**ИГРОВЫЕ МОМЕНТЫ НА УРОКАХ**

**Игровые моменты на уроках истории и обществознания**

**как способ активизации познавательной деятельности учащихся**

**1.**Как повысить интерес учеников к предмету? Эта проблема волнует всех учителей. Изучение истории и обществознания, как и любой другой учебной дисциплины, сопряжено с немалыми трудностями. Они могут усугубляться, когда используются однообразные приемы и методы, и наоборот, изучение предмета может стать увлекательным, и даже радостным, если в этот процесс привносятся игра, состязательность и другие нетрадиционные формы подачи и проверки знаний. Основная задача учителя – оживить процесс обучения, активизировать познавательную деятельность учащихся, осуществить над ней и её результатами эффективный, и в то же время ненавязчивый контроль, научить школьника работать самостоятельно, помочь ему освоить основные умения и навыки. Практика показывает, что использование в процессе обучения исторических задач, кроссвордов, тестов, викторин, игровых моментов повышает эффективность усвоения материала и интерес к учению, снимает психологическое напряжение.

**2**. Методы активного обучения - совокупность педагогических действий и приёмов, направленных на организацию [учебного процесса](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%A3%D1%87%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%86%D0%B5%D1%81%D1%81&action=edit&redlink=1) и создающего специальными средствами условия, мотивирующие обучающихся к самостоятельному, инициативному и творческому освоению учебного материала в процессе познавательной деятельности. Появление методов активного обучения связано со стремлением преподавателей активизировать [познавательную деятельность](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9F%D0%BE%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B4%D0%B5%D1%8F%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C&action=edit&redlink=1) обучающихся или способствовать её повышению. В образовательном процессе в явном виде проявляется три вида активности: [мышление](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%8B%D1%88%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5), действие и [речь](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B5%D1%87%D1%8C). Ещё один в неявном - эмоционально-личностное [восприятие](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BE%D1%81%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%8F%D1%82%D0%B8%D0%B5) информации. В зависимости от типа используемых методов активного обучения на занятии может реализовываться либо один из видов, либо их сочетание. Степень активизации учащихся рассматривается в зависимости от того, какие и сколько из четырёх видов активности обучающихся на занятии проявляется. Например, на [лекции](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B5%D0%BA%D1%86%D0%B8%D1%8F) используется мышление (в первую очередь [память](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D0%BC%D1%8F%D1%82%D1%8C)), на практическом занятии - мышление и действие, в [дискуссии](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B5_%D1%81%D0%B8%D1%82%D1%83%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8) - мышление, речь и иногда эмоционально-личностное восприятие, в деловой игре - все виды [активности](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5), на [экскурсии](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D0%BA%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%80%D1%81%D0%B8%D1%8F) - только эмоционально-личностное восприятие. Этот подход согласуется с экспериментальными данными, которые свидетельствуют, что при лекционной подаче материала усваивается не более 20-30% информации, при самостоятельной работе с литературой - до 50%, при проговаривании - до 70%, а при личном участии в изучаемой деятельности (например, в деловой игре) - до 90%. Методы могут использоваться как самостоятельные педагогические разработки, так и в сочетании с традиционными. Дидактическая игра (один из [методов активного обучения](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D1%8B_%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F)) - это коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш. Дидактическая игра - это активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов.

**3**. Многие педагоги, признавая, что, что в дошкольном возрасте игра является потребностью и основным видом деятельности ребенка, забывают о том, что и в последующие годы она продолжает оставаться одним из главных средств и условий развития интеллекта школьника. Игра порождает радость и бодрость, воодушевляет, обогащает впечатлениями, помогает педагогу избежать назойливой назидательности, создает атмосферу дружелюбия. Игра должна пополнять знания, быть средством всестороннего развития ребенка, его способностей, вызывать положительные эмоции, наполнять процесс познания интересным содержанием.

По утверждению К.Д Ушинского, игры помогают не только проявить способности и наклонности, но и совершенствовать их. А.М. Горький считал, что труд и учение, сочетаясь в игровой деятельности, способствуют формированию характера и развитию воли и интеллекта. Эту же мысль развивал и А.С. Макаренко, полагавший, что усилия, которые делает ребенок в игре, плодотворны, что в игре, незаметно для себя, ребенок вырабатывает ряд навыков и умений, которые впоследствии пригодятся ему в жизни.

**Примеры игровых моментов на уроках истории и обществознания**

**Игра-лото «География Смутного времени»**

*урок истории по теме «Смутное время» (7 кл.)*

Эту игру лучше проводить между двумя командами. Каждая команда получает игровой лист, на котором в полях написаны названия городов. У каждой команды свой игровой лист, города на котором не повторяют города на игровом листе другой команды. У ведущего карточки с характеристикой какого-либо города, по которым надо определить его название. Та команда, у которой на игровом листе «присутствует» этот город, не называя его, забирает карточку с характеристикой у ведущего и закрывает соответствующее поле на своем игровом листе. Победительницей становится команда, которая быстрее закроет свой игровой лист, не допустив при этом ошибок.

1. *Первый русский город, куда направился в 1604 году Лжедмитрий I.****Путивль.***
2. *Город, вблизи которого находился Ипатьевский монастырь.****Кострома.***
3. *Город, занятый шведами и заявивший о своем отделении от России.****Новгород.***
4. *Город, героическая оборона которого в течение почти 2 лет сковывала основные силы польских войск.****Смоленск.***
5. *Город, в котором началось формирование Второго ополчения.****Нижний Новгород.***
6. *«Резиденция» самозванца Лжедмитрия II.****Тушино****.*
7. *В этом городе объявился новый самозванец Лжедмитрий III.****Псков.***
8. *Город, в котором правил Лжедмитрий I.****Москва.***
9. *Город, жители которого выступили инициаторами создания Первого ополчения.****Рязаиь.***
10. *Город, в котором был создан временный правительственный орган «Совет всей Земли».****Ярославль.***
11. *Место гибели Лжедмитрия II.****Калуга.***
12. *Место загадочной смерти царевича Дмитрия.****Углич.***

**Ролевая игра** (по материалам учебного пособия «Мой выбор»)

*урок обществознания по теме «Гражданин. Участие граждан в политической жизни общества» (9-11 кл.)*

Учитель говорит о том, что группа депутатов разработала закон об обязательном участии граждан в выборах в центральные и местные органы власти. Учащиеся разделяются на 3 группы, текст закона раздаётся каждой группе.

*«Закон об обязательном участии в выборах»*

*«Все граждане РФ, дееспособные и не находящиеся под интенсивным наблюдением врачей, обязаны принимать участие в выборах органов власти всех уровней (центральных, региональных и местных). Реализация активного избирательного права является важной характеристикой гражданственности.*

*В случае предполагаемых обстоятельств невозможности участия в выборах следует обращаться в избирательные комиссии, которые выносят определённое решение после рассмотрения сути дела и представленных документов.*

*За неучастие без уважительных причин в выборах первый раз выносится общественное порицание (в виде письма на место работы или учёбы, а также публикации фамилий и фотографий нарушителей в средствах массовой информации), второй раз – штраф в размере 3 минимальных зарплат, третий раз – общественные работы (от 10 до 90 дней)».*

Задание группе №1**.** Вы являетесь депутатами, предложившими закон на рассмотрение. Предложите свои аргументы за то, чтобы закон был принят (найдите как можно больше положительного, предположите выгоды в социальной области, экономической, политической, правовой, духовной).

Задание группе №2. Вы являетесь парламентской оппозицией и должны предложить аргументы против принятия предлагаемого закона. Найдите как можно больше возможных негативных последствий в социальной области, экономической, политической, правовой, духовной.

Задание группе №3. Вы являетесь группой журналистов и должны подготовить репортаж как о самом законе, так и о ходе его обсуждения. Также проанализируйте общественное мнение по этому вопросу и напишите короткую статью. Предположите, как политические пристрастия «вашей» газеты могут повлиять на будущую статью.

*После обсуждения результатов работы групп возможно проведение общего голосования и анализа его результатов (если участники смогут отказаться от своих групповых предпочтений и сам процесс голосования не превратится в соревнование между группами депутатов).*

**Ситуативная игра «Голосование»**

*урок обществознания по теме «Гражданин. Участие граждан в политической жизни общества» (9-11 кл.)*

*Учащимся предлагается переместить карточки с целью установления правильного порядка голосования*.

а) предъявление избирателем паспорта или документа, заменяющего паспорт, в участковую избирательную комиссию

б) роспись избирателя в соответствующей графе списка избирателей в получении избирательного бюллетеня

в) личное присутствие и голосование избирателя в день выборов на своем избирательном участке

г) внесение в список избирателей серии и номера паспорта, проверка избирателем правильности произведённой записи

д) заполненный избирательный бюллетень опускается в опечатанный (опломбированный) ящик для голосования

ж) голосование проводится в отдельной кабине (специально оборудованном для тайного голосования месте) путём внесения в избирательный бюллетень любого знака в квадрат (квадраты), соответствующий выбору избирателя

з) получение избирателем избирательного бюллетеня.

Ответ: в, а, г, з, б, ж, д.

**Физминутка**

*урок истории по теме «Измерение времени. Счет лет в истории» (5 кл.)*

Учащиеся стоят рядом со своими рабочими местами. Учитель задает детям вопросы, предполагающие ответы «да» или «нет». Ребята отвечают определенными движениями: «да» - поднимают руки вверх, «нет» - приседают, поставив руки на пояс (движения, по договоренности, могут быть другими)

1. первый месяц весны – апрель (нет)
2. в году – 12 месяцев (да)
3. в феврале – 30 дней (нет)
4. новый год начинается 31 декабря (нет)
5. четверть часа – это 15 минут (да)
6. век – это срок в тысячу лет (нет)
7. в сутках – 25 часов (нет)
8. день больше, чем сутки (нет)
9. часы - прибор для отсчета времени (да)
10. первый месяц года – январь (да)

**Игра «В профессии»**

*урок обществознания по теме «Проблема выбора профессии» (6 кл.)*

Смысл игры сводится к тому, что команды (ряды) по очереди называют профессии (род занятий), причем каждая последующая профессия должна начинаться с последней буквы предыдущей (см. пример). В том случае, если название предыдущей профессии заканчивается на «й, ь, ъ, ы», название следующей профессии должно начинаться на предпоследнюю букву. Побеждает команда, назвавшая профессию последней.

**Актер – рентгенолог – геолог – геодезист – терапевт – токарь – режиссер – рудокоп – продавец – цензор – регулировщик – кондитер – резчик – кутюрье – егерь – рыбак – конюх – химик.**

**Игра «Крестики-нолики»**

*урок обществознания по теме «Потребитель и его права» (9 кл.)*

*На вопросы предполагаются ответы: «да» или «нет». Ответ «да» обозначается «х», ответ «нет» обозначается «0» Учащиеся записывают ответы в таблицу, состоящую в данном случае из 9 пронумерованных клеток. По окончанию игры учитель демонстрирует ученикам правильно заполненную таблицу и, при необходимости, проводит работу над ошибками. Желательно заранее оговорить условия (например, в игре обязательно должны быть «победители», т.е. - «х» или «0», занявшие всю линию (горизонтальную, вертикальную или диагональную).*

1. Потребитель – человек, заказывающий или приобретающий товары и (или) услуги для нужд, связанных с осуществлением предпринимательской деятельности (нет).
2. Продавец не обязан предоставить потребителю полную информацию о товаре (нет).
3. Потребитель имеет право на возмещение убытков, вызванных предоставлением недостоверной информации (да).
4. Срок годности товара устанавливается на все виды товаров (нет).
5. Информация о товаре должна быть предоставлена на русском языке (да).
6. За упаковку товара весового товара продавец имеет право взять с вас оплату (нет).
7. Потребитель, которому был продан товар с недостатком, вправе потребовать уменьшения цены товара или замены товара (да).
8. Продавец освобождается от ответственности, если вред, причиненный потребителю, был ему нанесен вследствие нарушения потребителем установленных правил эксплуатации товара (да).
9. Некоторые виды товаров при соблюдении определенных условий могут быть возвращены продавцу в срок 14 дней со дня покупки (да).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **0** | **0** | **х** |
| **0** | **х** | **0** |
| **х** | **х** | **х** |