

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ИСТОРИИ.

Подготовил: учитель истории и
обществознания В.А. Рябцева
МКОУ СОШ №123



ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

«Без игры не может быть полноценного умственного развития.

Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

В.А. Сухомлинский



АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОБЛЕМЫ

Тема «Игровые технологии» сегодня актуальна, именно сегодня. Почему?

- ⦿ Низкая мотивация обучения;
- ⦿ Нет потребности усваивать знания и умения;
- ⦿ Слабая активность на уроках;
- ⦿ Огромный поток информации, в котором ребенок не может сам разобраться.



ЦЕЛЬ РАБОТЫ:

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

Задачи:

- Позволить в увлекательной форме запомнить сложные для усвоения термины, названия, имена;
- Развивать гибкость мышления, память, обобщать знания учащихся;
- Способствовать творческому применению полученных знаний и обретенных умений.

Игра наряду с трудом и учением - один из основных видов деятельности человека.



ФУНКЦИИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

- Обучающая - развитие общеучебных умений и навыков, расширение кругозора;
- Коммуникативная - объединение коллектива учащихся, установление эмоциональных контактов.
- Развлекательная - создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока из скучного мероприятия в увлекательное приключение;
- Развивающая - развитие воображения, фантазии, различных творческих способностей;
- Релаксационная - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему в процессе обучения.



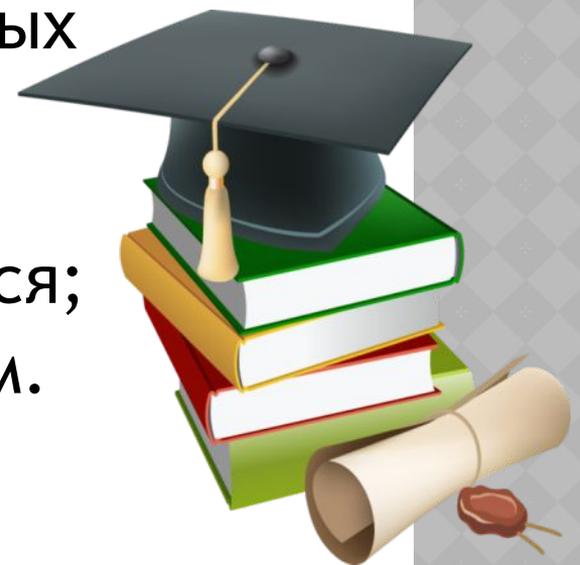
ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ

- При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:
- Соответствие игры учебно-воспитательным целям на уроке;
- Доступность для учащихся данного возраста;
- Умеренность в использовании игр на уроках.



ЭТАПЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

- Определение темы, целей, задач;
- Определение структуры игровых технологий;
- Подготовка сценария;
- Ознакомление с исходной информацией;
- Подготовка учащихся к игре (анализ литературы, распределение ролевых функций);
- Проведение игры;
- Анализ результатов игры учащимися;
- Подведение итогов игры педагогом.



КЛАССИФИКАЦИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

- Игры с правилами;
- Игры - викторины;
- Ролевые игры;
- Комплексные игровые системы /КВН/

Структурные элементы урока:

- *игры для изучения нового материала;
 - *игры для закрепления;
 - *игры для проверки знаний;
 - *обучающие игры.
- Дидактические игры на уроках можно использовать как при изучении нового материала, так и вовремя систематизации учебного материала.



ЦЕЛИ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ

- ⦿ *1. Дидактическая* - расширяет кругозор, активизирует познавательную деятельность, формирует необходимые умения и навыки, способствует усвоению учебного материала, позволяет быстро проверить результат.
- ⦿ *2. Развивающая* - способствует развитию внимания, памяти, речи, мышления, умению сопоставлять, находить аналоги, принимать оптимальное решение. Активизируется развитие мотивационной направленности учебной деятельности, творческих способностей, фантазии, воображения.
- ⦿ *3. Воспитательная* - формируются нравственные, эстетические позиции, мировоззренческие установки. Воспитывается чувство коллективизма. Развиваются навыки коммуникативности, толерантности. Ребенок обучается навыкам саморегуляции, стрессового контроля, психотерапии



ИГРЫ ПРИ ИЗУЧЕНИИ НОВОГО МАТЕРИАЛА

- «Три предложения» время 10-15 мин.
- Изложить главное тремя предложениями. Работа с текстом параграфа или документа. Побеждает тот, у кого рассказ короче, при этом точно передается содержание.



ИГРА «ЧИСТАЯ ДОСКА»

- «Чистая доска» время - в течении урока.
- В разных концах доски записываются вопросы, как в обычной форме, так таблицей или схемой. Если дается ответ, то вопрос стирается. Главное, чтобы к концу урока доска была чистой. Побеждает тот, кто даст больше правильных ответов.



СЛОВЕСНО-ЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ:

- Исторический снежный ком;
- Отгадай героя;
- Отгадай термин;
- Продолжи рассказ;
- Аукцион;
- Ролевые игры:
- Интервью с историческими героями;
- Путешествие в прошлое;
- Музей.



УРОК ОБОБЩЕНИЯ. ИГРА «ДРЕВНЯЯ РУСЬ»

- Игра «5 исторических названий».
- 1 играющий - «Я знаю 5 великих князей»
- 2 играющих - «Я знаю 5 княжеств»
- 3 играющих - «я знаю 5 древнерусских городов.
- 4 играющих - «Я знаю 5 великих битв.
- 5 играющих - «Я знаю 5 терминов.
- Игра развивает память, внимание, быстроту реакции, помогает закрепить пройденный материал.



ИГРА «РЕСТАВРАЦИЯ»

Работа в парах. Каждой паре учащихся предлагается текст о событии, о выдающейся личности по изученной теме, разрезанный на предложения.

Задача: восстановить текст.

Игра «Кто – Я».

К доске приглашается ученик. Ему на спину вешается табличка с именем исторического деятеля. Каждый ученик в классе знает чье имя написано на табличке. Дети стараются точнее рассказать ведущему о том, каков он, не называя его имени. Задача ведущего узнать кто он.



ИГРА «ПИРАМИДА»

Учащимся предлагается заполнить предложенную пирамиду. Точки - количество букв в термине. Вписывается любой термин, изученный на данном уроке или по пройденной теме. Время 5-7 мин.

Выигрывает тот, кто быстрее выполнит задание с объяснением каждого термина.

Тема: »Эпоха Петра1«

петр

сенат

коллегии

ассамблеи

меркантилизм



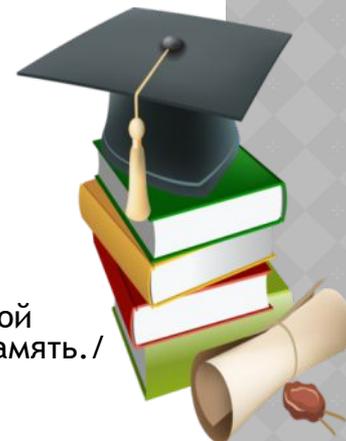
ИГРА»ИСТОРИЧЕСКИЕ ПЯТНАШКИ»

На доске рисуется квадрат (количество клеточек может варьироваться). В клеточках записаны даты. Ребятам даётся задание восстановить даты в хронологическом порядке, объяснить какое событие произошло в указанном году.

- Выигрывает тот, кто более точно укажет все даты за меньшее количество времени
- 1223
- 1480
- 1237
- 1861
- 1547
- 1380
- 988
- 1812
- 1147

- Например:
 - 988 год - Крещение Руси;
 - 1147 год - основание Москвы;
 - 1223 год - сражение на реке Калка;
 - 1237 год ... и так далее.

- / Игра способствует формированию практических навыков по уяснению хронологической последовательности исторических событий, закреплению дат, развивает внимание и память./



УРОК - ПОРТФОЛИО

- Творческие группы накапливают материал и составляют портфолио исторического деятеля, включая жизненный путь, характер, увлечения, мечты, идеалы.
- На обобщающем уроке каждая творческая группа представляет свою работу и защищает.



ЛУЧШЕ СКАЖИ МАЛО, НО ХОРОШО. СИНКВЕЙН - 5 СЛОВ

- 1слово - существительное
- 2слова - прилагательное
- 3слова - глагол
- 4 - свое отношение, слова из песни, изречение
- 5 - ассоциации
- Петр1
- Властный, целеустремленный
- Правил, строил, учил
- Творения Петра
- Россия - великая держава



ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ

- ◎ *Составление кроссвордов, викторин, головоломок, ребусов, шарад.*

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



ФИЗМИНУТКА

- Предметная физминутка по теме:»Религия древних египтян»
- Встали дружно, потянулись
- Богу солнца улыбнулись!
- Богу ГЕБУ наш поклон
- Многократным будет он.
- Руки вверх к богине НУТ
- Пусть немножко отдохнут.
- Тело наше сделай круг
- Повтори АМОНА путь
- Готовы из знаний
- Плести сотни сот
- Поможет нам в этом
- Бог мудрости ТОТ.



ФИЗМИНУТКА «БОГАТЫРИ»

- Вот мы руки развели
- Словно удивились,
- И друг другу до земли
- В пояс поклонились.
- Ниже, дети, не ленитесь,
- Поклонитесь, улыбнитесь.
- Мы ладонь к глазам приставим,
- Ноги крепкие расставим.
- Поворачиваясь вправо,
- Оглядимся величаво.
- И налево надо тоже
- Поглядеть из-под ладошек.
- И направо. И ещё, через левое плечо.



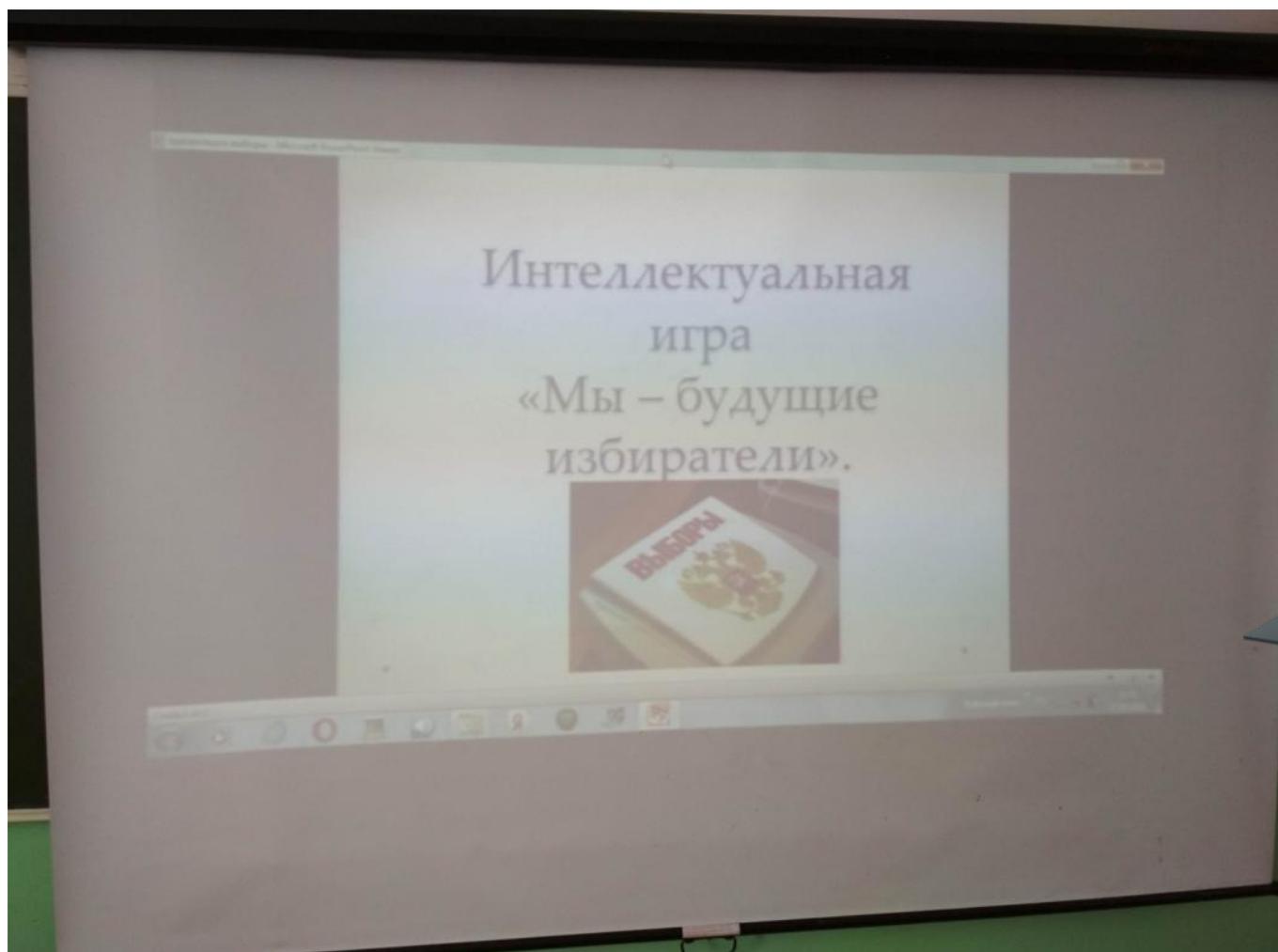
РАЙОННЫЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ



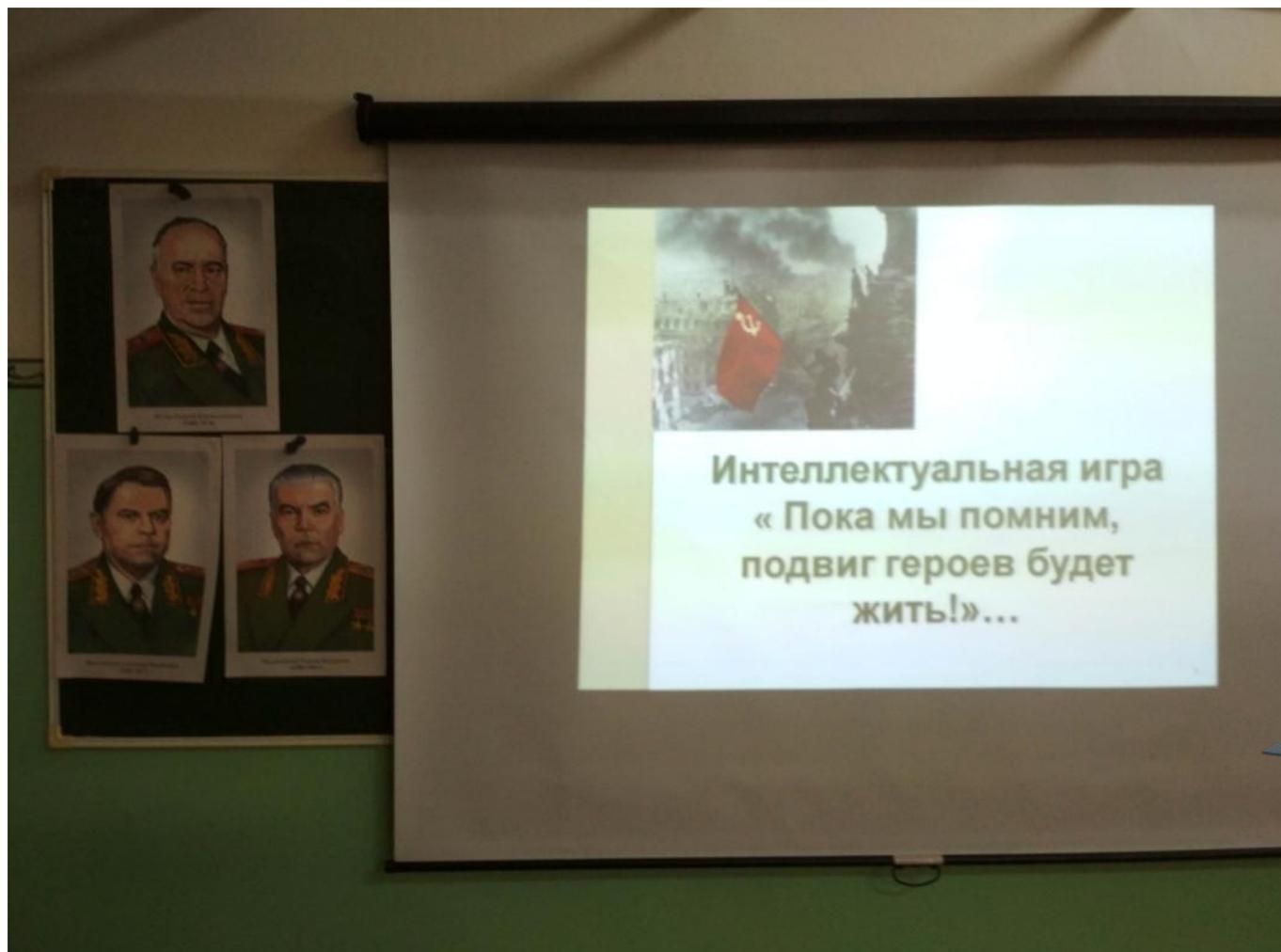
РАЙОННЫЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ



ШКОЛЬНЫЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ



ШКОЛЬНЫЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ



ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.

Игра отличается тем, что человек, обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что чему-то учится.



ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПОЗВОЛИЛО БОЛЕЕ УСПЕШНО РЕШАТЬ СЛЕДУЮЩИЕ ЗАДАЧИ:

Образовательные:

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

Развивающие:

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

Воспитательные:

- Выбатывать историческое самосознание;
- Способствовать воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности.
- Формирование коммуникативных компетенций у учащихся.



РЕЛАКСАЦИЯ НА УРОКЕ





**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ !**

