***Сл 1. Мастер-класс. Элементы игровой деятельности на уроках истории.***

*Цель.* Создание условий для профессионального общения, самореализации и стимулирования роста творческого потенциала педагогов. .Распространение педагогического опыта и привлечение интереса к новым образовательным технологиям. Создать атмосферу открытости, доброжелательности, сотворчества в общении.

 В жизни ребенка с нарушенным слухом игра имеет очень большое значение. При правильном руководстве учителя игра становится важным средством нравственного, умственного и речевого развития глухих детей.

 Через формирование и обогащение предметной и игровой деятельности можно влиять на те стороны развития неслышащего ребенка, которые страдают из-за снижения слуха.

 Игра на уроке истории – это активная форма учебного занятия, в ходе которого моделируется определённая ситуация прошлого или настоящего, «оживают» и действуют люди, участники исторической драмы. Цель игры – создание игрового состояния, специфического эмоционального отношения субъекта к исторической действительности.

 *Методологические возможности игры:*

во-первых, игра – это мощный стимул обучения, это разнообразная сильная мотивация учения;

во-вторых, в игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление;

в-третьих, игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся;

в-четвёртых – умело организованная учебная игра позволяет задействовать в учебных целях энергию, которую школьники расходуют на «подпольную» игровую деятельность.

 ***Сл 2*** ***Игра – это сложное социально-психологическое явление***

 ***Игра – это средство познания ребенком действительности***.

сл 3

 *Игровая задача* – осуществляется детьми и реализуется через игровую деятельность. Она преднамеренно замаскирована и предстает перед детьми в виде игрового замысла.

 *Игровые действия* – это основа игры и чем они разнообразнее, тем интереснее для детей игра.

 *Правила игры* – их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями.

 *Подведение итогов* – проводится сразу по окончанию игры.

 В современной школе, делающей ставку на интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

• в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

• как элемент (иногда весьма существенный) более обширной технологии;

• в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

• как технология внеклассной работы (КТД и др.)

*Положительное влияние игры на личностные качества ребенка.*

1. Овладевают новыми навыками и умениями, получают определенные знания, способствуют расширению сферы познавательных интересов.

2. Приобретают чувства коллективизма.

3. В игре дети получают опыт коллективного мышления.

4. Приобретается потребность в поиске информации.

5. Игра – это деятельность, в которой происходит и познавательная, эмоциональная «децентрация» ребенка.

6. Развитие личного сознания, есть результат игры.

*Отрицательное влияние игры на личностные качества ребенка.*

1. Если однообразные сюжеты, т.е. «скупые сцены» у ребенка формируется «Клише» - ограниченное видение окружающего мира, угасает потребность познания.

2. При распределении ролей ребенок может получить «ярлык» (положительного или отрицательного героя).

3. При неверном руководстве неизбежно возникновения конфликта – развитие агрессивности.

4. Если преподаватель не руководит деятельностью ученика, то у ученика в процессе игры не происходит становления самосознания.

***Сл 4 Существующие педагогические игры можно классифицировать:***

• *по области деятельности:* физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;

• *по характеру педагогического процесса*: обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные обучающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические; релаксационные игры-паузы;

• *по игровой методике*: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации и театрализации;

• *по предметной области*: математические, исторические, экологические, физические:, музыкальные, театрализованные, литературные, трудовые, технические, производственные, военно-прикладные, туристические, народные, спортивные, обществоведческие, управленческие, экономические, управленческие; без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, телевизионные, технические, со средствами передвижения.
**сл 5 Классификация исторических игр**



 Какие же игры я применяю на своих уроках? Нельзя сказать, что только одну. Я беру из каждой немножко для разнообразия. Вы сами знаете, что однообразные задания быстро надоедают.

**Сл 6** 1.«Узнай политического деятеля»

**Сл 7** 2.«Найди историческую ошибку». Текст с ошибками или пропусками

**Сл 8** 3.Конкурс “Блеф–клуб”

**Сл 9, 10, 11**  4.«Картинная галерея»

**Сл 12, 13,14**. 5«Дуэль с указками» (у карты). Путешествие – проверка картографических навыков.

**Сл 15**. 6«Кроссворд без поля»,

**Сл 16**. 7«Третий лишний»,

**Сл 17**. 8 составь пословицу

**Сл 18**. 9 по пословицам отгадай, о чем речь

**Сл 19**.10 как вы понимаете пословицу

**Сл 20**. 11 Знатоку русского языка. Соотнеси букву и цифру.

**Сл 21**. 12 Знатоку русского языка назови (найди) синонимы/антонимы.

**Сл 22**. 13 Черный ящик

**Сл 23**. 14.из букв составь слово

**Сл 24,25**. 15 по описанию отгадай, о чем / о ком идет речь

Игры-конкурсы хорошо применять на итоговых уроках

***Выводы.***

1. Игра - это мощный стимул в обучении, это разнообразная и сильная мотивация. Посредством игры гораздо активнее и быстрее происходит возбуждение познавательного интереса отчасти потому, что человеку по своей природе нравится играть. Другой причиной является то, что мотивов в игре гораздо больше, чем у обычной учебной деятельности.

2. В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление.

3. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой, запоминающейся.

4. В игре возможно вовлечение каждого ученика в активную работу, это форма, которая противостоит пассивному слушанию или чтению. В процессе игры интеллектуально пассивный ребёнок способен выполнять такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

5. Игра создаёт особые условия, при которых может развиваться творчество. Суть этих условий заключается в общении "на равных", где исчезает робость, возникает ощущение - "я тоже могу", т.е. в игре происходит внутреннее раскрепощение. Для обучения важно, что игра является классическим способом обучения действием. В игре органично заложена познавательная задача. В игре ребёнок может осуществлять самостоятельный поиск знаний.

6. В игре также происходит воспитательная работа, что неоднократно рассматривалось в трудах многих ведущих педагогов. В игре же "именно овладение знаниями становится новым уникальным условием сплачиванием сверстников, условием приобретения интереса и уважения друг к другу, а по ходу - и "обретения себя" (В.М.Букатов)

 В настоящее время интерес к играм обусловлен общей тенденцией гуманизации и демократизации образования учащихся. Школьный курс истории даёт возможность разрабатывать разнообразные модели игр и включать их в систему организации форм и методов обучения по предмету. Модели игр и их варианты создаются в зависимости от содержания темы, конкретных ситуаций, возникающих в процессе урочных и внеурочных занятий по истории.

 Игры, используемые в школьном курсе истории, воздействуют на интеллектуальную, эмоциональную, волевую сферы глухих школьников. В игре процесс мышления протекает значительно активнее. Бывает, что часто вне игровой ситуации ученик не может справиться с учебной задачей, которую он успешно решил в процессе игры. Игра дает возможность формировать эмоционально положительное отношение к предстоящей умственной деятельности, интерес к предмету.

***Сл 26***. Рефлексия содержания учебного материала используется для выявления уровня осознания содержания пройденного. Как вы поступите с информацией, полученной сегодня? Чемодан – всё пригодится в дальнейшем. Мясорубка – информацию переработаю. Корзина – всё выброшу.

 ИЛИ Рефлексия мастер-класса.. « SMS »

Учителям предлагается на бумажных сотовых телефонах написать SMS –сообщение другу о том, как прошёл мастер-класс, оценить, как плодотворно работали коллеги.