**Пояснительная записка к конкурсному заданию «Методический семинар»**

Учитель истории и обществознания

Гейкер Александр Николаевич

Слайд 1-2

Здравствуйте, уважаемое жюри муниципального конкурса «Учитель года 2019»!

Слайд №3

В условиях модернизации российского образования “Образовательная политика России на современном этапе” как одна из ведущих для современной школы выступает задача формирования у учащихся ключевых компетенций. Наиболее значимыми среди них являются:

* умение брать на себя ответственность при принятии решений;
* толерантность, уважение людей других национальностей, культуры, религии;
* умение работать с различными видами информации;
* способность постоянно повышать свое образование и т.д.

Слайд №4

Занимаясь изучением влияния интерактивных игр на развитие и становление личностных характеристик выпускника, я сделал вывод, что задача формирования у учащихся ключевых компетенций может быть реализована в условиях активной деятельности учащегося при использовании учителем интерактивных методов и приемов обучения.

Слайд №5

Интерактивная игра – это активный метод обучения, основанный на опыте, полученном в результате специально организованного социального взаимодействия участников с целью изменения индивидуальной модели поведения. То есть, это такие методы, которые организуют процесс социального взаимодействия, на основании которого у участников возникает некое «новое» знание, родившееся непосредственно в ходе этого процесса, либо явившееся его результатом.

Все вы наверняка использовали на своих уроках уроки путешествия, уроки соревнования, викторины и тому подобное. Однако сегодня я хочу предоставить свой опыт использования интерактивных игр на своих уроках.

Слайд №6

**Ролевая игра** – это ситуация, в которой участник берет нехарактерную для него роль, поступает непривычным образом.

*Положительные стороны ролевой игры:*

* В процессе подготовки и в ходе самой игры углубляются исторические знания учащихся, расширяется круг источников постижения истории.
* Приобретаемые знания становятся личностно-значимыми, эмоционально-окрашенными, так как ученик побывал в роли участника событий прошлого.
* Игровая форма работы создает определенный настрой, который обостряет мыслительную деятельность учащихся.
* Создается атмосфера раскованности, свободы мышления, мнения учителя и ученика становятся разнозначными, так как учитель оказывается в роли зрителя.
* Коллективная работа позволяет научить деловому общению, дать опыт публичных выступлений.
* Ролевая игра дает возможность отличаться ученику, не обладающему хорошими знаниями, преодолеть внутреннюю боязнь замечаний учителя и товарищей по классу.

Слайд №7

**Примеры ролевых игр, используемых мной на уроках истории и обществознания**

* «Угадай кто?»

Назначение метода: организация взаимодействия, развитие коммуникативных умений, развитие мышления, самоидентификация с различными социальными ролями, развитие эмоционально-чувственной сферы.

* «Интервью с историческим героем»

В процессе игры дети познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию.

Слайд №8

**Командообразующие игры**

Самая главная цель этих игр состоит в определении наиболее ценных качеств каждого члена команды и их внедрение в рабочий механизм.

Помимо этого есть еще ряд функций:

* Помогают членам команды найти для себя наиболее комфортное положение в ней;
* Раскрывают межличностные симпатии и устанавливают неформальные связи;
* Формируют навыки совместной работы;
* Оптимизируют уровень эмоциональной и психологической совместимости игроков.

Слайд №9-10

**Примеры командообразующих игр, используемых мной на уроках обществознания**

* Ребятам очень понравилась игра «Болото».
* Цели игры:
* выявить структуру взаимоотношений в группе,
* катализировать групповые процессы;
* способствовать повышению сплоченности группы;
* проанализировать возможности невербальной коммуникации.
* Другая игра «Обмен карточками»
* Цель:
* • формирование общего содержательного поля в рамках изучаемой темы;
* • обмен участников группы представлениями по обсуждаемым вопросам;
* • знакомство участников большой группы друг с другом.

Слайд №11

Очень часто использую интерактивную игру «Минута говорения»

* Назначение игры:
* развитие мышления,
* мыслительной деятельности,
* творческого воображения через организацию смыслотворчества.

Учащиеся с большим удовольствием играют в эту игру.

• опираясь на названное ключевое слово участник рассуждает на заданную тему в течение одной минуты, учитель следит за временем, по истечении минуты имеет право прервать высказывание;

• участники говорят по очереди, им предлагают все новые слова, но связанные с темой или ключевое слово, которое прозвучало в конце предыдущего высказывания

Слайд №12

Используя интерактивные игры на уроках выхожу на решение следующих задач: практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают, каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности, причем, происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества. Интерактивное обучение благодаря смене форм деятельности способствует, в известной мере, и релаксации, снятию нервной нагрузки.

Слайд №13

На занятиях большое внимание уделяю технологии сотрудничества. На мой взгляд, при использовании технологии сотрудничества и интерактивных игр происходит резонанс этих методов, при котором возрастает положительный эффект применения данной методики.

Слайд №14-15

Обучение одарённых детей - задача, требующая совместных действий многих специалистов. Чаще всего одаренные дети лишены необходимой для развития их талантов поддержки. Будущее одаренного ребенка, в отличие от одаренного взрослого, ещё не определено, поэтому важно создавать среду для его полноценного развития.

В настоящее время выстраиваю систему работы с одаренными детьми на основе технологии продуктивного обучения и компетентностного подхода. Эти технологии позволяют понять точку зрения учащегося и смотреть на вещи с его и со своей точек зрения, использовать исследовательские, частично-поисковые, проблемные, проектные виды деятельности.

Слайд №16

В заключении мне бы хотелось отметить, что применение в практике преподавания истории и обществознания интерактивных методов обучения способствуют повышению интеллектуальной активности учащихся, следовательно, и эффективности урока. Даже самые пассивные учащиеся включаются в активную деятельность с огромным желанием, у них наблюдается развитие навыков оригинального мышления, творческого подхода к решаемым проблемам. Кроме того, формируется все ключевые компетенции:

умение брать на себя ответственность при принятии решений,

толерантность, уважение людей других национальностей, умение жить с людьми других культур, религий, языков,

умение работать с различными видами информации,

способность постоянно повышать свое образование и т.д.