(cc) BY

Автор:

Корнева Татьяна Александровна

ученица 11 «А» класса

Руководитель:

Седова Ирина Анатольевна

учитель

МБОУ СШ №1 г. Ворсма

г. Ворсма, Нижегородская область

СОЗДАНИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР В ПОМОЩЬ УЧИТЕЛЮ

Аннотация*: в настоящей статье рассматриваются игровые технологии, которые применяются на уроках истории, краеведения и классных часах при изучении темы «Моя малая родина». Игровые технологии становятся все более актуальными при переходе на Федеральный Государственный Образовательный Стандарт (ФГОС).*

Ключевые слова*: игровые технологии, коммуникативные компетенции, интеллектуальные игры.*

Голландский историк культуры Иоганн Хёйзинга придумал для человека современного вида новое название Homo Ludens – «человек играющий». Он рассматривает игру как основу культуры, что элементы игры можно найти в организации общества – в политике, в войне и торговле, в искусстве и науке. Мы согласны с ученым: мир игры – своеобразный грандиозный музей истории культуры в самом широком ее понимании. Детская игра становится наследницей по бесчисленному множеству завещаний. В большом, взрослом мире меняются общественные формации, исторические эпохи, гибнут старые и появляются новые державы и религии, уничтожаются монархии, учреждаются республики, изменяются обряды и традиции, вкусы и манеры. А для детей прошлое становится развлечением, игрой. Можно сказать, что в детском мире снова и снова повторяются, разыгрываются бесчисленные эпизоды истории. Игра – это естественная

для ребёнка форма обучения. Она – часть его жизненного опыта. Все годы обучения в школе я занималась в краеведческом кружке, военно-патриотическом клубе «Росток» и у меня родилась идея – создать серию интерактивных игр по истории своего родного города, города Ворсма. Я поставила цель работы: разработать интерактивную историческою игру по истории г. Ворсма для использования преподавателями на уроках по историческому краеведению и проведению классных часов. Моя гипотеза – изучение краеведческого материала происходит быстрее на уроках, где применяются игровые технологии.

В современном мире большое значение приобретают коммуникативные способности человека, т. е. его умение общаться с любыми людьми. Тема моей работы очень актуальна, она помогает научиться общаться учащимся на уроках в игровой форме, развивает коммуникативные компетенции.

В самом начале моей работы я провела социологические опросы. Опрашивала учащихся старшего, среднего и младшего звена. На вопрос: Какие достопримечательности г. Ворсма наиболее известны? 45% опрошенных ответили, что это монастырь.

На вопрос: Кто из знаменитых людей г. Ворсма XX века вам известен? Более 50% опрошенных ответили, что знают мецената Вадима Малова, который построил и передал в дар городу замечательное здание Дома Детского творчества.

На вопрос: Знаете ли вы, как переводится название г. Ворсма? Большая часть респондентов знали, как переводится название Ворсма. Но часть опрошенных – 40% не интересовались, откуда произошло название Ворсма.

На вопрос: Какие храмы действовали в г. Ворсме? Ребята отвечали по-разному, большая часть знала, какие храмы действовали в Ворсме – это храм Казанской Божьей матери, Смоленской Божьей матери, храм Михаила Малеина. Но большая часть опрошенных затруднялась с ответами, говоря, что это изучали давно, в 7 классе.

Следующий опрос касался применения игровых технологий на уроках учителями. Большинство респондентов ответили, что учителя применяют игровые

технологии, что им нравится форма обучения в виде игры, усваивается материал лучше, возникает любовь к предмету и мотивация к его изучению. Проведя анализ опросов, я пришла к выводу, что мои игры по краеведению будут востребованы учителями и понравятся учащимся.

В результате мною были разработаны две игры «Ворсма – любимый город» для учащихся среднего звена и «Тучки-почемучки» для младших школьников. Для создания презентации были использованы интернет-ресурсы – с сайта учителя Чернова и технология «тучки-почемучки». Цель игр: систематизировать и обобщить знания учащихся по истории Ворсма. В основе игры использование интерактивной доски с цифрами, которые обозначают вопросы и ответы. Игроки делятся на 5 команд. По очереди подходя к доске, нажимают на цифру вопроса и команда помогает ответить, если ответ правильный, то открывается: молодец!, если не правильный: нужно больше учиться. Этот вопрос может перейти к другой команде. Итоги игры подсчитываются на доске. В игре выбирают ведущего и того, кто подсчитывает баллы. Побеждает команда, набравшая больше всего баллов. Все участники команды – победителя получают отличные отметки.

Так же была создана интерактивная игра по истории Ворсма для учащихся младших классов, помогающая учащимся развивать интерес к истории родного города, закрепить знания по изучаемому материалу. Учащиеся делятся на команды. На слайде презентации один вопрос и несколько тучек с ответами. Учащиеся из разных команд по очереди подходят к доске и нажимают на тучку-почемучку. Если ответ верный, тучка поднимается к ответу, если не верный, то тучка начинает вращаться и вопрос переходит к следующей команде.

В процессе проведения игр на уроках у учащихся развивается память, коммуникативные качества, развиваются навыки работы с различными источниками информации, пробуждаются творческие способности и эстетический вкус.

Работа над созданием игры убедила меня, что:

– игра порождает новый взгляд на уже известные факты, развивает логическое мышление, позволяет многократно повторять предметный материал в его различных сочетаниях и формах;

– игра воодушевляет учащихся на самостоятельный поиск ответа, развивает фантазию, учит работать в команде. В атмосфере здорового соревнования учащиеся не просто механически вспоминают изученное, а мобилизуют все свои знания, учатся думать, сопоставлять, оценивать;

– игра прививает любовь к предмету;

– у дидактической игры много позитивных воспитательных моментов. Она может обучить нормам морали, правилам поведения, вырабатывает ответственность и дисциплину;

– игра формирует определенные трудовые навыки.

Педагог выступает не только организатор, но и участник игры. Учитель должен положить начало творческой работе учащихся, ввести их в игру. Он же – судья во время возникающих споров и разногласий. Педагог должен научить играть учащихся в предлагаемые игры по определенным правилам.

Данные игры были апробированы в среде МБОУ СШ №1 г. Ворсма на уроках по историческому краеведению, во внеклассной деятельности, на занятиях краеведческого кружка.

В перспективе мне хочется создать сборник интерактивных дидактических игр по истории Ворсмы. Мой выбор – поступать в Нижегородский педагогический университет им. Козьмы Минина, где я и смогу реализовать свои планы и стать учителем истории и обществознания.