

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение –
«Средняя общеобразовательная школа № 18»

Обобщение педагогического опыта
учителя истории и обществознания
высшей квалификационной категории
Лозяной Людмилы Владимировны

*Игровые технологии как способ активизации
познавательной деятельности учащихся на уроках
истории и обществознания.*

Муром 2018

Содержание

- I. Условия возникновения и становления опыта.
- II. Актуальность и перспективность опыта.
- III. Ведущая идея опыта.
- IV. Новизна опыта.
- V. Теоретическая база опыта.
- VI. Технология опыта.
- VII. Результативность.
- VIII. Адресная направленность.
- IX. Литература.
- X. Приложение.

I. Условия возникновения и становления опыта.

«Без игры не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

В.А.Сухомлинский

Сегодня в педагогике разумно сочетаются традиции и новаторство. Обновление содержания образования закреплено концепцией о его модернизации, Федеральными государственными образовательными стандартами, программой развития школы и новыми технологиями обучения. Но обучающиеся с одной стороны меняются, согласно веяниям времени, с другой стороны, продолжают оставаться детьми, которые любят играть в игры. Игра – это вид деятельности, где ребенок может проявлять себя в разных позициях: просто участник, активный участник, ведущий, организатор, инициатор игры. Игровая деятельность на уроках способствует повышению заинтересованности предметом и облегчает усвоение технических вопросов. С другой стороны, игра является основным видом деятельности ребенка и одновременно главным средством и условием интеллектуального развития ученика, поскольку, прежде чем научиться осознавать суть причинно-следственных связей, человек должен пройти в детстве период умственных упражнений, которые и повлияют на становление собственного видения предметов и явлений.

Школа, где я работаю, с 2017 года открыла гимназические классы и уже не первый год выпускает из своих стен классы гуманитарного направления. И в тех и в других типах классов усилены предметы гуманитарного профиля: история, обществознание, литература. Моя задача как преподавателя, повысить познавательную активность учащихся, с мотивировать детей на углубленное изучение истории и обществознания. Способы могут быть разными, но один из самых старых и надежных – игра, так почему не использовать именно его. Практически все кабинеты в школе оснащены компьютерами

ми, ноутбуками, телевизорами, есть выход в интернет, на уроках в гимназических классах применяются планшеты.

Также наша школа, является региональной инновационной площадкой по теме: «Технология разработки и реализации ЦОР в условиях внедрения ФГОС». Входя в состав творческой группы, мы с учителями познакомились с технологией геймификации. Данный термин появился в 2003 году, но стал широко употребляться только в 2010 году. Геймификация– это применение игровых подходов для неигровых процессов с целью повышения вовлечённости участников в решение образовательных задач. Цель данной технологии - вовлечь ученика в учебу так же, как компьютерная игра увлекает игрока, подразумевает создание «такой системы, в которой успешность игры участника зависит от его навыков и знаний, которые можно перенести в реальный мир».

Являясь участником творческой группы педагогов, в рамках деятельности инновационной площадки написала несколько методических разработок, которые были оценены и опубликованы:

2014 год – всероссийский конкурс «Век живи, век учись» лучшее в преподавании краеведения, диплом 2 степени. «Владимирский калейдоскоп» Игра в форме телевизионной интеллектуально передачи «Своя игра»

2016 год - Публикация в сборнике XI ярмарки педагогических идей «Использование современных образовательных технологий. Инновации и опыт» - «Использование приемов геймификации на уроках истории и обществознания».

2016 год - Публикация в сборнике ВИРО имени Л.И. Новиковой «Геймификация в образовании» статья «Элементы геймификации на уроке истории» (на примере курса «История Древнего мира» в 5 классе).

2017 год - региональный конкурс «Геймификация в образовании», диплом за 5 место. Методическая разработка по теме:«Первые князья»(Практикум).

II. Актуальность и перспективность опыта.

Игра - путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить".

(М. Горький)

Предлагаемый опыт актуален, так как соответствует требованиям современного образования. В концепции Федеральной целевой программы развития образования на 2016-2020гг. прописано, что решение приоритетных задач социально-экономического развития невозможно обеспечить в полной мере без реализации инновационных проектов по разработке и созданию новых моделей, развитию и совершенствованию существующих моделей, механизмов, образовательных программ, технических средств и технологий в области образования и молодежной политики¹.

Российское общество переживает период становления новой системы образования, которая характеризуется существенными изменениями в педагогической теории и практике. Современная стратегия развития российского образования предусматривает формирование высококонравленной, образованной, успешно социализирующейся личности. Жизнь диктует необходимость смены приоритетов с усвоения готовых знаний в ходе классных занятий на самостоятельную активную познавательную деятельность каждого ученика с учетом его особенностей и возможностей.

Следовательно, поиск новых форм и приемов обучения в наше время явление не только закономерное, но и необходимое.

В школе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результаты учебного труда. Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения. Игра имеет такое же большое значение в жизни ребенка, как работа в жизни взрослого. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой.

¹ Концепция Федеральной целевой программы развития образования на 2016-2020гг <http://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/70736882/>

А на самом деле она требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности.

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: воспроизводство – преобразование – поиск – творчество. Исходя из этого, можно сказать, что технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

III. Ведущая идея опыта.

Игра — высшая форма исследования.

(Альберт Эйнштейн)

В чем заключена целесообразность игровых технологий? В формировании коммуникабельности и психологической устойчивости к отрицательному результату - игру можно повторить (переиграть) и выиграть. Что развивает игра? Интерес, любознательность, скорость мышления и быстроту реакции, дух соревнования, сотворчества, соучастия. Что дает игра? Радость в процессе обучения, хорошее настроение, позитивизм.

Если для ученика цель – непосредственно в самой игре, то для педагога, организующего игру, есть более важная цель - развитие детей, эффективное усвоение ими определенных знаний, формирование у учеников необходимых умений и выработка тех или иных личностных качеств.

Реализация данной идеи возможна при совокупности следующих педагогических условий:

- Вовлечение каждого учащегося в активную работу противостоит пассивному слушанию или чтению. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна оживить самую сухую информацию, сделать её яркой и запоминающейся. Порой, в процессе игры некоторых детей узнаешь с другой стороны, раскрываются скрытые таланты, застенчивые дети проявляют незаурядные способности, пассивный ребёнок способен выполнить такой

объем работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

- Так как современные дети энергичны и подвижны и порой невозможно заставить их «тихо посидеть» в течение всего урока, важно направить всю их неисчерпаемую энергию в нужное русло, совместив «полезное с приятным».

- «С помощью игровых технологий у детей развивается умение работать в группе, и победа зависит от личных усилий каждого. Достаточно часто это требует от ученика преодоления собственной застенчивости и нерешительности, неверия в свои силы²». Таким образом, реализуется принцип развития, который выражается не только в развитии интеллекта, но и в обогащении эмоциональной сферы и становлении волевых качеств личности, формировании адекватной самооценки.

- Внедрение в игру интерактивных информационных технологий позволяет ребенку выбрать собственную роль в процессе игры, а также дает ему возможность повысить свой игровой статус, а соответственно и самооценку. Также используя виртуальный аспект игры, учитель вовлекает учащихся в мир, который им знаком по компьютерным играм и дети очень быстро адаптируются в таких условиях. Соответственно, чувствуя себя свободно, они повышают свои мотивационные навыки на уроке.

- Внедрение в урок элементов информационно– коммуникационных технологий с помощью интернет сервисов «ThingLink», «Google», социальные сети «Facebook» и «ВКонтакте» повышает степень заинтересованности обучающихся, делает их первооткрывателями – исследователями.

- А также любую игру можно переиграть, что дает возможность даже слабо успевающему ученику достичь поставленных целей.

²Игры на уроке истории, Методическое пособие для учителя, Борзова Л.П., 2003

IV. Новизна опыта.

Новизна опыта состоит в том, что большинство разработанных игр, создано с использованием интернет-сервисов, разработаны виртуальные игровые плакаты, при использовании которых учащиеся получают доступ к информации, позволяющей перейти с уровня на уровень. В опыте содержатся примеры использования технологии геймификации с помощью интернет сервисов «ThingLink», «Google» и социальных сетей «Facebook» и «ВКонтакте». LearningApps.org делает дидактические игры интерактивными и позволяет учащимся играть в них даже находясь дома.

В школе, где я работаю, при проведении предметных недель и тематических внеклассных мероприятий широко используется методика погружения, которая позволяет реализовать принцип интерактивности– приобретение опыта личного соприкосновения с реальной историей и культурой на основе усвоения общечеловеческих нравственных норм и ценностей через предметный мир. Учащиеся школы с помощью различных технологий погружаются в предмет или культурную эпоху, переживая все это в реальном времени. Они рисуют, ставят мини-спектакли, играют в игры, разгадывают квесты и др.

V. Теоретическая база опыта.

Весь материальный мир пронизан игровыми процессами. Вспомним слова У. Шекспира «Весь мир театр, все люди в нем актеры, и каждый не одну играет роль....».

Многие учёные занимались в своих трудах описанием «игровых технологий». Кто то пытался дать точное определение термину «игра», кто то анализировал функции игры, но все они единолично высказывались, что игра – это один из важнейших факторов формирования личности. Проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д.Ушинский, П.П.Блонский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин, в зарубежной — З.Фрейд, Ж.Пиаже и другие. В их трудах, исследована и обоснована роль игры в онтогенезе личности,

в развитии основных психических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности, наконец, в процессах социализации — в усвоении и использовании человеком общественного опыта.

Исследователи детства — М.Мид, де Моз отмечают, что игры детей примитивных культур, как правило — имитация профессиональных действий взрослых. Дети возятся с маленькими луками, горшочками, строят маленькие домики и т.д. Даже и сейчас, когда детская игра изменилась не только по атрибутам, но и по сущности, многие детские игрушки воспроизводят рабочие инструменты взрослых — лопатки, ведерки и т.д.

Л.С. Выготский еще в 20-х годах прошлого столетия обратил внимание на изменение содержания и динамики детской игры. Одна из глав этой книги Л.С. Выготского «Педагогическая психология» содержит исследование педагогического значения игры. «...уже давно обнаружено, — пишет Л.С. Выготский, — что игра не представляет из себя чего-либо случайного, она неизменно возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет неустранимую и естественную особенность человеческой природы. Игры организуют высшие формы поведения, бывают связаны с разрешением довольно сложных задач поведения, требуют от играющего напряжения, сметливости и находчивости, совместного и комбинированного действия самых разных способностей и сил.

В учебнике «Психология», автором которого является В.А. Крутецкий, читаем: «Лучший способ организовать внимание подростка связан с умением так организовать учебную деятельность, чтобы у ученика не было ни времени, ни желания, ни возможности отвлекаться на длительное время. Интересное дело, интересный урок способны захватить подростка, и он с увлечением работает весьма продолжительное время, не отвлекаясь. Активная познавательная деятельность — вот что делает урок интересным для подростка, вот что само по себе способствует организации его внимания».

«Человеческие» игры, по мнению большинства исследователей, выполняют тренировочную функцию в процессе онтогенеза. Самое распро-

страненное мнение о функции игры как о тренировке навыков «взрослых» действий. Именно об этом пишет А.Н.Леонтьев в работе «Психологические основы игры».

В.Н.Дружинин считает, что основная функция интеллекта — это создание прогностических моделей, построение возможных вариантов будущего. Тогда игра (создание вероятных миров и действия с ними) — это одно из проявлений интеллекта, его неотъемлемое свойство. Это свойство не зависит от возраста, просто «порождение моделей мира» взрослыми называется иначе — искусством, философией. И чем интеллектуальнее человек, тем более он должен быть склонен к игре.

Игра настолько уникальное явление бытия, что она просто не могла не быть использована в различных сферах деятельности человечества, в том числе и в педагогической. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития. Г.К.Селевко отмечает: «В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.

На разных этапах образования используются разные формы игры. Так, например, для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр. Особенности игры в старшем

школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Игровые технологии выполняют множество функций, с помощью которых могут быть удовлетворены потребности любого возраста обучающихся. Д.Б. Эльконин выделял следующие функции:

Функция социализации. Игра — есть сильнейшее средство включения ребенка в систему общественных отношений, усвоения им богатств культуры.

Функция межнациональной коммуникации. Игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей.

Функция самореализации ребенка в игре как «полигоне человеческой практики. Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой — выявить недостатки опыта.

Коммуникативная функция игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра — деятельность коммуникативная, позволяющая ребенку войти в реальный контекст человеческих коммуникаций.

Диагностическая функция игры предоставляет возможность как педагогу диагностировать различные проявления ребенка, так и является «полем самовыражения», в котором ребенок проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражает и самоутверждает себя.

Терапевтическая функция игры заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении, учении.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Г.К.Селевко предлагает классифицировать педагогические игры по нескольким принципам:

1. Деление игр по виду деятельности на двигательные, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические.
2. По характеру педагогического процесса: обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие;
3. По характеру игровой методики педагогические игры делятся на: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации.
4. По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.
5. По игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии: различают игры с предметами и без них, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, с различными средствами передвижения.

VI. Технология опыта.

*"Идеальное управление - когда управления нет,
а его функции выполняются.
Каждый знает, что ему делать.
И каждый делает, потому что хочет этого сам".
Анатолий Гин*

Работу над опытом начала уже давно. Практически с первых дней моей профессиональной деятельности слышу от детей фразу: «А давайте поиграем?». Именно это и заставило меня задуматься, можно ли включить в преподавание элемент игры. Стала изучать соответствующую литературу, некоторые элементы пробовала применять на практике. И сделала для себя вывод, что действительно игра позволяет активизировать учебный процесс, заинтересовывает учащихся и повышает их мотивацию. Не вдаваясь в глубину вопроса, можно сказать, что играть, это же легко. Вся легкость заканчивается уже в самом начале. Ведь нужно продумать тип игры, мотивацию к игре, уровни сложности, чтобы были интересны всем и многие другие моменты. Форма исторических игр весьма разнообразна. Выбор формы зависит от многих обстоятельств: возрастных особенностей учащихся, уровня их подготов-

ки, информированности, каких-то психологических особенностей, контакта учителя с учениками и т.д.

Отсюда вытекает основная цель опыта - формирование целостной системы педагогических средств, направленных на активизацию познавательных способностей учащихся на уроках истории и обществознания через использование современных игровых технологий.

Использование игровых технологий на уроках истории и обществознания позволяет решать следующие задачи:

Образовательные:

- Способствуют прочному усвоению учебного материала и расширению кругозора учащихся через использование дополнительных источников.

Развивающие:

- Развивают у учащихся творческое мышление, воображение, логическое мышление, память и способствуют практическому применению умений и навыков, полученных на уроке.

Воспитательные:

- Воспитывают нравственные взгляды и убеждения, сплачивают коллектив.
- Способствуют воспитанию саморазвивающейся личности.

На протяжении педагогической деятельности мною были разработаны разнообразные формы игр. Если ранее они больше напоминали викторины, то в последнее время благодаря развитию коммуникационных технологий, игры стали интерактивными с использованием различных интернет сервисов и ресурсов. Наша школа является региональной инновационной площадкой по теме: «Технология разработки и реализации ЦОР в условиях внедрения ФГОС». Входя в состав творческой группы, мы с учителями познакомились с технологией геймификации. В этом направлении я разработала несколько игр, используя данную технологию. Также в нашей школе широко используется технология погружения, которая также позволяет вовлечь учащихся в учебный и внеурочный процесс с помощью создания различных игр.

Я преподаю историю и обществознание с 5 по 11 класс. Это позволяет проследить рост мотивации учащихся. Так, например, при изучении темы «Предыстория человечества. Первобытный период» учащимся было предложено начать изучать данную тему, играя роль древнейшего человека. На протяжении 6 уроков, ученики, выполняя различные задания, постепенно поднимались на новые уровни развития человека. К концу изучения этой темы ребята могли достичь 6 уровня и стать Вождем или Старейшиной племени. Каждый уровень сопровождался специальной эмблемой. Те, кто не справился с заданием сразу, могли решить его заново, что явилось мотивацией даже для слабоуспевающих учеников. (Приложение 1). Чтобы отследить движение учащихся была составлена таблица достижений, которая заполнялась на каждом уроке.

При изучении темы «Военные походы фараонов» использовалась технология сторителлинга, которая переводится как рассказывание историй. Ученики на уроке были разделены на несколько групп. Каждая группа получила задание составить рассказ об участии в военном походе от лица фараона, военачальника, простого пехотинца, колесничего и раба. Задача детей состояла в том, чтобы их рассказ получился интересным, понятным для окружающих, эмоциональным и имел точку зрения автора. Также ученикам было предложено на листе А3 зарисовать этапы повествования рассказа. В результате урок получился живым и интересным, 100% учащихся легко усвоили новый материал.

Для проверки домашнего задания или на заключительном уроке любой темы возможно проведение игры «Историческая азбука». Ученики делятся на мини-группы по 2-4 человека, каждая из которых должна написать слова на заданную букву. Это могут быть названия, имена, термины и др. Например, при изучении Древнего Египта класс был разделен на 3 ряда по 5 групп в каждом ряду. Дано было задание составить слова на буквы «Н», «П», «М», «Т». Ученики активно выполнили задание, вспомнили города, термины, имена фараонов и богов, предметы культуры и многое другое.

Нравится учащимся 5 и 6 классов ставить небольшие сценки на тему урока. Изучая некоторые темы, например, поэмы Гомера «Илиада» и «Одиссея» ребята с удовольствием инсценирует некоторые истории.

В старших классах мотивацию учеников также необходимо поддерживать и мною был разработан комплекс уроков на тему «Первые князья». Также как в 5 классе ученики, выполняя соответствующие задания, могли подняться на более высокий социальный уровень. Социальные статусы приравнивались к княжеской дружине, от ополченца до Верховного воеводы. Практикум является виртуальным. На портале Thinglink размещен интерактивный плакат-схема с портретами первых князей. К каждому портрету прикреплены ссылки на различные интернет источники. <https://www.thinglink.com/scene/892787845373100035> (Приложение 2). Учащиеся могли выполнить работу в классе как индивидуально, так и, работая в группах, либо пройдя по ссылке, могли выполнить все задания дома. По ходу выполнения заданий с помощью социальной сети ВК ученики присылали сообщение и получали следующее задание. Данная разработка может использоваться и на уроках в 6 классе, а также как элективный курс в рамках подготовки к ОГЭ и ЕГЭ.

На уроках истории зачастую использую игру Историческое лото, но создаю его с помощью интернет сервиса <https://learningapps.org/myapps.php>

Так как в школе работает wi-fi, то учащиеся могут поиграть с помощью своих телефонов или планшетов. А при желании отработать эти же вопросы и дома.

На уроках обществознания игра также помогает активизировать учащихся. Я использую игру «1000 и 1 образ». Игроки должны объяснить обществоведческий термин или словосочетание с помощью рисунка, рассказа или представления через жесты. Участник игры выбирает карточку, на которой будет указана форма объяснения термина. Ведущий определяется с помощью жребия, в дальнейшем эта роль переходит от одного игрока к другому по очереди. Каждый игрок должен успеть объяснить термин в течении 1 мину-

ты. если термин угадывают, то игрок-ведущий и игрок, отгадавший термин, зарабатывают призовые баллы, и т.д. до окончания игры, когда определяется победитель. Игра «Тысяча и один образ» может проводиться на этапе закрепления пройденного материала, а также в рамках подготовки к ОГЭ или ЕГЭ по обществознанию. Данная игра проводилась мной неоднократно и ученикам она очень нравится, так как позволяет в более простой форме усвоить обществоведческие термины. (Приложение 3).

Также на обществознании можно использовать ролевую игру. Класс превращается в жителей социально-правового города. В начале учебной недели или четверти, в зависимости от количества часов, учащиеся класса вытягивают для себя сферу общественной деятельности: экономика, политика, право, социальная сфера и др. (цветные жетоны; на некоторых жетонах имеются роли). Изначально у всех учеников на счету имеется по 3 очка. К концу урока или учебной недели очки заработанные учениками превращаются в оценку. Игра может идти на 1 уроке или на нескольких уроках: в случае если игра заинтересовала учеников, целесообразно будет каждые несколько уроков менять роли учащихся, повышая их интерес к игре. Некоторые учащиеся кроме общественной сферы получают еще и специальные роли: доктор, полиция, бизнесмен, философ. Вместе с ролями у них появляются дополнительные функции, например, доктор имеет право на каждом уроке подарить по 1 очку здоровья любому ученику класса, а бизнесмен продает тематические задания, полученные в начале урока от учителя или найденные самостоятельно. (Приложение 4)

Изучая сферу права на уроках обществознания, организуем выборы или референдум, что также активизирует деятельность учащихся. Одни ребята на таких уроках выступают с предвыборной программой, другим интересна история развития выборов, третья группа с удовольствием готовит творческие задания, ребусы и кроссворды для класса.

Игровые технологии широко применяются и во внеурочной деятельности. В нашей школе традиционно проводились различные предметные неде-

ли. С прошлого года мы стали использовать технологию тематического погружения. Назначается день, посвященный определенной дате или празднику, и на протяжении всех уроков и перемен в школе проводятся конкурсы мастер-классы игры и др. С помощью погружения происходит охват большинства учащихся, объединяются разные возрасты. Технология погружения предполагает реализацию нескольких стадий:

Стадия «Идея» - Выдвижение идей, проведение социологического опроса среди учащихся и родителей, планирование деятельности.

Стадия «Мотивация» - Подготовка к деятельности. Подготовка афиши, анонса «Дня погружения».

Стадия «Старт» - «Мозговой штурм», организация взаимодействия, отбор и обработка информации, подготовка дидактического материала, распределение обязанностей среди обучающихся и педагогов.

Стадия «Плановый сбор» - Контроль, корректировка, работа микроколлективов, медиасопровождение.

Стадия «Дело» Включение всех в активную деятельность, интеграция индивидуальных и коллективных форм работы. Проведение «Дня Погружения»

Стадия «Рефлексия» - Стендовая рефлексия. Фотоотчет о проведении дня.

«Облако правды» (плюсы и минусы «Дня погружения»)

Стадия «Последствие» - Анализ деятельности «Что мы узнали? Что нам не понравилось? Что нужно улучшить?»

6 декабря в день краеведения в школе прошло погружение по теме: «Край родной навек любимый». Целью погружения – стала возможность не только познакомиться с уникальными страницами малой родины, но и научиться использовать самостоятельно добытую информацию в практической деятельности.

Для учащихся начальной школы проводились спортивные игры «Богатырские забавы», использовались элементы театрализации, по начальным классам прошла лекторская группа с интересными рассказами из истории Муромского края. Для 5-6 классов был организован конкурс рисунков на тему

«Лучше нет родного края» и проведена командная игра по станциям «Муром - град старинный». Учащиеся 7-8 классов оформляли тематические стенгазеты и готовили презентации по страницам истории Муромской земли. По итогам лучшей работы награждались грамотами и призами. Также для 7-8 классов проведена «Своя игра», посвященная Владимирской губернии «Владимирский калейдоскоп». (Приложение 5) Старшие 9-11 классы создавали буктрейлеры и участвовали в квест - игре «По Муромской дорожке» с применением интерактивных технологий. (Приложение 6)

А 7 мая в школе было проведено тематическое погружение посвященное годовщине Победы в Великой Отечественной войне. «Поклонимся великим тем годам...». Ученики старших классов сняли ролик по мотивам стихотворения «Зинка», читали стихи и пели песни, переодевшись в военную форму, разгадывали кроссворды и викторины.

В этом учебном году мы решили участвовать в международном конкурсе «Память о Холокосте - путь к толерантности» и вместе с творческой группой педагогов разработали тематическое погружение «Пока помним - живем», проведенное 9 ноября в память о годовщине Хрустальной ночи, положившей начало Холокосту. (Приложение 7)

Являясь руководителем школьного музея «Память» применяю игровые технологии во время экскурсии. На экскурсию в музей чаще всего приходят младшие школьники, которые быстро устают от устного рассказа экскурсоводов. Активисты музея с моей помощью решили разработать небольшие квесты с использованием экспонатов музея. Провели пробные экскурсии в октябре 2017 года на примере экспозиции, посвященной Прокуророву Алексею Алексеевичу. Младшим школьникам было предложено самостоятельно найти информацию в музее, связанную с лыжником. Экскурсоводы направляли ребят и в конце квест-игры помогли учащимся сделать выводы. Экскурсанты остались очень довольны, и теперь активисты музея разрабатывают квест по теме связанной с Великой Отечественной войной.

Практика показывает, что игра на уроке - дело серьезное. Методически верно организованная игра требует много времени для подготовки, максимальной активности учеников в деятельности не только на уровне воспроизведения и преобразования, но и на уровне творческого поиска, способствует сотрудничеству учителя и учащихся в процессе обучения. Она является одним из современных средств обучения, обладающим образовательной, воспитательной, развивающей функциями, которые действуют в органическом единстве. Игра обеспечивает овладение знаниями, умениями, навыками. Она представляет собой одну из форм учета, контроля и самоконтроля учащихся. Это показатель успеха учащихся в овладении учебным материалом. Психологическое влияние игры проявляется в интеллектуальном росте учащихся, развитии инициативы. В процессе игр учащиеся учатся анализировать, сравнивать, обобщать исторические факты и явления. Развиваются навыки самостоятельной работы с учебником, документами, справочной литературой.

Таким образом, можно сделать вывод: игра - это яркий эмоциональный праздник, одна из эффективных форм обучения, которая должна включаться в учебный процесс в тесной связи с другими видами учебной работы. Она дает хороший результат. И это подтверждается качеством знаний учеников: результатами контрольных срезов, итоговой аттестацией.

VII. Результативность.

Труд учителя можно увидеть в результатах его учеников. Помогают ли игровые технологии на практике повысить мотивацию и активизировать познавательную деятельность учащихся? На этот вопрос поможет ответить анализ включенности учащихся в конкурсы и олимпиады, а также их результативности по истории и обществознанию в урочной и внеурочной деятельности.

На протяжении всей педагогической деятельности стараюсь проанализировать интересы учащихся и, исходя из этого, выстраиваю учебный процесс на своих уроках. Большое внимание уделяю формированию и развитию

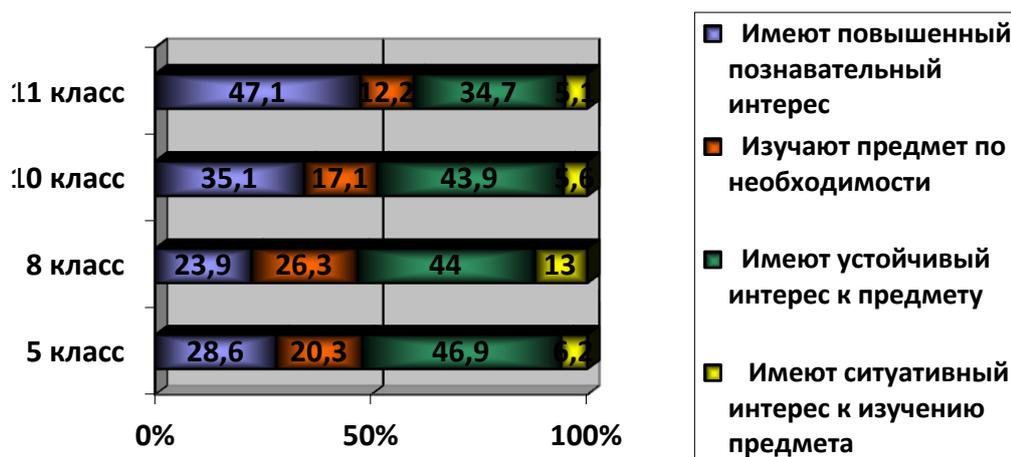
у ребёнка положительной мотивации к учебной деятельности с целью повышения эффективности учебного процесса. Использую разные методы работы на уроке, групповые и индивидуальные формы деятельности, компьютерные технологии, электронные и цифровые образовательные ресурсы, что способствует повышению мотивации учащихся к изучению преподаваемых мною предметов. Для того чтобы узнать повысился ли уровень мотивации провожу диагностику, которую осуществляю с применением следующих методов: Анкет, вопросов, диагностических срезов, наблюдения за учащимися в ходе учебной деятельности. Показателями повышения роста мотивации к изучению предмета я выделяю:

1. Позитивная динамика количества учащихся – участников, призёров и победителей олимпиад различных уровней за последние 3 года.
2. Позитивная динамика уровня качества обучения.
3. Позитивная динамика количества учащихся, участвующих в исследовательской и проектной деятельности, сетевых играх и творческих конкурсах.
4. Положительная динамика количественных показателей результатов анкетирования «Интерес к предмету». Анкетирование проводилось в течение 3-лет. Конкретные формулировки вопросов анкеты менялись, но смысл содержания оставался прежним.

На основании полученных результатов определился мотивационный комплекс личности учащихся:

- ✚ Имеют ситуативный интерес к изучению предмета;
- ✚ Изучают предмет по необходимости;
- ✚ Имеют устойчивый интерес к предмету;
- ✚ Имеют повышенный познавательный интерес

Оценка школьной мотивации



По результатам анкетирования «Учитель глазами ученика» отмечается положительная динамика в оценке учащимися разных сторон педагогической деятельности и характеристик личности учителя.

Выписка из результатов анкетирования учащихся на тему «Учитель глазами ученика» (рейтинг учителя в % по классу)

Класс	История		Обществознание	
	2015-16	2016-17	2015-16	2016-17
6 «а» и «б»	81	85	85	87
8 «а» и «б»	76	78	77	78
9 «а» и «б»	85	87	89	91
10 класс	73	76	75	78
11 класс	77	79	78	80

В работе наблюдается позитивная динамика учебных достижений учащихся. Ежегодная успеваемость учащихся составляет 100%, средний показатель качества знаний по истории 68% (рост в течение трех лет на 6%); по обществознанию - 66% (рост в течение трёх лет на 5 %); по МХК - 77% (рост в течение трёх лет на 4%). Данные отражены в диаграммах и таблице динамики успеваемости и качества знаний учащихся:

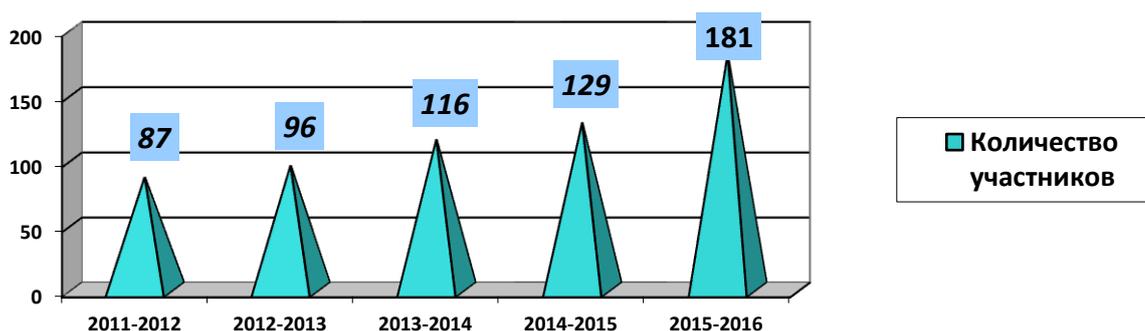
Динамика успеваемости и качества знаний учащихся

Предмет	2013-14	2014-15	2015-16	2013-14	2014-15	2015-16

	<i>Средний балл</i>			<i>Качество знаний</i>		
История	3,5	3,8	4	62%	65%	68%
Обществознание	3,4	3,6	3,9	61%	63%	66%
МХК	3,8	3,9	4,2	73%	75%	77%

Наблюдается тенденция к увеличению количества учащихся, принимающих участие во Всероссийском игровом конкурсе «Золотое руно».

Всероссийский игровой конкурс «Золотое руно»



Растут количественные и качественные показатели участия учащихся в окружных предметных олимпиадах.

<i>Год</i>	<i>Участники</i>	<i>Призёры</i>	<i>Победители</i>
История			
2013-2014	4	1	-
2014-2015	4	1	1
2015-2016	4	2	-
2016-2017	4	-	1
Обществознание			
2013-2014	4	2	-
2014-2015	4	1	2
2015-2016	4	-	3
2016-2017	6	1	1
Основы правовых знаний			
2013-2014	3	3	-
2014-2015	3	2	-
2015-2016	3	1	-
2016-2017	3	-	1

В течение 3-х последних лет мои ученики результативно участвуют в областном этапе Всероссийской олимпиады школьников по истории, обществознанию праву.

В 2014-2015 году - Воробьева Алина, ученица 10 класса - призер региональной олимпиады по обществознанию. Райков Даниил ученик 10 класса и Салихова Анастасия ученица 11 класса получили сертификаты участников по истории и праву.

В 2016 году Райков Даниил ученик 11 класса - призёр региональной олимпиады школьников «Будущий дипломат».

В 2016-2017 учебном году ученица 9 класса Синюшкина Снежана - призер региональной олимпиады по основам правовых знаний.

В 2016-2017 учебном году ученица 9 класса Малышева Мария - победитель региональной олимпиады по обществознанию.

Ежегодно мои ученики активно участвуют в конкурсах различных уровней: международный конкурс «Золотое Руно», международная дистанционная предметная олимпиада «Инфоурок», международный мониторинговый проект «Рубикон. Обществознание» и «Рубикон. История» всероссийская школьная олимпиада «Покори Воробьевы горы» и др.

Название конкурса / год	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Всероссийский игровой конкурс по истории мировой художественной культуры «Золотое руно»	116 участников 2 победителя в регионе	129 участников 5 победителей по России	181 участник 5 победителей в регионе	150 участников 1 победитель в России; 8 победителей в регионе
Окружная игра по краеведению «С любовью к Отечеству!»	Учащиеся 9 класса – 1 место		Учащиеся 8 класса – 2 место	
Международный конкурс «Память о холокосте – путь к толерантности»	Чирков Даниил участник	Победитель Глебова Елизавета	6 победителей в региональном этапе	2 победителя в регионе
Международная дистанционная олимпиада по истории России «Инфоурок»		20 участников (3 победителя)		20 участников (4 победителя)
Международная дистанционная олимпиада по общество-		27 участников (4 победителя)		20 участников (2 призера)

знанию «Инфо-урок»				
Региональная олимпиада «Наследники Победы»		39 участников (2 призёра)		
Открытая всероссийская интеллектуальная олимпиада «Наше наследие»				45 участников 2 победителя 7 призеров
Окружная интеллектуально-познавательная игра «Палитра русской культуры»			Команда 7-8 классов Призеры - 3 место	
Чемпионат округа Муром по игре «Что? Где? Когда?»			Команда 10-11 класса Победители	Команда 10-11 класс Призёры
Чемпионат округа Муром по игре «Что? Где? Когда?» Эрудит - квартет		Команда 10-11 класса Победители		Команда 10 класса – победители; 11 класс - Призёры
Всероссийский конкурс –исследование Рубикон «История», «Обществознание»			20 участников 1 победитель, 2 призера	54 участника 5 победителей, 3 призера

Приведенные данные свидетельствуют о моей целенаправленной и эффективной работе по созданию условий для успешного овладения учащимися и выпускниками учебными компетенциями по истории и обществознанию.

VIII. Адресная направленность.

Данный опыт может быть рекомендован для использования учителям истории и обществознания, которые считают важным использование игровых технологий в обучении, готовы выйти за рамки программного материала, способны к саморазвитию, изучая инновационные компьютерные технологии, не боятся скрупулезной работы, требующей временных затрат.

IX. Литература.

1. Варенина Л.П. геймификация в образовании // историческая и социально - образовательная мысль том 6 № 6 часть 2 2014г.
2. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 1998. с.44.
3. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1999. с.124.
4. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. М. Просвещение. 1991, с. 8-9.
5. Плешакова А.Б. Игровые технологии в учебном процессе: [Пед. вузы]/ А.Б.Плешакова // Современные проблемы философского знания. Пенза,2002. Т. Вып.3.С. 44-53.
6. Берн Э.Игры, в которые играют люди. - М., 1988.
7. Борзова Л.П., Игры на уроке истории, Методическое пособие для учителя, 2003.

X. Приложение.

1. Приемы геймификации на уроках истории в 5 классе по теме: «Предыстория человечества. Первобытный период».
2. Методическая разработка по теме:«Первые князья»(Практикум с элементами геймификации)
3. Игра по обществознанию «Тысяча и один образ»
4. Игра на обществознании «Социально - Правовой город»
5. Викторина в форме своей игры «Владимирский калейдоскоп»
6. Квест - игра по краеведению «По Муромской дорожке»
7. Методическая разработка с использованием технологии Погружения «Пока помним – живем!»(посвящено памяти жертв Холокоста)