

*Approaches in Teaching
Подходи в преподаването*

СЛОВЕСНО-ЛОГИЧЕСКИТЕ ИГРИ В ОБУЧЕНИЕТО ПО ИСТОРИЯ

Красимир С. Кръстев

Софийски университет „Св. Климент Охридски“

Резюме. Изследването е посветено на игровите технологии в обучението по история. В него подробно са разгледани седем методически приема. Предложени са препоръки за тяхната подготовка и провеждане. Използваните примери са съобразени с новите учебни програми и учебници по учебния предмет „История и цивилизации“.

Keywords: didactic games; history and civilizations; examples; history textbooks

Дидактическата игра е занимателна за учениците учебна дейност в условна ситуация, насочена към придобиване на знания, умения и навици. Тя е естествена форма на обучение, която се основава на житейския опит на учащите се. В научната литература са направени редица опити за класифициране на игровите прийоми. Съгласно една от типологиите, която се основава на естеството на игровата основа, те се подразделят в три групи – игри с правила, ролеви и комплексни игри, като последните представляват съчетание от първите два типа. От своя страна, дидактическите игри с правила се разделят на словесно-логически игри и главоблъсканици. Докато при словесно-логическите игри учениците откриват логическата връзка между исторически понятия, названия, имена, дати, факти, въпроси, фрази или неголеми откъси от текстове, то при главоблъсканиците винаги има някаква скрита „тайна“, която търси разрешение (Borzova, 2003: 7 – 15; 23 – 24; 73, 95).

Образователните игри притежават занимателен и познавателен, а не развлекателен характер и тяхното приложение в урока не трябва да бъде самоцел. Отделно при реализирането им е необходимо да се спазват редица методически изисквания, а до голяма степен за успеха влияние оказват и личностните качества на учителя. Организирането и провеждането на дидактическите игри преминава през шест основни етапа.

1. Избор. Те са подходящи както за уроци, при които се преподава нов учебен материал, обобщителни уроци и уроци упражнения, така и за класни неурочни и извънкласни учебни форми (кръжоци, клубове по интереси,

състезания, викторини и др.). Следователно един от най-важните им белези е тяхната универсалност. Игрите намират широко приложение в трите етапа на урока: уводна част (при компонента преход от старите към новите знания); същинска част (за повторение и затвърдяване и по-рядко при разработката на новия учебен материал); заключителна част (за цялостно обобщение). В зависимост от възможностите на учениците, естеството и сложността на учебния материал учителят сам преценява точното място на играта в урока и нейното времетраене.

2. Подготовка. Словесно-логическите игри не изискват задълбочена предварителна подготовка. Тя се свежда до избор на понятия, имена на исторически личности, дати и факти, върху които учащите се да упражнят своите знания и умения. Нерядко се допуска и импровизация. Реализирането на игрите се осъществява посредством разчертаването им на класната дъска, залагането им в мултимедийна презентация, използването на работни листове и др.

3. Въведение. Този етап може да отнеме повече време, в случай че прийомот се прилага за пръв път в даден клас. За целта учителят вплита играта в урока, съобщава названието ѝ и изяснява условието на учениците. При по-нататъшно реализиране на игровия похват етапът може да се сведе до съвсем кратко въстъпление.

4. Ход. За определено време учениците изпълняват поставените им задачи – било то индивидуално, в екипи по двама или в групи.

5. Обобщение. Учителят проверява и обобщава постигнатите резултати. Препоръчително е игрите да бъдат комбинирани с въпроси и задачи, изискващи критично мислене.

6. Анализ. Този етап не е задължителен. Той представлява обсъждане, анкетиране или оценка на емоционалното състояние на учениците (Borzova, 2003: 15 – 23; 68; Приложение 6, 146 – 147).

В дореволюционна Русия целенасоченото прилагане на дидактическите игри в обучението по история се свързва най-вече с името на Андрей Гартвиг (1862 – † след 1923), който още през 1914 г. обръща внимание на т.нар. игри драматизации¹⁾.

Проблемът за използването на играта като отделен метод на обучение по история придобива голяма популярност в СССР през 60-те години на XX в. Водеща публикация по онова време е книгата на Галина Кулагина (1913 – 2009) „Сто игри за историята“ (Kulagina, 1983: 3 – 239). Статии на същата тема са отпечатани и в методическите списания „Начално училище“, „Преподаване на история в училище“ и др.²⁾ Основните игрови способности, на които се залага до 80-те години на XX в., са: кръстословица, анаграма, криптограма, логическа верига, верига от думи, ребус, домино, лото и пр. Постепенно учебните игри проникват и в българските училища³⁾. Макар че една част от учителите упорито ги прилагат в своята практика, като цяло, тяхното по-нататъшно пов-

семестно разпространение и налагане е възпрепятствано от редица фактори: липса на разнообразие от игрови прийоми, недостъпност на основни съветски или западни изследвания, почти пълното пренебрегване на темата за дидактическите игри в българската историография и пр.

От края на 80-те години на XX в. насетне от печат излизат редица нови научни трудове. Сред тях най-голямо значение имат изследванията на Ирина Кучерук⁴), Михаил Студеникин (1946 – 2015) (Студеникин, 2000: 70 – 71; 88; 106; 115 – 117; 130 – 131; 169 – 172; 175;), Марина Короткова⁵), Лариса Borzova (Borzova, 2003: 5 – 159), Владимир Шоган⁶), Емили Томас (Thomas, 2017: 90 – 92) и др. През последните години в българската историко-методическа литература също се заговори за ролеви и симулативни игри, като до голяма степен това се дължи на тяхното популяризиране в съвременните учебни програми⁷). Пак в тази връзка много учители споделиха своя опит в списанието „Диалогът в историята“⁸). Като се изключат спорадичните споменавания на отделни прийоми⁹), значително по-редки са специалните изследвания, посветени на дидактическите игри с правила¹⁰).

Без да се отрича мястото на ролевите игри в учебния процес, в науката е изказано становището, че тяхното значение силно се надценява¹¹). Най-малкото, всеки педагог е наясно, че за осъществяването на повечето от тях са необходими две много важни условия – сериозна предварителна подготовка от учителя и учениците и продължително време за провеждане. Освен това, когато дадена ролева игра бъде разработена, тя може да се използва само по точно определен учебен материал. Следователно реалното им приложение едва ли се свежда до повече от няколко пъти на година. В същото време, игрите с правила се отличават с простота и достъпност и могат да бъдат реализирани в почти всеки урок¹²). Именно на тях е посветено и настоящото изследване.

БЛЪФ КЛУБ

В по-старата историко-методическа литература тази дидактическа игра е известна под названието „Било ли е, или не е било?“ (Kulagina, 1983: № 26, 97, 100, 185). Съвременното ѝ наименование – „Блъф клуб“ (Borzova, 2003: 43 – 45; Приложение 6, 146; Приложение 11, 154 – 158), води началото си от руско телевизионно предаване, в което взимат участие известни общественици. То се излъчва в ефир в продължение на 14 години (1993 – 2007 г.). Основният похват, който се използва, е блъфирането. Побеждава този, който успее да отговори правилно на най-много въпроси¹³). Приёмът е познат и като „Вярвате ли, че...“ „Вярваш – не вярваш“, „Да или не“ (Да – не)¹⁴) и др.

При играта „Блъф клуб“ педагогът подготвя определен брой въпроси, които да зададе на учениците. Те задължително трябва започват с изреча „Вярвате ли, че...“ (Kulagina, 1983: № 26, 97, 100; Borzova, 2003: 43 – 45; Приложение

11, 154 – 158). Основното правило е една част от тях да съдържат коректна информация, а друга – умишлено заложили фактически грешки и неточности. Допустимо е учителят да ги прочете, да ги запише на дъската, да използва работни листове, картончета, презентация на PowerPoint и др.¹⁵⁾

Работейки в екипи по двама, учащите се отсяват вярната от невярната информация, като на всеки от въпросите отговарят в писмена форма посредством „да“ или „не“, „вярно“ или „невярно“, „истина или лъжа“ (Kulagina, 1983: № 26, 97, 185; Borzova, 2003: 43 – 45; Приложение 11, 154 – 158). При проверката на заданието задължително се изисква аргументация¹⁶⁾.

За да осъществи преход към урочната единица „Днешните български земи през праисторическата епоха“, педагогът може да конструира въпроси, касаещи „Началото на човешката история“ и „Голямата промяна през новокаменната епоха“.

1. *Вярвате ли, че т.нар. „сръчен човек“ първи започнал да изработва оръдия на труда от камък? (Да.); 2. Вярвате ли, че постепенно неандерталците изместили кроманьонците и поселили всички континенти? (Не.); 3. Вярвате ли, че едни от най-важните постижения на човека били изобретяването на лъка и стрелите и овладяването на огъня? (Да.); 4. Вярвате ли, че през старокаменната епоха хората станали земеделци и скотовъдци? (Не.); 5. Вярвате ли, че първото опитомено животно бил конят? (Не.); 6. Вярвате ли, че през новокаменната епоха хората усъвършенствали уменията си и създали нови оръдия на труда – сярп, мотика, тъкачен стан? (Да.)¹⁷⁾*

В друг вариант на играта – „Било ли е, или не е било?“ (Kulagina, 1983: № 26, 97, 100, 185), на учениците се дават допълнителни възможности за избор. Посоченият по-горе учебен материал за днешните български земи през праисторическите епохи може да бъде цялостно затвърден и обобщен посредством следния пример:

1. *Била ли е пещерата Козарника... място, на което малки групи земеделци изградили свои селища през VI хил. пр. Хр.? (Не.)... лагер на хора, които са се занимавали с добиване на медна руда и сол? (Не.)... най-ранното известно местообитание на хора по нашите земи? (Да.); 2. Била ли е каменно-медната епоха... епоха, през която хората за пръв път започнали да изработват сечива от камък и кост? (Не.)... епоха, по време на която редом с каменните се появили и метални сечива и оръжия? (Да.)... епоха на преход от лов и събиране на плодове, семена и ядки към отглеждане на земеделски култури и домашни животни? (Не.); 3. Бил ли е Варненският некропол... селище, което процъфтявало от продукцията, с която търгувало? (Не.)... гробище, в което е открито най-старото злато на света, добито и преработено от човека? (Да.)... най-дълго обитаваната селищна могила у нас? (Не.)¹⁸⁾*

Играта развива уменията за отделяне на правилната от погрешната информация, както и за обосноваване отговор на поставен въпрос¹⁹⁾.

ВИЗИТКИ

В основата на игровия прийом стои идеята за визитните картички, които се появили в Древен Китай. През XVI – XVII те се разпространили и на европейския континент, когато били използвани от гражданите на италианските републики Флоренция и Венеция. Станали особено популярни и във Франция през управлението на крал Луи XIV (1643 – 1715)²⁰⁾. Методическият способ се отнася към групата на игрите характеристики (Studenikin, 2000: 70 – 71). Популярен е като „Визитки“, „Познай кой съм аз“, „Кой съм аз?“, „Разпознай историческата личност по описанието“²¹⁾ и др. (Studenikin, 2000: 70).

Учителят подготвя кратки характеристики на исторически личности или митологични персонажи, които да представи пред учениците (Studenikin, 2000: 70). Описанията могат да бъдат както в 3, така и в 1 л. ед. ч. Възможно е да се използват работни листове, картончета или възможностите на PowerPoint.²²⁾

В хода на играта самостоятелно или в екипи по двама обучаващите се разпознават личностите²³⁾ и привеждат други факти за дейността им (Studenikin, 2000: 70).

За да бъде затвърден и обобщен изученият материал за боговете и героите в Древна Елада, могат да бъдат използвани следните „визитки“.

ВИЗИТКА № 1

„Аз съм върховният бог в древногръцката митология. Домът ми се намира на върха на планината Олимп. Съпругата ми е богинята Хера, покровителка на семейството. Братята ми владеят моретата и подземното царство. Храня се с амброзия, а любимата ми напитка е нектарът. Кой съм аз?“ (Зевс)

ВИЗИТКА № 2

„Син съм на бога гръмовержец и красавицата Алкмена. Ревнивата Хера ме подложи на редица изпитания. Извърших 12 подвига, един от които беше победата ми над Неймейския лъв. Достигнах и до края на познатия тогава свят – днешния проток Гибралтар. Кой съм аз?“ (Херакъл)

ВИЗИТКА № 3

„Аз съм гръцки и тракийски бог на виното и веселието. Баща ми е най-могъщият измежду боговете. Древните хора ме изобразяват с венец от бръшлян и лозови листа, с чаша в ръка и наметнат с животинска кожа. В днешно време с мен се свързва празникът Трифон Зарезан. Кой съм аз?“ (Дионис)

ВИЗИТКА № 4

„Прочут тракийски певец и музикант съм. Древните елини ме почитат заради таланта ми. С лирата си печеля победи там, където мечовете не успяват. Дръзнах да слеза в подземното царство. Нямах покровители сред боговете, но бях ръководен от любовта към покойната си съпруга Евридика. Кой съм аз?“ (Орфей)²⁴⁾

Методическият похват „Визитки“ развива уменията на учениците да разпознават исторически личности по представена информация.

ИСТОРИЧЕСКИ МОРСКИ ШАХ

Морски шах е наименование на една от най-популярните логически игри. В различни части на света тя носи названията „Нули и кръстове“, „Кръстове – нули“, „Тик-так-тоу“ и др. Нейни ранни варианти са известни още в Древен Египет и Рим. Играе се от двама души, които разчертават игрално поле, разделено на девет приблизително равни части. Единият използва знак „Х“, а другият – „О“. Редувайки се, играчите се стремят да подредят три свои знака било то хоризонтално, вертикално или диагонално. Този от тях, който го стори пръв, печели играта. Следва да се спазват и други правила. Така например, ако първият участник постави своя символ в центъра, то вторият трябва да разположи своя в един от ъглите, както и обратното. В противен случай, но при правилна игра, този, който започва пръв, печели съревнованието²⁵⁾. Що се отнася до прилагането на играта в обучението по история (Thomas, 2017: 92) или други учебни предмети, различни нейни опростени или усложнени варианти са познати както в руската методика²⁶⁾, така и в западната дидактика²⁷⁾.

Учителят избира девет понятия, имена на исторически личности, факти, дати, кратки въпроси и задачи и др. Те могат да бъдат по една или повече от изучените урочни единици, но е добре да има връзка помежду им. Още през междучасието игралното поле се разчертава на дъската (Thomas, 2017: 92), като по този начин се спестява ценно време, а в него се записват подбраните думи, словосъчетания, цифри или изречения. Много подходяща е и мултимедийната презентация²⁸⁾.

Педагогът трябва да има предвид, че особено когато се прилага за пръв път, играта може да предизвика силна емоционална реакция у подрастващите. Ето защо е нужно реализирането ѝ да бъде съпътствано с добра организация. Класът се разделя на два отбора. За първия от тях се използва знак „Х“, а за втория – „О“. По желание на педагога правото на ред би могло да се определи посредством въпрос. Първо вдигат ръце учениците от отбор А. Учителят избира един от тях, който, от своя страна, посочва дума, която се опитва да обясни. При грешен отговор, забавяне или подсказване неговият отбор губи ред. Успоредно с това учителят задава и допълнителни въпроси или настоява за изчерпателност. В случай че учащият се отговори правилно, в дадения квадрат се поставя знакът на отбора му (Thomas, 2017: 92). По същия начин се процедира и с отбор Б²⁹⁾. Учениците не само се стремят да дават верни отговори, но също така се опитват да спечелят и да попречат на противниковия отбор да го направи. Препоръчително е двата отбора да изяснят понятията докрай, независимо дали победителят бъде определен преждевременно, или предстои играта да завърши наравно.

Преди да пристъпи към преподаването на урочната единица „Първите държави в Месопотамия“, учителят може да актуализира старите знания на учениците върху предхождащия учебен материал за Древен Египет³⁰⁾:

ФАРАОН	ДИНАСТИЯ	ЖРЕЦ
ХРАМ	РОБ	ДЪРЖАВА
МОНАРХИЯ	ПИРАМИДА	НИЛ

Основното предимство на играта е, че тя комбинира знанията с логическото мислене на учениците.

МНЕМОТЕХНИКА

Понятието „мнемотехника“ води произхода си от името на древногръцката богиня на паметта Мнемозина – майка на деветте музи, една от които е и Клио, музата на историята. Оттук и връзката памет – история. Под мнемотехника или мнемоника се разбира и техниката (изкуството) за запаметяване³¹⁾. Тъй като в обучението по история учениците неминуемо се сблъскват с необходимостта от запаметяване на имена, понятия, дати и факти, изключително полезно е да се развиват тяхната слухова и зрителна памет³²⁾. За това спомага дидактическата игра „Мнемотехника“³³⁾, която най-добре е описана в руската методическа литература (Borzova, 2003: 68, 82; Приложение 3, 133 – 134; Приложение № 6, 145 – 146).

По дадена урочна единица или тема учителят подбира 30 думи или словосъчетания – имена на исторически личности, понятия, названия, събития и др. Той ги разделя в три групи по десет според степента им на мнемоническа сложност (Borzova, 2003: 82; Приложение 3, 133). Първите десет трябва да бъдат най-лесни за запаметяване, вторите – по-трудни, третите – най-сложни³⁴⁾.

При провеждането на играта учениците нямат право да си водят записки. Те трябва да разчитат изцяло на своята слухова памет, както и да търсят логическа връзка между понятията, имената или фактите. Педагогът прочита първите десет думи и словосъчетания и оставя две-три минути на учениците, за да възпроизведат в тетрадките си информацията, която са успели да запомнят, макар и не в същата последователност. Следва проверка – кой е от тях успял за запише 10, 9, 8, 7 и т.н. думи или словосъчетания (Borzova, 2003: 82; Приложение 3, 133). Победител е този ученик, който се е справил най-добре със задачата. Той прочита записаното, а съучениците му допълват отговорите си. По същия начин протичат и другите два кръга³⁵⁾.

Преди да пристъпи към преподаването на урока „Империята на Александър Македонски“, учителят може да актуализира старите знания на учащите

се, свързани с военния конфликт между Атина и Спарта и гръко-персийските войни³⁶⁾. За тази цел той съставя следния списък от понятия и имена:

№	I ТУР	II ТУР	III ТУР
1.	СПАРТА	ПОЛИСИ	ТЕРМОПИЛИ
2.	АТИНА	ПЕЛОПОНЕС	САЛАМИН
3.	ПЕРСИЯ	ПЕЛОПОНЕСКА ВОЙНА	МИКАЛЕ
4.	МАЛА АЗИЯ	ГРЪКО-ПЕРСИЙСКИ ВОЙНИ	ПЛАТЕЯ
5.	ТРАКИЯ	АТИКА	ДАРИЙ I
6.	МАКЕДОНИЯ	ХОПЛИТИ	КСЕРКС
7.	ЕЛАДА	МАРАТОН	ЛЕОНИД
8.	ЕГЕЙСКО МОРЕ	СИЦИЛИЯ	ПЕРИКЪЛ
9.	ГЪРЦИЯ	ХАЗНА	МЕГАРА
10.	ОФИЦЕРИ	ТАРАН	ЕРЕХТЕЙОН

След приключването на играта учителят има възможност да постави допълнителни въпроси или задачи на учениците (Borzova, 2003: Приложение 3, 134): за причините или последиците от даденото историческо събитие, за проявите на личностите в историята, за местонахождението на историко-географските обекти, за обясняване, групиране или систематизиране на понятията по определени критерии и пр.³⁷⁾

Играта е насочена към развитие на вниманието и паметта (Borzova, 2003: 82). Тя позволява да се повтори голям обем от информация³⁸⁾.

ОПРЕДЕЛИ МЕСТОЖИТЕЛСТВОТО

Методическият похват „Определи местожителството“ (Borzova, 2003: 89 – 90; Приложение 6, 147) спада към групата на игрите характеристики (Studenikin, 2000: 70 – 71). За разлика от способа „Визитки“ обаче тук учениците трябва да разпознават различни географски названия – държави, области, селища и т.н. (Borzova, 2003: 89 – 90). Разновидност на играта е приемът „Портрет на градовете“, при който информацията е съпроводена с успоредно показване на фотографии или други изображения³⁹⁾.

Учителят подготвя описания на историко-географски обекти, които представя пред учениците (Borzova, 2003: 89 – 90). За реализирането на заданието могат да се използват и дидактически средства: работни листове, картончета, мултимедийна презентация и пр.

Учащите се трябва да си представят, че слушат разказите на хора, живеещи в различни градове и страни. Ръководейки се от наличните данни, те установяват местожителство им (Borzova, 2003: 89 – 90). В допълнение към това учениците могат да локализират обектите върху стенна карта, да отговарят на допълнителни въпроси и др.

Мотивирането на учебната дейност и преминаването към новия урок на тема „Империиите на Древния изток“ би могло да се осъществи посредством преговор на изучените географски названия.

РАЗКАЗ № 1

„Нашата област е родина на ранното земеделие. Разположена е между реките Тигър и Ефрат. Те често се разливат и заблатяват нивите на земеделците. Затова там са изградени водни съоръжения, които не само осигуряват вода за напояване, но и предпазват от наводнение. Дигите са високи, а напояването става чрез специални канали, които се отварят само в определено време (Месопотамия).“

РАЗКАЗ № 2

„Нашият град е управляван от цар Саргон. Керваните на търговците ни пренасят стоки далеч на северозапад до градовете на Средиземно море, където живеят финикийците. Ние не сме шумери и селището ни не е основано от тях, но в близост са разположени техните градове Ур, Урук и Лагаш (Акад).“;

РАЗКАЗ № 3

„Нашият град е център на оживена културна и търговска дейност. Опа-сан е от седемметрови стени. Построени са канали за напояване. Издигнати са храмове. Известни забележителности в него са улицата на процесите, портата на богинята Ицар и висящите градини на Семирамида (Вавилон).“⁽⁴⁰⁾

Играта способства за трайно усвояване на историко-географската терминология.

РАЗУЗНАВАЧИ – ШПИОНИ

Приёмът е известен под наименованията „Разузнавачи – шпиони“ и „Цифрова диктовка“. При него учащите се записват цифри по подобие на шпионски кодове за пренасяне на секретна информация (093-846-125-7)⁽⁴¹⁾.

За реализирането на играта учителят разчертава на дъската таблица с редове, в които едно под друго записва десет понятия (имена, събития) по определена тема, но по желание броят им може да бъде намален. Той ги номерира и от двете страни в отделни колони. Номерацията от лявата страна трябва да бъде от 0 до 9, а тази отдясно – в обратен ред, т.е. от 9 до 0. Другият вариант е да бъде използван мултимедиен проектор. Успоредно с това педагогът подготвя лист с определененията на понятията, които са в разбъркан ред, както и отговорите на задачата⁽⁴²⁾.

Класът се разделя на два отбора – например „Сини“ и „Зелени“. За „Сините“ важи първата номерация, а за „Зелените“ – втората. Учениците трябва да си представят, че са в специално училище за шпиони, в което се учат да кодират текст с цифри. От своя страна, учителят започва да чете значения-

та (характеристиките) на понятията, имената или фактите, като се допуска и замяната им с въпроси. Обучаващите се не записват самите думи, а съответстващите им номера – от 0 до 9 или от 9 до 0 в зависимост от отбора, към който принадлежат, а десетте цифри се разделят на части посредством тирета. Накрая учителят проверява заданието. Той избира ученик от отбора на „Сините“, който да прочете своя „шпионски код“, а при нужда съотборници му го коригират. Същото се повтаря и с втория отбор. Побеждава този от тях, който се е справил по-добре със задачата. Накрая учителят коментира отговорите на учащите се⁴³⁾.

Примерен модел на играта, конструиран по урочните единици „Османската политическа система“ и „Османското общество“, изглежда по следния начин:

0	ДИВАН	9
1	АНГАРИЯ	8
2	ЕНИЧАРИ	7
3	ХАРЕМ	6
4	СУЛТАН	5
5	ВЕЛИК ВЕЗИР	4
6	КАДИЯ	3
7	РАЯ	2
8	САНДЖАЦИ	1
9	СПАХИИ	0

Определения: 1. Първи помощник и заместник на султана; 2. Държавен съвет; висш законодателен, изпълнителен и съвещателен орган; 3. Владелец на османската държава; 4. задължение на населението да работи безплатно за господарите през определени дни в годината; 5. Закрита част от дворец или дом, където живеят жените на мюсюлманите; 6. Конни османски войници, които в замяна на военната си служба получават част от данъците на раята; 7. Административно-териториална област в империята; 8. Съдии, които следят за спазването на законите и религиозните норми на исляма; 9. Османски войници, набирани чрез кръвен данък; 10. Население в османската държава, което обработва земя и плаща данъци.

При правилно изпълнение на упражнението двата отбора трябва да получат следните „шпионски кодове“: „Сини“: 504 – 139 – 862 – 7; „Зелени“: 495 – 860 – 137 – 2. Посредством прийома учителят осъществява преход към новия

урок на тема „Съпротива срещу османската власт“⁴⁴⁾.

Записването на цифри вместо букви спестява време за изпълнение и контрол. В допълнение към това на учениците се предоставя възможност за самопроверка и взаимопроверка⁴⁵⁾.

ТРИ НАПРАВЛЕНИЯ

Идеята за игровия похват произтича от възможността класът да бъде разделен на три групи (Borzova, 2003: 68, 85; Приложение 6, с. 147), които да упражнят своите знания по три различни теми (направления)⁴⁶⁾. В зависимост от учебния материал и желанието на учителя той може да бъде видоизменен на „Две направления“, „Четири направления“ и т.н.

За целите на играта педагогът подготвя три тематични групи (Borzova, 2003: 85) от равен брой понятия, имена на исторически личности, дати или факти, които предварително трябва да бъдат разбъркани⁴⁷⁾. Той трябва да внимава, тъй като дадена дума (словосъчетание, изречение) може да се отнася към повече от един проблем (Borzova, 2003: 85). В такъв случай учениците биха могли да оспорят резултата, което ще доведе до негативен ефект върху урока⁴⁸⁾.

Класът се разделя на три отбора (Borzova, 2003: 85). На първия от тях отговаря тема № 1, на втория – тема № 2, а на третия – тема № 3. Докато учителят произнася отделните понятия или факти, учащите се от всеки отбор трябва да внимават и да записват в тетрадките си само тези от тях, които са свързани с тяхната тема. Следва проверка на задачата. При прочитане на дадена дума (словосъчетание, изречение) от страна на учителя ръце вдигат само тези ученици, които са я записали. В случай че всички състезатели от даден отбор са допуснали грешка, той получава 3 наказателни точки. Ако само част от тях са сбъркали, се поставя 1 наказателна точка. Победител в играта е този отбор, който е допуснал най-малко наказателни точки⁴⁹⁾.

Възможност за реализирането на прийома предлага учебният материал, свързан с живота на хората през старокаменната, новокаменната и каменно-медната епоха. С цел актуализация на старите знания и преход към урока „Изкуство и вявания на праисторическите хора“ учителят би могъл да подбере следните факти:

1. Възникване на първите селища; 2. Овладяване на огъня; 3. Зараждане на земеделието; 4. Обработка на метали; 5. Възникване на животновъдството; 6. Първи пещерни рисунки; 7. Опитомяване на кучето; 8. Формиране на Варненския некропол; 9. Поява на занаятите и търговията; 10. Изобретяване на лъка и стрелата; 11. Първи златни и сребърни украшения; 12. Разделяне на обществото на богати и бедни⁵⁰⁾.

Играта изисква концентрация⁵¹⁾ и спомага за добрата организация на класа (Borzova, 2003: 85).

Словесно-логическите игри мотивират, стимулират и активизират познавателните способности на учениците в обучението по история. Те изострят вниманието и засилват интереса на подрастващите към учебния предмет. Едновременно с това игровите прийоми не само улесняват възприятието и запомнянето, но също така тренират бързината на реакциите, насърчават мисленето и въображението.

NOTES/БЕЛЕЖКИ

1. По този въпрос вж. Ванина, Э., Ермолаева, Л., Журавлева, О. & др. (2007). Теория и методика обучения истории. Словарь-справочник. Москва, 64; Студеникин, М. (2016). Методика преподавания истории в русской школе XIX – начала XX в. Москва, 178 – 179; 181.
2. Вж. Э. Хитерер. (1961). Исторические игры. Преподавание истории в школе, 3, 81 – 87; М. Найдич. (1965). Игры на уроках истории. Начальная школа, 33/11, с. 46 – 50; Г. Грозберг. (1978). Исторические игры на уроках в V классе. Преподавание истории в школе, 2, 103 – 106 и др.
3. Попова, Н. (1963). Повишаване ефективността на обучението по история. София, 33, 47, 64; Шопов, Й. (1965). Самостоятелната работа на учениците в урока по история. В: За активна и самостоятелна работа на учениците при обучението по история (сборник статии). София, 36; Същият. (1965). Същност и видове самостоятелна работа в уроците по история. История и география, 8/1, 20; Коледаров, П. (1969). Картата и историко-географските изображения при изучаването на историята. В: Въпроси на учебно-възпитателната работа по история. Ч. 1. София, 293 – 297.
4. Кучерук, И. (1989). Учебные игры на уроках истории. Преподавание истории в школе, 4, 91 – 99; Същата. (2010). Технология игрового обучения истории в школе (на материале истории Отечества). Ростов-на-Дону, 3 – 152.
5. Короткова, М. (2001). Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. Москва, 3 – 247.
6. Шоган, В. (2007). Методика преподавания истории в школе. Новая технология личностно-ориентированного исторического образования. Ростов-на-Дону, 186 – 224.
7. Вж. например (2004). Учебни програми IV част за V, VI, VII и VIII клас. Културно-образователна област: Обществени науки, гражданско образование и религия. София, 7, 18, 28, 39. Същото важи и за най-новите учебни програми. Сrv. Учебна програма по история и цивилизации за V клас (Общообразователна подготовка); Учебна програма по история и цивилизации за VI клас (Общообразователна подготовка); Учебна програма по история

- и цивилизации за VIII клас (Общообразователна подготовка). Сайт на Министерството на образованието и науката.
8. Андреева, Н. (2001). „Пазар на роби“ – ролева игра в VII клас. Диалогът в историята, 3, 88 – 92; Жекова, Г. (2001). Ролевата игра в уроците по история на чужд език в IX клас. Диалогът в историята, 3, 93 – 96; Трифонова, И. (2002). Ролевата игра „Нюрнбергски процес“ в десети клас и развитието на критическото мислене у учениците. Диалогът в историята, 5, 84 – 88; Прокопова, Л. (2002). Търновската конституция – основа на демократическото развитие в младата българска държава (сюжетно-ролева игра с ученици от VI клас в музея „Учредително събрание“ – В. Търново). Диалогът в историята, 5, 89 – 93; Атанасова, Л. (2005). Ролевата игра „Екскурзия в Рим“ и гражданската образованост в обучението по история. Диалогът в историята, 12, 60 – 63; Кушева, Р. (2006). Методика на обучението по история. София, 121 – 122; Стойчева, В. (2007). Урокът по история. Учебно помагало. Велико Търново, 51 – 62; 105; 213; Трапова, Т. (2010). Един ден в Колизея. Ролева състезателна игра между гладиаторски отбори (обобщителен урок за историята на древен Рим). Диалогът в историята, 27, 38 – 60.
 9. Шопов, Й. (1993). Проблемът за самостоятелната работа на учениците в урока по история. В: Шопов, Й., Радева, М., Георгиев, Г., Будинов, С. & Тодоров, Ю. Проблеми на обучението по история в училище. София, 85; Същият. (1996). Методика на обучението по история. Теория и образователни технологии. Курс лекции. Ч. 1. Благоевград, 147; Стойчева, В. Цит. съч., с. 26, 63 – 64.
 10. Вж. Панова, Л. (2001). Дидактически материали за игра на тема Втора българска държава. Диалогът в историята, 2, 75 – 88, а същата игра, разработена за обобщителен урок, е поместена и у Кушева, Р. Цит. съч., 122 – 123; Кръстев, К. (2016). Дидактическите игри с правила и тяхното приложение в урока по история. В: Общество, памет, образование (История и обществени нагласи). Т. 2. Сборник с доклади от летния семинар в Китен, 27 юни – 1 юли 2016 г. София, 64 – 76.
 11. Кръстев, К. Цит. съч., 64.
 12. Борзова, Л. (2000). Дидактическите игри как една из форм организации познавателной деятельности учащихся при изучении нового материала на уроках истории (на материале истории России XIX века). Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата педагогических наук. Москва, *passim*.
 13. Лебедев, В. & Петухова, Е. (2016). Деловая поездка в Россию. Учебное пособие по русскому языку для иностранных учащихся. Санкт-Петербург, 92.
 14. Гисем, А. & Мартынюк, А. (2009). Всемирная история. 9 класс: Разработки уроков. Харьков, 23; Дорожкина, Н. (2009). Современный урок истории: использование мультимедийных презентаций: 5 – 11 классы. Москва, 106, 110 – 111; 114 – 116; 136 – 139; Евплова, Е. (2011). Блиц-игры, или Как сделать учебный процесс интересным. Начальная школа плюс До и После, 11,

- 86; Чуприна, М. (2011). Дидактические игры на уроке. История. Всё для учителя. Пилотный выпуск, август, 16.
15. Гисем, А. & Мартынюк, А. Цит. съч., 23; Дорожкина, Н. Цит. съч., 110; 114 – 116; 136 – 139; Евплова, Е. Цит. съч., 86; Чуприна, М. Цит. съч., 16.
16. Гисем, А. & Мартынюк, А. Цит. съч., 23; Дорожкина, Н. Цит. съч., 110; 114 – 116; 136 – 139; Евплова, Е. Цит. съч., 86; Чуприна, М. Цит. съч., 16.
17. Михайлова, Е., Димова, М., Чолаков, И. & Иванов, Г. (2016). История и цивилизации за V клас. Изд. „Просвета плюс“. София, 20 – 25.
18. Пак там, 24 – 25.
19. Чуприна, М. Цит. съч., 16.
20. Болотина, О. (2015). Введение в профессиональную этику переводчика и специалиста социально-культурного сервиса и туризма. Учебное пособие. Москва, 110.
21. Михайлова, Е. & Васева, Н. (2001). Пътешествията на едно дете в историята. Книга първа. Васко в света на българите (XV – XIX век). Учебно помагало по история и цивилизация за пети клас. София, 31 – 32; 61 – 63; Чуприна, М. Цит. съч., с. 14, 17.
22. Михайлова, Е. & Васева, Н. Цит. съч., 1, 31 – 32; 61 – 63; Чуприна, М. Цит. съч., 14, 17.
23. Михайлова, Е. & Васева, Н. Цит. съч., 1, 31 – 32; 61 – 63; Чуприна, М. Цит. съч., 14, 17.
24. Арнаудов, В., Цветански, Ц., Стойчева, В. & Котларска, К. (2016). История и цивилизации за V клас. Изд. „Булвест 2000“. София, 90 – 91.
25. Gardner, M. (1956). *Mathematics, Magic and Mystery*. New York, 28 – 31; Idem. (1983). *Wheels, Life and Other Mathematical Amusements*. New York – San Francisco, 94 – 105; Epstein, R. (1977). *The Theory of Gambling and Statistical Logic*. San Diego, 337 – 341; Zaslavsky, K. (2003). *More Math Games and Activities from around the World*. Chicago, 8 – 10; Dufer, M. D. (2009). Tic-Tac-Toe. In: Carlisle, R. (Eds.) *Encyclopedia of Play in Today's Society*. Vol. 2. Los Angeles, 718 – 719.
26. Кузнецова, О. & Зворыкина, М. (2001). Обобщающий урок по всем предметам в форме игры „Крестики – нолики“ III класс. Начальная школа плюс До и После, 5, 50 – 52; Пашкова, А. (2006). Массовые формы внеклассной работы с младшими школьниками. Начальная школа плюс До и После, 7, 88; Дорожкина, Н. Цит. съч., 96 – 100; Евплова, Е. Цит. съч., 85.
27. Arends, R. I. & Kilcher, A. (2010). *Teaching for Student Learning. Becoming an Accomplished Teacher*. New York, 112 – 113; 119 – 120.
28. Кузнецова, О., Зворыкина, М. Цит. съч., 50; Пашкова, А. Цит. съч., 88; Дорожкина, Н. Цит. съч., 96; Arends, R. I. & Kilcher, A. Op. cit., 119 – 120; Евплова, Е. Цит. съч., 85.

29. Кузнецова, О., Зворыкина, М. Цит. съч., 50; Пашкова, А. Цит. съч., 88; Дорожкина, Н. Цит. съч., 96; Arends, R. I & Kilcher, A. Op. cit., 119 – 120; Евплова, Е. Цит. съч., 85.
30. Арnaudов, В., Цветански, Ц., Стойчева, В. & Котларска, К. Цит. съч., 32 – 37.
31. Зяблицева, М. (2005). Моментални приеми за помнене. Мнемотехника на разведчиците. Ростов-на-Дону, 12 – 13, 85; Същата. (2009). Мнемотехника: Секрети на суперпамята. Москва, 2009, 11, 43, 53.
32. Подробно у Зяблицева, М. Моментални приеми за помнене..., 30 – 36; Същата. Мнемотехника..., 20 – 22.
33. Кръстев, К. Цит. съч., 64 – 65; Приложение № 1, 71.
34. Пак там, 65; Приложение № 1, 71.
35. Пак там, 65; Приложение № 1, 71.
36. Арnaudов, В., Цветански, Ц., Стойчева, В. & Котларска, К. Цит. съч., 72 – 75; 78 – 79.
37. Кръстев, К. Цит. съч., 65.
38. Пак там, 64.
39. Дорожкина, Н. Цит. съч., 131 – 135.
40. Арnaudов, В., Цветански, Ц., Стойчева, В. & Котларска, К. Цит. съч., 32 – 33; 36 – 39.
41. Руфанова, А. (2003). Форми на оценка и контрол на учебни постижения на учащите в начални класове. Начална школа плюс До и После, 11, 9 – 10.
42. Пак там, 9 – 11.
43. Пак там, 9 – 11.
44. Николов, Г. Н., Попова, И., Обрешков, В. & Кръстев, К. С. (2017). История на цивилизацията VI клас. Институт за образователна политика „Архимед & Диоген“. София, 106 – 109; 112 – 113.
45. Руфанова, А. Цит. съч., 9.
46. Кръстев, К. Цит. съч., 67; Приложение № 7, 76.
47. Пак там, 67 – 68; Приложение № 7, с. 76.
48. Пак там, 67 – 68.
49. Пак там, 67; Приложение № 7, 76.
50. Леков, Т., Ботева-Боянова, Д., Николов, А. & Босева, М. История и цивилизация. V клас. Изд. „Просвета“. София, 2016, 18 – 25.
51. Кръстев, К. Цит. съч., 67.

REFERENCES/LITERATURA

Borzova, L. (2003). *Igry na uroke istorii. Metodicheskoye posobiye dlya uchitelya*. Moskva [Борзова, Л. (2003). *Игры на уроке истории. Методическое пособие для учителя*. Москва].

- Kulagina, G. (1983). *Sto igr po istorii. Posobiye dlya uchitelya. Izdaniye vtoroye, dopolnennoye i perebotannoye*. Moskva [Кулагина, Г. (1983). *Сто игр по истории. Пособие для учителя. Издание второе, дополненное и переботанное*. Москва].
- Studenikin, M. (2000). *Metodika prepodavaniya istorii v shkole*. Moskva [Студеникин, М. (2000). *Методика преподавания истории в школе*. Москва].
- Thomas, E. (2017). *100 Ideas for Secondary Teachers. Outstanding History Lessons*. London.

VERBAL LOGIC GAMES IN HISTORY EDUCATION

Abstract. The study is dedicated to the range of didactic games in History education. There are seven methodical approaches: “Bluff Club”, “Business Cards”, “Historic Maritime Chess” (“Noughts and Crosses”), “Mnemotechnics”, “Determining the Location”, “Spy-Scouts” and “Three Directions”. The recommendations are suggested for their preparation and conduct. The examples used are in line with new curricula and textbooks on the History and Civilizations subject.

✉ **Dr. Krasimir S. Krăstev, Assist. Prof.**

Sofia University
Faculty of History
15, Tsar Osvoboditel Blvd
1504 Sofia, Bulgaria
E-mail: terteroba@abv.bg