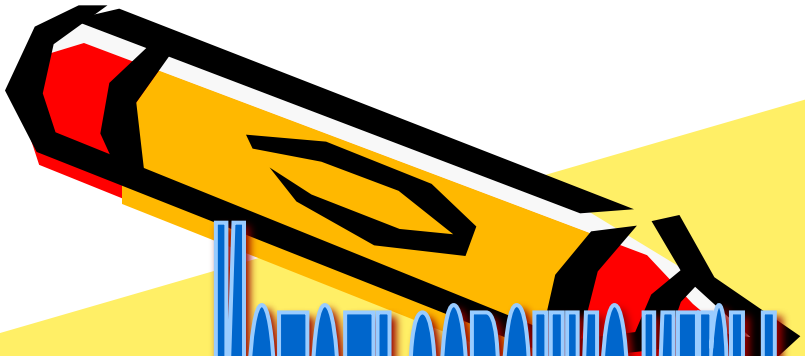


Использование игры в процессе обучения истории

Педагогический проект

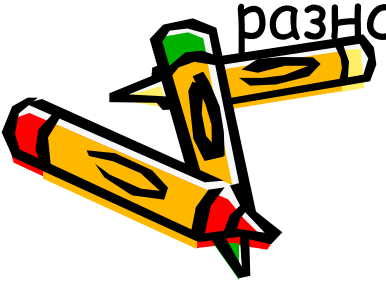
автор: Гордеева Валентина Анатольевна

Учитель истории и обществознания
ГБОУ СОШ с. Русский Байтуган
Камышлинского района

Цель: организация познавательного интереса к изучению истории в школе

Задачи:- исследовать возможные эффективные структуры построения уроков, которые могут быть использованы в преподавании истории;

- использовать разнообразные формы и методы организации работы учащихся на уроке и во внеурочной работе;
- разработать план проведения Недели истории в школе;
- стимулировать учащихся к использованию разнообразных способов выполнения заданий.



Постановка проблемы

К обучению истории необходимо проявить творческий подход. В преподавании истории это означает использование таких методов обучения, которые способствуют развитию познавательного интереса. Интерес – важнейший двигатель обучения. Игра – универсальный способ пробуждения и поддержания интереса. Цель любой игры – тренировка в определенном виде деятельности.

Двуплановость игровой деятельности заключается в осуществлении реального действия, но моменты носят условный характер.

Игра дает возможность моделировать конкретные ситуации и выступает как форма включения ребенка в мир человеческих отношений.

Гипотеза

У учащихся много сил и энергии уходит на изучение фактического материала; целесообразно умственное воспитание сочетать с эстетическим и нравственным. Уметь не только вызвать интерес к игре, но и добиться того, чтобы интерес нарастал по ходу игры.

Если процесс обучения истории осуществлять через учебные занятия историей, применяя игровые моменты и обобщающие нестандартные уроки, то деятельность всех учащихся станет успешной, появится устойчивый интерес к истории через игру, так как снизится психологическая перегрузка, включатся механизмы памяти, появятся резервы времени для занятий творчеством; и уже сами учащиеся будут самостоятельно изобретать способ действий, привлекая свои знания.

Анализ ситуации

Противоречие в совмещении игры, как самоценной, самопроизвольной деятельности, не направленной на практический результат, и обучения – целенаправленной деятельности, подчиненной дидактическим целям, которые выходят за рамки игровых задач.

Учитывая особенности истории выделим уровни исторического мышления:

1. Структурно-логический (область фактологических связей);
2. Социально-содержательный (типологические связи);
3. Эмоционально-ценностный (духовно-смысловые связи)

Планируемые образовательные результаты

1. Игры способствуют выработке целостных представлений о той или иной эпохе.
2. Игры способствуют развитию устойчивого интереса к истории.
3. Лучше усваивается графический и иллюстративный материал
4. Повышается успеваемость по предмету.
5. Изменяется микроклимат в классном коллективе.
6. Повышается интерес к истории.
7. Формируются рефлексивные, поисковые, менеджерские умения, умения работы в сотрудничестве

Описание выполненных работ

Существуют требования к проведению ролевых игр.
Нестандартные уроки имеют отличительные признаки.

Типы уроков с использованием игровых ситуаций:

- урок-соревнование (урок – КВН);
- урок-пресс-конференция;
- урок-путешествие;

НЕДЕЛЯ ИСТОРИИ: викторины, олимпиады, конкурсы, тесты, кроссворды, исторический вечер.

Выход проекта

- Реализация продукта – проведение «Недели истории» в школе;
- Участие в районном конкурсе «Педагогических проектов»;
- Отчет об участии в конкурсе «Педагогических проектов» на педагогическом совете школы;
- Заседание районного методического объединения учителей истории и обществознания.

Неделя истории

Понедельник – игра «Слабое звено» (6 кл.)

Вторник – Путешествие по Древней Греции (5 кл.),
игра «Семь бед – один ответ» (7 кл.)

Среда – кроссворды, задачи, оформление стенгазет

Четверг – КВН (5 кл.)

Пятница – викторина «Знаешь ли ты историю?» (10 кл.),
вечер «Колесо истории» (8 – 11 кл.),
конкурс стенгазет.

Определите, кто изображен ниже

1)

2)

Прелестная грамота

Всему народу школьному вещаем:
в зиму 2013 года, числа 3 в 17:00 московского времени состоится ассамблея.
Приглашаются любители истории российской.
Во время оной ассамблеи желающие перенесутся в далекие времена Отечественной истории. Для отроков будут устроены игрища, загадки и другое премного интереснейшее. Для дам и кавалеров будет дан бал.

Историц-коллегия.