

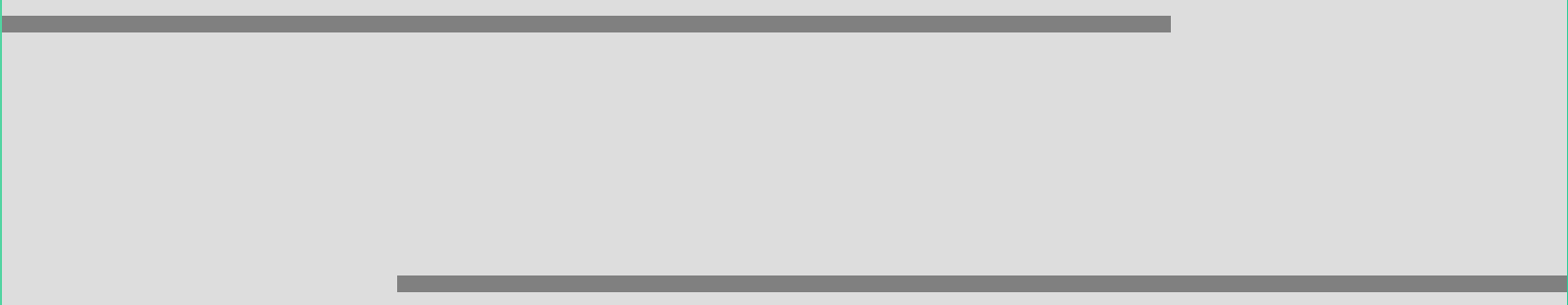


Мастер-класс

«Опыт использования игровых технологий в преподавании истории и обществознания (для подготовки обучающихся 6-7 классов к ВПР)»

Шурдумова Марина Георгиевна

г.Армавир, МАОУ СОШ №7 им.Т.К.Жукова



Игра - путь детей к познанию
мира, в котором
они живут и который призваны
изменить".
(М. Горький)

Игра - активный вид деятельности,
направленный на воссоздание и
усвоение общественного опыта, в
котором складывается и
совершенствуется самоуправление
ученика своим личностно-оценочным
поведением.

Функции игры

1) Дидактическую. Расширяет кругозор, активизирует познавательную деятельность, формирует необходимые умения и навыки, способствует усвоению учебного материала, позволяет быстро проверить результат.

2) Развивающую. Способствует развитию внимания, памяти, речи, мышления, умению сопоставлять, находить аналоги, принимать оптимальное решение. Активизируется развитие мотивационной направленности учебной деятельности, творческих способностей, фантазии, воображения.

3) Воспитательную. Формируются нравственные, эстетические позиции, мировоззренческие установки. Воспитывается чувство коллективизма. Развиваются навыки коммуникативности, толерантности.

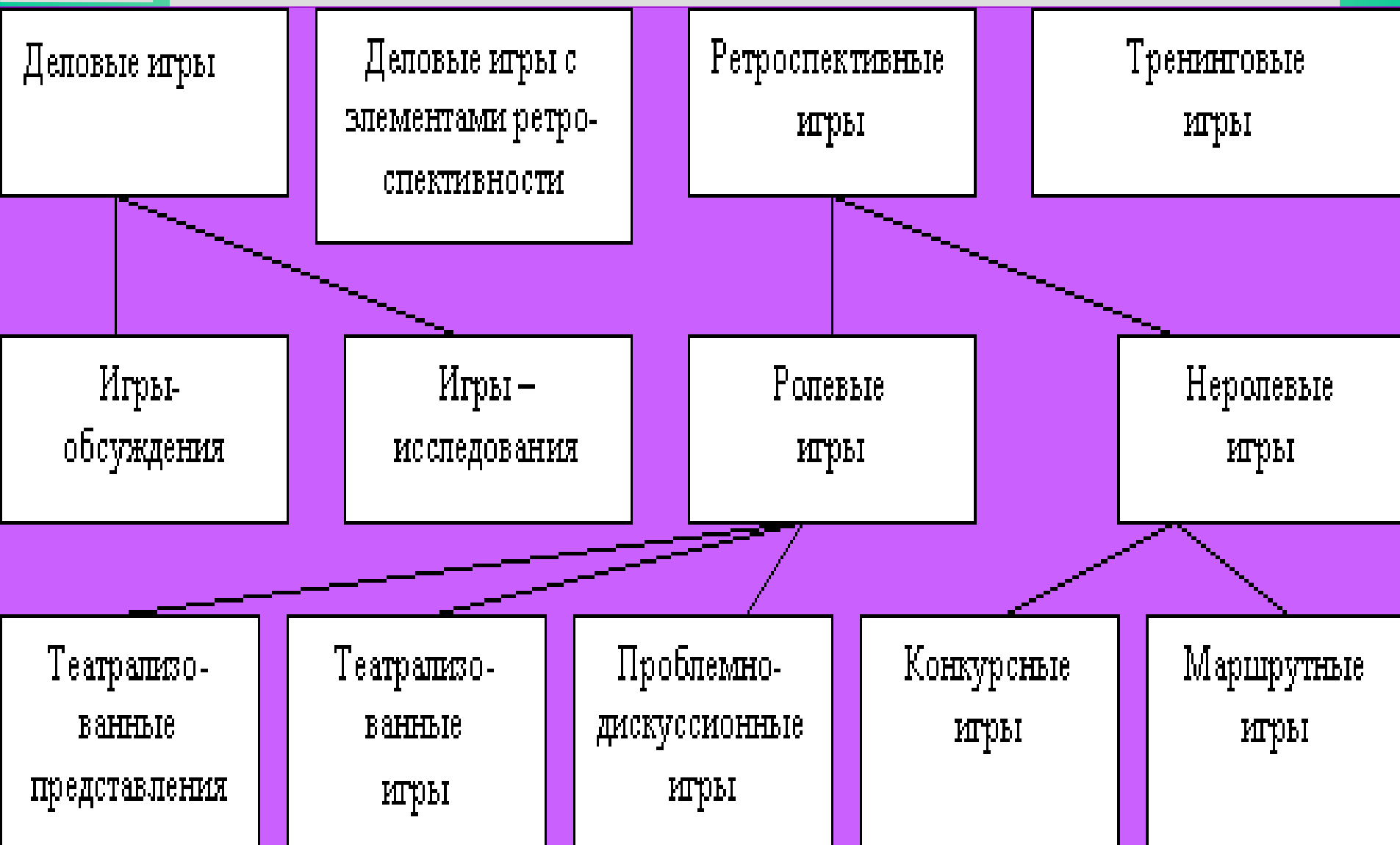
Цели и задачи игровых технологий

- ◆ Развитие интереса к предмету;
- ◆ Глубокое усвоение материала даже слабоуспевающими учащимися;
- ◆ Активация познавательной деятельности;
- ◆ Создание условий для самовыражения личности;
- ◆ Повышение творческого потенциала учащихся;
- ◆ Здоровьесбережение благодаря снижению усталости;
- ◆ Развитие навыков коммуникации, чувства коллективизма, доброжелательности.

Виды игр по структурным элементам урока

- Игры для изучения нового материала;
- Игры для закрепления;
- Игры для проверки знаний;
- Обобщающие игры;
- Релаксационные игры-паузы.

Классификация игр на уроках истории



Главное требование ФГОС II поколения –
организация учебного процесса таким
образом, чтобы обучающиеся могли не только
самостоятельно получать новые знания, но и
в дальнейшем применять их в решении новых
задач.

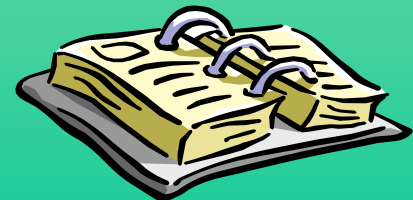
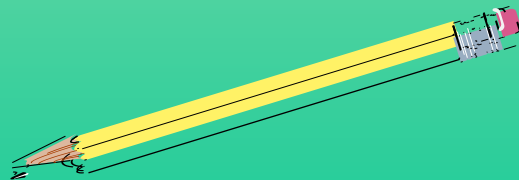
Таким образом, главная задача учителя –
организация условий, инициирующих
действия учащихся в необходимом
направлении, условий для самореализации
ученика на уроке.



Актуальность проблемы

Как сделать процесс обучения доступным и интересным для каждого ученика, как дать любому ребёнку возможность почувствовать себя в ситуации успеха?

*Необходимо создать такие условия, при которых стало бы возможным использование возможностей каждого ребёнка в условиях классно-урочной системы обучения.
Решение этого вопроса — использование игровых технологий.*

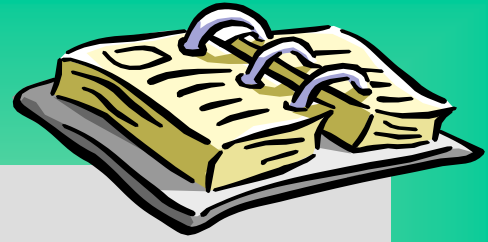


Использование игровых технологий:



- способствует повышению качества знаний учащихся.
- позволят сформировать коммуникативные компетенции у обучающихся.
- формирует интерес к предмету.





Игровые задания:

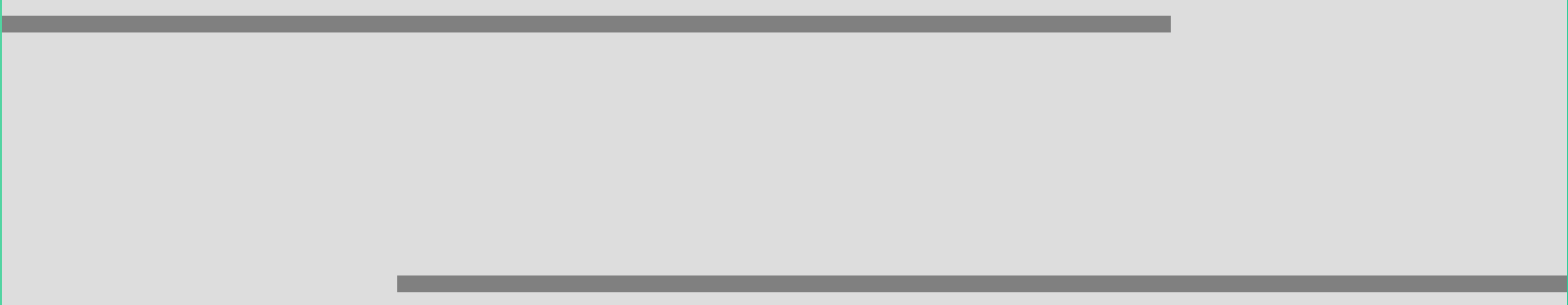
*составление кроссвордов, викторин,
головоломок, ребусов, шарад,
криптограмм.*

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



Игры при подготовке к ВПР

«Три предложения». В ее основе – логическая операция по выделению главного. Условный компонент, делающий игру занимательной, достигается посредством правила – изложить это «главное» в трех простых предложениях. Без него нет игры – есть обычное учебное задание. Один из вариантов – работа с печатным текстом. Это может быть пункт из параграфа или документ. Побеждает тот, у кого рассказ короче, при этом точно передается содержание. Эта игра позволяет развивать очень важное умение – выделять главное.



Игра **«Переводчик»**. Трудностью в усвоении различных определений является сложность научного языка. В этой игре детям предлагается высказать какую-либо историческую фразу или обществоведческую другими словами, перевести с «научного» языка на «доступный».

Например:

«Разночинцы — межсословная категория населения, в основном занимавшаяся умственным трудом» = «люди разного чина и звания, получившие высшее образование» = «выходцы из разных сословий, пополнившие ряды русской интеллигенции».

Игры на закрепление и обобщение исторического и обществоведческого материала

«Реставрация». Для игры выбирается текст (легкий для восприятия) по изучаемой теме, каждое предложение записывается с новой строки, оно несет самостоятельную смысловую нагрузку. Затем текст разрезается на полоски так, чтобы на каждой помещалось одно предложение. Полоски перемешиваются и помещаются в конверт. Ученик должен восстановить текст. Для удобства проверки предложения нумеруются в произвольном порядке или можно в уголке каждой полоски написать определенную букву так, чтобы при правильном выполнении складывалось бы слово (молодец, правильно и т.д.).

Итоги использования игры на уроках истории и обществознания:

Отрицательные: игра для учителя – большая нагрузка, подготовка к игровому уроку требует гораздо больше времени, чем к традиционному. Эмоциональное состояние преподавателя должно соответствовать той деятельности, в которой он участвует.

Положительные: заметно повышается интерес к предмету, ответы становятся более глубокими, продуманными, практически всегда высказывается личная точка зрения учащегося. Изменяется микроклимат на уроке, появляется взаимопонимание. В игру вовлекается большое кол-во учащихся, повышается активность во внеурочной деятельности





Конфуций писал:

"Учитель и ученик растут вместе".

*Игровые формы уроков
позволяют расти как
ученикам, так и учителю*

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

Учитель!

*Он всегда в дороге –
В заботах, поисках тревоге –
И никогда покоя нет.
И сто вопросов на пороге,
И нужно верный дать ответ.
Он сам себя всех строже судит.
Он весь земной, но рвется ввысь.
Не счесть, пожалуй, сколько судеб
С его судьбой переплелись.*