***Використання дидактичних ігор-стратегій на уроках історії***

Стаття надрукована в навчально-методичному посібнику "Ігри у навчанні історії в школі". - Х.: Вид. група "Основа", 2013. - С. 28-37.

[](http://blog.biguniverse.com/wp-content/uploads/2013/02/medium_3000884576.jpg)        Мабуть, ми не знайдемо вчителя, який би на своїх уроках не використовував дидактичні ігри. Дидактична гра залишається одним із перевірених способів мотивації навчальної діяльності учнів та формування у школярів пізнавальних інтересів. Методичні поради стосовно практичного використання ігор та ігрових завдань на уроці викладені в багатьох статтях та книгах. Але, не дивлячись на велику кількість методичної літератури, єдиного розуміння самого феномену гри не існує, і мабуть, не існуватиме, зважаючи на унікальність самого виду цієї людської діяльності. Різноманітність підходів до визначення самого поняття «гри» обумовлює   існування великої кількості класифікацій дидактичних ігор. В цій статті мова йтиме про дидактичну гру, яку умовно можна назвати «грою-стратегією».

Щоб обґрунтувати доцільність самої назви і пояснити, чому окремі ігри за методикою проведення варто віднести до окремої групи, пригадаємо одну із класифікацій дидактичних ігор, що належить російській дослідниці М. Коротковій. Згідно здійсненої нею класифікації, всі дидактичні ігри на уроках історії слід поділяти на декілька видів. До першого відносяться ділові ігри, тобто такі, що моделюють ситуацію більш пізньої епохи порівняно з тією, що вивчається. Ділові ігри в свою чергу М. Коротковою поділені на підвиди, до яких відносяться ігри-обговорення та ігри-дослідження. Інший клас дидактичних ігор складають ретроспективні ігри, в яких моделюється ситуація, де учень стає свідком або учасником минулих подій. До цього класу дидактичних ігор дослідниця віднесла рольові та не рольові ігри. Найбільш популярні серед учителів та учнів ігри на основі заданого алгоритму, як то ребуси, кросворди віднесені нею до розряду тренінгових [1, с. 255].

  Дидактична гра-стратегія містить ознаки, як ділових ігор, так і ретроспективних. Наближеність навчання до реальних історичних подій та об’єднання ігрових елементів в єдине ціле із сферою реальних життєвих ситуацій наближає гру-стратегію до ігор-досліджень. Якщо ж зважати на те, що в грі-стратегії відпрацьовується тактика поведінки, дій, виконання функцій певної особи, то перераховані ознаки об’єднують гру-стратегію з рольовою грою. Але на відміну від рольової гри, в якій існує відповідний і чітко спланований сюжет,  в грі-стратегії сюжет самої гри є результатом ігрової поведінки її учасників. Крім того, в грі-стратегії головним завданням учасника є не демонстрація акторських здібностей, а вміле та по змозі об’єктивне відтворення певної стратегії поведінки, що може розглядатися як один із альтернативних варіантів розвитку певної ситуації.

 За класифікацією відомого вченого К. Баханова,  ігри-стратегії мають ознаки й  імітаційної гри [2, с. 37]. Але суттю гри-стратегії залишається більш-менш незапланована поведінка окремих учасників гри, кожен з яких тільки може здогадуватися, якої ж стратегії будуть дотримуватися інші учасники, що і дозволяє виділити її в окремий вид дидактичних ігор. Неоднозначність рішень, наявність елементу невизначеності, що забезпечується невідомими для учасників обставинами та появою в самій грі нових учасників, не тільки підтримує емоційний та інтелектуальний тонус гри, але й змушує швидко орієнтуватися в ігровій ситуації, повсякчас коригуючи рольову стратегію.

         Складність ігор-стратегій полягає у специфічності завдань, які ставляться перед учнями: перевтілитися в певну особу і спробувати відтворити тільки притаманну їй лінію поведінки. Власний досвід не дозволяє учням одразу виконати подібне завдання. Окрім того, мова, як правило, йде про певну історичну ситуацію, що не здобула однозначної оцінки в історичній літературі. Тому, будь-якій грі-стратегії повинна передувати робота не тільки з обов’язковим обсягом навчального матеріалу, але й з додатковими джерелами, які дозволять учневі успішно справитися з головним завданням гри-стратегії, а саме – виробити стратегію поведінки, яка б була переконливою та відповідала історичним реаліям.

Крім того, це дозволить грі уникнути надмірної примітизованості, що вульгаризує навчання та позбавляє діяльність учнів інтелектуальності, як це відбувається в популярних серед школярів мережевих історичних іграх-стратегіях, які часом не стосуються історії. У більшості з них зв’язок з історією здійснюється через імена історичних персонажів й назви реально існуючих колись держав. В найбільш поширених серед підлітків історичних іграх-стратегіях належить розвивати цілу цивілізацію, починаючи з палиць та каміння, і закінчуючи відправленням ракети в космос. Дуже популярними є ігри-стратегії, що описують якийсь певний період історії, наприклад Другу світову війну. Феномен подібних ігор  тримається на тому значенні, яке має для людини комунікація й свобода планування своїх дій та вчинків. Але, якщо подібні мережеві історичні ігри-стратегії вчитель зможе використати для розвитку критичного мислення учнів в процесі обговорення їх змісту й історичної достовірності, то в дидактичних іграх-стратегіях цей феномен варто використовувати для розвитку в учнів історичного мислення.

Гра-стратегія передбачає в окремих її варіантах і суперечку учасників, адже кожен з учнів має відстоювати переконання чи позицію свого героя. Сюжетна лінія самої гри залежить від стратегії поведінки кожного учасника гри, і тому результат такої гри передбачити в деталях неможливо, бо це цілком залежить від підготовки кожного з її учасників. Під час самої гри вчителю не слід критикувати учнів за те, що вони зайняли хибну позицію, чи відстоювати лінію поведінки, не властиву їхнім героям. Все це можна успішно зробити на заключному етапі аналізу результатів гри.

Практично-прикладний характер цієї публікації не дозволяє детально зупинитися на методичних нюансах окресленої теми. І як вже зазначалося вище, за наявності величезної кількості літератури присвяченої подібній проблематиці, в цьому і не має значної потреби. Тому нижче ми подаємо в конспективному вигляді методично-організаційний опис найбільш простих та ефективних ігор-стратегій, що з великим успіхом можуть бути використані вчителями.

**«Демократія, тоталітаризм, авторитаризм. Різні способи**

**прийняття рішень»**

***Очікуванні результати:***  учні на основі власного досвіду ознайомляться з методами здійснення державної влади в залежності від типу державного режиму; в ході ігрової діяльності переконаються у  перевагах демократичного режиму; здійснять порівняльний аналіз типів державних режимів; вчитимуться приймати рішення та прогнозувати наслідки своїх вчинків.

***I.***      ***Підготовчий етап.***Ця гра може бути проведена в 10-му класі при вивченні теми «Держава», або ж на уроці в 10-му класі при вивченні теми, пов’язаної з встановлення тоталітарних режимів в європейських країнах. На першому етапі учні повинні встановити, на які типи можна класифікувати державні режими в залежності від методів здійснення державної влади, опрацювати визначення термінів та усвідомити основні принципи функціонування кожного із типів державних режимів. Після цього учні розподіляються по групам, кожна з яких буде представляти тип державного режиму. Учні самостійно, або ж з допомогою вчителя,  формують в своїй групі систему влади, яка характерна для того чи іншого типу державного режиму, та розподіляють між собою відповідні ролі, як то «тоталітарного вождя», «президента обраного народом», «пересічних громадян», «членів уряду», «депутатів парламенту» тощо.

***II.*** ***Ігровий етап.***На цьому етапі можна використати метод «Акваріум». Кожній групі по черзі пропонується виконати відповідне завдання. Наприклад, умовно розподілити між членами групи певну грошову суму, або ж прийняти певне рішення по якомусь питанню. В ході виконання ігрового завдання учасники гри повинні в своїй діяльності дотримуватися тієї стратегії поведінки, яка накладається на них певною роллю, взятою на себе індивідуально і групою в цілому. Усі групи мають по черзі побувати в «Акваріумі», після чого діяльність кожної з груп обговорюється в класі.

***III.*** ***Заключний етап. Аналіз результатів гри.***  На цьому етапі обговорюються переваги і недоліки кожного з типів державного режиму та досвід учнів, отриманий в ході самої гри. Оцінюється ступінь активності кожного учня. Обговорюється також сама гра та її окремі моменти, вислуховуються рекомендації учнів щодо її вдосконалення.

      Деякі з теоретичних положень, що зустрічаються в шкільних підручниках з історії, для учнів залишаються незрозумілими, оскільки є достатньо абстрактними. Гра **«Екологічна ніша роду»**має за мету зробити зрозумілими і доступними для шестикласників подібного роду теоретичні виклади [3].

***Очікуванні результати:***опанування учнями в ході ігрової діяльності змісту понять «рід», «екологічна ніша роду», «демографічний тиск»; ознайомленням з розподілом обов’язків всередині роду та шляхами розсунення меж екологічної ніші.

***I.***              ***Підготовчий етап.*** На першому етапі учні ознайомлюються з темою та проблематикою уроку. Після цього вчитель розподіляє учнів на декілька груп, яка не може бути меншою трьох. Дві групи – два роди, що будуть сусідами один одного. На ігровому просторі позначаються ліс, річка, поклади кременю, лісові звірі та територія, на якій буде проживати рід. В групі розподіляються ролі «вождя», «старійшин», «членів роду». Учитель може зазделегідь подбати про те, щоб сформувати стратегію поведінки кожного учасника гри. Для цього можуть бути заготовлені картки з описом орієнтовної стратегії поведінки. Наприклад, для учнів, що будуть грати роль вождя: «Ви – вождь, який є головою роду. Ви повинні дбати про добробут роду. Ви маєте велику владу. При прийнятті рішень повинні враховувати думку старійшин».  Третя група – це учні, що виконують роль додаткових гравців, що включатимуться в гру на наступному етапі. Ці учні, поповнюючи групи, будуть уособлювати процес розростання роду.

***II.***              ***Ігровий етап.***Групи отримують завдання, зміст якого полягає в тому, щоб рід  забезпечив себе природними ресурсами, щоб зберегти життя кожного члену роду. Кількість природних ресурсів повинна дорівнювати кількості гравців. Після того, як потреби кожного з родів будуть задоволені,  до гри залучаються додаткові гравці, що поповнюють роди. Так перед групами виникне проблема пов’язана з розростанням роду через брак харчів чи запасів кременю. Проблему, що виникла рід може вирішити двома шляхами – захопити чужу територію й розширити свою екологічну нішу, або ж удосконалити знаряддя праці чи винайти нові технічні пристрої.  Навести гравців на той чи інший спосіб розширення меж екологічної ніші свого роду, вчитель може шляхом введення до гри гравців із запланованою стратегією поведінки, коли останній на народних зборах пропонує той чи інший варіант розв'язання проблеми.

***III.***   ***Заключний етап. Аналіз результатів гри.*** Вчитель може поцікавитися емоційним станом учасників гри поставивши питання «Чи сподобалася гра?», «Які почуття викликала гра?». Під час проведення гри з шестикласниками цей момент рефлексії є досить важливим, оскільки в дітей цього віку емоційна включеність в гру залишається достатньо довго після її закінчення. Після цього обговорюються і озвучуються ті ігрові моменти, які несли в собі навчальне навантаження. Звертається увага учнів на зміст гри і навчального матеріалу. Обговорення гри закінчується висновками, які робитимуть учні. Під час обговорення гри вчителю слід відмовитися від нав’язування учням своїх висновків, а ставити  перед ними такі запитання, які б допомагали виникненню бажання в самих учнів аналізувати гру, та свою свою участь в ній.

**«Люблінська унія»**

***Очікуванні результати:*** учні визначать передумови об’єднання Великого князівства Литовського та Польського королівства в одну державу; здійснять аналіз й узагальнення причин й наслідків цієї історичної події; розвиватимуть в собі здатність до комунікації й поліфонічного сприйняття історичного процесу.

***I.*** ***Підготовчий етап.***На першому уроці характеризують політичне становище українських земель в середині XVI століття. Учні визначають передумови об’єднання Польщі та Литви. Питання про передумови цього об’єднання учні можуть вивчати в групах, кожна з яких буде на наступному занятті представлятиме ті чи інші прошарки привілейованих соціально-політичних груп обох країн. Таким чином створюються групи, що уособлюватимуть литовських та українських магнатів, середню та дрібну шляхту, шляхту Польського королівства, представників католицької церкви та православної церков. Кожна з груп отримує завдання виробити майбутню стратегію поведінки своєї соціально-політичної групи на Люблінському сеймі та умови, на яких може відбутися об’єднання двох держав. Додатковими джерелами для учнів при підготовці можуть стати уривки з праць відомих істориків, що складуть відповідний пакет таких матеріалів.

Готуючись до гри, яка пройде у формі засідання сейму, на якому будуть представники привілейованих станів обох країн, учні можуть взяти на себе роль конкретних історичних осіб, що були присутніми на сеймі в місті Люблін. Так учні групи, що буде представляти українських магнатів можуть перевтілитися в  К. Острозького,  К. Вишневецького, Б. Корецького та О. Чорторийського. Успішно виконати це завдання учні зможуть тільки в тому разі, якщо ознайомляться з біографією цих осіб.

***II.***   ***Ігровий етап.***На цьому етапі вчитель грає роль земського маршала, що веде засідання Люблінського сейму і пропонує проект унії. Кожна група, дотримуючись виробленої стратегії, виражає своє ставлення до об’єднання держав. Інтелектуальну та емоційну напругу вчитель підтримує, задаючи додаткові запитання, проясняючи таким чином позицію кожної групи.

***III.***   ***Заключний етап. Аналіз результатів гри.***По закінченні гри проводиться обговорення, мета якого – визначення особистого ставлення учнів до цієї визначної історичної події. Обговорення відбувається навколо питань: «Чи збігалася ваша рольова стратегія з особистим ставленням і оцінкою Люблінської унії? Чому? Як ви це поясните? У чому, на вашу думку, полягає історичне значення Люблінської унії? Як ви вважаєте, якою була головна мета гри, в якій ви прийняли участь? Чи вдалося нам її досягти?»

Застосування гри **«Переговори»**  стає ефективним методом при аналізі історичного матеріалу, пов’язаного з  певними конфліктними ситуаціями. **«Вирішення проблеми репарацій»**    є одним із варіантів гри «Переговори».

***Очікуванні результати:*** учні визначать причини виникнення проблеми репарацій в післявоєнному розвитку Європи; вчитимуться знаходити компромісні рішення; розвиватимуть вміння прогнозувати хід історичного розвитку; виховуватимуть в собі толерантність та повагу до думок інших.

***I.***      ***Підготовчий етап.***На початку навчального заняття учні пригадують основні положення Версальського договору з Німеччиною, після чого аналізують післявоєнний економічний стан Німеччини та приходять до розуміння причин виникнення проблеми репарацій. Вчитель пропонує учням розв’язати цю проблему, виступивши від імені зацікавлених сторін. Школярі створюють групи, що будуть виступати від Німеччини, Франції та Бельгії, США, Англії. Завдання кожної групи полягає в тому, щоб виробити план розв'язання проблеми репарацій, враховуючи інтереси «власної країни».

***II.***      ***Ігровий етап.***Кожна група оголошує свій варіант розв'язання проблеми. Потім групи у формі переговорів вирішують, яким чином узгоджуватимуть поправки, чи буде взятий за основу якийсь проект, чи на підставі чотирьох буде робити новий. Під час узгоджувального процесу сторони можуть провести і «таємні переговори», щоб досягнути компромісів. Важливим моментом під час проведення переговорів стає дотримання певних правил, на які вчитель повинен звернути увагу учасників гри. Результатом переговорів повинно стати певне компромісне рішення, яке оформлюють у письмовому вигляді.

***III.*** ***Заключний етап. Аналіз результатів гри.***Учням на цьому етапі пропонується порівняти власний варіант розв'язання проблеми репарацій з тим, як вирішували цю проблему в реальному історичному часі. Після цього проводиться обговорення гри навколо питань: «Чим вироблений учнями варіант відрізняється від «історичного»? Який із варіантів унеможливлював наростання напруженості в міжнародних відносинах? Наскільки важко було знаходити компромісне рішення? Чого навчила учнів гра, учасниками якої вони стали? До яких висновків дійшли учасники гри?»

Так як завданнями сучасної шкільної історичної освіти є не тільки навчання, але й виховання та формування у школярів загальнолюдських та національних цінностей, а також цінностей демократичного суспільства (толерантності, поваги до інших, верховенства права, соціальної активності, громадянської відповідальності, моральної свідомості), особливої актуальності набувають ігри-стратегії, що дозволяють досягти виховної мети. Деякі з них можуть бути інтегровані в навчальний процес на уроках з громадянської освіти й гармонійно поєднувати навчальні та виховні завдання уроку. Інші ж, навпаки, можуть бути використані в позакласній діяльності вчителя. Для прикладу наведемо гру, що дозволяє на практиці учням випробувати різні стратегії громадянської поведінки. Обговорення гри дозволяє отримати унікальне знання, що оформлюється у вигляді висновків і висловлювань.

**Гра «Пізно ввечері»**

***Очікувані результати:***учні набудуть досвіду розв'язання конфліктів ненасильницьким шляхом; визначать причини конфліктних ситуацій та можливі варіанти їх розв’язання; усвідомлять необхідність громадянської відповідальності кожної людини за свої вчинки.

***I.***      ***Підготовчий етап.*** Вчитель знайомить учнів з метою і завданнями заняття. Після цього пропонує чотирьом добровольцям розіграти типову ситуацію, яка може відбутися в будь-якому населеному пункті пізно ввечері. Кожен із бажаючих прийняти участь в розігруванні сцени, отримує картку, в якій дуже коротко описана певна стратегія поведінки. Важливо, щоб отримана інформація не розповсюджувалася серед інших учасників гри.

*Рольові стратегії:*

«Ви – молода людина, яка досить агресивно намагається познайомитися з дівчиною на вулиці», «Ви – молода людина, яка йде пізно ввечері по вулиці», «Ви – молода дівчина. Ви повертаєтеся пізно ввечері додому. Ведіть себе природно», «Ви пізно увечері вигулюєте собаку, і вам зовсім не потрібні неприємності» [4].

Аудиторії надають інструкцію уважно слідкувати за тим, що буде відбуватися на імпровізованій сцені. Після того, як головні учасники будуть готові до розігрування ситуації, відбувається перехід до другого етапу гри.

***II.***      ***Ігровий етап.***Під час гри вчитель повинен уважно слідкувати за тим, щоб конфлікт, який розігрують учні,  не переріс у справжній.  Гра логічно вважається завершеною і досягає свого головного ефекту, коли вдається вирішити конфлікт ненасильницьким шляхом. Небажаним, але можливим варіантом гри може бути відсутність конфлікту, оскільки в цьому випадку відсутнім буде сам зміст гри. Цей варіант ілюструє складність проведення гри-стратегії, оскільки хід гри повністю залежить від її учасників.

***III.***      ***Заключний етап. Аналіз результатів гри.***Під час аналізу гри актори можуть залишитися на «сцені».  Це дасть можливість утримати певну емоційну напругу, що виникла під час гри. Завдання аудиторії, що спостерігала за грою, полягає в тому, щоб шляхом аналізу зрозуміти, що відбулося на «сцені». Глядачам можна допомогти запитаннями: «Опишіть, будь ласка, що, на ваш погляд, відбулося на «сцені»?», «Чому ви так думаєте?».  Після того, як учасники гри розкривають зміст і завдання своїх рольових стратегій, шляхом рефлексії відбувається узагальнення здобутого досвіду. По-черзі, задаються питання учасникам сцени, що розігрувалася перед глядачами, за винятком «агресора». Орієнтовні питання: «В який момент гри ви відчули, що ситуація виходить з під вашого контролю?», «Які наслідки мала ваша поведінка?», «Що, на ваш погляд, вами було здійснено правильно/неправильно?», «Виходячи з досвіду, який ви отримали під час гри, які б поради ви дали тим людям, що опиняються в подібній ситуації?», «Якби ви в реальному житті попали в подібну ситуацію, якою б була ваша поведінка, виходячи з ігрового досвіду?», «Чи чекали ви допомоги від оточення? Якої саме?»

Питання до «агресора»: «Які дії оточення ще більше провокували вашу агресивну поведінку?», «Які б дії оточення, навпаки, могли б послабити вашу агресивність?» Після цього учасники гри узагальнюють отриманий досвід, сформулювавши найбільш оптимальні стратегії поведінки в подібних ситуаціях.

        Автору залишається сподіватися на те, що запропоновані широкому загалу і використані у власній практиці ігри, зможуть зробити уроки історії не тільки цікавими, але й дадуть учням можливість набути певний практичний досвід. Що ж стосується спірних теоретичних аспектів, викладених вище ідей, то вони можуть стати темою окремої дискусії.

**Використана література**

1.   Пометун О., Фрейман Г. Методика навчання історії в школі. – К., 2005. –С.255.

2.   Баханов К. Практика використання ігор у навчанні історії в школі / К. Баханов // Вересень. – 2013. Спецвипуск. – С. 37–44.

3.           Шалагінова О. І., Шалагінов Б. Б. Історія стародавнього світу: Підруч. для 6 кл. загально освіт.навч. закладів. – К., 2006. – 31.

4.        Zivilcourage, или Почему равнодушие убивает? / Азарко Д. В., Величко А. А., Лабода С. В. – Мн., 2005. – 120с.