

# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ИСТОРИИ.

---



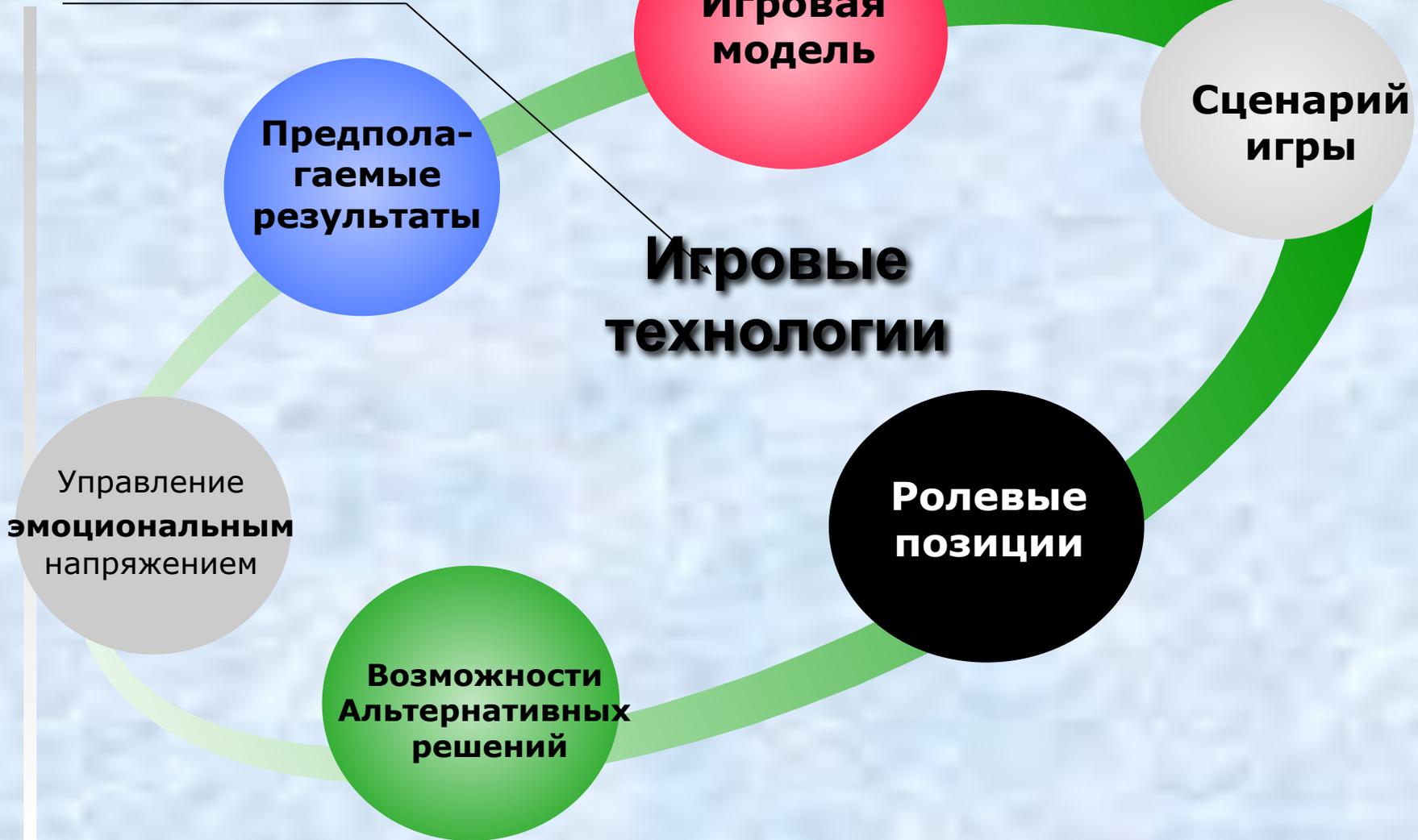


**Место игровых технологий в образовательном процессе.**



**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;

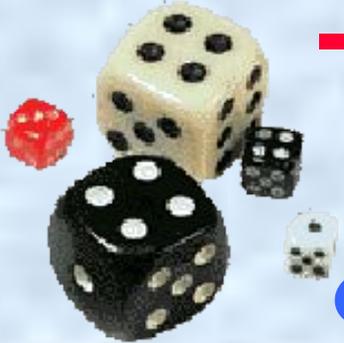
### **5) по количеству участников:**

- 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.**