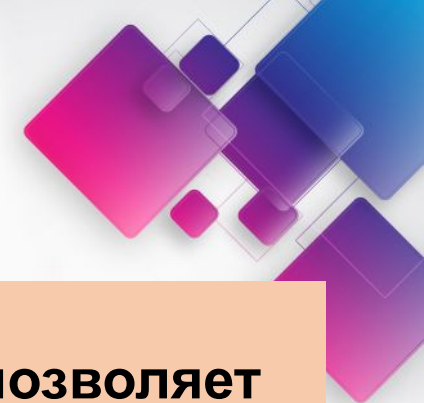


Конкурсное задание «Методический семинар»

**Игровые технологии по уроках
истории**

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

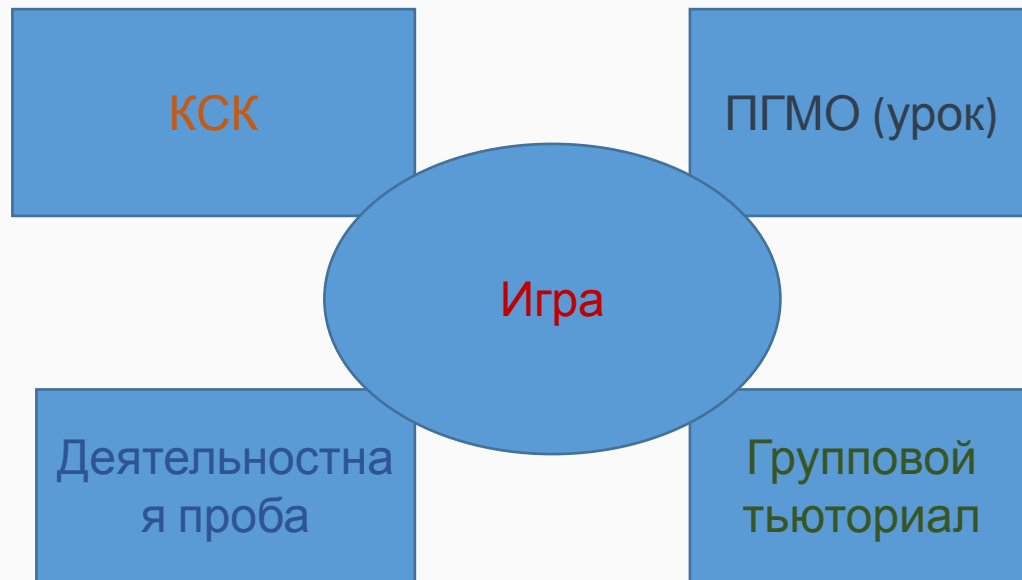
6. облегчает обучение, делая интересным, радостным


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»

