

ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ НА УРОКАХ ИСТОРИИ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБУЧЕННОСТИ

**Учитель истории и обществознания
МАОУ МО Динской район СОШ №1
имени Туркина А.А.
Данилова Татьяна Степановна**



Примеры игровых приёмов:

Ролевая игра. Учащиеся принимают на себя роли исторических персонажей и симулируют различные события и диалоги.

«Исторический детектив». Учащимся предлагается анализировать факты и доказательства, чтобы разгадать историческую загадку или раскрыть тайну.

Игровые турниры, викторины и головоломки. Эти приёмы способствуют усвоению материала через активное участие учащихся и соревновательный момент.

Требования, которые педагогическая наука предъявляет к организации игр:

1. Игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельности учащихся.
2. Игра должна вызывать у учащихся положительные эмоции (веселое настроение, удовлетворение от удачного ответа). Поэтому, цель должна быть достижимой, а используемое на уроке оформление – красочным и разнообразным.
3. В игре обязателен элемент соревнования между командами или отдельными участниками, что приучает к четкому соблюдению установленных правил, активизирует деятельность.
4. Игра должна строиться с учетом возрастных особенностей учащихся.

КРИТЕРИИ ЭФФЕКТИВНОСТИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

1. Повышается интерес к предмету, результативность, самооценка
2. Вносят разнообразие и интерес в учебный процесс
3. В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление.
4. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой, запоминающейся.
5. В игре возможно вовлечение каждого ученика в активную работу, это форма, которая противостоит пассивному слушанию или чтению.

игра «Счастливым случаем» как элемент урока (закрепление новой темы)

ТЕМА: ДРЕВНЕЙШИЕ ЛЮДИ

На доске развешены карточки с буквами и отрывным стикером. Стикеры имеют значение накопительных бонусов: 10 стикеров (10 баллов) - оценка «5». Первый месяц учащимся можно пользоваться записями в тетради и даже учебником. У них должен появиться стимул слушать, записывать и запоминать. На одном из стикеров стоит знак «Счастливый случай» (2 балла)

Задание: какие вы узнали сегодня на уроке новые термины и дайте им пояснение. Написанная курсивом буква означает что там спряталось имя нарицательное, большая печатная буква - имя собственное.

р - рубило

д - дубинка

п-к - палка-копалка

о - охота

с - собирательство

п ч - первобытный человек

ВА - Восточная Африка***

«СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ» - УРОК ОБОБЩАЮЩЕГО ПОВТОРЕНИЯ ПО ТЕМЕ

ГЕЙМ 1. Вопросы команде

ГЕЙМ 2. О ком идет речь?

ГЕЙМ №3. Разгадай путанницу и объясни слово

(за термин - 1 балл, за объяснение - 2 балла, счастливый случай - под №1 - 5 баллов)

КАФОГСАР - саркофаг - гроб для мумии фараона

НСИКФС - сфинкс - фигура из камня с телом льва и головой человека

ГЕЙМ 4. Удали лишнее понятие (конкурс капитанов)

У капитанов в руках таблички номерами от 1 до 5. Во время ответа они молча одновременно поднимают табличку с номером неверного ответа. За каждый верный ответ - 1 балл. Счастливый случай строка №3 - 5 баллов

(1)АМОН - (2)ИСИДА - (3)ЗЕВС - (4)ОСИРИС - (5)НУТ

«СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ» - УРОК ОБОБЩАЮЩЕГО ПОВТОРЕНИЯ ПО ТЕМЕ

ГЕЙМ 5. Работа с контурной картой

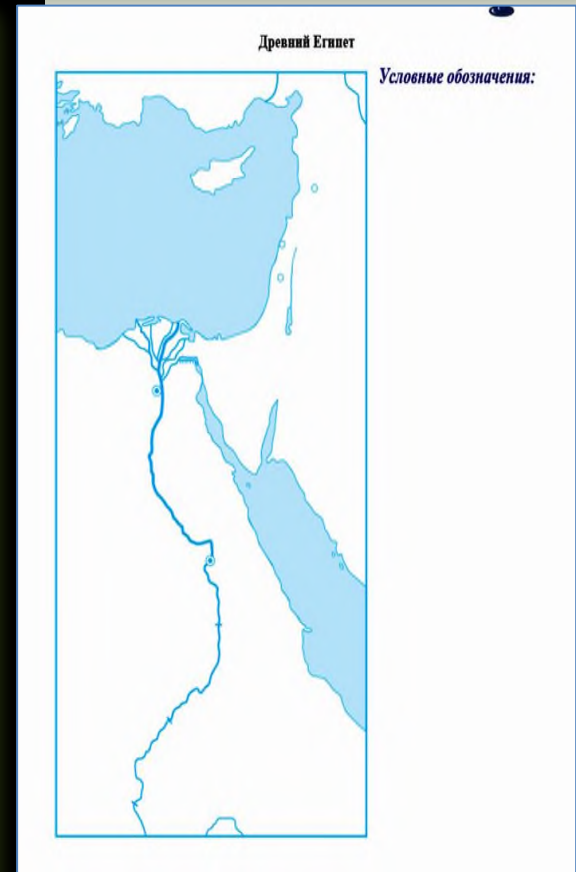
Карточку с контурной картой получает каждая команда. Работа в группе. За каждый верный ответ 1 балл, счастливый случай отмечен красным цветом - 5 баллов

Отметьте на карте цифрами:

- 1.Мемфис
- 2.1-й порог
- 3.Дельту Нила
- 4.Средиземное море
- 5.Красное море

Отметьте на карте условными обозначениями:

Древний Египет, район пирамид и оазисы



«СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ» - УРОК ОБОБЩАЮЩЕГО ПОВТОРЕНИЯ ПО ТЕМЕ

ГЕЙМ 6: «Да» или «Нет»

Если останется время, можно провести конкурс капитанов, у которых в руках карточки «ДА» и «НЕТ». Вместо ответа они поднимают карточку. За каждый верный ответ команда получает 1 балл. Счастливый случай под №3.

1. Среди финикийских городов особенно выделялись Библ, Тир, Сидон (ДА)
2. Финикийцы изобрели алфавит, в котором было 10 гласных букв (НЕТ)

ГЕЙМ 7: Где это было?

Команда обсуждает 1 минуту и капитан даёт ответ (карточки разыгрываются между капитанами)

Прочтите список событий (явлений, процессов) и назовите событие (явление, процесс), которое относится к Персидской державе. *Строительство пирамиды фараона Хеопса, строительство Царской дороги, строительство городов из глины, изобретение алфавита, Марафонская битва.*

Используя знания по истории, расскажите об этом событии (явлении, процессе). Ваш рассказ должен содержать не менее двух исторических фактов.