

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ИСТОРИИ.



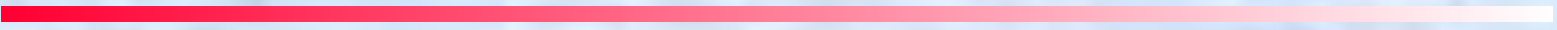


Место игровых технологий в образовательном процессе.



**Группа педтехнологий
на основе
активизации и интенсификации
деятельности учащихся**

(Б. П. Никитин, А. А. Вербицкий, Н. В. Борисова и др.)





Игра –

это занимательная для субъекта деятельность в условных ситуациях.

Дидактическая игра –

это условная занимательная для субъекта деятельность, направленная на приобретение знаний, формирование умений и навыков.

!Двойственный характер!



Увеличение
учебной
нагрузки



**Снижение
эмоциональной нагрузки**

Использование
репродуктивных
методов обучения



**Использование активных
игровых форм**

Наличие
традиционной
модели общения
между
учителем и учеником



**Наличие партнёрских
отношений между
учителем и учеником**



Использование игр позволяет формировать:

- **готовность действовать с учётом позиций другого;**
- **готовность брать инициативу при решении проблемы;**
- **стремление понять и прислушаться к точке зрения других;**
- **умение различать эмоциональное состояние соучастников и использовать это в ходе общения;**
- **способность переводить конфликтную ситуацию в диалог, находить пути решения, выработать общую точку зрения.**



Причины малого использования игровых форм обучения на уроках истории

1

недостаток разработок интересных игр, простых в исполнении и требующих небольших затрат на подготовку

2

прописанных методик организации и проведения игры как формы обучения

3

распространение заблуждения, что игра – это удел младших школьников



Классификация игровых ситуаций.

1) по сущностной игровой основе:

- игры с правилами;
- ролевые игры;
- комплексные игровые системы (например КВН):

2) по дидактическим целям игры:

- игры для изучения нового материала;
- игры для первичного закрепления новых знаний;
- обобщающие игры;
- комбинированные уроки с элементами игры;
- релаксационные игры-паузы;

3) по межпредметным связям:

- историко-литературные;
- историко-географические;
- историко-математические и т. д.;

4) по источнику познания:

- игры на основе устного изложения учебного материала;
- игры на основе работы со средствами наглядности;
- игры на основе практической работы учащихся;

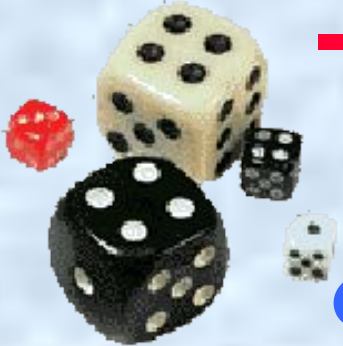
5) по количеству участников:

- индивидуальные;
- парные;
- групповые;
- массовые.



Структура организации игры

- 1) **Выбор игры** (отбор содержания исторического материала, представление результатов)
- 2) **Подготовка игры**
- 3) **Введение в игру** (объяснение правил игры, выбор участников игры)
- 4) **Ход игры**
- 5) **Подведение итогов игры** (дидактический результат, собственно игровой)
- 6) **Анализ игры**
(анкетирование учащихся, коллективное обсуждение, методика «Ваше настроение»).



Сюжетно-ролевая игра

Деловая игра

Брейн-ринг

Интеллектуальный марафон

Викторина

Конкурс и др.

«Я-историк», «Знатоки истории», «Знаешь ли ты свой край»,

«Великая и славная моя Россия», «Путешествие по Древней

Руси», «Знак вопроса», заочное путешествие и т.п.