**Гончарова Анна Алексеевна, учитель истории и обществознания**

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №6»**

**Свердловская область, г. Верхняя Салда**

**«Изучение истории родного города через игровые технологии во внеурочной деятельности».**

«Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить».  
 А. М. Горький

Изучение истории родного края сегодня является важным и обязательным компонентом в системе общего образования. Чем полнее, глубже и содержательнее будут знания школьников о родном крае, тем более действенным окажутся они в воспитании уважения к традициям своего народа, любви к Родине.

    Знакомясь с историей родного города, его достопримечательностями, дети приобщаются к богатствам культурного наследия своего народа. Успешность развития школьников станет возможной только при условии их активного взаимодействия с окружающим миром через предметную и внеурочную деятельность, через общение, через игру.

    Познавательный интерес школьников к изучению малой Родины во многом зависит от того, как преподносится материал, как проходят занятия. А как сделать так, чтобы занятия по краеведению не превращались в скучные лекции, а были увлекательны и интересны? Как сформировать мотивацию, устойчивую потребность ребенка к изучению истории родного города?

 Успешным инструментом вовлечения детей в изучение истории родного города во внеурочной деятельности являются игровые технологий. Игры являются простым, увлекательным средством активизации умственной деятельности учащихся, развивают память, воображение, внимание. Игра, которая выполняет познавательную функцию, знакомит с историей родного города видится вдвойне полезной. В урочной и внеурочной деятельности с ребятами я активно использую разные формы и виды игр: развивающие, игры-викторины, квесты, настольные игры и многие другие. Хочу поделиться опытом применения, на мой взгляд, самых интересных и действенных.

Наше с ребятами знакомство с историей родного горда началось с разработанной мной игры-путешествия «Моя малая Родина – Верхняя Салда». Игра рассчитана на параллели 5-7 классов. Все участники делятся на команды и каждой команде предлагается пройти 6 этапов, на каждом из которой необходимо выполнять задания, связанные с историей, природой, культурой нашего города. На первом этапе учащимся необходимо придумать названия команд, связанных с историей родного города. На втором этапе «Геральдическом» ребятам необходимо собрать пазл – герб г. Верхняя Салда и объяснить его символику. Следующий этап «Своя игра История Салды». Команде предлагается выбрать раздел и сумму баллов, полученных в случае правильного ответа. Разделы и вопросы самые разные.

*Назовите известные вам версии происхождения названия города Салда.*

*Назовите фамилию промышленников Урала, с которой связана история города Салда.*

*Назовите фамилии героев Советского Союза города Верхняя Салда.*

*Кому посвящен данный памятник и где он находится?* И многие другие.

На следующем этапе нужно определить по иллюстрации название архитектурного сооружения родного города, его предназначение и рассказать об истории каждого представленного объекта. На пятом этапе нужно по фото определить фамилию и сферу деятельности почетных граждан города Верхняя Салда. Завершается игра литературным этапом, где ребята вставляют пропущенные слова в стихотворение Веры Овчаренко «Давным - давно», посвященное Верхней Салде.

Большую помощь и поддержку в популяризации и распространении знаний по истории родного города оказывает городской краеведческий музей. Сотрудничество с ним помогает расширять познания ребят о родном городе. Так в рамках Всероссийской акции «Ночь музеев» мои учащиеся приняли участие в Брейн - квесте «Город мой в вопросах и ответах». Игра разработана по аналогии с современными и популярными среди молодежи «Мозгобойни» и «Квизов». За 30 секунд обсуждения ребята должны были дать правильные ответы на вопросы. Ребятам игра очень понравилась. В своих письменных отзывах об игре они написали, что такой формат им интересен и готовы далее продолжать узнавать новые факты об истории Верхней Салды.

К разработке игр по истории родного города я привлекаю и самих учащихся. Ученица 8 А класса Майданова Елизавета разработала увлекательную настольную игру «Прогулка по родному городу», где ребятам предлагается пройти фишками по значимым достопримечательностям города и ответить на вопросы, связанные с историей этих достопримечательностей. Во время разработки игры Лиза самостоятельно искала теоретический материал, программу для создания игрового поля, делала карточки с вопросами. Учащаяся представляла свою работу на городской Научно-практической конференции, где заняла 1 место, а также стала победителем Всероссийского конкурса проектов. Игра была создана в двух экземплярах, один из которых был подарен начальному блоку школы. «Прогулка по родному городу» получила широкую популярность среди учащихся школы.

Одноклассники, учащиеся и даже взрослые с большим увлечением отвечали на вопросы и узнавали новую информацию о важных местах родного города. Теперь с пользой и интересом ребята проводят время на переменах.

В данный момент Лиза занимается разработкой более масштабной настольной игры, так же связанной с историей родного города по аналогии с этой. Для нее уже есть название «Ими гордится Салда». В будущей игре предполагается изучение жизни и деятельности почетных и знаменитых жителей нашего города, который вложили большой вклад в его развитие также в форме настольной игры.

Использование игровых технологий во внеурочной деятельности позволяет:

- повысить качество образовательной работы с детьми,

- раскрыть способности и интеллектуальные возможности детей,

- повысить активность, заинтересованность, мотивацию к занятиям,

- достигнуть положительных результатов по повышению знаний о родном городе.

Также важной практической значимостью является подготовка к Всероссийским проверочным работам по истории. В них присутствует задание, связанное с историей родного города. Часто, этот вопрос западает. Поэтому, играя, ребята пополняют свои знания и параллельно готовятся к ВПР.

Построив образовательный процесс с использование игровых технологий, мы получаем более высокий результат своей работы. Такие приёмы не создают стрессовых ситуаций в процессе обучения школьников и не приносят ущерба здоровью. Дети без напряжения и с интересом выполняют игровые задания.

И. Сеченов писал: «Ребёнок всегда прав. Неправым может быть только взрослый, чья программа ребёнку не нравится».