МКУ «Нюрбинское управление образования»

МБОУ «Нюрбачанская СОШ»

Методический семинар

«Применение игровых технологий на уроках истории»

с. Нюрбачан 2015 г.

Содержание

1. Введение…………………………………………………………………3
2. Теоретическая часть……………………………………………………5

2.1 Психолого-педагогические основы организации игровой деятельности……………………………………………………………5

 3. Практическая часть……………………………………………………10

* 1. Опыт применения игровых технологии в практической деятельности………………………………………………………10

##

Введение

Каждый учитель хочет, чтобы его уроки были интересными, увлекательными и запоминающимися. Поэтому я начал работу над темой: "Применение игровых технологий на уроках истории".

Актуальность игры в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, постоянно расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети за последнее время значительно увеличили поток получаемой детьми информации и ее разнообразие. Но все эти источники предоставляют, в основном, материал для пассивного восприятия. Важной задачей становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Сами по себе игры были созданы для детей дошкольного возраста, впервые их ввели Ф. Фребель и М. Монтессори, но постепенно они стали проникать в начальную школу, а затем и в среднее звено. В наше время игры имеют место так же в старшей школе и за её рамками (ВУЗы, академии и т.д).

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Главная особенность дидактических игр в том, что в них учебные задачи выступают перед ребенком замаскировано. Играя, не ставит учебной задачи, но в результате игры он чему-то учится.

В игре ребенок с большим интересом и охотой выполняет то, что вне ее ему кажется очень трудным. Игра, как деятельность ребенка, развивается по своим законам, но она, несомненно, сильно вторгается в область дидактики. В зависимости от того, насколько изучены закономерности игровой деятельности, удается в большей или меньшей мере использовать ее для педагогических целей. Перед современной школой стоит конкретная задача – научиться педагогически управлять детской игрой, учитывая ее воспитательные потенциалы и психологические особенности развития ребенка в игре.

Исходя из этого, целью моего семинара является создание условий и системы работы с использованием игровых технологий для оптимального развития способностей учащихся.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

1. Раскрыть особенность педагогических игр;

2. Показать возможную методику организации уроков с использованием игровых технологий;

3. Определить, какое место игровые технологии занимают в учебно-воспитательном процессе.

Теоретическая часть

1. Психолого-педагогические основы организации игровой деятельности:

 Дидактическая игра - это занимательная для субъекта учебная деятельность в условных ситуациях. Поскольку обучение - это процесс целенаправленной передачи общественно-исторического опыта; организация формирования знания, умения, навыков.

Но не всякая деятельность в условных ситуациях является игрой. Деятельность, чтобы быть игрой, должна быть занимательна для играющего. Деятельность в игре - не цель, а средство. А вот занимательность - цель. В учебной же деятельности условность направлена на обучение, на возможность упражнения, тренировки различных умений и навыков.

В настоящее время интерес к игре быстро растет, это естественным образом приводит к увеличению числа игр, а также к их разнообразию. Ориентироваться в них становится сложнее. Поэтому актуальность вопроса классификации игр повышается с каждым днем.

Классификация по сущностной игровой основе выглядит следующим образом:

* игры с правилами;
* ролевые игры;
* комплексные игровые системы (КВН).
* игры для изучения нового материала;
* игры для закрепления;
* игры для проверки знаний;
* обобщающие игры;

При планировании педагогической работы в определенных случаях важно разделять игры по количеству участников на: групповые, индивидуальные, диалоговые (парные), массовые.

Также, важно учесть возрастные особенности учащихся.

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

В процессе игры интеллектуально пассивный ребенок способен выполнить такой объем работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

Игра создает особые условия, при которых может развиваться творчество. Суть этих условий заключается в общении на равных, где исчезает робость, возникает ощущение - "я тоже могу", т. е. в игре происходит внутреннее раскрепощение. Для обучения важно, что игра является классическим способом обучения действием. В игре органично заложено познавательная задача.

Организация игр - не всегда простое занятие:

* дисциплина: азарт игры может превратить урок в беспорядочное, шумное мероприятие.
* серьезное отношение к предмету. Ведь учитель должен дать детям знание, и они должны быть научны.
* Оценка в игре - ещё одна проблема. Артистичные дети могут получить оценку не за знание, а за артистизм. В игре нет полной предсказуемости. Много разных проблем встает перед учителем: как часто следует привлекать игру, сколько времени нужно тратить на нее на уроке и т. д.
* Игра - это яркий и эмоциональный праздник. И это указывали многие известные педагоги: А. С. Макаренко, В. А. Сухомлинский, С. А. Шмаков и др. В организации игры все должно быть продумано да мелочей.

Структура организации игры.

*Выбор игры.*

Учитель должен выбрать игру соответствующую программному содержанию и четко представить себе, какие результаты он хочет получить. От этого часто зависит оформление замысла, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры.

*Подготовка игры.*

1) Предварительная подготовка учащихся к игре. Задача учителя заключается в том, чтобы все дети понимали, что они должны делать в ходе подготовительной работы. Предварительная подготовка зачастую несет основную дидактическую нагрузку. Это в основном относится к ролевым играм. Но учителю надо больше доверять детям, не надо полностью организовывать подготовку, пусть они сами проявят самостоятельность.

2) Подготовка непосредственно перед игрой. Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения.

*Введение в игру.*

1) Предложение игры детям. Обычно организатору игры достаточно сказать: "А теперь давайте поиграем в: (Название игры)" или "А чтобы вы лучше запомнили этот материал, мы с вами поиграем в игру" или "В связи с этим есть такая игра". Этого достаточно.

2) Объяснение правил игры. Необходимо сформулировать их кратко и конкретно.

3) Выбор участников игры. Участников учитель может сам выбирать, потому что ученики могут обидеться. Учитель может предложить головоломку. Кто быстрее решить, тот и играет. Или играют те, у кого фамилия на букву "А", те, у кого день рождения в январе или учащиеся с 15-го по 19-ый номер журнале и т. п. для учителя важно включить каждого школьника в активный познавательный процесс. Поэтому целесообразно, чтобы участников было как можно больше.

Ход игры.

1) Начало игры. Очень важно, чтобы игра набрала обороты. Игры с правилами обычно требуют хорошего темпа. И это "в руках" организатора: кому-то подсказать, кого-то подогнать восклицаниями "Ускоряем темп!", "Долгая пауза!":

2) Развитие игрового действия (кульминация). На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников и зрителей. Организатору важно следить за выполнением правил и иногда, подбодрить играющего.

3) Заключительный этап игры. Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение, не следует ждать, что игра сама надоест учащимся. Для того чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее сказать о приближении ее окончания. Таким образом, у учащихся, появляется время, чтобы психологически подготовиться к окончанию игры.

4) Подведение итогов. (Оценка и поощрение школьников).

Подведение итогов игры включает в себя как дидактический результат (что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим и что помогло ему достичь победы). Сложный момент объявления результатов соревнования. Чтобы класс не перессорился, учитель должен умело принимать решения. Нездоровый эмоциональный фон в ученическом коллективе после игры, проведенный на уроке, - вина учителя.

Чтобы избежать этих проблем, необходимо:

1) перед началом подготовки к игре четко объявить критерий, о котором будет производиться оценка результатов;

2) со всей тщательностью обязательно отметить положительные стороны команд (участников), которые не заняли призовых мест;

3) отметить, что мешало игре, если таковое было. И, конечно, всем должно быть предельно ясно, что команды, которые получили призовые места, действительно были сильнее.

Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния).

Несмотря на то, что учитель сам чувствует настроение класса, все же это не может представлять полноценную картину, так как это коллективное настроение. Учителю важно понимать каждого ребенка, чтобы сделать выводы для проведения последующей игры - с учетом индивидуальных особенностей каждого. И поэтому важно, несмотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, провести анализ игры - он залог эффективности игровой деятельности, развития методического мастерства учителя.

Практическая часть

2. Опыт применения игровых технологии в практической деятельности.

В своей практике я использую литературу и различные интернет ресурсы:

* Л.П. Борзова «Игры на уроке истории». Методическое пособие для учителя, М., «ВЛАДОС», 2004г;
* [www.nsportal.ru](http://www.nsportal.ru) и др.

На уроках я провожу много различных игр, привожу примеры некоторых из них.

Игра при устном изложении учебного материала и при работе с текстом:

Игра «Три предложения» внимательно прослушать и передать содержание рассказа тремя простыми предложениями. Эту игру можно использовать при работе с текстом параграфа, записать три предложения в тетрадь. Правила игры: кому удастся точнее и короче уложить содержание прочитанного, услышанного.

Игра «Найди ошибки» может применяться на самостоятельной работе. Эта игра проводится при закреплении и повторении материала. Правила игры: дается текст с ошибками (дата, имя, событие) кто первый найдет и исправит тот побеждает.

Игра «Вассал – сеньор» проведена при изучении в 6 классе темы «Феодальная лестница». Используя нарисованную на доске схему феодальной лестницы, ученики должны назвать, кто является вассалом, кто сеньором. Я говорю: «Граф», ученики: «барон». Я называю: «Король», ученики: «Герцог, граф» и т.д. Игру можно изменить: учитель называет вассала, ученики – сеньора.

Следующая игра называется «Три направления». При повторении «Передняя Азия в древности» ученики должны распределиться на страны: «Финикия», «Ассирия», «Вавилон». Медленно называется слово, которое относится к истории одной из этих стран. Задача каждого ряда встать сразу, как сказано слово, относящееся к стране. Примеры заданий: Хаммурапи, алфавит, железо, пурпурная краска, Вавилон, клинопись, колонии, таран, Ниневия, Библ, библиотека глиняных книг, законы, Ливанские горы.

Игра «Герой, дата, событие». Учитель называет имя царя или личности. Один ученик называет, чем знаменит этот царь и личность. А другой ученик называет дату этого события или правление царя или дату реформы личности. Это игра развивает память, внимание, быстроту реакции, помогает закрепить пройденный материал.

Следующая игра называется «Угадай мелодию». Правила просты, в этой игре ученики должны угадать песню и назвать её, желательно чтобы ученики рассказали про угаданную песню. Сама игра очень практичная, её можно использовать в тематических мероприятиях.

Игра «Жили ли они?». Эта игра проводится в 5 классе. Её можно проводить в нескольких вариантах

• На доске или на листочках записаны имена исторических деятелей, мифических героев, богов и ученики должны поставить + около имени, если жил, -, если мифический герой или бог.

• Против каждого имени исторического деятеля коротко запишите: когда, где жил, кем был? Ученикам могут предложены имена: Ганнибал, Хеопс, Аполлон, Сет, Солон, Посейдон, Геракл, Спартак, Одиссей, Тутмос, Дионис, Геродот, Демокрит, Перикл, Хаммурапи, Прометей, Гомер, Ахиллес, Кир, Аларих, Фидий, Эсхил, Гефест, Ксеркс, Гесиод, Траян и др.

Рассказ от имени героя. Ролевая игра. Ученики должны рассказать от имени героя. Данная ролевая игра позволяет творчески переработать полученную традиционными способами историческую информацию.

Кроссворды, крестословищы, чайнворды, головоломки, криптограммы, ребусы и т. д.

Эти игры позволяют эффективно развивать память, вниамние, быстроту реакции, оперативность и гибкость мышления, умение слушать другого человека и помогают закрепить пройденный материал.

Результативность опыта

 Исходя из вышеизложенного, можно сделать следующий вывод: игра является одним из современных средств обучения и воспитания, обладающим образовательной, воспитательной и развивающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

 Для формирования у детей социальных качеств и нравственного самосознания нужно создавать соответствующие условия, организовывать и постоянно сохранять сферу их "личностных" отношений, стимулировать самодеятельность детей, свободу в установлении отношений друг с другом.

 Но как это возможно? Через игровую деятельность, т.к. игра - это средство создания "детского общества". Игра или игровая деятельность несёт в себе, как минимум, две стороны, две самостоятельных "жизни" участников. Первая - это сама игра с её правилами, сюжетом, результатами. Вторая - взаимоотношения людей (участников) в ходе игры. Вот эта вторая жизнь и есть то содержание, которое должны усвоить дети в ходе нравственного воспитания. Игра - это деятельность, в ходе которой происходит усвоение самых разнообразных содержаний и развитие психики ребёнка. В играх для школьников не должно быть серости и однообразия.

Таким образом, дидактическая игра на уроках должна постоянно пополнять, углублять и расширять знания, быть средством всестороннего развития ребёнка, его умственных, интеллектуальных и творческих способностей, вызывать положительные эмоции, наполнять жизнь коллектива учащихся интересным содержанием, способствовать самоутверждению ребёнка.

Познание мира в дидактических играх облекается в иные формы, не похожие на обычный процесс обучения, т.к. в играх присутствуют фантазия детей, развитие творческих способностей; самостоятельный поиск ответа, активность учащихся; новый взгляд учеников на известные уже факты и явления; пополнение и расширение знаний; установление связей, сходства или различия между отдельными событиями; свобода выбора у учащихся; целеполагание и навык достижения цели; многократное повторение предметного материала в его различных сочетаниях и формах, и что очень важно, не под давлением, а по желанию самих учащихся; выработка моральных норм у детей в ходе игры; воспитание уверенности в себе и самодостаточности у детей - будущих взрослых.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Борзова Л.П. Игры на уроке истории. М., 2009.

2. Ссылка http://festival.1september.ru/articles/522077/