

Смурова Т. С.

учитель истории и обществознания МАОУ СОШ №15, г. Тобольск

ПРОЦЕСС СОЗДАНИИ ИГРЫ «ДУБЛЬ»: КАК РАЗНООБРАЗИТЬ УЧЕБНЫЙ ПРОЦЕСС

Ключевые слова: дидактическая игра, дубль, дворцовые перевороты, история России, методика преподавания истории, игровые технологии.

Аннотация. Игра «Дубль» – это активная развлекательная игра, которая может быть использована на уроках истории для повышения интереса учащихся к изучаемому материалу, развития коммуникативных навыков, закрепления предметных знаний в интерактивной форме. В данной статье мы рассмотрим, как создать и использовать эту увлекательную игру в дидактических целях на примере авторской разработки.

Игры успешно вошли в образовательный процесс и перестали быть лишь источником развлечения. Большинство настольных игр можно наполнить историческим (или иным предметным содержанием). [1, 114]

Игра «Мемо» (Рис.1). В формате стандартной игры с переворачиванием карточек с историческими деятелями, позволит тренировать память; запомнить необходимую визуальную информацию для ВПР, ОГЭ, ЕГЭ; провести время за полезной игрой на перемене.

Можно использовать нестандартное применение данной игры. Например, устроить игровую дуэль, в которой игроки могут забрать карточки с поля не только правильно их открыв, но и верно назвав имя правителя (усложнение: имя правителя\годы правления\достижения).



Рис.1 Пример фрагмента авторской разработки игры «Историческое мемо»

Данная игра легка в воплощении, для её создания можно привлечь и самих учеников: дать задание подобрать картинки к определенному историческому периоду, подготовить информационные буклеты.

Игрой более сложной в воплощении является «Дубль».

Цель игры стандартной игры «Дубль»: развитие реакции, внимательности, навыков общения, умение проявлять самоконтроль.

Интеграция в данную игру исторического компонента позволяет помочь учащимся лучше понять и запомнить исторические факты, события и личности. Игра также способствует развитию критического мышления, умению анализировать и делать выводы.

Подготовка к игре.

1 этап. Предметное наполнение. Выберите тему или период истории, который вы хотите изучить с помощью игры «Дубль». Определите ключевые понятия, даты, события, личности и изображения, которые будут использоваться в игре. Подберите иллюстрации.

2 этап. Создание карточек. Это самый сложный этап. Главный нюанс: на каждой карточке должно быть одно ключевое слово или изображение для совпадения. Чтобы избежать ошибок можно использовать онлайн генераторы. [2] В онлайн генератор необходимо загрузить подобранные изображения – не меньше семи. Сгенерировать карточки, распечатать, вырезать. (Рис.2)



Рисунок 2. Авторская разработка игры «Дубль. Дворцовые перевороты»,
выполнена при помощи генератора.

3 этап. Правила игры. У данной игры масса вариаций для исполнения. Более того в процессе использования могут появиться личные интерпретации.

Некоторые варианты использования.

Вариант 1. Разделите класс на группы по 4-6 человек. Каждая группа получает набор карточек. Задача учащихся – найти как можно больше карточек с одинаковыми изображениями или словами. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество карточек за определенное время.

Вариант 2. Исторический крокодил – один учащийся должен объяснить своей команде историческую личность или событие изображенные на карточке без использования слов, только жестами и мимикой.

Вариант 3. «Кто быстрее?» – ученики должны найти все карточки с одинаковой информацией, например, с именами исторических деятелей, за ограниченное время.

Вариант 4. Колодец. Все карты раздаются игрокам, только последняя кладется в центр лицом вверх. Цель каждого из соревнующихся – самым первым избавиться от своих карт, формируя башню посередине путем нахождения совпадений между своей и центральной карточками. [3]

Таким образом, игра «Дубль» может быть адаптирована под различные цели и задачи учебного процесса, делая уроки истории более интересными и увлекательными.

Практика использования данного типа игры показала, что учащимся интересна данная форма усвоения информации. В игровом процессе они активно взаимодействуют, что позволяет развивать коммуникативные навыки и критическое мышление.

Список источников и литературы

1. Алексеева Н. М. Игры на уроках // Преподавание истории в школе. — 1991. — №6. — С. 113–119
2. Генератор карточек "Дубль" // Dobble-like generator URL: <https://macrusher.github.io/dobble-generator/> (дата обращения: 13.03.2024).
3. Игра "Дублик": весело и полезно для развития детей // Pandia URL: <https://pandia.ru/> (дата обращения: 13.03/2024).

