

Использование игровых технологий на уроках истории и обществознания

Данная тема весьма актуальна на сегодняшний день и моими коллегами широко распространена в сети интернет. Используя их теорию и опыт, хотелось бы поделиться своими наблюдениями и результатами.

Проблема низкой мотивации и качества знаний беспокоят многих учителей. Как сделать свой урок интересным и результативным для участников образовательного процесса? С учетом большой загруженности учителей и сложной программы задача непростая, но, тем не менее, решаемая.

Игра - это вид деятельности, где ребенок может проявлять себя в разных позициях: просто участник, активный участник, ведущий, организатор, инициатор игры. Учитель должен стремиться развивать инициативу учащихся как в подготовке и организации, так и в создании новых игр. Игра в равной мере способствует как приобретению знаний, активизируя этот процесс, так и развитию многих необходимых качеств личности. Через игру учащиеся закрепляют и углубляют знания по истории, развивают мышление, память, воображение, расширяют кругозор. Игра приучает учащихся трудиться, развивает смекалку, сообразительность. А самая главная заслуга игровых технологий учащиеся сами не замечают, как включаются в работу, и процесс обучения для них становится незаметным, а самое главное приносит только положительные эмоции. А положительная мотивация необходима при обучении. Большое значение имеет игра и для проведения воспитательной работы. В игре воспитывается чувство коллективизма, честность, стремление не отстать от других.

Структура организации игры, как правило, следующая:

Выбор игры

Подготовка игры

- 1) Предварительная подготовка учащихся к игре.
- 2) Подготовка непосредственно перед игрой.

Введение в игру.

- 1) Предложение игры детям.
- 2) Объяснение правил игры.
- 3) Выбор участников игры.

Ход игры.

- 1) Начало игры.
- 2) Развитие игрового действия
- 3) Заключительный этап игры.

Подведение итогов. (Оценка и поощрение школьников).

Следует помнить, что, прежде чем использовать игру на уроке, следует тщательно к ней подготовиться, предусмотреть все возможные последствия. Если это будет сделано, тогда игрой будут наслаждаться не только учащиеся, но и сам учитель.

На своих уроках я использую следующие виды игр: 1) «Морской бой» (как урок-обобщение для 5-7 классов по истории). Для этого нам понадобятся: карта сражений для каждой команды, по одному бланку для ведения счета команд, правила (куда же без них) и, конечно же, скорость и сообразительность. Итак, правила – они просты:

1. Право отвечать первой у команды попавшей в “Вопрос”. Верный ответ принесет вам пять баллов, неверный – переход хода.

2. Соперники имеют право на ответ, если отвечающая команда допустила ошибку.
3. Если “стреляющая” команда промахнулась, не попала в поле вопроса, ход переходит соперникам.
4. Если команда, ответила на вопрос верно, за ней остаётся право следующего хода.
5. Если обе команды ответили на вопрос неверно, то к “полю” данного вопроса можно вернуться только в конце игры.

Задача Капитанов команд в бланке для ведения счета отмечать, кто из участников предложил верный ответ, количество точных попаданий в цель, а также потопленных и “раненых” командой кораблей.

На основании данных, полученных от капитанов, будет определен самый меткий и самый результативный игрок.

2) «Да - нет. Докажи». Эта игра проводится для учащихся 8-9 классов на уроках обществознания как урок-обобщение. Для этой игры необходимо подготовить провокационные вопросы, на которые сразу нельзя дать однозначный ответ. После того, как команда определится с ответом (да или нет) они должны привести аргументы в свою пользу. Чьи аргументы были более убедительны, та команда получает 1 бал. В конце урока побеждает та команда, которая набрала наибольшее количество баллов.

3) Деловая игра «Мой бизнес». Эта игра проводится в 7 классе на уроке обществознания в виде практикума. Учащимся предлагается представить бизнес-план (на реальных цифрах), которым можно было бы воспользоваться в настоящее время. Для этого им необходимо: придумать название бизнеса, вид и форму, а также, учитывая все расходы и доходы, вычислить, насколько будет прибыльное дело. В конце занятия ребята представляют свои бизнес - проекты и защищают их.

Разумеется, не все, что хотим показать и чем хотим заинтересовать, можно вместить в рамках урока. Поэтому на помощь приходит внеурочная деятельность (в рамках которой можно осветить больше полезной информации), а также внеклассные и общешкольные мероприятия.

Список использованной литературы

1. Панкова В.Н. Использование игровых технологий на уроках истории и обществознания как один из способов мотивации. <https://infourok.ru/ispolzovanie-igrovih-tehnologiy-na-urokah-obschestvoznaniya-i-istorii-1105968.html>
2. Приблуда Е.И. Использование игровых технологий на уроках истории и обществознания <http://aplik.ru/ref/5893/>