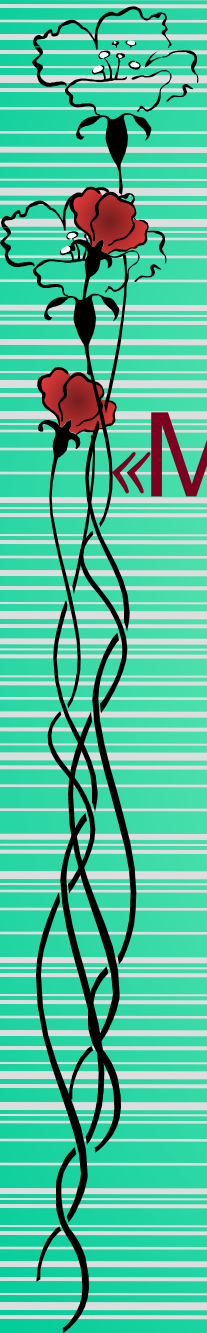


БРАТСКАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ШКОЛА I – III СТУПЕНЕЙ



«МЕТОДИЧЕСКИЙ СЕМИНАР»

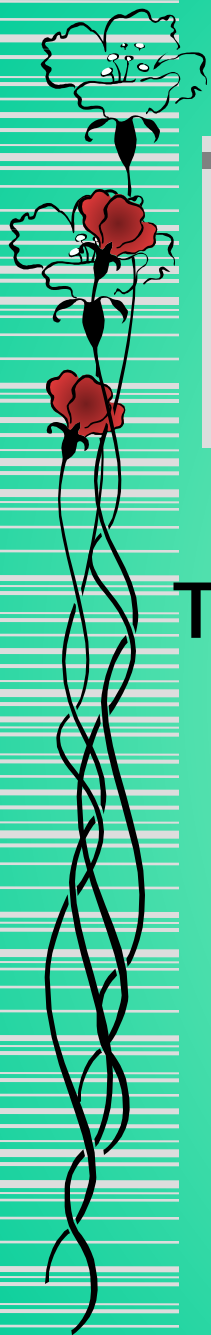
**ПОГОРЕЛАЯ ЛЮДМИЛА
ВАЛЕРЬЕВНА
УЧИТЕЛЬ ИСТОРИИ И
ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ**



Научно-методическая проблема
над которой работаю:



«Использование игровых технологий на уроках истории и обществознания с целью повышения качества образования»



Главное требование ФГОС II поколения –
организация учебного процесса таким
образом, чтобы обучающиеся могли не только
самостоятельно получать новые знания, но и в
дальнейшем применять их в решении новых
задач.

Таким образом, главная задача учителя –
организация условий, инициирующих
действия учащихся в необходимом
направлении, условий для самореализации
ученика на уроке.



Цель: создание условий и системы работы с использованием игровых технологий для оптимального развития способностей учащихся.



Задачи:

1. раскрыть особенность педагогических игр;
2. показать возможную методику организации уроков с использованием игровых технологий;
3. определить, какое место игровые технологии занимают в учебно-воспитательном процессе.



Условия формирования

опыта

Игра – один из важнейших видов деятельности, способ познания окружающего мира. В ходе игровой деятельности ученики включаются в поиск информации, ответов, т.к. хотят не только выиграть, но и получить хорошую оценку



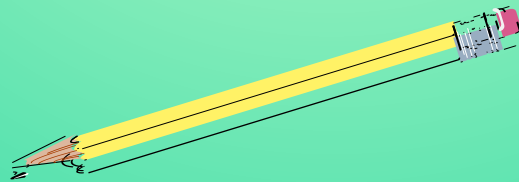
Изучение методической литературы



Актуальность проблемы

Как сделать процесс обучения доступным и интересным для каждого ученика, как дать любому ребёнку возможность почувствовать себя в ситуации успеха?

Необходимо создать такие условия, при которых стало бы возможным использование возможностей каждого ребёнка в условиях классно-урочной системы обучения. Решение этого вопроса — использование игровых технологий.





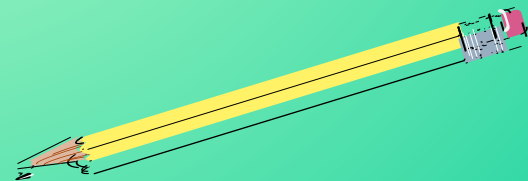
Использование игровых технологий:

- способствует повышению качества знаний учащихся.
- позволят сформировать коммуникативные компетенции у обучающихся.
- формирует интерес к предмету.

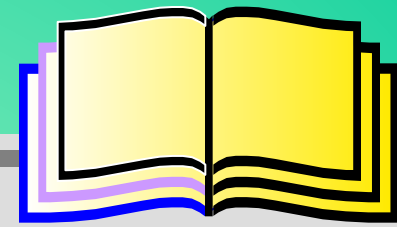


Новизна опыта

Использование игровых технологий в процессе обучения истории позволит обеспечить повышение мотивации у учащихся, повысить их самооценку.



Применение игровых технологий
позволило мне более успешно
решать следующие задачи:



1. Образовательные:

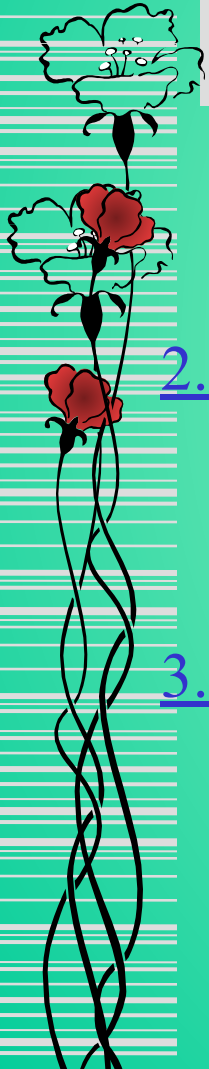
- способствовать более прочному усвоению учащимися учебного материала;
- способствовать расширению кругозора учащихся через использование дополнительных исторических источников.

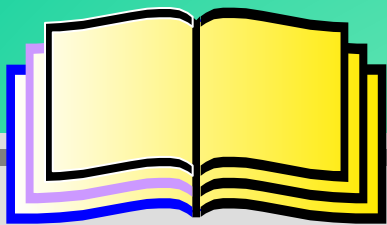
2. Развивающие:

- развивать у учащихся творческое мышление;
- способствовать практическому применению умений и навыков, полученных на уроке.

3. Воспитательные:

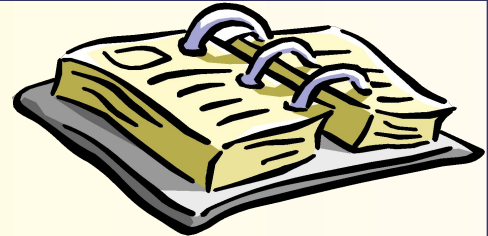
- вырабатывать историческое самосознание;
- способствовать воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности.





Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематичности их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.





*Дидактические игры на уроках
можно использовать как при
изучении нового материала, так и
во время систематизации
учебного материала.*





Игровые задания:

составление кроссвордов, викторин, головоломок, ребусов, шарад, криптограмм.

Данный прием позволяет не только обеспечить психологическую разгрузку учащихся, но и дать сведения развивающего и воспитательного плана, побудить к активизации самостоятельной познавательной деятельности.



Игры при изучении нового материала

«Три предложения». В ее основе – логическая операция по выделению главного. Условный компонент, делающий игру занимательной, достигается посредством правила – изложить это «главное» в трех простых предложениях. Без него нет игры – есть обычное учебное задание. Один из вариантов – работа с печатным текстом. Это может быть пункт из параграфа или документ. Побеждает тот, у кого рассказ короче, при этом точно передается содержание. Эта игра позволяет развивать очень важное умение – выделять главное.

Игра «**Переводчик**». Трудностью в усвоении различных определений является сложность научного языка. В этой игре детям предлагается высказать какую-либо историческую фразу другими словами, перевести с «научного» языка на «доступный».

Например:

«Разночинцы – межсословная категория населения, в основном занимавшаяся умственным трудом» = «люди разного чина и звания, получившие высшее образование» = «выходцы из разных сословий, пополнившие ряды русской интеллигенции».

Игры на закрепление и обобщение исторического материала

«Реставрация». Для игры выбирается текст (легкий для восприятия) по изучаемой теме, каждое предложение записывается с новой строки, оно несет самостоятельную смысловую нагрузку. Затем текст разрезается на полоски так, чтобы на каждой помещалось одно предложение. Полоски перемешиваются и помещаются в конверт. Ученик должен восстановить текст. Для удобства проверки предложения нумеруются в произвольном порядке или можно в уголке каждой полоски написать определенную букву так, чтобы при правильном выполнении складывалось бы слово (молодец, правильно и т.д.).

«Слово по вертикали» может быть сконструирована по любой теме, например по теме «Двуречье (Месопотамия)». В этой игре потребуются знания городов. Слева пишутся необычные слова это названия городов Месопотамии, в которых нарушен порядок букв, кроме того, в каждом слове есть еще лишняя буква. Необходимо восстановить порядок букв и написать получившееся название рядом с необычным словом, а лишнюю букву вписать между двумя звездочками. Если задание выполнено правильно, то из лишних букв по вертикали можно будет прочесть название еще одного города этой страны.

КУВУР _____	* *	Ответ: Урук	В
АШАГАЛ _____	* *	Лагаш	А
РЭВУДЭ _____	* *	Эруду	В
ИРИАМ _____	* *	Мари	И
ШРУШАЛ _____	* *	Ашшур	Л
ИНЕЯВИНО _____	* *	Ниневия	О
НУР _____	* *	Ур	Н

Эта игра в увлекательной форме позволит закрепить сложные для запоминания слова.

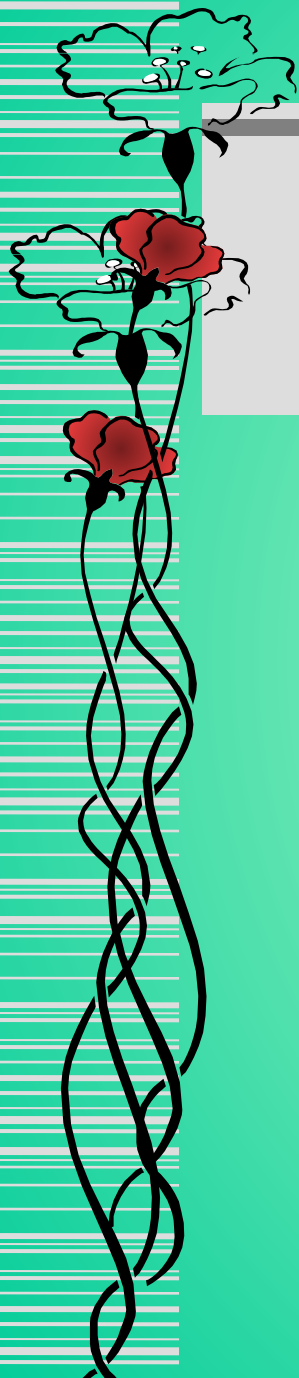
Внеклассная работа по предмету

В рамках недели истории проведены ряд мероприятий, направленных на активизацию познавательной деятельности учащихся.

Среди них такие: брейн-ринг среди учащихся 10 – 11 классов «Знатоки древностей», турнир в 6 классах «Знатоки древнего мира», брейн-ринг «Средневековье» в 8 классе.







Конфуций писал:

"Учитель и ученик растут вместе".

*Игровые формы уроков
позволяют расти как
ученикам, так и учителю*