

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

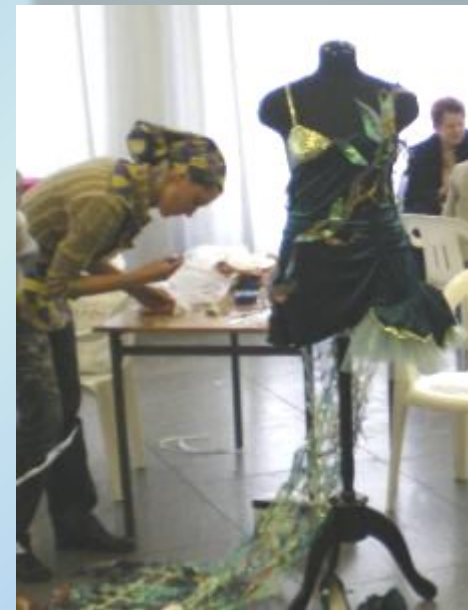
- После окончания школы многие учащиеся продолжают обучение в ГБОУ НПО Профессиональном лицее Петербургской моды





- **Художник по костюму**

- **Портной, закройщик**



**ГБОУ НПО
Профессиональный
лицей
Петербуржской моды**

- **Коммерсант по отрасли**



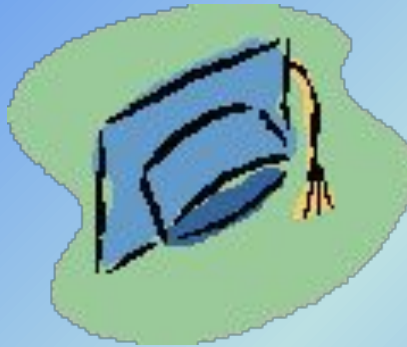
- **Парикмахер**



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;
- АССОЦИАЦИИ;
- 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;
- АССОЦИАЦИИ;
- 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