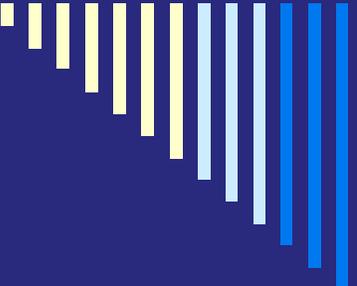


Игровые технологии на уроках истории и обществознания

Учитель истории и обществознания
МБОУ СОШ №8 г. Конаково
Рязанова О.А.

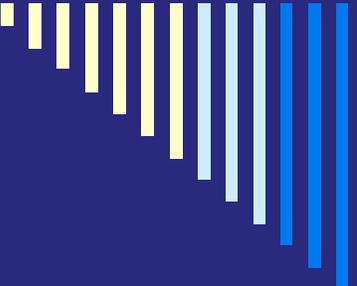


Любой учитель, безусловно, хочет, чтобы его уроки были увлекательными, запоминающимися, чтобы они вызывали интерес у школьников.

Одним из способов сделать урок именно таким - это привлечь ребят на уроке к игровой деятельности.



В ходе игры
школьники
активизируются,
увлекаются поиском
ответов,
размышляют.



Почему именно игра?

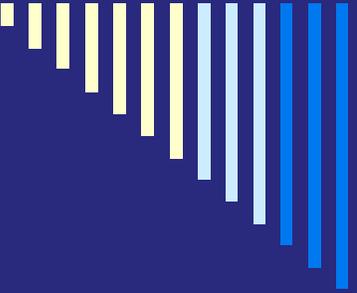
- ✓ во-первых, чтобы эмоционально разгрузить ребят, окунуть их в естественную среду;
- ✓ во-вторых, чтобы превратить урок в интересное увлекательное путешествие;
- ✓ в-третьих, чтобы объединить различные виды познавательной деятельности;
- ✓ в-четвертых, чтобы развивать у детей творческий подход к предмету.

Кроме того, игра способствует формированию таких качеств у ребят, как коллективизм, ответственность, нестандартное мышление и т. д.



Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой, запоминающейся.

В игре возможно вовлечение каждого в активную работу, это форма, которая противостоит пассивному слушанию или чтению.

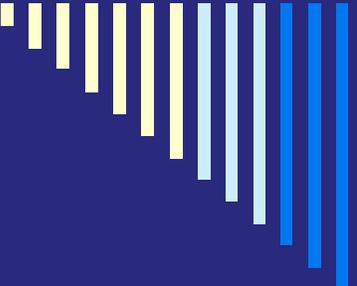


Структура организации игры:

Выбор игры.

Учитель выбирает игру, соответствующую программному содержанию, и представляет себе, какие результаты он хочет получить.

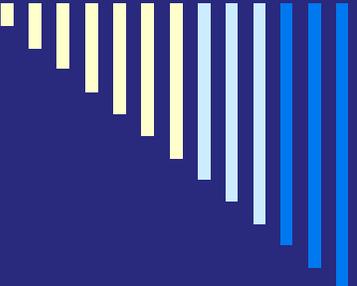
Объявление критерия оценки результатов.



Подготовка игры.

Предварительная подготовка несет основную дидактическую нагрузку. Это в основном относится к ролевым играм.

2. Подготовка непосредственно перед игрой - создание эмоционального игрового настроения.

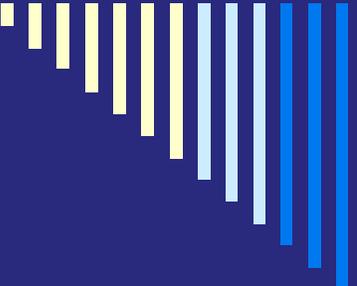


Введение в игру.

Предложение игры детям.

Краткое и конкретное объяснение правил игры.

Выбор участников игры.



Ход игры.

Начало игры. Игра должна набирать обороты.

Кульминация. Возрастает интерес и участников, и зрителей. Важно следить за выполнением правил, подбадривать играющих.

Заключительный этап игры.



Обсуждение игры



Задача учителя состоит в том, чтобы сделать историю понятной, близкой и интересной.

Преподавание её должно быть красочным, наполненным чувствами и страстями.

Понятия и термины

1. Республика
2. Политика
3. Вотчина
4. Холопы
5. Эксплуатация



Языкова 20

- Ярмарка
- Диалог
- Представьте себя на месте...
- Составьте рассказ от имени



Повторительно-обобщающие уроки являются важным элементом в работе любого учителя-предметника с точки зрения рефлексии.

Именно на этих занятиях учитель может сделать выводы о знаниях обучающихся, усвоении ими материала раздела или курса, уровне подготовленности к следующему этапу обучения.

Своя игра

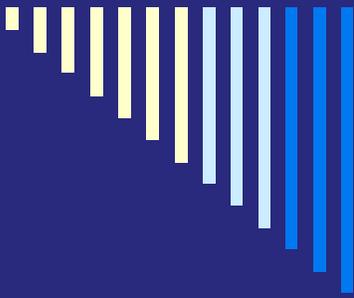
Этапы урока:

Разминка: на ЭТОМ этапе мы разыграем право первого хода.

Игра: во время игры команды будут отвечать на вопросы, появляющиеся на экране.

Подведение итогов: выигрывает команда, набравшая большее количество очков.





«История Средних веков»

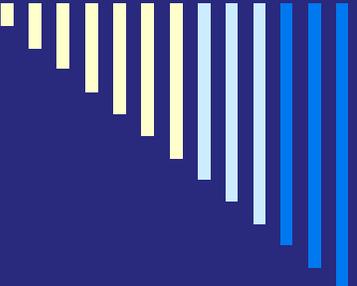
Морской бой

Команды выбирают капитанов, придумывают название командам.

Играющие заранее, распределили на своих полях одинаковые корабли.

Команды по очереди ходят на поле соперника, то есть называют координаты выстрела





Морской бой

1 команда

	А	Б	В	Г	Д	Е
1	50	30	40	10	30	20
2	20	50	30	20	10	40
3	10	20	50	30	20	20
4	20	30	10	50	30	10
5	40	20	30	10	40	50
6	30	40	20	40	50	10

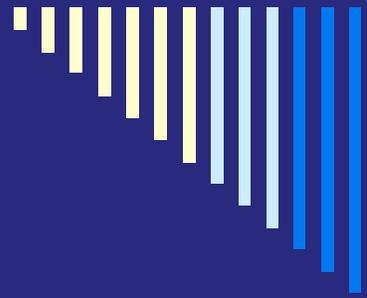
2 команда

	А	Б	В	Г	Д	Е
1	50	30	40	10	30	20
2	20	50	30	20	10	40
3	10	20	50	30	20	20
4	20	30	10	50	30	10
5	40	20	30	10	40	50
6	30	40	20	40	50	10

Морской бой
А Б В Г Д Е









Звездный час

Викторина

Знатоки истории

