**Абдуалиева М.К -преподаватель истории .г Алматы**

**Алматинский государственный гуманитарно-педагогический колледж №2.**

**Тема : Активизация самостоятельного творческого мышления обучающихся через применение в учебной и внеклассной работе исторических игр .**

Познание мира в дидактических играх облекается в иные формы,не похожие на обычное обучение: здесь и фантазия,и самостоятельный поиск ответа,и новый взгляд на известные факты и явления,пополнение и расширение знаний,установление связей,сходства или различие между отдельными событиями. Кроме того,игра создает атмосферу здорового соревнования,заставляющегося обучающегося не просто механически припоминать известное,а мобилизовать все свои знания,думать ,подбирать подходящее, сопоставлять ,оценивать.

В ходе групповой игры происходит следующее: совместное обсуждение и оценка ,критическое замечание товарищей что заставляет думать над устранением подмеченных в игре недостатков,развивают и укрепляют чувство коллективизма. На уроках по истории Казахстана ,всемирной истории я использую игры при проверке знания «Будь археографом», «Знаешь ли ты историю этих мест ?»

А такие виды исторических игр,как кроссворды,чайнворды,криптограммы и головоломки,стали весьма распространенной формой для выполнения домашнего задания. Наиболее интересные ,с точки зрения ребят предлагаю для проигрывания всей группе.

Большую нагрузку повторительно-обобщающего характера имеет и игра «В разных странах за 2000 лет» по всемирной истории. В ней в форме хронологической головоломки использования 20 дат,относящихся к истории той или иной страны, охватывает историю цивилизации, открытия сделанные в этих странах и тд. Эта игра позволяет конкретизировать представление об общности явлений в судьбах разных народов и цивилизаций, о различных сторонах и гранях всемирно-исторического процесса.

При отборе исторических фактов,имен и дат в наше время приходиться ориентироваться не только на материал включенный у учебные книги ,но и на другие источники ,в том числе и Интернет.Коллективные поиски помогут найти лучшие варианты и сочетания фактов и событий имен и прочих сведений.

Постепенное усложнение содержания ,логическое включение нового требующего расширения знаний и автивизации мышления,способствуют развитию устойчивого интереса к игре. Одной из таких игр ,относящихся « от простого к сложному» является «Четвертый лишний» Так при изучении темы «Казахское ханство-политические институты государственности» я предлагаю по 10-15 «хронологических комплексов», по четыре даты или имена ханов в каждом.Задача: определить лишнюю дату, или имя хана или политического деятеля того времени в данном комплексе. Тому ,кто сделает это первым и обьяснит связь между остальными тремя датами засчитывется очко.Выигрывает тот,кто первым правильно назовет лишние даты в наибольшем количестве комплексов. Эта игра способствует умению устанавливать логическую связь между отдельными событиями и явлениями,выделять из ряда событий то,которое характеризуется иными признаками. У обучающихся вырабатывается умение видеть за датой конкретное событие.

Таким образом ,дидактические игры предполагают определенную заранее цель, план и общие для всех участников правила.Игры эти должны помогать не только лучше усваивать учебный материал ,но и углублять представление по различным вопросам,расширять кругозор,обогащать новыми сведениями.Обучающимся в возрасте 15-16 хочется не просто получить в ходе игры большее количество очков,он будет стремиться узнать новое,проверить правильность своих представлений,с наибольшей полнотой раскрыть свои знания .Победа в игре приносит чувство радости и удовлетворения ,что положительно отразится на развитие познавательного интереса и творческого мышления в учебном процессе.