



ТЕМА:

**Возможности игровых технологий
для формирования
ведущих умений и навыков
у учащихся на уроках истории**



Педагогическое кредо:

**« Чтобы быть хорошим преподавателем,
надо любить то, что преподавать,
и тех, кому преподавать...»**

В. Ключевский

Любить учащегося - это:

- ☐ **понять его, как личность;**
- ☐ **развить способности;**
- ☐ **заинтересовать в получении знаний;**
- ☐ **стать ему старшим другом и помощником;**
- ☐ **подготовить к взрослой жизни.**



АКТУАЛЬНОСТЬ ТЕМЫ



- ☐ Игра – практика для использования знаний
- ☐ Учёт природной эмоциональности и возрастных особенностей детей
- ☐ Учитель и учащиеся - друзья
- ☐ Игра – эмоциональный ускоритель
- ☐ Мотивация
- ☐ Тренинг умений и навыков

Профессиональная ориентация

- После окончания школы многие учащиеся продолжают обучение в ГБОУ НПО Профессиональном лицее Петербургской моды





- **Художник
по костюму**

- **Портной,
закройщик**

ГБОУ НПО Профессиональный лицей Петербургской моды

- **Коммерсант
по отрасли**



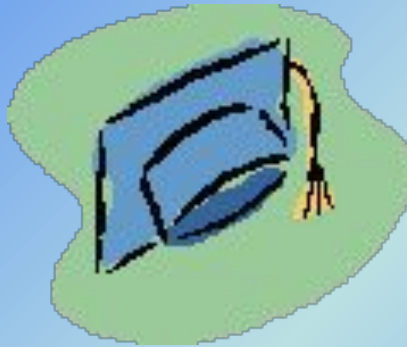
- **Парикмахер**



ЭЛЕМЕНТАРНЫЕ

ЖИЗНЕННЫЕ

ШИРОКИЕ



УПРАВЛЕНЧЕСКИЕ

КЛЮЧЕВЫЕ

ВЕДУЩИЕ

УМЕНИЯ И НАВЫКИ

ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКИЕ

**УМЕНИЯ И НАВЫКИ
ТРУДОУСТРОЙСТВА**

**ОБЩЕСТВЕННЫЕ
И ГРАЖДАНСКИЕ**



Для повышения интереса к истории придумываю задания, которые помогают в игровой форме решить поставленные задачи.



При работе с учащимися, которые хотят получить профессии «Художник по костюму», «Парикмахер» уделяю большое внимание моде той или иной эпохе и связываю ее с современностью.



Примеры дидактических игр

- 1. ИЗУЧЕНИЕ НОВОГО МАТЕРИАЛА

- ИЗ УСТ В УСТА;
- НАЙДИ ОШИБКИ;
- ЖИВАЯ КАРТИНА;
- РЕСТАВРАЦИЯ;
- ЗАШИФРУЙ ТЕКСТ;
- ТРИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ;
- ПЕРЕВОДЧИК;
- ДРЕВО ПОЗНАНИЯ



Примеры дидактических игр



• 2. ЗАКРЕПЛЕНИЕ

- ЖИВАЯ КАРТИНА;
- ЗАШИФРУЙ ТЕКСТ;
- АУКЦИОН;
- ВАССАЛ - СЕНЬОР;
- ОТГАДАЙ ТЕРМИН;
- ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ТУРНИР;
- ПРОДОЛЖИ РАССКАЗ;
- АССОЦИАЦИИ;
- РЕКЛАМНЫЙ ПЛАКАТ;
- ВОССТАНОВИ ИЗОБРАЖЕНИЕ;
- КАРТЫ ПРОШЛОГО И НАСТОЯЩЕГО;
- ИНТЕРВЬЮ С ИСТОРИЧЕСКИМИ ГЕРОЯМИ;
- НОВЫЙ УЧИТЕЛЬ;
- ЭКСКУРСИЯ;
- ПРОБЛЕМНАЯ СИТУАЦИЯ;
- ЖИВАЯ КАРТИНА.



Примеры дидактических игр

- **3. ПОВТОРЕНИЕ
ПРОЙДЕННОГО**
- ЖИВАЯ КАРТИНА;
- РЕСТАВРАЦИЯ;
- ЗАШИФРУЙ ТЕКСТ;
- ДРЕВО ПОЗНАНИЯ;
- АУКЦИОН;
- ОТГАДАЙ ТЕРМИН;
- ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ТУРНИР;
- ПРОДОЛЖИ РАССКАЗ;
- АССОЦИИ;
- РЕКЛАМНЫЙ ПЛАКАТ;
- ВОССТАНОВИ ИЗОБРАЖЕНИЕ;
- КАРТЫ ПРОШЛОГО И
НАСТОЯЩЕГО;
- МНЕМОТЕХНИКА;
- НОВЫЙ УЧИТЕЛЬ;
- ЭКСКУРСИЯ;
- ЖИВАЯ КАРТИНА;
- ОДЕНЬ КУКЛУ;
- ВОССТАНОВИ КАРТУ.



Примеры дидактических игр

• 4. ОБОБЩЕНИЕ

- АУКЦИОН;
- ИСТОРИЧЕСКИЙ СНЕЖНЫЙ КОМ;
- ОТГАДАЙ ГЕРОЯ;
- ОТГАДАЙ ТЕРМИН;
- ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ТУРНИР;
- ПРОДОЛЖИ РАССКАЗ: ПО ОДНОМУ СЛОВУ;
- АССОЦИИ;
- РЕКЛАМНЫЙ ПЛАКАТ;
- ГЕРОЙ, ДАТА, СОБЫТИЕ;
- ОДЕТЬ КУКЛУ;
- ВОССТАНОВИ КАРТУ;
- О КОМ ИДЕТ РЕЧЬ?;
- ВОССТАНОВИ ИЗОБРАЖЕНИЕ;
- МНЕМОТЕХНИКА: МУЗЕЙ;
- РАССКАЗ С ОШИБКАМИ;
- ИСТОРИЧЕСКАЯ ГОСТИНАЯ;
- «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?».



Социальные формы поведения



- Роль экскурсовода



Памятка участнику игры

1. Осознайте в чем состоит **задача игровой ситуации**;
2. **Поверьте** в то, что происходит в воображаемой ситуации;
3. **Выберите роль** в игре исходя из своего опыта, способностей, способностей, характера, своих интересов и склонностей;
4. **Тщательно готовьтесь к игре**, включая выступления своего героя;
5. **Не перебивайте своих партнеров** по игре, внимательно **слушайте** их выступления;
6. **Подчиняйтесь** законам игры и обязательно выполняйте ее правила;
7. **Участвуйте** в подведении итогов игры.



Преимущества игровых технологий

Игровые технологии способствуют:

- Повышению познавательной активности;
- Развитию инициативы;
- Установке на творческую деятельность
- Постоянному поиску;
- Предупреждению утомления;
- Созданию комфортной среды обучения и воспитания;
- Созданию условий для формирования качеств, выражающихся в умении управлять своим эмоциональным состоянием.



Спасибо за внимание!

Учитель Т.Б. Порошина



19 июня 2013 года Санкт - Петербург