда проводить черту между игрой и жизнью. В игре ученик говорит и действует от имени персонажа, т. е. необязательно, чтобы он считал правильным его образ мыслей и действия. В обсуждении он говорит то, что думает на самом деле. После игрового этапа обязательно нужно подвести итог, что получилось, что нового мы узнали на уроке, чьё выступление произвело впечатление, что не удалось, какой опыт можно использовать на других уроках. Очень важно на таких уроках творчества расставить акценты, подчеркнуть важные моменты, поставить перед учениками новые проблемы.

В заключение важно отметить, что использование сюжетно-ролевых игр на уроках истории вызывает у обучающихся интерес к предмету, делает процесс обучения занимательным, объединяет эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности, активизирует психологические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, восприятие, мышление, создает условия для развития творчества ребенка,способствует лучшему усвоению материала, выполняет воспитательную функцию. Знания, приобретаемые в сюжетно-ролевой игре, становятся для каждого ученика личностно значимыми, эмоционально окрашенными, что помогает ему глубже понять, лучше «почувствовать» изучаемую эпоху. Вместе с тем следует отметить, что у сюжетно-ролевой игры как метода обучения есть свои недостатки, такие, как нехватка учебного времени, большая предварительная подготовка, необходимость постоянно контролировать дисциплину, проблема объективного выставления оценок, непредсказуемость результата. Но в любом случае, учитель, использующий на уроках сюжетно-ролевые игры, организует учебную деятельность, исходя из естественных потребностей ребенка, а не исключительно из своих (взрослых) соображений удобства, порядка и целесообразности.

Литература

1.История. 5-8 классы: интерактивные методы преподавания / авт.-сост. 2.Н.Б.Суркова, О.А.Яровая. – Волгоград: Учитель, 2011.

3.Александрова Е.А. Миры и меры ребенка в образовании с позиции нового стандарта // Народное образование. 2013. №1.

4.Куприянов Б.В. Ролевая игра как инструмент интерактивности // Профессиональное образование. 2012. № 9. С.

5. История Казахстана Учебник для 8(7) кл. Общеобразоват.шк./З.Е. Кабулдинов, Ж.Н. Калиев, А.Т. Бейсембаевна. – Алматы: Ата-мұра, 2018.