

Презентация на тему :
«Это у меня хорошо получается»

«Использование игровых технологий
на уроках истории и обществознания,
как один из способов мотивации
учащихся»



Автор презентации:
Яблокова Марина Сергеевна
Учитель истории и обществознания
МКОУ ООШ д.Большой Порек,
Кильмезского района,
Кировской области

Цели, задачи:

Целью моей методической работы является:

"Повышение мотивации учащихся на уроках истории и обществознания с применением игровых технологий в обучении".

Чтобы достичь цели были поставлены задачи:

- *позволить в увлекательной форме запомнить сложные для усвоения термины, названия, имена;*
- *развивать гибкость мышления, оперативность памяти, обобщать знания учащихся;*
- *позволить осуществить связь времен - прошлой и настоящей эпохи;*
- *развивать логическое мышление;*
- *развивать историческое воображение, способствовать творческому применению полученных знаний и обретенных умений.*

План выступления:

- 1. Определить, какое место игровые технологии занимают в учебно-воспитательном процессе;*
- 2. Раскрыть особенности педагогических игр;*
- 3. Привести некоторые примеры исторических игр.*



Место игровых технологий в современном уроке:

В последнее время в нашей жизни произошли большие изменения: изменились запросы общества, внедрены инновационные компьютерные технологии. Тем самым, все более остро возникает проблема заинтересованности ученика в том, или ином предмете.

Сегодняшний ученик – это не ученик, послушно выполняющий задания и повторяющий учителя и учебник. У него есть свой особый менталитет, взгляды на изучаемый материал, свой субъективный опыт.



Современного ученика уже не так легко заставить учиться, испугав плохой отметкой. Кроме того, в одном классе учатся дети с совершенно разными способностями, уровнем воспитанности, состоянием психического развития и уровнем усвоения программного материала.

Современный учитель должен уметь выбирать те формы и методы организации образовательного процесса, которые помогут школьнику не только усвоить новый материал, но и найти средство для самовыражения.



В своей педагогической работе я использую сочетание разнообразных методов на различных этапах обучения в зависимости от содержания учебного материала, возрастных особенностей учащихся, уровня развития их мышления.

На мой взгляд, на современном уроке ученик должен не просто слушать и запоминать, а под руководством учителя добывать и усваивать новые знания, исследовать факты и исторические источники, сам делать выводы.

Поэтому, я считаю, что использование игровых технологий на уроках истории и обществознания имеет важное значение в учебно-воспитательном процессе.



Игра - это вид деятельности, где ребенок может проявлять себя в разных позициях:



- ❖ просто участник;
- ❖ активный участник;
- ❖ ведущий, организатор;
- ❖ инициатор игры.

Учитель должен стремиться развивать инициативу учащихся как в подготовке и организации, так и в создании новых игр.

Игра в равной мере способствует как приобретению знаний, активизируя этот процесс, так и развитию многих необходимых качеств личности. Через игру учащиеся закрепляют и углубляют знания по истории, развивают мышление, память, воображение, расширяют кругозор. Игра приучает учащихся трудиться, развивает смекалку, сообразительность.

Главная заслуга игровых технологий заключается в том, что учащиеся сами не замечают как включаются в работу, и процесс обучения для них становится незаметным, а самое главное приносит только положительные эмоции.

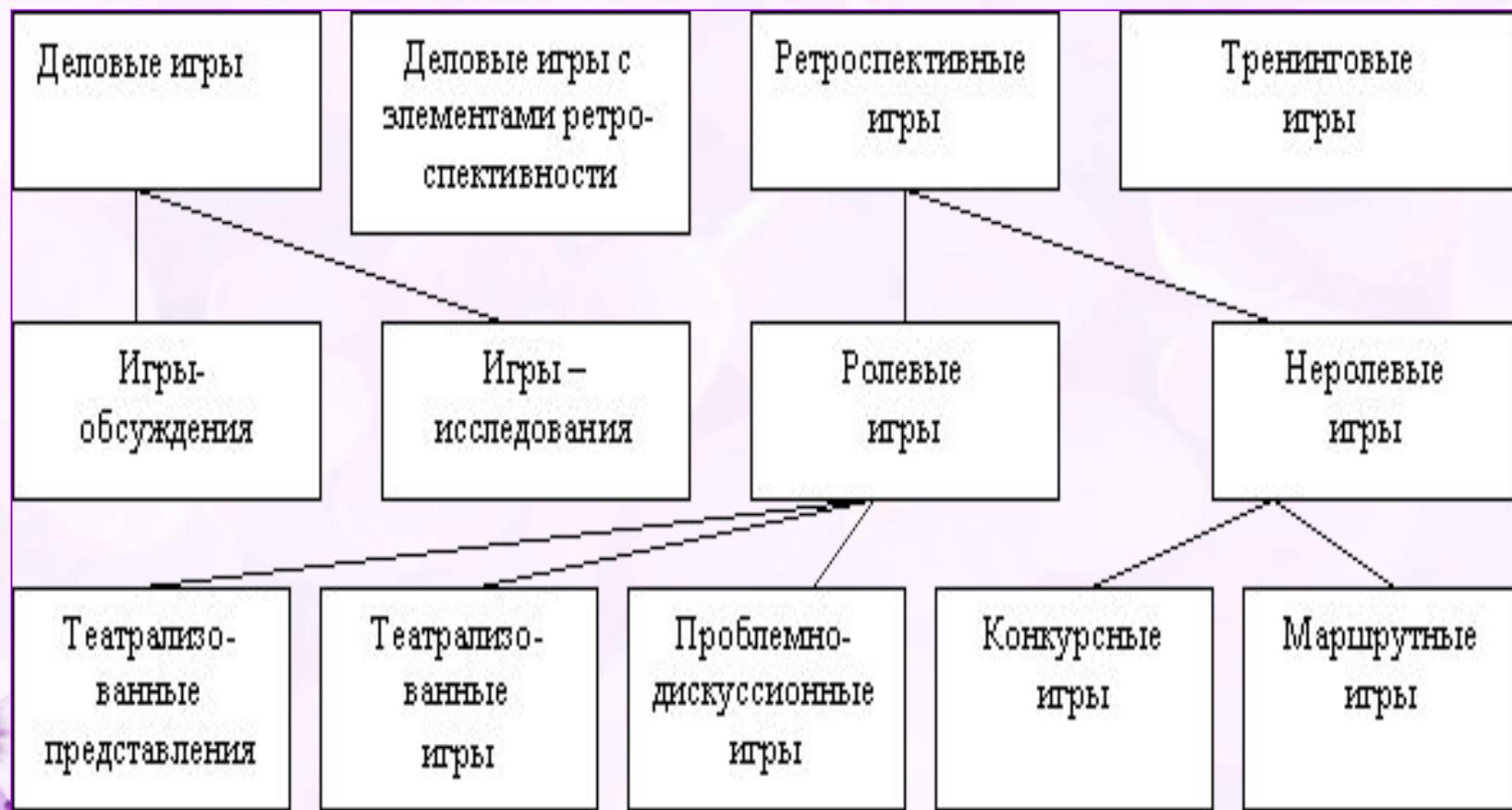
В игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма урока противопоставит пассивному слушанию или чтению.

Кроме того, в игре воспитывается чувство коллективизма, честность, стремление не отстать от других.



Результатом применения игровых технологий является повышение эрудиции, выработка аналитических навыков, развитие интереса к предмету, развитие памяти.

Классификация исторических игр



На своих уроках я использую следующие виды игр:



выступает в ней только в роли нашего современника (археолога, писателя, журналиста, любителя истории, потомка исторического персонажа).

1. Деловые игры.

(Например, игры-обсуждения и игры-исследования: диспут, «круглый стол», «воображаемые ситуации» и т.д.)

2. Ретроспективные игры.

В ходе таких игр моделируется ситуация, ставящая учащихся в позицию очевидцев и участников событий прошлого. Каждый ученик получает роль представителя определённой общественной группы или исторической личности.

Школьник, как правило, придумывает имя, факты биографии, профессию, социальное положение своего героя, в некоторых случаях готовит костюм, продумывает внешний облик. Он должен иметь представление о характере, чувствах, мыслях и взглядах персонажа.

Ретроспективные игры помогают ученику «вжиться» в историческое время, почувствовать колорит эпохи.

(Например, театрализованное представление, маршрутные игры, конкурсные игры)

Одной из форм ретроспективных игр являются маршрутные игры. Эта форма ведения урока является одной из наиболее интересных для учащихся.

Маршрутные игры (воображаемое путешествие, заочная экскурсия) – это особая форма урока, когда учащиеся переносятся в прошлое и «путешествуют» в определённой пространственной среде (прогулка по древнему городу, плавание по реке, путешествие, составление маршрутных карт).

Они чётко определяют географические контуры исторической действительности, намечают маршрут, придумывают остановки, фрагменты бесед (интервью) с людьми, которых они «встречают» в путешествии.

Примерами исторических игр могут быть:

- **Игра «Три предложения»** : используется при изложении устного материала. Учащимся необходимо внимательно прослушать и передать содержание рассказа тремя простыми предложениями.
 - **Игра «Переводчик»**: используется для работы с терминами. В данной игре детям предлагается сказать историческую фразу другими словами, перевести с «научного» языка на «доступный». Еще один вариант игры: учащиеся работают в парах – один называет понятие, другой дает определение, т.е. переводит.
- **Игра «Древо познания»**: В ней учащиеся учатся ставить вопросы к изученному материалу. Когда изучается новый материал, ученикам даётся задание: по ходу объяснения или работы с текстом записать на листочках 5 различных вопросов и заданий к нему. После изучения материала листочки сдаются. Наиболее интересные вопросы прикрепляются к «древу познания».

- *На уроках обобщения могут быть использованы кроссворды, ребусы,, головоломки.*
- *Во внеурочной деятельности могут быть использованы комплексные игровые системы: (КВН), брейн-ринги, «Своя игра».*

Для закрепления материала может быть использована игра «Найди ошибки», в процессе которой учащимся предлагается текст или отдельная фраза, в которой допущены фактические ошибки. Ребята должны найти эти ошибки.

«Найди ошибки»

1. Сколько километров разделяет Константинополь и Царьград?
(Царьград - древнерусское название Константинополя)
2. Сколько богатырей изображено на картине И. И. Шишкина «Богатыри»?
(Автор картины В.М. Васнецов)
3. Первой и наиболее важной реформой Александра 1 был «Манифест от 19 февраля 1861 года «Об отмене крепостного права».
(Реформу провел Александр 2)

4. Свои лучшие произведения великий композитор Иоганн Бах написал абсолютно глухим.

(Л. Бетховен)

5. Первый полет в открытый космос был совершен на корабле «Восток» 12 апреля 1961 года советским космонавтом А.А. Леоновым.

(Ю.А. Гагарин)



Спасибо
за внимание!