

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Кадуйского муниципального района
«Кадуйская средняя школа №1 им. В.В. Судакова»

Публикация на сайте Управления образования
Администрации Кадуйского муниципального округа
на тему «Применение игровых технологий на уроках истории и
обществознания»

Подготовила учитель
учитель истории и обществознания
М.В. Старикова

2022 г.

В настоящее время психолого-педагогическая наука утверждает: для того, чтобы учение было эффективным, у ребенка необходимо вызвать положительное отношение к тому, чему мы хотим его научить. А это всегда формируется в процессе деятельности через сложный механизм взаимоотношений, общения. Каждый учитель стремится, чтобы его уроки были интересными, запоминающимися, увлекательными, пробуждали интерес к предмету.

В процессе обучения игра используется достаточно давно. Правда, при включении игровых моментов в содержание урока главное внимание уделялось усвоению обучающихся знаний через игру. Преподавателю приходится приложить немало усилий, чтобы развить у них интерес к предмету, и приучить выполнять задания.

Принцип активности обучающихся в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных педагогических воздействий и применяемой педагогической технологии. Под активностью подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, потребностью в усвоении знаний и умений и результативностью. Любая педагогическая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых технологиях эти же средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии.

Игра наряду с трудом и учением является одним из основных видов деятельности человека. Феномен игры состоит в том, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество.

Игра является мощным стимулом в обучении, это разнообразная и сильная мотивация. Посредством игры гораздо активнее и быстрее происходит возбуждение познавательного интереса. Мотивов в игре гораздо больше, чем у обычной учебной деятельности.

Во время игры активизируются такие психические процессы участников игровой деятельности как внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление. Кроме этого в процессе игры возможно вовлечение каждого ученика в активную работу, это форма, которая противостоит пассивному слушанию или чтению. Что очень важно, в процессе игры интеллектуально пассивный ребенок способен выполнять такой объем работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

В своей работе я применяю следующие игры.

Игра «Учитель».

Данную игру можно применять на этапе актуализации знаний. Правила игры:

- обучающиеся выступают в роли учителя и задают классу несколько вопросов по теме, изученной на предыдущем уроке.

Эта игра является одной из самых любимых у моих учеников. Они очень ответственно относятся к такому заданию, стараются правильно задавать вопросы, оценивать. И одновременно с этим проводится профориентация.

Игра «Путешествие».

Данную игру можно применить при изучении новой темы. Правила игры:

- класс делится на несколько команд, которым выдаются маршрутные листы. На маршрутных листах записываются задания.

В игре основной упор делается на самостоятельную работу обучающихся с источниками: учебником, картой и дополнительными материалами. На таком уроке ребята выступают в роли исследователей, учатся работать в группе, распределять объем работы.

Например, в 5 классе на уроках истории Древнего мира мы с ребятами совершали путешествие на «поезде» в Китай.

Класс был разделен на 3 команды, каждой выдан маршрутный лист. На выполнение заданий отведено 15 минут.

В течение определенного времени обучающиеся работали с учебником, копиями исторических документов, картой.

По истечении времени представитель команды давал ответы на вопросы, указанные в маршрутном листе.

Игра «Крестики-нолики».

Класс делится на группы. Поле для игры нарисовано на доске, к которому прикреплены листы с вопросами. Команды по очереди выбирают вопрос, отвечают на него и, если ответ дан верно, ставят на поле крестик или нолик.

Такая игра применяется для обобщения пройденного материала.

Игра «Найди страну».

В этой игре обучающиеся работают с фрагментом исторической карты, на которой нет надписей.

Независимо от того, какой класс (5 или 9), ребятам нравятся отгадывать загадки-рифмовки.

На уроках обществознания в 8 классе провожу **игру «Выборы»**. Правила игры: класс разделен на команды, а отдельно выбираются журналисты. Каждая команда должна придумать название своей партии, продумать свою программу. Далее представитель от команды участвует в дебатах, по итогам которых выбирается команда-победитель. Избирателями являются учителя школы. На данную игру я отвожу 2 урока.

Игра интересная и познавательная, так как позволяет ученикам попробовать свои возможности в избирательной деятельности.

Еще один пример применения игры для обобщения пройденного материала - это **«Своя игра»**.

При проведении данной игры необходимо сформировать 3 команды по 5-6 человек. Каждая команда выбирает капитана, у которого есть привилегия выбирать тему и вопрос, ответ дается командой. Учитель фиксирует на доске, кто ответил и какие баллы заработал.

Игра рассчитана на урок. В игре несколько туров, каждый из которых содержит 5 тем, в каждой теме 5 вопросов. За верный ответ команда может получить от 10 до 50 баллов.

Примеры вопросов «Своей игры» в 8 классе (обществознание) по теме «Государство»:

Вопрос на 20 баллов в номинации «Власть»:

«Назовите три ветви государственной власти».

Вопрос на 30 баллов в номинации «Государство».

Также на своих уроках использую такие игры, как «Поле чудес», «Собери пазл», «Волшебный свиток» и другие.

Все, применяемые мною, игры учат ребят активизировать интеллект, внимание и сообразительность для решения задач, поставленных на уроке. Особо хочется подчеркнуть, что игра на уроке обучающимся очень нравится.

Как показывает практика, игра – это мощный стимул в обучении, это разнообразная и сильная мотивация. Результатом игровых уроков является: активизация психологических процессов участников игровой деятельности – внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление.

Одним из главных достоинств применения игровых технологий на моих уроках является повышение интереса к предмету практически у всех обучающихся класса.

Список использованной литературы

1. Запасникова Е.Н., Применение игровых технологий при изучении предмета история // Вестник науки и образования, Том 1, 2017 - № 12(36) – С. 81-83.
2. Пряжникова О.В., От теории к практике на уроках истории/О.В. Пряжникова//Эксперимент и инновации в школе – М. 2009 - № 6 – С. 37-42.
3. Камардина Н.В., Колесникова В.В., Игровая деятельность на уроках истории: традиции и новации // Вестник КРАУНЦ, Серия «Гуманитарные науки», 2017 - № 1 (29) – с. 95-98.