

СЪСТЕЗАТЕЛНА ИГРА НА ТЕМА „ГЕРОИТЕ НА ВЪЗРОЖДЕНСКА БЪЛГАРИЯ“ (ОБОБЩИТЕЛЕН УРОК В V КЛАС ЗА ИСТОРИЯТА НА БЪЛГАРИЯ ПРЕЗ ЕПОХАТА НА ВЪЗРАЖДАНЕТО)

Таня Трапова

ПМГ „Яне Сандански“ – Гоце Делчев

Резюме. Настоящата публикация представя конкретните стъпки при подготовката и реализацията на състезателна игра в час по история. Методическата разработка е предназначена за учители, преподаващи в V клас и търсещи възможност за разнообразяване на процеса на обучение. Темата ѝ е свързана със значими събития и личности от епохата на Възраждането.

Състезателните игри са един от основните атрибути на интерактивните методи. Те не само разнообразяват процеса на обучение, но и позволяват на учениците да затвърдят стари и да усвоят нови знания и умения. Това са основните мотиви, които провокират интереса ми към дидактическите игри.

В **първата част** на методическата разработка са представени предимствата на игровите методи в обучението по история, изяснени са целите, посочени са целевата група, социалната форма и необходимите за провеждане на състезателната игра учебни материали.

Към реализация на играта се преминава след уточняване на правилата, сформирание на отборите и организация на пространството в класната стая.

Във **втората част** на методическата разработка са описани организацията и ходът на урока. Представени са указания за всеки от трите кръга на състезателната игра. Към всяка конкретна задача са посочени изисквания и стъпки за изпълнението ѝ. В края на всеки кръг се отчитат резултатите за всеки отбор.

В края на учебния час учителят дава оценка на работата на класа, обявява крайните резултати и отбора победител, прави оценка на постигнатите резултати, отчита затруднения, пропуски и дава препоръки.

Тези насоки улесняват учителя в подготовката и реализацията на играта.

Резултатите от провеждането на състезателната игра показват, че нейното приложение активизира максимално участието на учениците в часа, стимулира интереса им към историята като учебен предмет и засилва мотивацията им за учене.

Keywords: history, interactive methods, approaches in teaching, competitive game, Bulgarian national revival

Едно от средствата, чрез които изучаването на историята на България в V клас предизвиква интерес и изгражда положителна мотивация у учениците за участие в учебната дейност, са добре разработените игрови елементи. Тези методи дават възможност за изява на личната инициативност и качества, за по-голяма активност в процеса на обучението. Интерактивните методи, основани на едновременната проверка на знания, умения и компетентности, в съчетание с търсенето на междупредметни връзки, са подходящи за постигане на по-висока ефективност в обучението по история.

Ролевите игри са един от основните атрибути на интерактивните методи. Съставят се съобразно с разбиранията, че обучаемият взаимодейства с материала, с учителя, с групата. Целта е ученикът да бъде активен участник в учебния процес. Съчетаването на игровата „обвивка“ с дидактическа задача предоставя редица предимства на обучението по история:

- развиват се **умения за работа в екип и за комуникация**; учениците се обединяват в името на общата цел и привикват към спазване на определени правила;

- създават се предпоставки за **диагностика на трудностите**, пропуските и грешките на учениците, които се индикират в зависимост от затрудненията, които се установяват при изпълнението на конкретните задачи при отговора на поставените въпроси;

- в условията на колективна работа и на концентрация на вниманието по рационален начин се **попълват пропуски** и се коригират грешки;

- индиректно учениците навлизат в структурата на знанията (факти, понятия, идеи), като започнат да **овладяват техники за съставяне и отговор на въпроси** спрямо тези елементи;

- учениците сами започват да откриват същественото, значимото в учебното съдържание и да осъзнават стойността на придобитите умения;

- в много голяма степен се изгражда **положителна мотивация** за участие в учебната дейност.

ТЕМА на урока:

Героите на Възрожденска България

Цели:

- преговор, обобщение, затвърждаване на изученото под формата на съсетателна учебна игра;

- развиване на умения за работа в екип;

- повишаване на интереса на учениците към учебното съдържание;

- установяване на междупредметни връзки (с изобразително изкуство, литература, математика, география).

Целева група: V клас

Социална форма: 4 малки групи от 4 – 6 човека

Материали:

1. **постер** (със снимка на „История славянобългарска“ в средата на постера и 4 реда малки, различно оцветени листчета, подредени около снимката) (вж. приложение 1);
2. **рисунки** на ученици;
3. **билетчета** с маркирана лентичка в 4 различни цвята (вж. приложение 2);
4. **билети** с написани въпроси – различни за четирите групи, в четири различни цвята, по 10 билета за всеки отбор (вж. приложение 3);
5. **хронологични карти (по 9 броя в 4 цвята)**, на всяка от които са изписани конкретни исторически събития, свързани с важни исторически личности от епохата на Възраждането (вж. приложение 4);
6. **цветни листове със снимки на личности от Възраждането**;
7. **въпроси, отговори за всяка група.**

Организация и ход на урока

1. Въведение от учителя

1А. Учителят прави плавен преход към целта и темата на урока:

- уточнява, че в предходните няколко учебни часа са разгледани основни акценти от политическото, социалното и културното развитие на България през епохата на Възраждането;
- конкретизира, че основната цел на урока е да бъде проверена степената на овладените знания и умения под формата на състезателна игра;
- обявява темата на занятиято („Героите на Възрожденска България“), изисква тя да бъде записана в тетрадките;
- изисква от учениците да направят връзка с изучен материал, да си припомнят основни събития от епохата на Възраждането и да представят свои рисунки на събития, които са им направили най-силно впечатление (зададени като домашна работа в предходния учебен час).

1Б. Даване на указания за състезанието:

- за начина на сформирание на отборите (на случаен принцип);
- за броя и видовете задачи за отделните отбори, както и необходимото за изпълнението им време;
- за отчитане на точност и бързина на решаване на конкретните задачи;
- за получаване на отлична оценка на всеки участник от отбора победител (събрал най-много точки).

2. Сформиране на отборите

Отборите се формират на случаен принцип, като всеки ученик си тегли по едно **билетче**, на което от едната страна има лентичка със съответния цвят на отбора, към който ще принадлежи.

Класът се разделя на **4 отбора**: Сини, Зелени, Червени, Розови (според изтегленото билетче).

3. Първи кръг на състезанието под мотото: „Вземи „История славянобългарска“

3А. Указания от учителя за изпълнение на задача № 1:

– обяснява, че за да достигне до „История славянобългарска“ – символа на националното пробуждане, приемащ се за начало на възрожденската епоха, всеки отбор е необходимо да премине през различни **препятствия под формата на въпроси** (по 10 въпроса за всеки отбор, отнасящи се до най-значими събития и велики личности от епохата на Възраждането). Всеки правилен отговор носи на отбора по една точка;

– уточнява, че **времето за изпълнение** на задачата е 10 минути;

– посочва **броя точки, които всеки отбор получава за бързина** при изпълнение на задачата:

10 точки за първите успешно приключили задачата

8 точки за вторите

6 точки за третите

4 точки за четвъртите;

– изисква при **проверяване на отговорите**:

1) **един от отборите** (които се сменят при всяка следваща проверка на отговорите на друг отбор) да следи за правилното попълване на отговорите;

2) **другите два отбора** да следят отговорите и ако е допусната грешка, да коригират с вдигане на ръка. Ако корекцията им е правилна, отборът получава допълнителна точка.

3Б. Изпълнение на задача № 1

Докато отборите попълват билетите с въпросите, учителят следи за бързината на изпълнението, за да постави съответния брой точки за бързина (които записва на дъската).

3В. Проверка на изпълнението на задача № 1

Всеки от отборите проверява отговорите на един от другите три отбора.

Отговорите са систематизирани предварително за всяка група от преподавателя.

Докато единият от отборите прави проверка, другите два отбора следят

внимателно отговорите и коригират при допуснатата грешка (при правилна корекция получават допълнителна точка). Учителят поставя със самозалепващи се кръгчета върху цветните лентички на постера точка при правилен отговор на всеки отбор.

3Г. Отчитане на резултатите от първи кръг и обявяване на отбора, който пръв е успял да премине успешно всички препятствия и да вземе „История славянобългарска“.

4. Втори кръг на състезанието под мотото: „Подреди хронологически събития и личности от епохата на Възраждането“

4А. Указания от учителя за изпълнение на задача № 2

След като вече са преминали първия кръг на състезанието и четирите отбора са получили символа на възрожденската епоха – „История славянобългарска“, предстои второто им изпитание.

На всеки отбор учителят раздава **по 9 хронологически карти** (на всяка от които е написано конкретно историческо събитие, свързано с важни за историята на България личности от епохата на Възраждането). От учениците се изисква в рамките на 10 минути да подредят в хронологическа последователност деветте карти (вж. приложение 4). **За точност** на изпълнението отборът получава 10 точки, **за бързина** всеки отбор получава различен брой точки:

- 10 точки за първите успешно приключили задачата
- 8 точки за вторите
- 6 точки за третите
- 4 точки за четвъртите.

4Б. Изпълнение на задача № 2

4В. Проверка на изпълнението на задача № 2 и обявяване на резултатите (общия брой точки от двата кръга).

5. Трети кръг на състезанието под мотото: „Разпознай историческите личности“

5А. Указания от учителя за изпълнение на задача № 3

Учителят раздава на всеки отбор цветен лист със снимки на велики личности от епохата на Възраждането.

Всеки отбор трябва да обсъди помежду си и да запише под всяка снимка името на съответната личност, дала своя принос за българската нация. Всеки

отбор получава толкова точки, колкото е броят на познатите от него личности.

5Б. Изпълнение на задача № 3

5В. Проверка на изпълнението на задача № 3 и обобщаване на резултатите (общия брой точки от трите кръга за всеки отбор).

5Г. Оценка на работата на класа и обобщение от учителя:

- обявява крайните резултати и отбора победител (всеки участник в него получава отлична оценка);
- прави оценка на постигнатите резултати, отчита затруднения, пропуски;
- дава препоръки.

Използването на игрови елементи в уроците за обобщение, преговор, проверка и оценка на степента на овладените знания и умения дава възможност да се насърчи активността и да се стимулира интересът на учениците към учебния процес.

А. П. Шевирьов – доцент в Московския университет „М. В. Ломоносов“, ръководител на Междурегионалната асоциация на учителите по история, в статията си „Тенденции в развитието на учебната литература по история в Русия“ обръща вниманието ни към добре позната истина: „За да бъде достъпна и полезна, историята трябва преди всичко да бъде **интересна**“.

COMPETITIVE GAME THEMED “THE HEROES OF THE BULGARIAN NATIONAL REVIVAL” (SUMMARIZED LESSON IN V GRADE CONCERNING THE HISTORY OF BULGARIA DURING THE PERIOD OF THE REVIVAL)

Abstract. The following publication showcases the specific steps towards the preparation and realization of a competitive game during History class. The methodical development is meant for teachers that are involved with 5th graders and are looking for ways to diversify the learning process for students. The theme has to do with notable events and characters from the age of the Bulgarian National Revival.

Competitive games are one of the main attributes of the interactive educational methods. They not only bring diversity to the learning process, but also allow the students to confirm old knowledge and obtain new skills. These are the main motives that provoke my interest towards didactic games.

The first part of the methodical development consists of presenting the advantages of using game-like methods in history education, clarifying the aims and selecting the desired goal type, social form and the required materials for leading the lesson.

The game commences once the rules, teams and classroom organization have all been clarified.

In **the second part** of the development is a description of the lesson's organization and course. This stage also involves giving instructions about each of the three rounds of the competitive game. There are requirements and steps towards the realization of each task. At the end of every round the results are calculated for each team.

At the lesson's end the teacher rates the class' work, announces the final results and the winning team, assesses the achieved results, notes the complications and gaps in knowledge and gives the necessary advice.

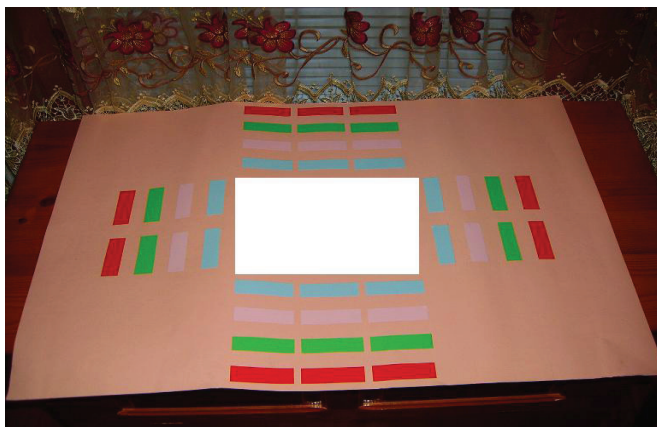
These pointers simplify the teacher's task regarding the preparation and implementation of the game.

The results gathered by such lessons show that making use of their methods guarantees a maximum amount of activity from the class and stimulates their interest towards history as a school subject and increases their motivation for studying.

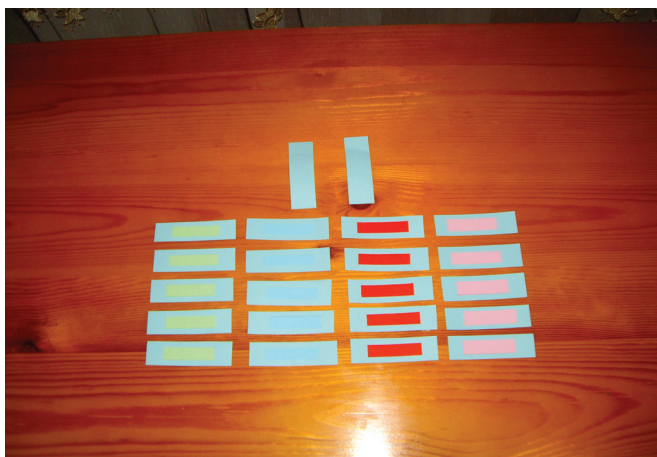
✉ **Mrs. Tanya Trapova**
Science and Mathematics High School “Yane Sandanski”
Gotse Delchev, Bulgaria
E-mail: pmg-gd@pirin.com

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1



Приложение 2



Приложение 3



Приложение 4

