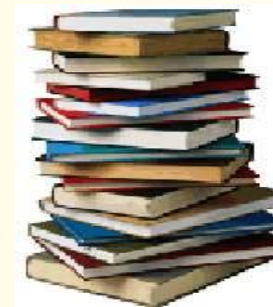
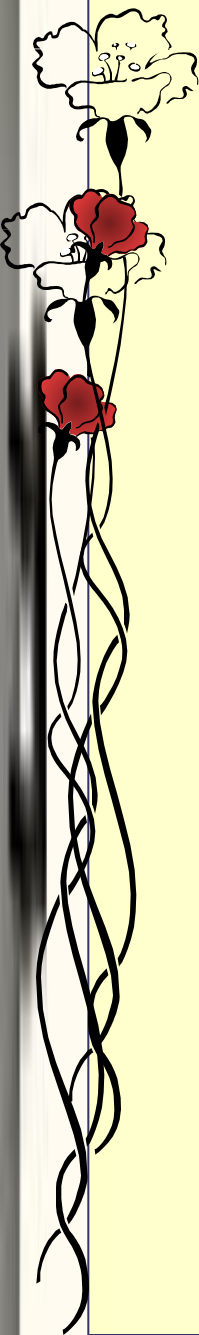


МОУ Базинская основная
общеобразовательная школа
«СКЦ»



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

р.п.Бутурлино
2011 учебный год

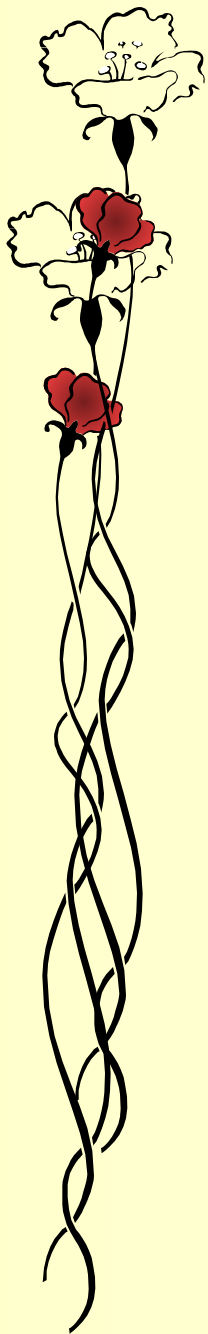


Основная идея:



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



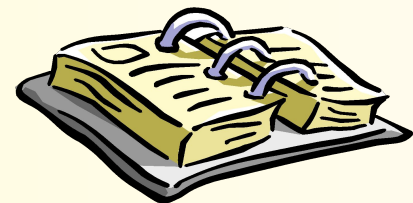
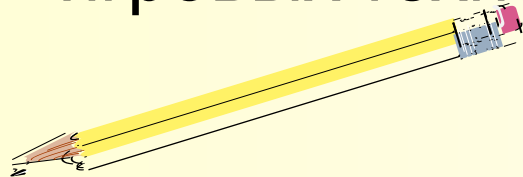
Изучение методической литературы



Актуальность темы.

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

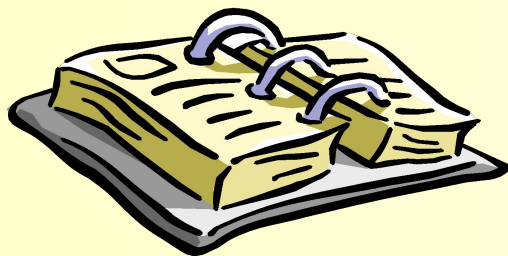
Необходимо создать такие условия, при которых стало бы возможным использование возможностей каждого ребёнка в условиях классно-урочной системы обучения. Решение этого вопроса — использование игровых технологий.



Использование игровых технологий :

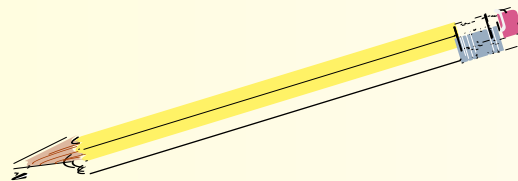
- Будет способствовать повышению качества знаний учащихся.
- Позволят сформировать коммуникативные компетенции у обучающихся.
- Сформирует интерес к предмету.



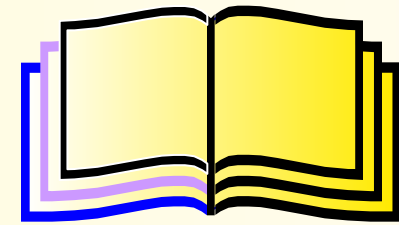


Новизна опыта

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:

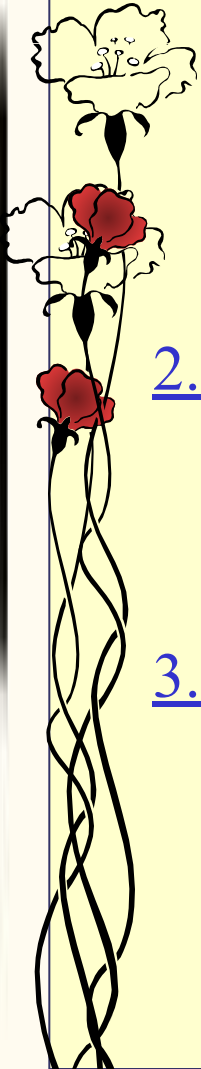
- способствовать более прочному усвоению учащимися учебного материала;
- способствовать расширению кругозора учащихся через использование дополнительных исторических источников.

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:

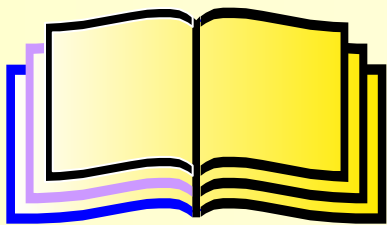
1) *Познавательных:*

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

2) *Социальных:*

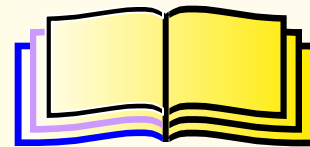
- формирование чувства долга, ответственности, понимания социальной значимости учения;
- позиционные мотивы: стремление занять определенную позицию в отношениях с окружающими, получить их одобрение;
- мотивы социального сотрудничества: ориентации на разные





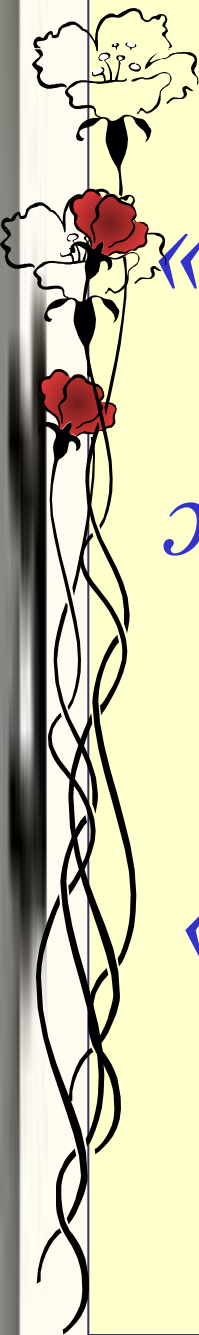
Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематичности их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

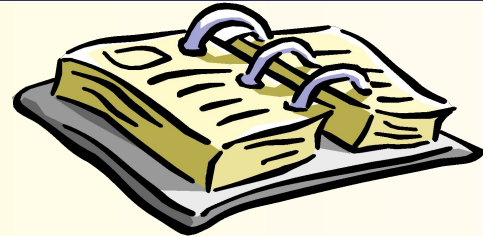




Ролевые уроки - игры:

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

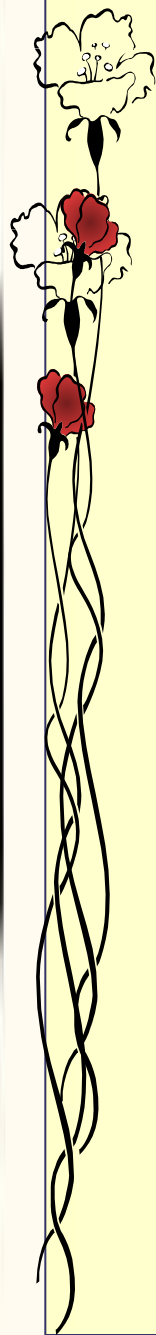


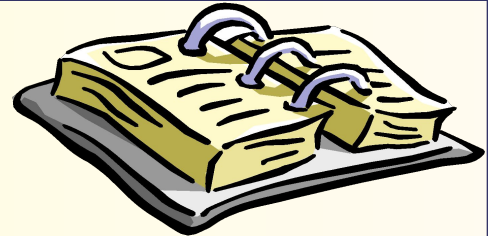


Игровые задания:

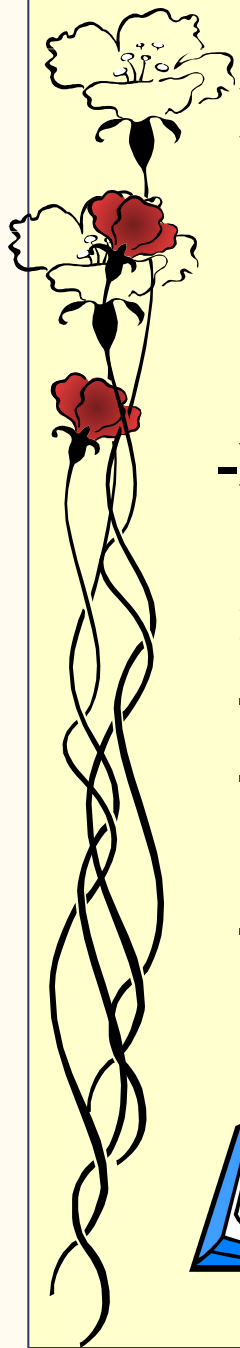
составление кроссвордов, викторин, головоломок, ребусов, шарад, криптограмм.

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





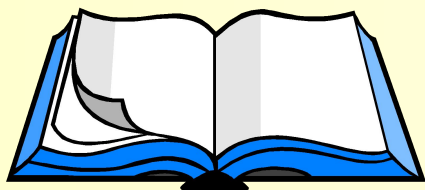
Игровые методы работы на уроке вызывают у школьников живой интерес к предмету, позволяют развивать индивидуальные способности каждого ученика, воспитывают их познавательную активность.



В современной школе игровая деятельность используется в следующих случаях:

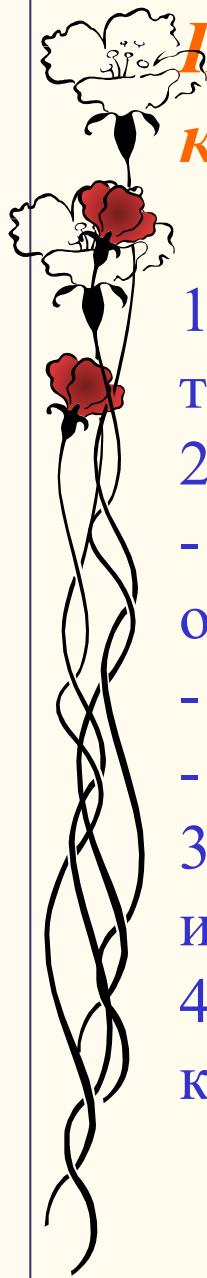


- В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- Как элемент более обширной технологии;
- В качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- Как технологии внеклассной работы.



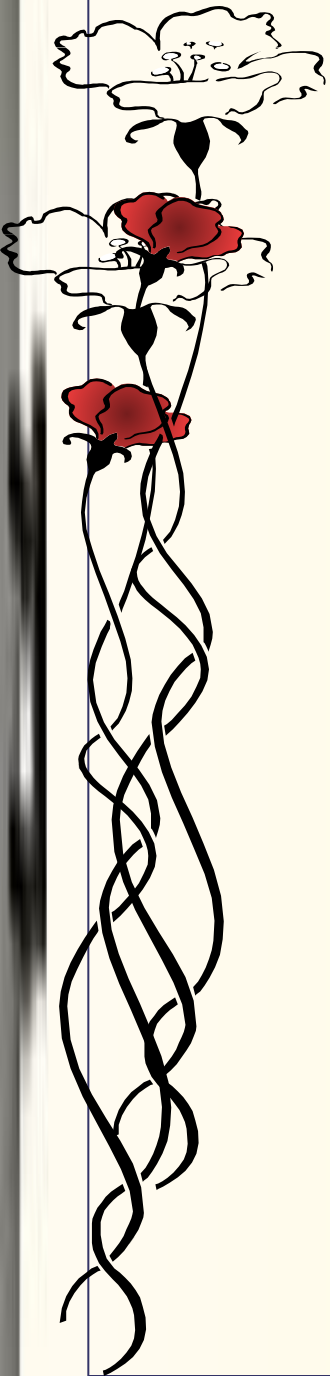


Педагогическая игра обладает чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью.



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.

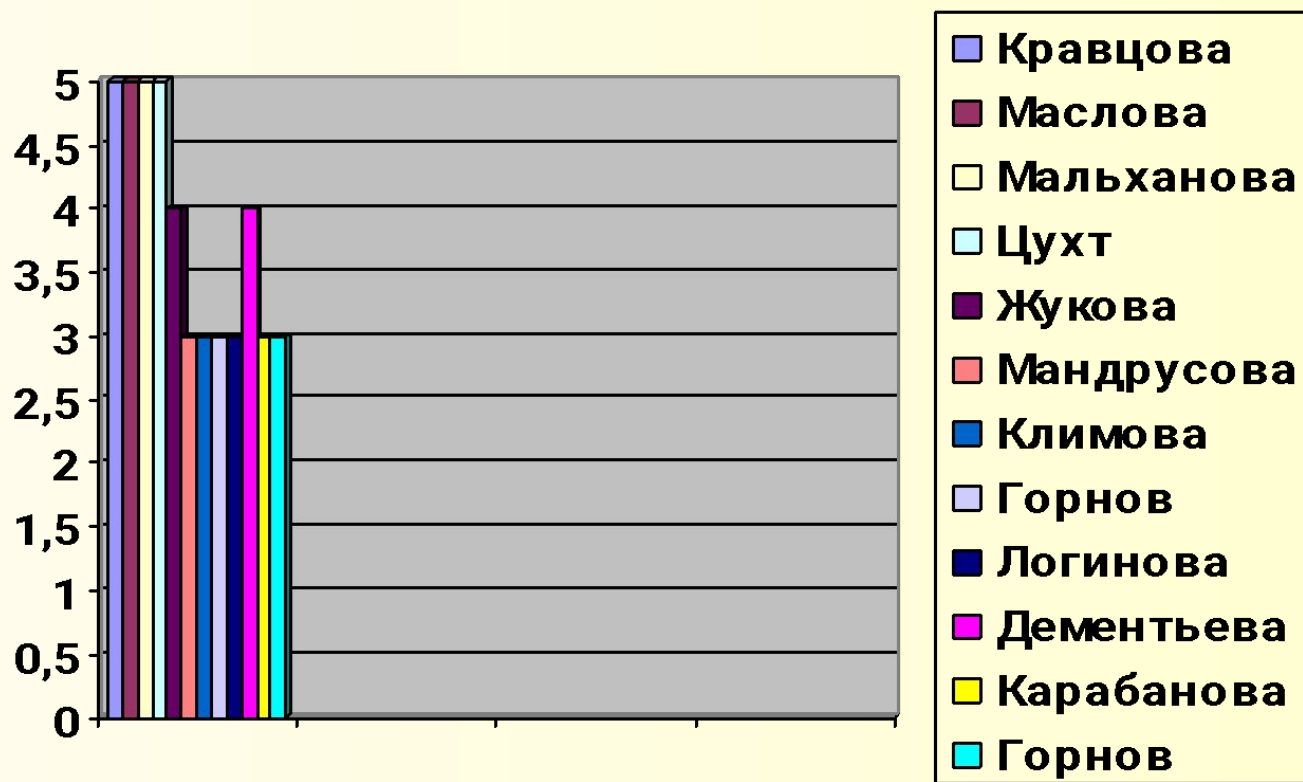


В игре одновременно уживаются добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, использование игровых технологий на уроках истории отражает отношение между людьми, формирует у учащихся правила общественного поведения, повышает интерес к историческому прошлому, активизирует познавательную деятельность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

РЕЗУЛЬТАТЫ
государственной итоговой аттестации по
предмету

Предмет	Клас с	Количеств о учащихся	результат ы
Общество знание	9	3	100% успеваемость
История	9	4	100% успеваемость
Общество знание	11	4	100% успеваемость
История	11	1	100% 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:

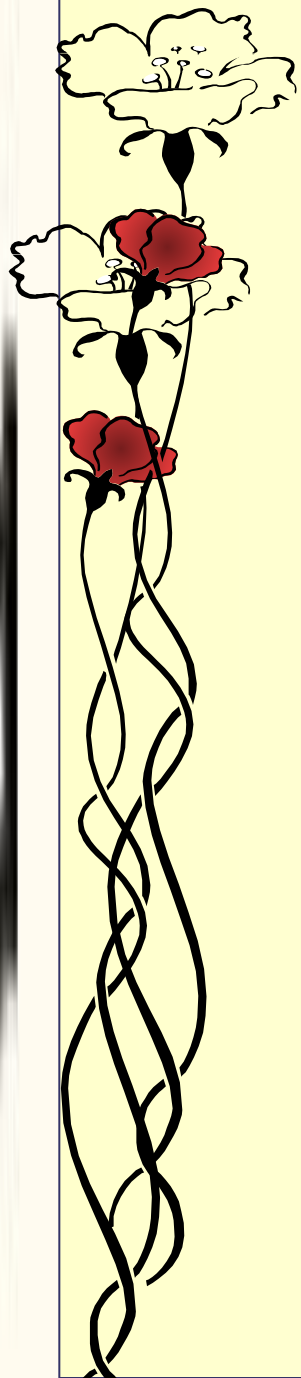
- Этот предмет пригодится для поступления в вуз.
- Этот предмет формирует полезные умения, которые пригодятся в жизни.
- Этот предмет учит разбираться в жизни.

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.*