**Материал на конкурс «Педагогические секреты»**

Сегодня настольные игры набирают новую волну популярности. Разнообразие видов и игровых механик позволяют нам применять их не только в качестве интересного досуга, но и как прекрасный инструмент в учебной деятельности, объясняя сложные для понимания и восприятия темы.

Моя личная коллекция на сегодняшний день состоит более чем из 50 различных настильных игр, отсюда и родилась идея не только помочь детям в игровой форме запомнить сложные моменты истории, но и привлечь их внимание к интересной форме досуга.

Для каждого класса можно выбрать свою игру, и преобразовать для той или иной темы. На уроках истории в 5-8 классах ребята с увлечением смогут погрузиться в «Историческое МЕМО», игра на тренировку памяти. Благодаря зрительному восприятию легче запомнить картины, карты и портреты, которые позже могут пригодиться для выполнения заданий в ВПР, олимпиадах, контрольных работах.

Правила игры следующие: На карточках, изображены картинки, которые чаще всего используются в заданиях. Картинки дублируются в количестве двух штук. Дети запоминают расположение в течение 30 секунд, после чего карточки переворачиваются, и ребенок по памяти должен раскрыть пары. Сложность состоит в том, что ребенок может забрать пару карточек только в том случае, если правильно назовет изображение на ней.

Данная игра не только развивает память, но и систематизирует представление о том или ином изображении, что в последствие, помогает вспомнить это во время контрольной работы или олимпиады.

История в старших классах. Для 9-11 классов мною применяется симбиоз 2 игр «Кто я?» и «Бункер». Если механика игры «Кто Я?» знакома каждому, то вот механика «Бункера» вносит интересный моменты. Данная механика позволит ребенку более подробно запомнить и уметь составлять характеристику исторической личности. Разберем на примере «Гражданской войны в России 1917-1922 гг.».

 На голову ребенка мы надеваем карточку-портрет, а также выдаем набор из 6 карт-характеристик, так или иначе указывающих на личность. Задача участников открывая для всех участников свои характеристики разделить персоналии на «белых» и «красных». При этом участникам запрещено называть персонажей друг друга, а также указывать на ошибку в расположении. Игра начинается с раскрытия 1 карты – «Основная характеристика» (пол, возраст, дата рождения, город), после этого дети делаю первое предположение, и разделяются.

 Каждый дальнейший круг ребенок сам выбирает, какую характеристику про своего персонажа открыть:

* Образование
* Политические взгляды
* Воинское звание
* Основное событие
* Цитата

После каждой карты расстановка в группах может меняться Дети точно не знают сколько персонажей «белых», а сколько «красных», поэтому количество персонажей в каждой группе может не совпадать.

Последний раунд – дети делают предположение, какой персонаж был им загадан. Также происходит последняя перестановка, в ходе которой дети объясняют свою точку зрения, почему они решили, что они выбрали именно эту сторону. В конце урока учитель раскрывает личности игроков.

Игра – это естественная для ребёнка форма обучения. Она – часть его жизненного опыта. Передавая знания посредством игры, педагог учитывает не только будущие интересы школьника, но и удовлетворяет сегодняшние. Этот прием поможет моим коллегам провести интересный урок, а ученикам в игровой форме закрепить знания. Игру можно использовать на любом уроке, а также во внеурочной деятельности. Надеюсь этот опыт будет полезен!