

*Использование игровых технологий  
на уроках как средство активизации  
познавательной деятельности  
учащихся.*

---

---

**“Человеческая культура возникла  
И развертывается в игре, как игра”**  
*И. Хейзинга*

Йóхан Хёйзинга — нидерландский исследователь культуры начала XX века, который прославился благодаря своему трактату *Homo Ludens* («Человек играющий»)

# Игра...

---

Игры были созданы для детей дошкольного возраста.

Впервые их ввели Ф. Фребель и М. Монтессори.

Постепенно игры стали проникать в начальную школу, а затем и в среднее звено.

В наше время игры имеют место даже в старшей школе и за её рамками (ВУЗы, академии и т.д.)

# Игра...

---

**Игра** - активный вид деятельности, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление ученика личностно-оценочным поведением.

# Игра...

---

**Игра**-это естественная форма обучения, поэтому учитель организуя игру, исходит из естественных потребностей детей.

В процессе игры осуществляется баланс между ребенком и взрослым человеком.

В игре дети создают собственную реальность, творят свой мир.

# Посмотрим на учащихся сегодня:

– низкая мотивация учения;

---

– нет активности обучения;

– нет потребности, усваивать знания и умения;

– невысокий процент качества полученных знаний;

– потерянные нравственные ценности общества;

– в подростковом возрасте наблюдается стремление к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр;

– новые современные технологии, которые не всегда влияют положительно на подростка.

# Игра выполняет следующие целевые ориентации:

- 1) **Дидактическую.** Расширяет кругозор, активизирует познавательную деятельность, формирует необходимые умения и навыки, способствует усвоению учебного материала, позволяет быстро проверить результат.
- 2) **Развивающую.** Способствует развитию внимания, памяти, речи, мышления, умению сопоставлять, находить аналогии, принимать оптимальное решение. Активизируется развитие мотивационной направленности учебной деятельности, творческих способностей, фантазии, воображения.
- 3) **Воспитательную.** Формируются нравственные, эстетические позиции, мировоззренческие установки. Воспитывается чувство коллективизма. Развиваются навыки коммуникативности, толерантности.

# Использование игр помогает решать следующие задачи:

---

Развитие познавательного интереса;

Глубокое усвоение материала даже слабоуспевающими учащимися;

Активация познавательной деятельности;

Создание условий для самовыражения личности;

Повышение творческого потенциала учащихся;

Разнообразие учебной деятельности;

Развитие навыков коммуникации, чувство коллективизма, отношений доброжелательности.



# Функции игровой деятельности

---

1. Развлекательная
2. Коммуникативная
3. Самореализация
4. Игротерапевтическая
5. Диагностическая
6. Межнациональные коммуникации
7. Социализация

# Классификация игр:

---



# Классификация по структурным элементам урока

---

- 1. игры для изучения нового материала;**
- 2. игры для закрепления;**
- 3. игры для проверки знаний;**
- 4. обучающие игры;**
- 5. релаксационные игры-паузы.**

# Структура организации игры:

## 1. Выбор игры

---

## 2. Подготовка игры

- а) предварительная подготовка учащихся к игре (не всегда)
- б) подготовка непосредственно перед игрой (должна быть направлена на создание эмоционального игрового настроения)

## 3. Введение в игру

- а) предложение игры детям
- б) объяснение правил игры
- в) выбор участников игры

# Структура организации игры:

## 4. Ход игры

---

Чем интересны и занимательней игра, тем больший развивающий, образовательный и воспитательный результаты могут быть достигнуты.

- а) начало игры (уточнение нюансов)
- б) развитие (кульминация)
- в) заключение (важно вовремя поставить точку)

## 5. Подведение итогов.

## 6. Оценка и поощрение школьников

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

# Подведение итогов.

---

## Подведение итогов игры

### включает в себя :

**дидактический результат (что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились)**

**игровой результат (кто оказался лучшим, и что помогло ему достичь победы).**

# Оценка и поощрение ШКОЛЬНИКОВ

---

**Сложный момент объявления результатов соревнования и выставление оценок.**

**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. И, конечно, всем должно быть предельно ясно, что команды, которые получили призовые места, действительно были сильнее.**



## Анализ игры

### Карта самоконтроля учащегося.

1. Момент урока, вызвавший интерес?
2. Что не понравилось на уроке?
3. Моя активность по 10 бальной шкале.
4. Предложения.

Или можно предложить детям поднять таблички с тем выражением лица, которое подходит к их оценке урока.

---



равнодушие



Не справился, было  
трудно



Не понравился



Очень  
понравился



понравился

# Рекомендации....

---

**Учитывать возрастные особенности.**

**Стараться вовлечь в игру всех детей без исключения.**

**Не проводить специальной подготовки, репетиций, не требовать от детей заучивания текста.**



# Элемент игры...

---

Желательно вводить хотя бы элемент игры, что разнообразит урок истории и поможет детям проснуться, встрепенуться, оживлённо обсудить поставленную проблему.

*Предлагаю несколько вариантов игр, которые использую в своей педагогической практике...*

# Игры для проверки знаний.

---

Для работы с терминами использую игру с правилами **«Переводчик»**.

Некоторые определения усваиваются с трудом из-за сложности научного языка. Школьники зазубривают, не понимая их смысла.

В данной игре детям предлагается сказать историческую фразу другими словами, перевести с «научного» языка на «доступный».

**Еще один вариант игры:** учащиеся работают в парах – один называет понятие, другой дает определение, т.е. переводит.

---

## **«Рестаурация»**

**В этой игре сочетается методический прием конспективного изложения с подготовкой учащихся к умению создавать конспект и работать с ним.**

**Учитель предваряет игру примерно следующим образом: «Представьте себе, что вы — работники архива и нашли древние листы, местами почерневшие от сырости; чернила во многих местах размылись или выцвели. Вам надо восстановить текст».**

## Игры для изучения нового материала

Игра **«Три предложения»** используется при изложении устного материала. Учащимся необходимо 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.

# Игры для изучения нового материала

---

## **«Древо познания»**

**Учащиеся учатся ставить вопросы к изученному материалу.**

**На уроке, когда изучается новый материал, ученикам даётся задание: по ходу объяснения или работы с текстом записать на листочках 5 различных вопросов и заданий к нему. После изучения материала листочки сдаются.**

**Наиболее интересные вопросы прикрепляются к «древу познания» (нарисовано на ватмане в виде обычного дерева, на ветках которого сделаны прорези со вставленными скрепками).**

**На следующем уроке, при проверке знаний, ученики снимают листочки, читают вопрос и отвечают на него.**



# Игры для изучения нового материала

---

## **Чистая доска**

**Заранее учитель пишет на доске план урока.**

**После объяснения одного пункта учитель стирает этот пункт с доски.**

**До закрепления урока доска должна быть чистой.**

**Учащиеся по памяти воспроизводят план урока.**

# Игры для закрепления.

---

## **«Найди ошибки»**

Учащимся предлагается текст, в котором допущены фактические ошибки. Ребята должны найти эти ошибки.

# Игры для закрепления.

---

## **«Снежный ком»**

**В игре принимают участие несколько человек, которые выходят к доске и строятся в одну линию.**

**Первый ученик называет одно слово, словосочетание, относящееся к изученной теме.**

**Второй ученик называет первое слово, словосочетание и добавляет свое.**

**Если участник игры ошибается или делает длинную паузу, то он выходит из игры и садится на своё место. Победителем оказывается тот, кто останется последним и скажет правильно всю получившуюся цепочку.**

# Подводим итоги...

---

**В целом, подводя некоторый итог использование игры на уроках истории, можно выделить положительные и отрицательные моменты:**

# Подводим итоги...

---

## **Отрицательные:**

**игра для преподавателя – большая нагрузка, подготовка к игровому уроку требует гораздо больше времени, чем к традиционному.**

**эмоциональное состояние преподавателя должно соответствовать той деятельности, в которой он участвует.**

**преподаватель играет многоплановую роль.**

# Подводим итоги...

---

## **Положительные:**

**повышается интерес к истории**

**заметно повышается успеваемость по предмету**

**ответы становятся более глубокими, продуманными, практически всегда высказывается личная точка зрения учащегося**

**изменяется микроклимат на уроке, появляется взаимопонимание.**

# Подводим итоги...

---

**Однако абсолютизировать игровой метод не стоит, так как он хорош лишь при разумном пропорциональном сочетании с традиционными уроками.**