

МОУ Базинская основная  
общеобразовательная школа  
«СКЦ»



Использование игровых технологий на  
уроках истории и обществознания как  
средства повышения мотивации и  
самооценки учащихся.

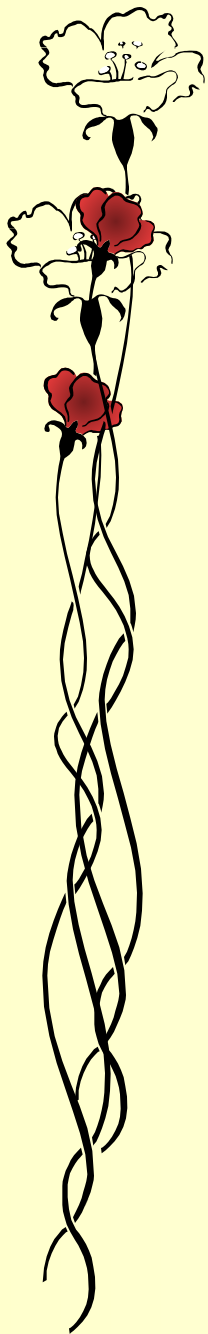
р.п.Бутурлино  
2011 учебный год

# Основная идея:



повышение мотивации,  
самооценки и качества знаний  
учащихся через использование  
игровых технологий на уроках  
истории и обществознания.





**Цель:** создание условий и системы работы с использованием игровых технологий для оптимального развития способностей учащихся.



**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 .



# Условия формирования опыта

Игра – один из важнейших видов деятельности, способ познания окружающего мира. В ходе игровой деятельности ученики включаются в поиск информации, ответов, т.к. хотят не только выиграть, но и получить хорошую оценку



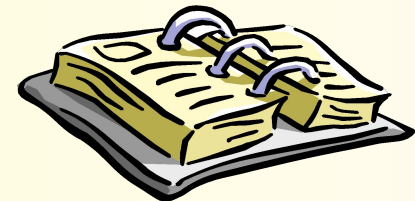
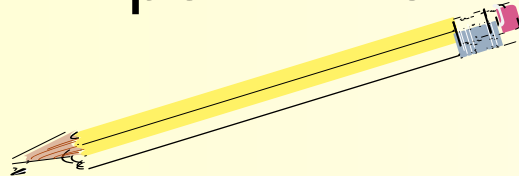
Изучение  
методической  
литературы



# Актуальность темы.

Как сделать процесс обучения доступным и интересным для каждого ученика, как дать любому ребёнку возможность почувствовать себя в ситуации успеха?

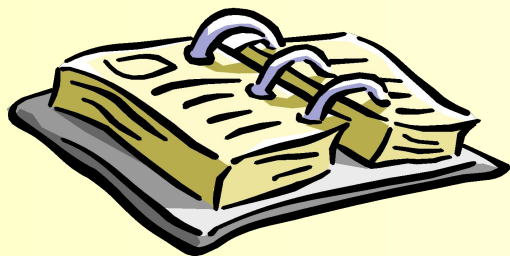
Необходимо создать такие условия, при которых стало бы возможным использование возможностей каждого ребёнка в условиях классно-урочной системы обучения. Решение этого вопроса — использование игровых технологий.



# Использование игровых технологий :

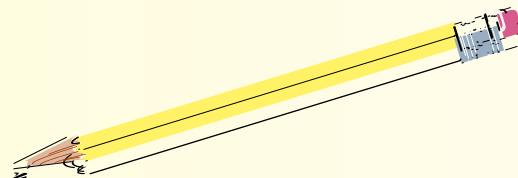
- Будет способствовать повышению качества знаний учащихся.
- Позволят сформировать коммуникативные компетенции у обучающихся.
- Сформирует интерес к предмету.



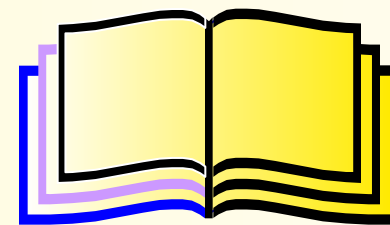


# Новизна опыта

**Использование игровых технологий в процессе обучения истории позволит обеспечить повышение мотивации у учащихся, повысить их самооценку.**



Применение игровых технологий  
позволило мне более успешно  
решать следующие задачи:



1. Образовательные:

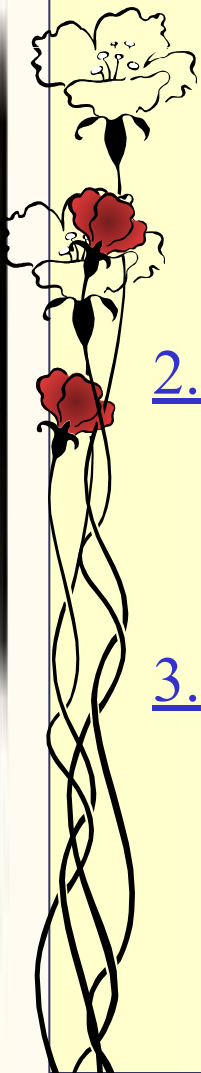
- способствовать более прочному усвоению учащимися учебного материала;
- способствовать расширению кругозора учащихся через использование дополнительных исторических источников.

2. Развивающие:

- развивать у учащихся творческое мышление;
- способствовать практическому применению умений и навыков, полученных на уроке.

3. Воспитательные:

- вырабатывать историческое самосознание
- способствовать воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности.



# Игровые методы способствуют формированию видов мотивации обучению:

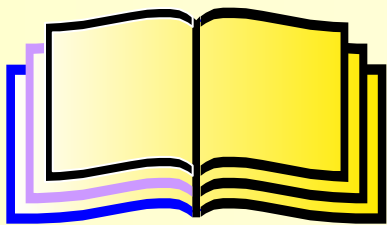


## *1) Познавательных:*

- овладение знаниями;
- ориентация на усвоение способов добывания знаний.

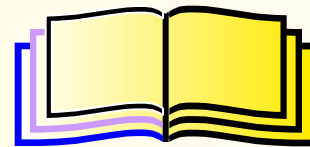
## *2) Социальных:*

- формирование чувства долга, ответственности, понимания социальной значимости учения;
- позиционные мотивы: стремление занять определенную позицию в отношениях с окружающими, получить их одобрение;
- мотивы социального сотрудничества: ориентации на разные



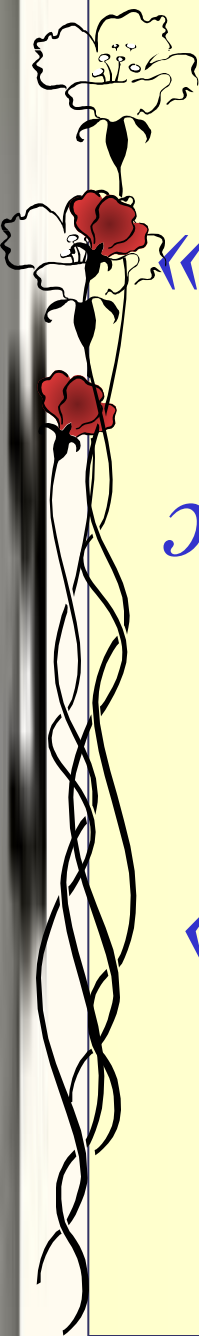
*Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематичности их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.*

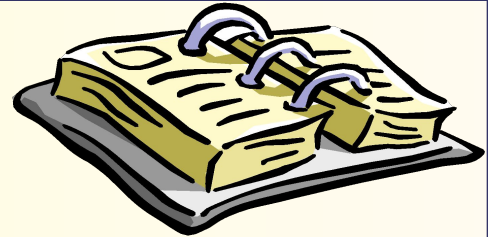




## Ролевые уроки - игры:

*«путешествия», «Социальный  
опрос», «Здоровый образ  
жизни», «Репортаж с места  
событий», Блеф – клуб,  
«Герой, дата, событие»,  
«Найди ошибки», «Снежный  
ком».*

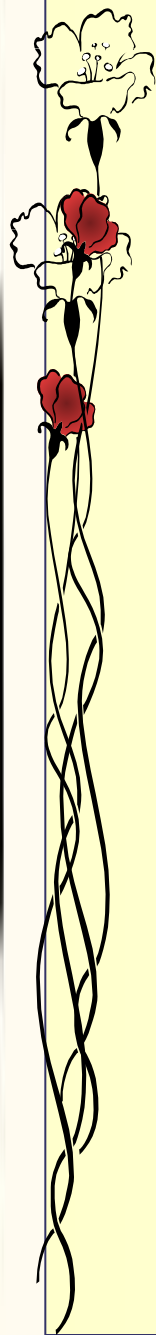


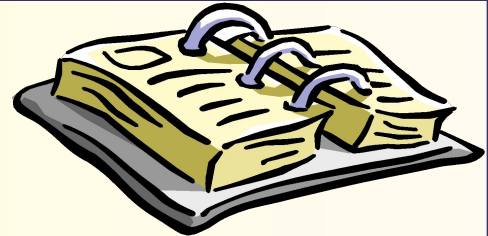


## Игровые задания:

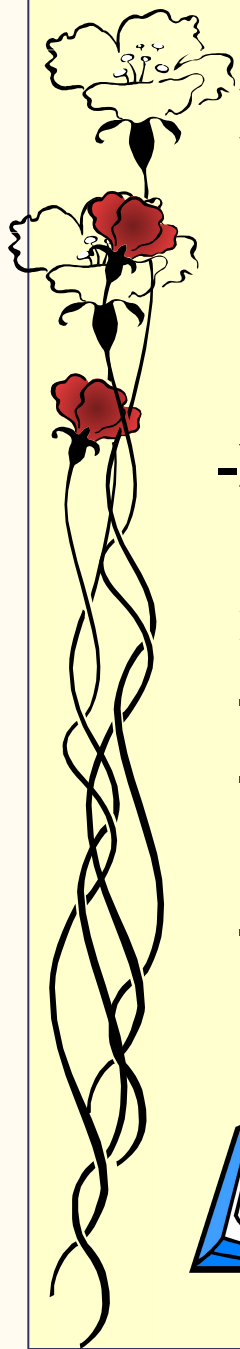
*составление кроссвордов, викторин,  
головоломок, ребусов, шарад,  
криптограмм.*

*Данный* прием позволяет не только обеспечить психологическую разгрузку учащихся, но и дать сведения развивающего и воспитательного плана, побудить к активизации самостоятельной познавательной деятельности.

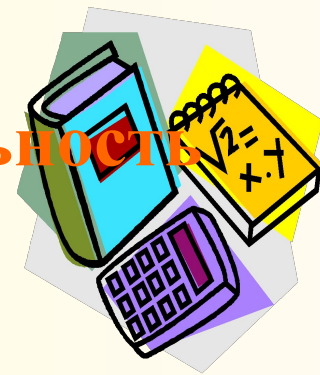




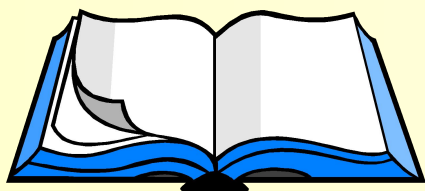
*Игровые методы работы на уроке вызывают у школьников живой интерес к предмету, позволяют развивать индивидуальные способности каждого ученика, воспитывают их познавательную активность.*



**В современной школе игровая деятельность используется в следующих случаях:**

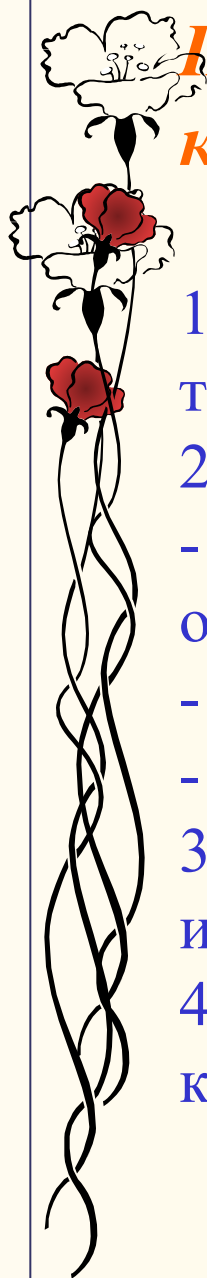


- В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- Как элемент более обширной технологии;
- В качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- Как технологии внеклассной работы.



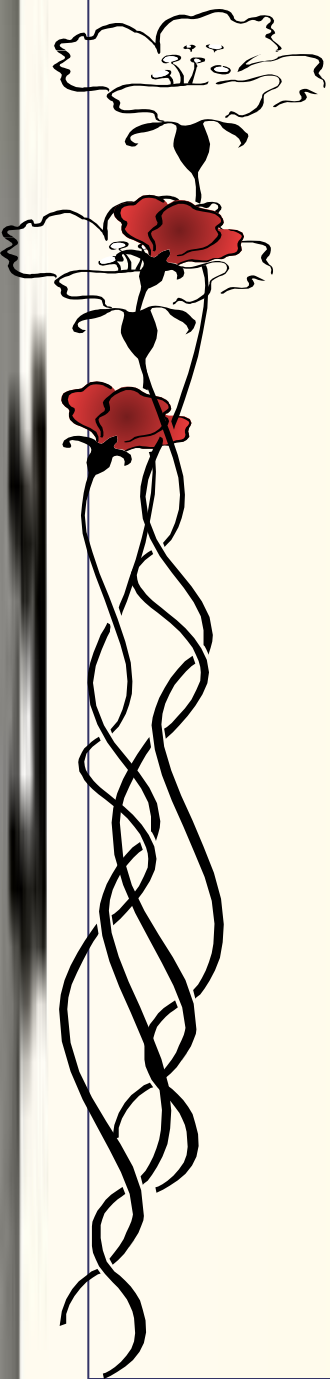


*Педагогическая игра обладает чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью.*



## *Педагогические игры имеют следующую классификацию:*

1. По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;
2. По характеру педагогического процесса:
  - обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
  - познавательные, воспитательные, развивающие;
  - репродуктивные, продуктивные, творческие;
3. По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д.;
4. По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные и др.

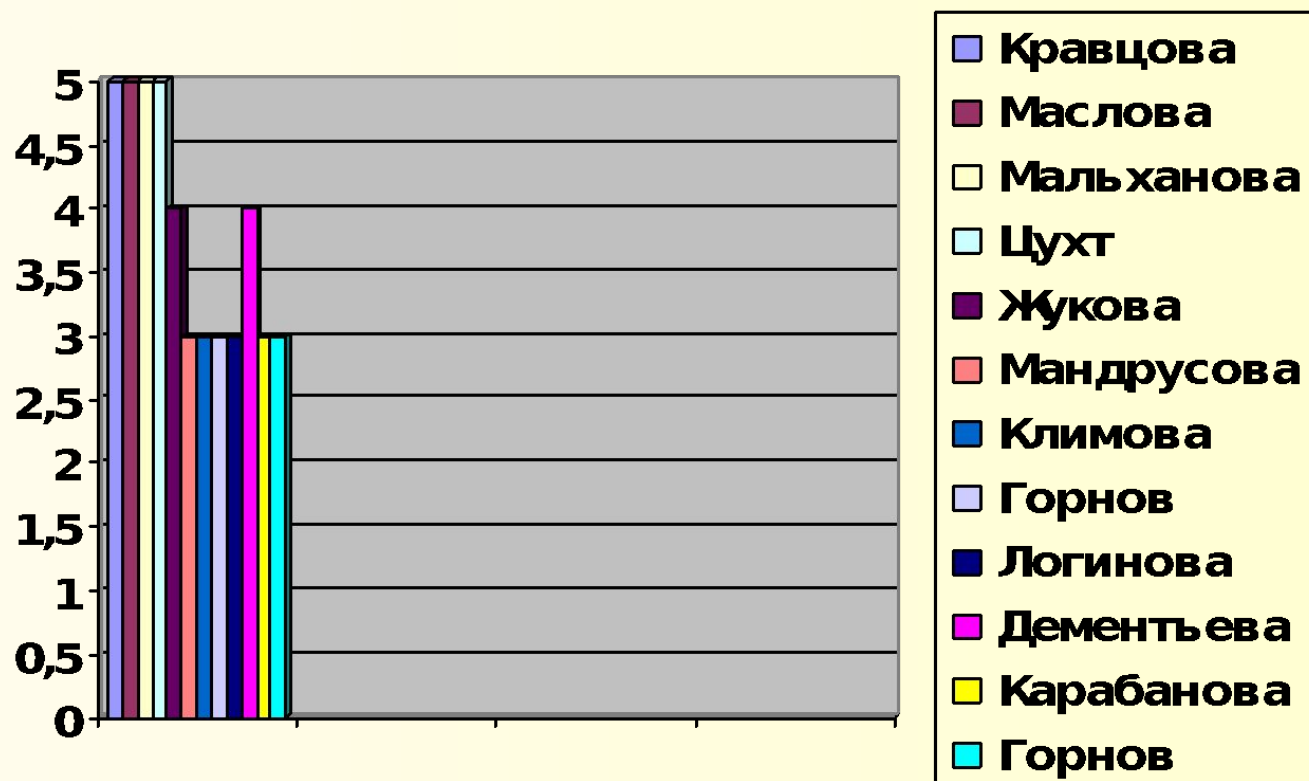


*В игре одновременно уживаются добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, использование игровых технологий на уроках истории отражает отношение между людьми, формирует у учащихся правила общественного поведения, повышает интерес к историческому прошлому, активизирует познавательную деятельность учащихся, повышает эффективность урока и качество знаний.*

**РЕЗУЛЬТАТЫ**  
**государственной итоговой аттестации по**  
**предмету**

| Предмет            | Клас<br>с | Количеств<br>о<br>учащихся | результат<br>ы       |
|--------------------|-----------|----------------------------|----------------------|
| Общество<br>знание | 9         | 3                          | 100%<br>успеваемость |
| История            | 9         | 4                          | 100%<br>успеваемость |
| Общество<br>знание | 11        | 4                          | 100%<br>успеваемость |
| История            | 11        | 1                          | 100%<br>успеваемость |

# РЕЗУЛЬТАТЫ государственной итоговой аттестации по предмету



Оценка «5» - 34 %

Оценка «4» - 16 %

Оценка «3» - 50 %

## Анкетирование учащихся

### «Изучение отношения учащихся к учебным предметам»

#### 1. Необходимые предметы.

##### Варианты ответов:

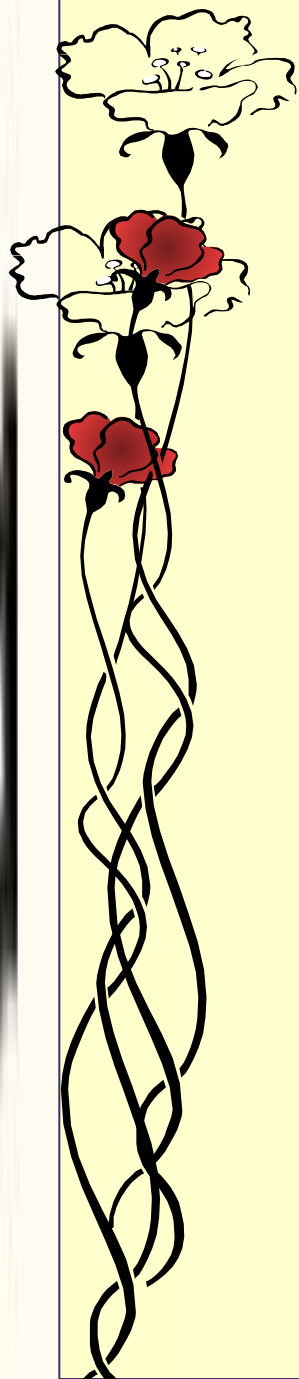
- Этот предмет пригодится для поступления в вуз.
- Этот предмет формирует полезные умения, которые пригодятся в жизни.
- Этот предмет учит разбираться в жизни.

Этот предмет развивает интеллект, расширяет кругозор.

#### 2. Интересные предметы.

##### Варианты ответов:

- Интересно узнавать о новых фактах, удивительных событиях.
- Интересно узнавать о жизни людей и их деятельности.
- Интересно выяснять причины событий.
- Интересно слушать объяснения учителя по этому предмету.
- Интересно самому находить дополнительные сведения, готовить сообщения, выступать с ними перед классом.
- Интересно, так как этот предмет дается мне легко.



*Конфуций писал:  
"Учитель и ученик растут  
вместе".*

*Игровые формы уроков  
позволяют расти как  
ученикам, так и учителю.*