

## **Применяемые образовательные технологии.**

*Скажи мне, и я забуду,  
Покажи мне, и я запомню,  
Дай мне действовать самому,  
И я научусь.*

*Древнекитайская мудрость.*

Сегодня в школьном образовании происходят значительные перемены, которые охватывают практически все стороны педагогического процесса. Личный интерес обучающегося - это решающий фактор процесса образования. Мне, как учителю, необходимо знать, на какие стороны личности ребёнка могут повлиять знания школьного курса истории и обществознания, какие использовать технологии в учебном процессе, чтобы получить планируемые результаты.

Само слово "технология" происходит от греческих слов "техно" (искусство, мастерство, умение) и "логос" (слово, учение, наука). Но отношение к этому слову разное. Для некоторых учителей - технологии - это нечто серое, твёрдое, машинное, мёртвое. В моём понимании технология - символ упорядоченности, логичности, целенаправленности, ясности целей и средств - костяк, основа педагогических действий, направленных на всестороннее развитие ученика.

С овладением любой новой технологией начинается новое педагогическое мышление учителя: чёткость, структурность, ясность методического языка, появление обоснованной нормы в методике.

## **Применение информационных технологий.**

Применение информационных технологий позволяет реализовать дифференцированный подход к учащимся с разным уровнем готовности к обучению. Интерактивные обучающие программы, основанные на гипертекстовой структуре и мультимедиа, дают возможность организовать одновременное обучение школьников, обладающих различными способностями и возможностями, создать адаптивную систему обучения.

Адаптивная система обучения с использованием информационных технологий имеет ряд преимуществ:

- она позволяет уменьшить непроизводительные затраты живого труда учителя;
- дает учащимся широкие возможности свободного выбора собственной траектории учения;
- предполагает дифференцированный подход к учащимся;
- повышает оперативность и объективность контроля и оценки результатов обучения;
- гарантирует непрерывную связь в отношениях "учитель - ученик";
- способствует индивидуализации учебной деятельности (дифференциация темпа обучения, трудности учебных заданий и т.п.);
- повышает мотивацию учения;
- развивает у учащихся продуктивный, творческие функции мышления, интеллектуальные способности, формирует операционный стиль мышления.

### **Формы и методы проведения уроков истории и обществознания с использованием информационных технологий.**

Рассмотрим, какие методы, кроме традиционных форм и методов проведения уроков, могут быть использованы при изучении истории и обществознания:

1. Методика работы с Интернет-технологиями (путешествие по сети Интернет, посещение исторических, экономических, политических сайтов, поиск дополнительной литературы и необходимой информации);
2. Методика использования метода проектов на уроках истории и обществознания с применением средств Microsoft Office (создание баз данных, электронных таблиц).
3. Методика использования творческих заданий на уроках истории и обществознания с применением средств Microsoft Office (создание рекламных проспектов, бизнес-планов, юридических документов и т. д.)
4. Методика организации компьютерного практикума на уроках истории и обществознания (деловые игры, составление кроссвордов, тестовые задания).
5. Методика использования обучающе-контролирующих программ на уроках истории и обществознания (электронное пособие «Экономика и право», «Мировая художественная культура», «История мировых цивилизаций» и др.).
6. Использование интегрированных уроков обществознания и информатики (например, при изучении темы «Показатели производственной деятельности фирмы: прибыль и затраты» и электронных таблиц)

### **Формы организации учебных занятий.**

- лекция, семинар, лекционно-практическое занятие, самостоятельные работы, дискуссии, компьютерные практикумы, творческие задания, проекты, деловые игры и т. д.

При условии систематического использования информационных технологий в учебном процессе в сочетании с традиционными методами обучения можно значительно повысить эффективность обучения.

## **Средства Microsoft Office, как инструмент подготовки и проведения уроков истории и обществознания.**

Использование типовых приложений пакета Microsoft Office: Word, Excel, Power Point, Access, Publisher в работе учителя дает богатые возможности для подготовки к урокам и их проведению.

Текстовый редактор Word представляет богатые возможности для создания профессионально выполненных документов, художественного оформления текстов: нестандартное расположение текста на странице, придание впечатления объемности тексту, изображение тени от написанного текста, закрашивание букв узором произвольного текста, работа с таблицами, диаграммами, рисунками.

Использование презентационной графики (Power Point) позволяет дополнить текстуальные части работы визуальным рядом: рисунком, фотографиями, картинками, эффектами анимации. Поиски последовательности в построении визуального ряда являются, безусловно, творческими компонентами компьютерного изложения материала. Программа Power Point позволяет подготовить выступление с использованием слайдов, которые можно напечатать, продемонстрировать на компьютерах индивидуально или с помощью видеопроектора, а также включить в конспект доклада или в комплект материалов для раздачи учащимся.

Программа Excel позволяет внедрять в текстуальную часть работы: таблицы, численную информацию, формулы, диаграммы и графики; является одним их наиболее удобных методов решения экономических задач в курсе обществознания.

Использование баз данных (Access) предоставляет возможности размещения в работе нужной справочной информации, отобранной по определенным критериям, является способом хранения больших объемов информации.

Планируя урок с применением новых информационных технологий, я соблюдаю дидактические требования, в соответствии с которыми:

- четко определяю педагогическую цель применения информационных технологий в учебном процессе;
- уточняю, где и когда буду использовать информационные технологии на уроке в контексте логики раскрытия учебного материала и своевременности предъявления конкретной учебной информации;
- согласовываю выбранное средство информационной технологии с другими техническими средствами обучения;
- учитываю специфику учебного материала, особенности класса, характер объяснения новой информации;

## **Применение метода проектов.**

Метод проектов - педагогическая технология, которая ориентирует не на интеграцию фактических знаний, а на их применение и приобретение новых знаний (порой и путём самообразования) для активного освоения новых способов человеческой деятельности.

Выполнение учащимися проектов позволяет сформировать у учащихся определённые качества личности и учебную мотивацию. Это является фактором повышения качества образования в школе и способствует успешной социализации учащихся.

Важным условием формирования проектной культуры является овладение педагогами способа педагогического проектирования, что предполагает развитие организационных, управленческих и рефлексивных способностей у педагогов. Работа педагогов в данном направлении позволяет не только анализировать базовые установки личности учащихся, но и повысить качество образования в школе.

Метод проектов можно считать системообразующим фактором образовательного процесса. Ибо вокруг проекта учащегося начинает образовываться такая система обучения, которая предполагает практическую направленность образования. Использование метода проектов способствует развитию самостоятельности у школьников, учит объективно оценивать свою деятельность, развивать коммуникативные навыки.

Привлекательность проектного метода обучения состоит ещё и в том, что в процессе работы над проектом у школьников развиваются организационные и рефлексивные способности. Учащиеся учатся планировать и оценивать результаты своей деятельности, а это, как правило, влияет на повышение интереса к учёбе и улучшает результаты обучения.

Необходимо научить школьников объективно оценивать свои возможности, раскрывать свои способности и оптимальным способом добиваться желаемого результата. Школьники должны овладеть проектным мышлением, у них должны быть сформированы основы проектной культуры.

## **Проблемное обучение.**

В зависимости от цели, от задачи школы обучение может быть проблемным и не проблемным. Если перед школой ставится задача развития мышления учащихся, их творческих способностей, то педагогически правильно организованное обучение не может быть не проблемным.

Уяснение сущности проблемности как закономерности познания, определения ее роли в обучении и введение в дидактику понятия «принцип проблемности» открыло новые возможности для теоретического объяснения пути активизации учебно-познавательной деятельности учащихся.

Принцип «проблемности» отражается в логике построения учебного процесса, в содержании изучаемого материала, в методах организации учебно-познавательной деятельности учащихся и управлении ею, в структуре урока и формах контроля учителя за процессом и результатом деятельности учащихся.

Если учитель хорошо усвоит содержание и сущность теории организации процесса проблемного обучения, овладеет формами, методами и техническими средствами обучения и будет систематически творчески применять усвоенное на практике, то успех не заставит себя ждать. Хорошая дидактическая подготовка учителя сегодня особенно важна, потому что без знаний общей теории нельзя творить, а сам процесс преподавания - это искусство, искусство увлечь детей своим предметом, удивить красотой мысли, знания, побудить к самостоятельным мыслительным действиям.

Одной из задач школы, по-прежнему, является формирование гармонически развитой личности. Важнейший показатель всесторонне и гармонично развитой личности - наличие высокого уровня мыслительных способностей. Если обучение ведет к развитию творческих способностей, то его можно считать развивающим обучением, то есть такое обучение, при котором учитель, опираясь на знание закономерностей развития мышления, специальными педагогическими средствами ведет целенаправленную работу по формированию мыслительных способностей и познавательных потребностей своих учеников в процессе изучения истории и обществознания. Такое обучение является проблемным.

Большинство современных публикаций по теории обучения связано с идеей активизации учебного процесса и учебной деятельности учащихся. Под активизацией имеют в виду эффективное использование тех приемов и методов обучения, которые известны из традиционной дидактики. Авторы

говорят об активизации с помощью проблемного обучения, понимая при этом создание проблемных ситуаций и постановку познавательных задач.

Обучение учащихся готовым приемам умственной деятельности - это путь достижения обычной активности, а не творческой.

Цель активизации путем проблемного обучения состоит в том, чтобы понять уровень усвоения понятий и обучить не отдельным мыслительным операциям в случайном, стихийно складывающемся порядке, а системе умственных действий для решения не типичных задач. Эта активность заключается в том, что ученик, анализируя, сравнивая, синтезируя, обобщая, конкретизируя фактический материал, сам получил из него новую информацию. Другими словами, это расширение и углубление знаний при помощи ранее усвоенных знаний или новое применение прежних знаний. Нового применения прежних знаний не может дать ни учитель, ни книга, оно ищется и находится учеником, поставленным в соответствующую ситуацию. Это и есть поисковый метод учения.

Умственный поиск - сложный процесс, он, как правило, начинается с проблемной ситуации, проблемы. Но не всякий поиск связан с возникновением проблемы? Если учитель дает задание ученикам, указав, как его выполнить, то даже самостоятельный поиск не будет решением проблемы.

Подлинная активизация учащихся характеризуется самостоятельным поиском не вообще, а поиском путем решения проблем. Если поиск имеет целью решение теоретической, технической, практической учебной проблемы или форм и методов художественного отображения, он превращается в проблемное учение.

Основное различие между проблемным и традиционным обучением я вижу в двух моментах: они различаются по цели и принципам организации педагогического процесса.

Цель проблемного типа обучения не только усвоение результатов научного познания, системы знаний, но и самого пути процесса получения этих результатов, формирования познавательной самостоятельности ученика и развития его творческих способностей.

Цель традиционного типа обучения - усвоение результатов научного познания, вооружение учащихся знаниями основ наук, привитие им соответствующих умений и навыков.



В основе организации учителем объяснительно-иллюстративного обучения имеет принцип передачи учащимся готовых выводов науки. В основе организации цели процесса проблемного обучения имеет принцип поисковой учебно-познавательной деятельности ученика, то есть принцип открытия им выводов науки, способов действия, изобретения новых предметов или способов приложения знаний к практике.

При проблемном обучении деятельность учителя состоит в том, чтобы довести в необходимых случаях объяснение содержания наиболее сложных понятий, систематически создавая проблемные ситуации, сообщая учащимся факты и организуя их учебно-познавательную деятельность, так что на основе анализа фактов учащиеся самостоятельно делают выводы и обобщения, формируют с помощью учителя определенные понятия, законы.

В результате у учащихся вырабатываются навыки умственных операций и действий, навыки переноса знаний, развивается внимание, воля, творческое воображение.

Проблемное преподавание - деятельность учителя по созданию системы проблемных ситуаций, изложение учебного материала с его объяснением и управлению деятельностью учащихся, направленной на усвоение новых знаний как традиционным путем, так и путем с самостоятельной постановки учебных проблем и их решение.

Проблемное учение - это учебно-познавательная деятельность учащихся по усвоению знаний и способов деятельности путем восприятия объяснения учителя в условиях проблемной ситуации, самостоятельного анализа проблемных ситуаций, формулировки проблем и их решение по средствам выдвижения предложений, гипотез их обоснование и доказательства, а также путем проверки правильности решения.

Проблемная ситуация - это интеллектуальное затруднение человека, возникающее в случае, когда он не знает, как объяснить возникшее явление, факт, процесс действительности не может достичь цели известным ему способом, действие это побуждает человека искать новый способ объяснения или способ действия. Проблемная ситуация есть закономерность продуктивной, творческой познавательной деятельности. Она обуславливает начало мышления в процессе постановки и решения проблем.

Общие функции проблемного обучения:

- усвоение учениками системы знаний и способов умственной практической деятельности;
- развитие познавательной самостоятельности и творческих способностей учащихся;
- формирование диалектико-материалистического мышления школьников (как основы).

Кроме того проблемное обучение имеет специальные функции:

- воспитание навыков творческого усвоения знаний (применение отдельных логических приемов и способов творческой деятельности);
- воспитание навыков творческого применения знаний (применение усвоенных знаний в новой ситуации) и умение решать учебные проблемы;
- формирование и накопление опыта творческой деятельности (овладение методами научного исследования, решение практических проблем и художественного отображения действительности).

Мыслительная деятельность учащихся стимулируется постановкой вопросов. Вопрос учителя должен быть сложным настолько, чтобы вызвать затруднение учащихся, и в то же время посильным для самостоятельного нахождения ответа.

Проблемная задача, в отличие от обычных учебных задач, представляет не просто описание некоторой ситуации, включающей характеристику данных, составляющих условие задачи и указание на неизвестное которое должно быть раскрыто на основании этих условий.

### **Теоретические основы проблемного обучения.**

Первый способ - побуждение учащихся к теоретическому объяснению явлений, фактов, внешнего несоответствия между ними. Это вызывает поисковую деятельность учеников и приводит к активному усвоению новых знаний.

Второй способ - использование учебных и жизненных ситуаций, возникающих при выполнении учащимися практических заданий в школе, дома или на производстве, в ходе наблюдения за природой и тому подобное. Проблемная ситуация возникает при попытке учащихся самостоятельно достигнуть поставленной перед ними практической цели.

Третий способ - расстановка учебных проблемных заданий на объяснение явлений или поиск путей практического решения. Примером может служить любая исследовательская работа учащихся на учебно-опытном участке, в мастерской и так далее.

Четвертый способ побуждение учащихся к анализу фактов и явлений действительности, поражающему противоречия между жизненными представлениями и научными понятиями об этих фактах.

Пятый способ выдвижение предположения (гипотез) формулировка выводов и их опытная проверка.

Шестой способ - побуждение учащихся к сравнению, сопоставлению и противопоставлению фактов, явлений, правил, в результате которых возникает проблемная ситуация.

Седьмой способ - побуждения учащихся к предварительному обобщению новых фактов. Учащиеся получают задание рассмотреть некоторые факты, явления, содержащиеся в новом для них материале, сравнить их с известными и сделать самостоятельное обобщение.

Восьмой способ - ознакомление учащихся с фактами, носящими, как будто бы, необъяснимый характер и приведших в истории науки к постановке научной проблемы.

Девятый способ - организация межпредметных связей. Часто материал учебного предмета не обеспечивает создание проблемной ситуации (при обработке навыков, повторения пройденного и тому подобное). В этом случае следует использовать факты и данные наук имеющие связь с изучаемым материалом.

Десятый способ - варьированные задачи, переформулировка вопроса.

## **Правила постановки учебной проблемы.**

Процесс постановки учебных проблем требует знания не только логико-психологических и лингвистических, но и дидактических правил постановки проблем.

Учитель, зная уровень подготовленности своих учащихся и исходя из специфики обучения, может ставить перед ними уже встречавшиеся ранее проблемы. При этом он учитывает следующее:

- а) алгоритм решения ранее решенных проблем можно использовать при решении новых трудных проблемных задач;
- б) решение встречавшихся ранее но не решенных из за отсутствия достаточных знаний проблем укрепляет интерес учащихся к предмету, убеждает их в том, что практически преодолимы все учебные проблемы - для этого надо иметь больше знаний;
- в) постановка ранее решавшейся классом проблемы в иной формулировке обеспечивает возможность творческой работы при повторении пройденного материала;
- г) ранее решенные коллективом проблемы можно использовать для вторичной постановки перед слабыми учащимися для самостоятельного решения.

## **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.**

Об игровых технологиях в образовательном процессе говорится и пишется много. Однако увеличение содержательного компонента в обучении, ориентация на такие количественные показатели, как ЕГЭ, приводят к тому, что дидактические игры, их элементы на уроках используются на практике крайне мало. Между тем классики отечественной педагогики неоднократно упоминали о полезности игры в обучении и воспитании детей. «Одним из важнейших путей воспитания я считаю игру, – писал А. С. Макаренко. – В жизни детского коллектива серьезная ответственная и деловая игра должна занимать большое место. И вы, педагоги, обязаны уметь играть».

Сущность и важность игры заключается в том, что в ней важен не столько результат, сколько сам процесс, процесс переживаний, связанных с игровыми действиями. Обучение в игре происходит на высоком эмоциональном уровне, что способствует большей мотивации, а, следовательно, более прочному усвоению учебного материала, уменьшению усталости учащихся.

### **Использование игры в процессе обучения истории, обществознания.**

В процессе обучения игра используется достаточно давно. Правда, при включении игровых моментов в содержание урока главное внимание уделялось усвоению учащимися знаний и умений через игру. Между тем дидактическая игра - явление внутренне противоречивое; противоречие выражается в совмещении игры, как самоценной, самопроизвольной деятельности, не направленной на практический результат, и обучения - целенаправленной деятельности, подчиненной дидактическим целям, которые выходят за рамки игровых задач.

Отсюда, не забывая о необходимости усвоения учащимися знаний и умений в игре, приоритетным направлением игровой деятельности следует на наш взгляд, выбрать развитие мыслительных навыков на материале через игру. В данном случае противоречие между игрой и обучением может быть снято вследствие того, что в процессе игрового обучения происходит живое отображение черт исторической реальности, по-особому строится взаимодействие участников образовательного процесса, обучение истории, обществознанию становится для учеников эмоционально более привлекательным, обращение к историческому материалу становится не обязанностью, а перерастает в увлечение. В процессе игры, наполненной культурно-содержательным общением, отношения между учителем и учениками строятся через налаживание культурно-смысловых связей, позволяющих обрести личностный смысл при изучении истории,

обществознанию, осознать свою сопричастность богатому и разнообразному миру человеческого общества. Понимание законов общественного развития, «проживание» судьбы человечества как своей собственной, при соотнесении с ней своего поведения, духовно-ценностного содержания, должно, на наш взгляд, являться главным смыслом в постижении социальных дисциплин.

В этой связи механизм формирования данного вида мышления через игру представляется нам следующим образом:

- прежде всего, необходимо определить его структуру. выделив не просто взаимосвязанные компоненты, а уровни, каждый из которых будет основываться на определенных исторических знаниях и включать умения их использования. Содержание каждого последующего уровня социального мышления будет основываться на содержании предыдущего, углубляя и развивая его;

- подобрать виды игр для формирования каждого уровня.

Учитывая особенности истории, обществознания, как углубленного предмета, мы выделяем три уровня исторического мышления.

Первый уровень можно определить как структурно-логический, поскольку его содержание составляют элементарные социальные знания, лежащие в основе структуры истории, обществознания, как учебного предмета, и умения, основанные на применении процедур логического мышления. Формирование этого уровня социального мышления идет через усвоение в игре знаний исторических фактов и событий (комплексов взаимосвязанных фактов), и отработку умений видеть исторические процессы (связь событий между собой) и выделять причинно-следственные связи, т.е. закономерности в протекании процессов, значение событий. Для формирования первого уровня можно использовать игры-тесты. обучающие игры работы с текстом. викторины.

Второй уровень исторического мышления - социально-содержательный - должен включать в себя знания об основных сферах жизни общества (культурной, экономической, правовой, социально – политической, бытовой), знание истории личностей, а также умение применять инструментарий исторического познания для изучения общественных процессов. Игры, которые можно использовать для формирования данного уровня. чрезвычайно разнообразны. Это и проблемные игры-реконструкции (воссоздание события или процесса по отдельным фактам), и моделирующие игры (попытки проигрывания социальных процессов), и операционные (отработка какой-либо операции).

Формирование третьего, эмоционального уровня социального мышления представляется наиболее сложным, поскольку он включает в себя знания о

внутреннем, духовном мире исторического человека, основанные на «проживании» конкретно-исторических ситуаций. Его содержание неразрывно связано с теми знаниями и умениями, которые были приобретены при освоении первых двух уровней, и главная задача заключается в том, чтобы ученики, поставив себя на место определенного исторического деятеля, учитывая все многообразие фактов его жизни и жизни общества в данный период, используя приобретенные умения, постарались максимально приблизиться к его, духовному миру, определить его ценностные ориентации, понять, почему он принял именно такое решение в той или иной ситуации. Для формирования данного уровня можно использовать психо- и социодраму, ролевые игры.

Применение игры на уроках истории в старших классах - дело достаточно сложное, особенно, если учитель дает вербальную установку на игру. Большинство старшеклассников считают этот вид деятельности недостойным их внимания.

Мультимедийные технологии вдохнули в дидактические игры новую жизнь. Они стали динамичнее, эмоциональнее, эстетичнее. Ведущие фирмы-производители обучающих программ быстро реагируют на потребительский спрос и предлагают целый ряд дидактических развивающих игр, особенно для дошкольников и ребят младшего школьного возраста. Однако учителю технически крайне неудобно использовать фрагменты этих игр на уроке. А самое главное – эти игры рассчитаны, как правило, для индивидуального пользования и не поддаются организации командных или фронтальных игр.

В связи с этим всё чаще и чаще педагоги обращаются к собственным разработкам. Подготовка мультимедийной игры также требует определённых технических навыков и определённой методической подготовки. Одним из главных условий должна быть целевая ориентация игры:

- на проверку полученных знаний;
- на развитие определённых навыков: устойчивости внимания, зрительной памяти;
- на развитие наглядно-образного мышления;
- на развитие логического мышления и т. д.

Легче всего создать и провести игры на проверку полученных знаний. Во-первых, это игры, направленные на репродукцию знаний. Во-вторых, сама жизнь подсказывает формы и условия их проведения: телевизионные игры «Как стать миллионером», «Самый умный», «Брейн-ринг», «Своя игра», «Такси» и др. Проведение таких дидактических игр облегчено тем, что, как правило, ребята знают их условия.

Иногда нет необходимости придумывать не только условия, но и содержательную часть дидактических игр. Достаточно заглянуть в свой прежний арсенал, где мы найдём свои разработки на бумажных носителях. К

примеру, военно - историческая игра «Этих дней не смолкнет слава» была подготовлена и проводилась несколько лет без помощи компьютера. В предметных методических журналах есть много описанных замечательных игр, которые ждут своего компьютерного воплощения.

### **Общие условия проведения мультимедийных дидактических игр.**

1. Ориентироваться необходимо, прежде всего, на дидактические игры, которые позволяют формировать команды участников, организовать игру со всем классом. Именно такие игры позволяют добиться чётко определённых образовательных целей.

2. Большая роль в проведении дидактической игры принадлежит ведущему, то есть учителю. Поэтому старайтесь быть «в теме». Если вы заимствовали чужую разработку, внимательно ознакомьтесь с её содержанием. Проверьте, нет ли в ней фактологических ошибок.

3. Обязательно озвучивайте вопросы, даже если они появляются на экране. Тогда участники игры окажутся в равных условиях.

4. Обеспечивайте интерактивность игры не только её содержанием, но и своим активным участием. Комментируйте ответы участников, коротко сообщайте дополнительную информацию.

5. Вопросы должны быть понятными для учеников и не требующими долгого размышления, чтобы не потерять темп игры. Дидактическая игра, как правило, не должна быть рассчитана на весь урок.

6. Не заигрывайтесь! Дидактические игры должны гармонично вписываться в образовательный процесс. Большой частью они приемлемы для обобщающих уроков.

7. Правила игры должны быть лаконичными и понятными. Если их усвоение вызывает затруднение, уделите правилам отдельное внимание, чтобы затем, на следующих уроках, вы не теряли много времени на их толкование.

8. По ходу игры необходима постоянная информация о промежуточных, а затем и конечных результатах. Сделать это в программе Power Point, если у вас нет достаточного пользовательского опыта, довольно сложно. А часто в этом нет необходимости. Если вы рядом с экраном сделаете табло, где будет фиксироваться счёт, или будете за правильные ответы выдавать заранее подготовленные жетоны или какие-то призы – замечательно! Тем самым вы сможете отвлекать время от времени учеников от экрана. Переход на другой зрительный объект, тем более не экранный, пойдёт только на пользу.

Иногда разработчики для фиксирования результатов пользуются офисной программой MS Excel. Параллельно игре промежуточные результаты заносятся в данную программу, информация молниеносно обрабатывается. Её можно показать не только подсчётом баллов, но и при необходимости в виде диаграмм.



По ходу урока небольшие по времени *игровые ремарки* могут стать хорошим дополнением к учебному эпизоду, когда в игровой форме можно проконтролировать, насколько усвоен учениками учебный материал.

Мультимедийные игры во внеурочное время во многом отличаются от дидактических игр на уроках. Здесь нет жёсткого лимита времени. Мы можем предложить сложные для обсуждения вопросы, причём не только по одному учебному предмету, но и по нескольким. К примеру, по алгоритму «Своей игры» можно организовать игры «Эрудит», «Брейн-ринг», «Самый умный», в разработке которых могут участвовать все учителя-предметники. Категорией вопросов может быть определённая предметная область. Каждый из учителей продумывает разноуровневые задания, соответствующие разной «цене» вопроса.

Популярны среди разработчиков игры-путешествия. Разрабатывается виртуальный маршрут. Каждый из пунктов остановки – новое задание.

столько, что ее игровое воздействие может закончиться только после проведения другой игры.

В целом, подводя некоторый итог использования игры на собственных уроках в течение последних лет, можно сказать следующее:

- заметно повышается успеваемость по предмету, ответы становятся более глубокими, продуманными, практически всегда высказывается личная точка зрения;
- изменяется микроклимат в классном коллективе: появляется взаимопонимание, внимательное отношение к мнению одноклассников;
- повышается интерес к истории, что проявляется в чтении исторической литературы, обсуждении проблем общественной жизни не только на уроках, но и в свободное от занятий время.