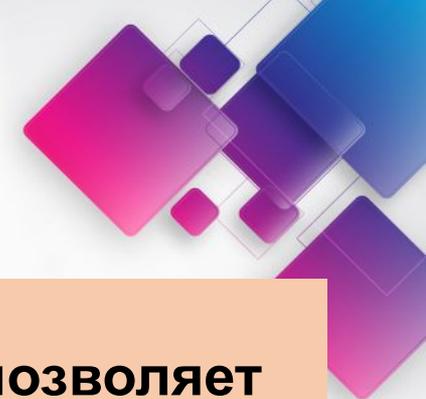


Конкурсное задание «Методический семинар»

**Игровые технологии по уроках
истории**

Мехоношина Мария Олеговна
МАОУ СОШ №22 г. Перми с
углубленным изучением
иностраннных языков

Игровые технологии



1.ученику нравится играть, поэтому она даёт стимул обучению, усиливает мотивацию

3.возможно вовлечение каждого в активную работу

5.способствует формированию познавательных интересов, развитию самостоятельности, инициативности, коммуникабельности

2.включение воображения позволяет активизировать внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление.

4.дети раскрываются с другой стороны, демонстрируя скрытые способности, таланты, потенциал

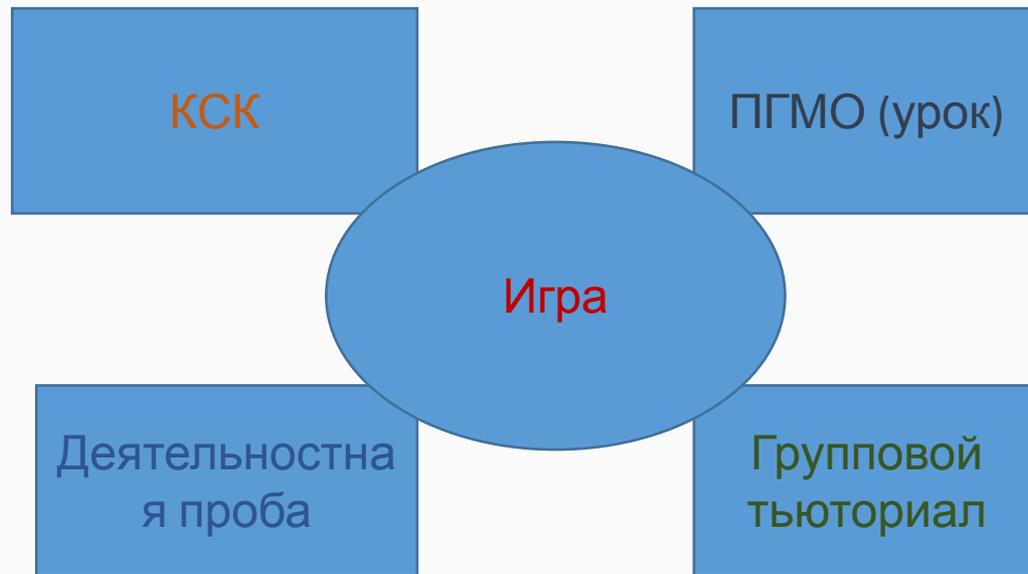
6. облегчает обучение, делая интересным, радостным

В любой игре можно выделить этапы:

- 1. **Введение в игру**: участники знакомятся со смыслом, целями и задачами игры, общим регламентом, осуществляется консультирование, инструктаж.
- 2. **Распределение** слушателей на группы выбор лидера в каждой группе, при необходимости, распределение игровых ролей.
- 3. **Погружение в игру**: учащиеся получают игровое задание.
- 4. **Изучение и системный анализ ситуации или проблемы**: участники анализируют предлагаемую ситуацию, осуществляют диагностику, знакомятся с правилами поведения и правилами игры.
- 5. **Игровой процесс**: поиск или выработка вариантов решений, прогнозирование возможных потенциальных проблем, рисков и других последствий, рассматриваемых решений и конкретных действий. Выработка коллективного решения в ходе дискуссии.
- 6. **Общая дискуссия** (межгрупповое общение): презентация решения от каждой группы, его обоснование; обмен мнениями, оппонирование, вопросы и ответы .
- 7. **Подведение итогов игры**: оценивание решений, проектов, знакомство с разными стратегиями, определение их эффективности и конкурентоспособности, подсчет баллов, штрафных и поощрительных очков, выявление лучших команд, игроков, проектов.
- 8. **Рефлексия**: личностная, интеллектуальная, коммуникативная, кооперативная.
- 9. **«Выгрузка» из игры**: разработка «Памятки» или «Уроков, которые можно извлечь», выявление смыслов, возникающих после игры и др.



Игровые технологии в рамках ММОШ





**Древнеегипетский
Форт Боярд школы 22**

Игра



Первый раунд

«Зоркий глаз»



Второй раунд



«Царство жука скарабея»





Третий раунд

«Волшебные шкатулки»





Пятый раунд

«Кто же построил египетские пирамиды?»





Шестой раунд

«Жан-Франсуа Шампольон»





Седьмой раунд

«Загадка Сфинкса»

