




Не мыслям учить, а учить мыслить.
Э. Кант



Разработано
учителем истории
ГБОУ СОШ № 55

Петроградского района г. СПб
Юровой Ольгой Николаевной





«Использование игровых технологий на уроках как обязательное условие формирования четырех ключевых компетенций»

«Без ИГРЫ нет и не может быть полноценного умственного развития»

В.А. Сухомлинский

Навыки XXII века



Критическое мышление



Коммуникативность

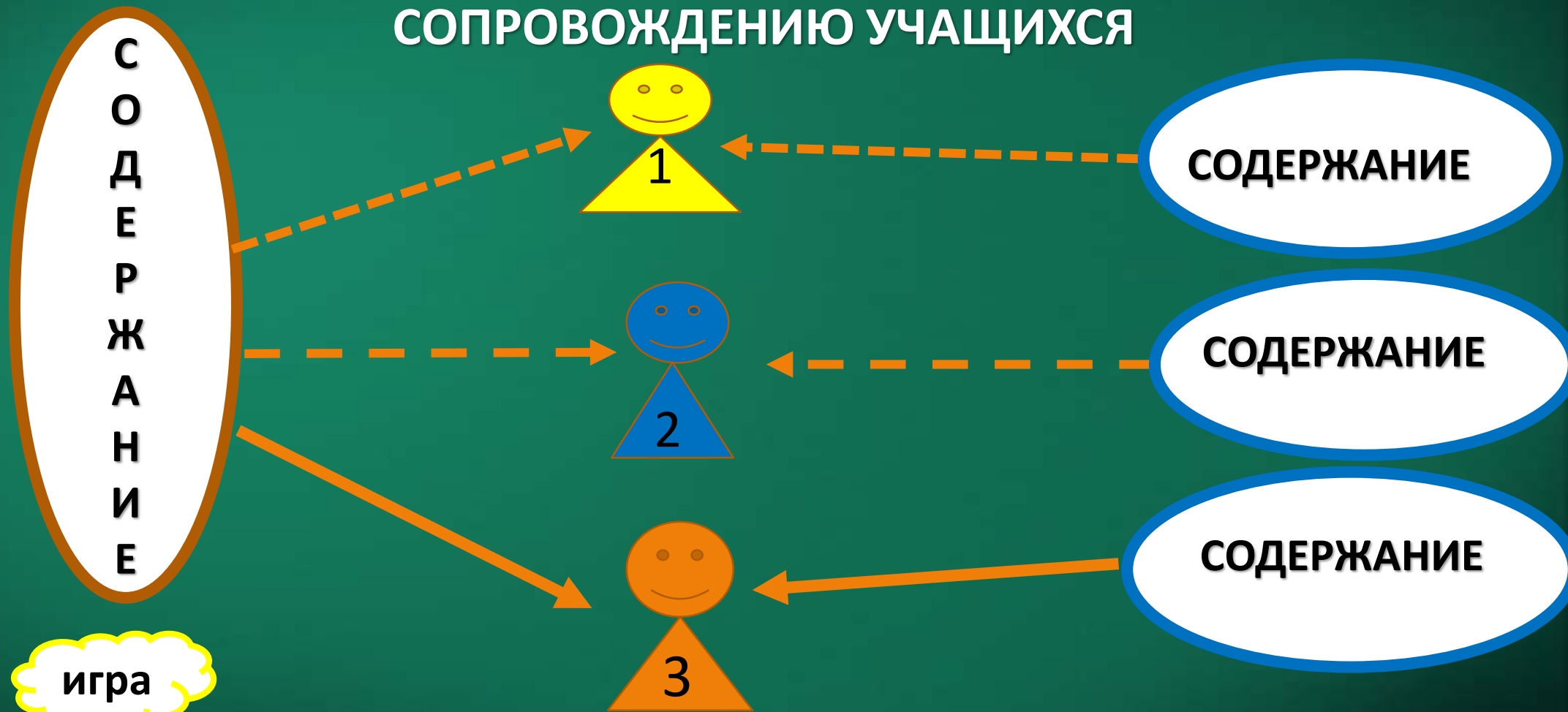


Креативность



Колаборация

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПОДХОД К ПЕДАГОГИЧЕСКОМУ СОПРОВОЖДЕНИЮ УЧАЩИХСЯ



НАБЛЮДЕНИЕ

У нас должны быть какие-то конструктивные элементы, конструктор с набором элементов, и мы должны, с одной стороны, определенным образом собрать эти элементы и с другой — установить между ними те или иные связи и отношения.

Г. П. Щедровицкого



игра



АНАЛИЗ ЭЛЕМЕНТОВ
(единиц конструкции)



АНАЛИЗ ФОРМЫ
(как связаны между собой элементы,
последовательность, взаиморасположение)



**АНАЛИЗ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ЭЛЕМЕНТОВ
ДРУГ С ДРУГОМ.**
(качества, приобретаемые за счет
соединения в одно целое)

«Исследовать – значит видеть то что видели все, и думать так как не думал ни кто»
А. Сент- Дьердьи

**И
С
С
Л
Е
Д
О
В
А
Н
И
Е**

ВКЛЮЧЕНИЕ УЧАЩИХСЯ В ПРОЦЕСС ПЕРЕОТКРЫТИЯ НАУЧНЫХ ОТКРЫТИЙ

ОБСУЖДЕНИЕ С УЧАЩИМИСЯ ГРАНИЦ ИХ ЗНАНИЯ И НЕ ЗНАНИЯ

ОБУЧЕНИЕ ШКОЛЬНИКОВ КАНОНИЧЕСКИМ ОПЕРАЦИЯМ И ПРОЦЕДУРАМ ИССЛЕДОВАНИЯ

ОБУЧЕНИЕ УМЕНИЮ РАБОТАТЬ С ЖИВЫМ ЗНАНИЕМ

игра



ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ УЧАЩЕГОСЯ

ВКЛЮЧЕНИЕ

детей в создание новых организационно-деятельностных форм при работе в образовательных проектах

ПОСТРОЕНИЕ

детско-взрослых переговорных площадок, где могут совместно ставиться социально-культурные проблемы и создаваться новые формы их решения

ОБУЧЕНИЕ

школьников соответствующим способностям – целеполаганию, самоопределению, позиционированию, проблематизации

игра



Результат групповой проектной работы

Объем сделанной работы оказывается больше за счет распределения ролей внутри группы

Каждый реализовывает себя. Все ученики принимают участие в работе, так или иначе влияя друг на друга

Проявляются отношения сотрудничества. Ученики вырабатывают способы управления этими деловыми отношениями

Развиваются исследовательские способности : члены группы учатся добывать информацию, обсуждать проблемы, выслушивать, принимать или не принимать версию других, но в любом случае- АРГУМЕНТИРОВАТЬ свою точку зрения.

Учитель более не планирует ход решения проблемы, он ПОМОГАЕТ, но НЕ УКАЗЫВАЕТ, что следует делать.

ПОРТРЕТ ВЫПУСКНИКА ШКОЛЫ



- креативный и критически мыслящий, активно и целенаправленно познающий мир, осознающий ценность науки, труда и творчества для человека и общества, мотивированный на образование и самообразование в течение всей своей жизни;
- владеющий основами научных методов познания окружающего мира, мотивированный на творчество и современную инновационную деятельность;

- готовый к учебному сотрудничеству, способный осуществлять учебно-исследовательскую, проектную и информационную деятельность;
- осознающий себя личностью, социально активный, уважающий закон и правопорядок, выполняющий свои обязанности перед семьёй, обществом, государством, человечеством;

- любящий свой город и свою Родину, уважающий свой народ, его культуру и духовные традиции;
- осознающий и принимающий традиционные ценности семьи, российского гражданского общества, многонационального российского народа, человечества, осознающий свою сопричастность к судьбе Отечества;

Владение эффективными стратегиями мышления, способность быть творцом, развивать окружающую действительность и быть компетентным специалистом своего дела определяют необходимость применения технологии развития креативного мышления для развития УУД по следующим причинам: навыки креативного анализа являются неотъемлемыми характеристиками современного выпускника школы



СКЕТЧИНГ



игра



КОЛЛАЖ

«Доска детектива»



«Распространение христианства»



игра



РАФТ

Р (оль) – от имени кого этот текст;

А (удитория) – кому адресован текст;

Ф (орма) – письмо, дневник, записка, беседа, эссе, частушка и т.д;

Т (ема) – о чем текст.

РАБОТА С КАРТОЧКАМИ

Адрон	Учитель красноречия	Ритор	Женская половина дома
Комната хозяйки	ДОМИНО		Гинекея
Некрополь			Стекланный или глиняный флакон
Название кладбища в странах античного мира	Эпитафия	Надгробная надпись	Ликий

игра

НАПИШИТЕ ПИСЬМО

- когда учащимся нужно написать **кому-либо письмо от имени героя** исторического события, что позволяет поставить себя на место другого, соотнести его мысли и чувства со своими.

ПОПС – ФОРМУЛА

П(озиция) - изложите свое мнение

О(боснование) Приведите одну причину своего мнения

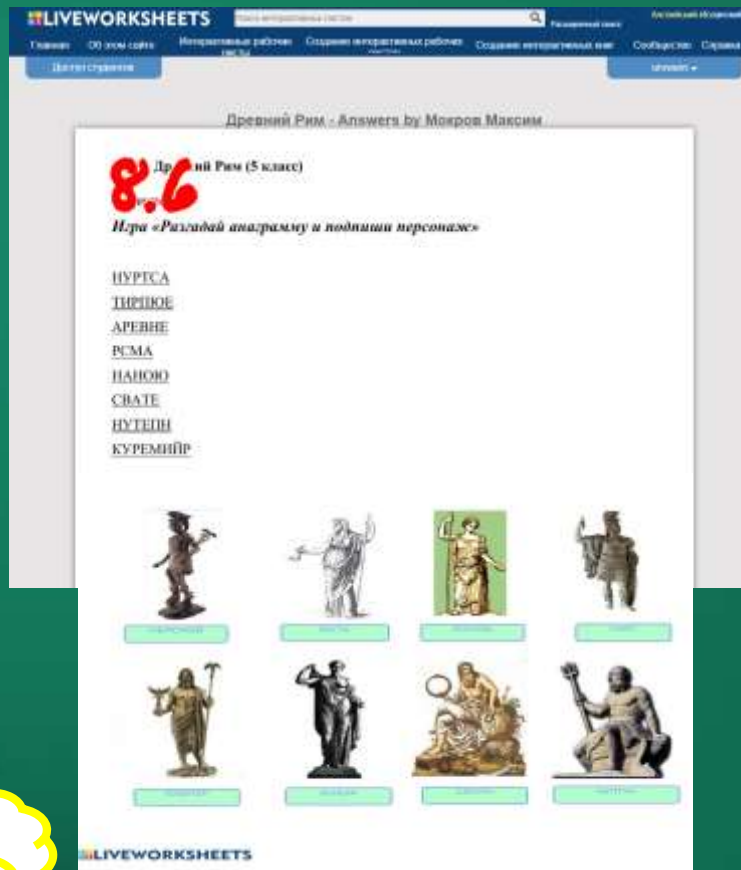
П(ример) Приведите пример для пояснения своей причины

С(ледовательно) Обобщите свое мнение

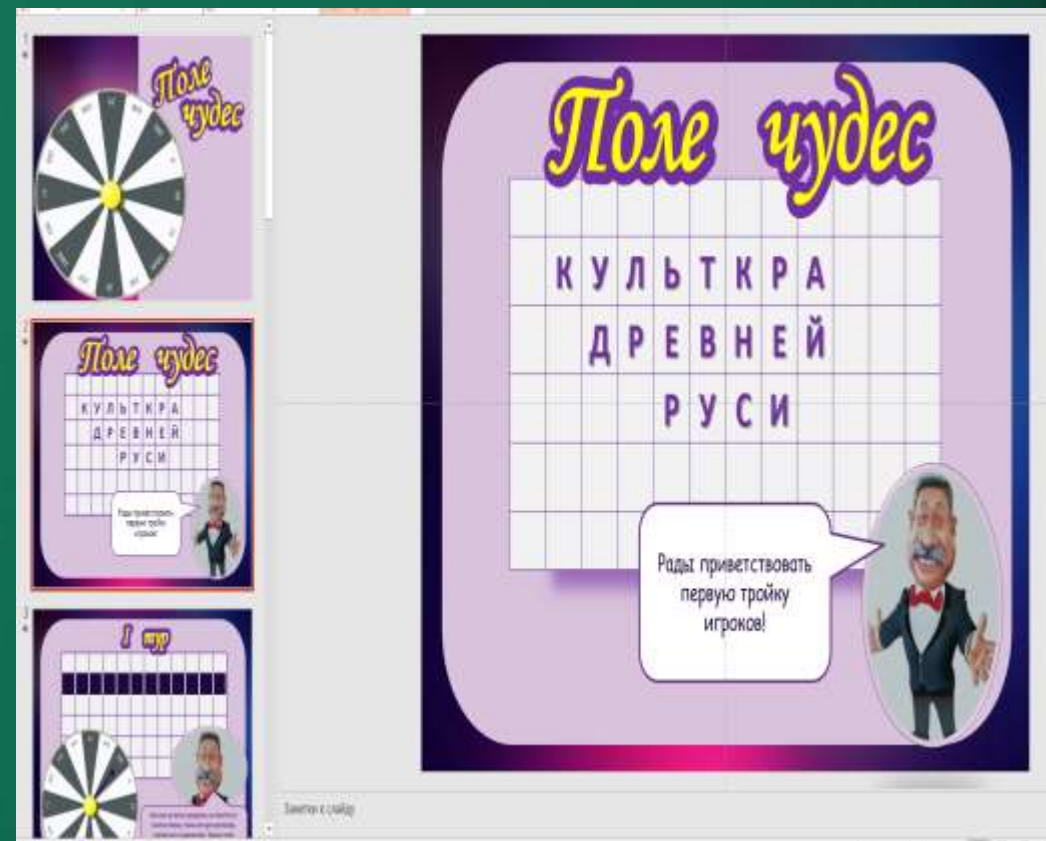


Liveworksheets

-превращает ваши традиционные печатные листы в самокорректирующиеся интерактивные упражнения.



ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ



игра



Таблицы - графические организаторы

Знаю/Хочу узнать/Узнал


Знаю (вызов)	Хочу узнать (вызов)	Узнал (реализация смысла или рефлексия)
Что я знаю о теме урока?	Ставлю цели	Что я знал? Что узнал?

ЧТЕНИЕ С ПОМЕТКАМИ INSERT

v	+	-	?
Я это знал	Новое для меня	Я думал иначе	Интересно Непонятно Нужно разобраться

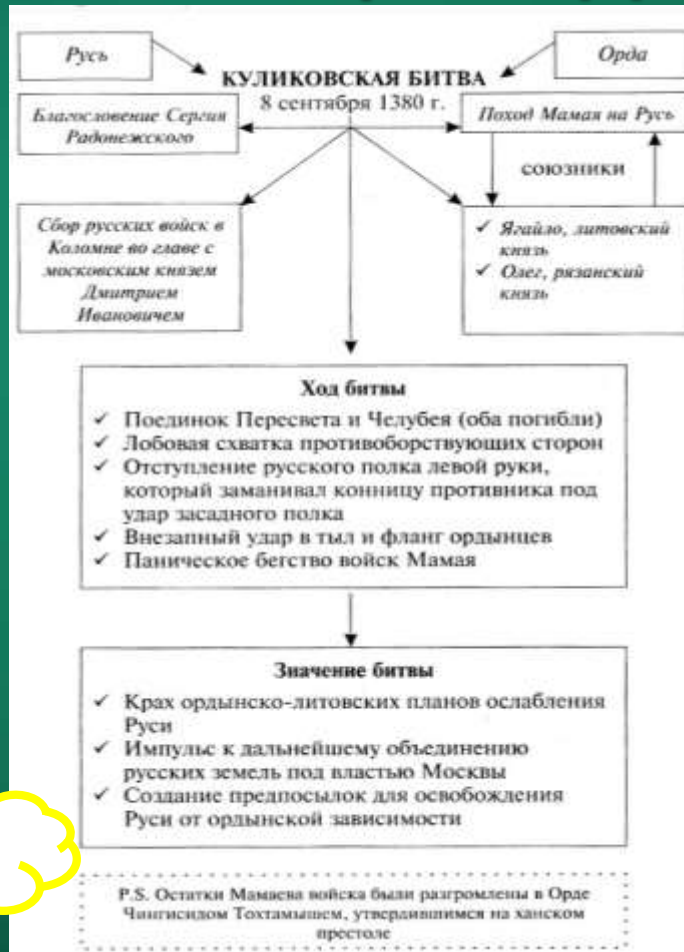
игра

Рабочий лист

Как историки называют XVII век? Аргументируйте свой ответ	Потому что _____ _____ Потому что _____ _____
На ленте времени подпишите даты\события	
Работа с картой стр. 116	Найти на карте основные районы выращивания льна и конопли _____ _____ Какие производства находились на территории данных районов? _____ _____
Напишите чем торговали на ярмарках	Импорт _____ Экспорт _____



КЛАСТЕР (ГРОЗДЬ)



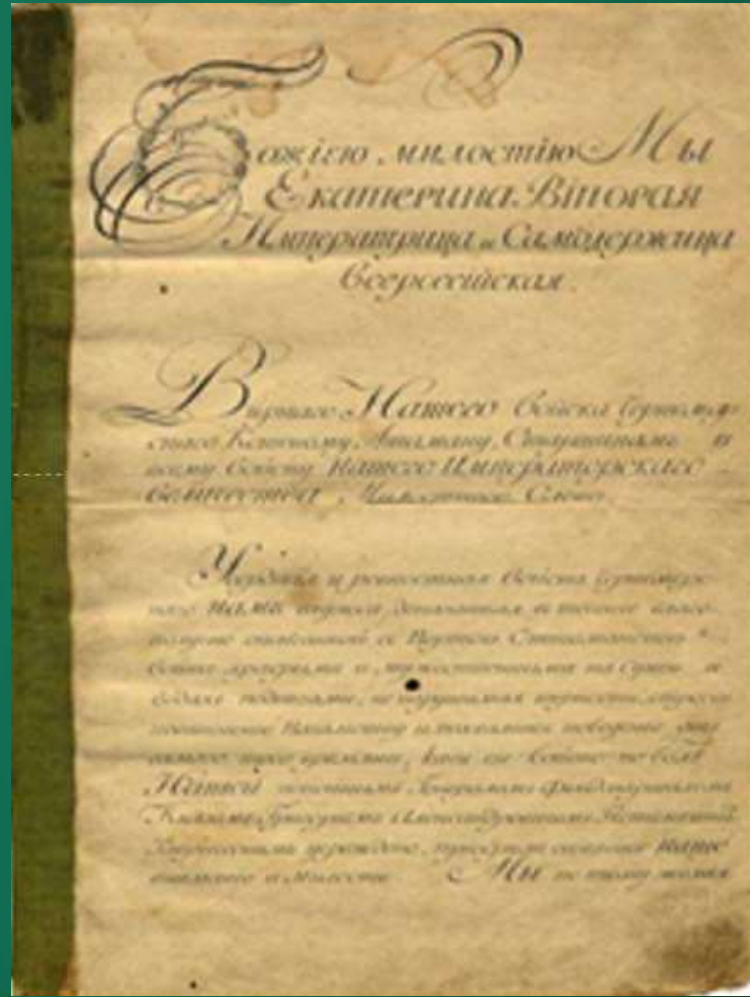
Какое историческое событие изображено на картине?



игра



ПРОАНАЛИЗИРУЙТЕ ИСТОРИЧЕСКИЙ ИСТОЧНИК



игра



ИНФОРМАЦИОННЫЙ ЛИСТ

«Это должен знать каждый»:

1. Название проблемы.
2. Статистические данные по проблеме.
3. Иллюстрации по проблеме.
4. Варианты решения проблемы.

ДИАГРАММА ВЕННА



игра

КОРОБКА ЗНАНИЙ «Борьба за власть»

Захват власти	Армия
Единоличная власть	убить
Личная	власть
Противостояние	
Оружие	месть
Соперничество	зло
Воля	борьба за выживание
Бунтовщик	достижение

«ТОЛСТЫЕ» И «ТОНКИЕ» ВОПРОСЫ

«Толстые» вопросы	«Тонкие» вопросы
Объясните, почему...?	Кто? Что? Где? Как?
Почему вы считаете...?	Когда...? Может...?
В чем различие...?	Будет...? Мог ли...?
Предположите, что будет, если...?	Было ли...? Согласны ли вы...?
На что похоже...?	Верно ли...?

ХОККУ

- жанр японской поэтической миниатюры.

Хокку состоит из трех стихов:
первый – 5 слогов
второй – 7 слогов.
третий – 5 слогов
Всего в хокку 17 слогов.

День Победы

Праздник победы

Старые кадры кино

Радость на лицах

игра

ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

Коалиция - это...



Синквейн (англ. «путь мысли»)

(умение обобщать, характеризовать существенные, характерные черты эпохи):

Цель: добиться более глубокого осмысления теме

- 1) Одно слово. **Существительное** или местоимение, обозначающее предмет, о котором идет речь;
- 2) Два слова. **Прилагательные** или причастия, описывающие признаки и свойства выбранного предмета;
- 3) Три слова. **Глаголы**, описывающие совершаемые предметом или объектом действия;
- 4) Фраза из четырех слов. Выражает **личное отношение автора** к предмету или объекту;
- 5) Одно **предложение**. Характеризует **суть предмета** или объекта.

ЭПОХА ДВОРЦОВЫХ ПЕРЕВОРОТОВ

- 1) **Эпоха;**
- 2) **Заговорщическая, крепостническая;**
- 3) **Ослабила, разрушила, закрепила;**
- 4) **Борьба за власть дворянских группировок;**
- 5) **Расширение привилегий дворянства при одновременном еще большем закабалении крестьян.**

игра



ФОРМЫ УРОКА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТЕХНОЛОГИЙ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ

	Урок № 1	Урок № 2	Урок № 3	Урок № 4	Урок № 5
Тип урока	Работа с информационным текстом	Работа с научным текстом	Взаимное обучение	Дискуссия	Урок исследование
Вызов	Мозговой штурм, кластер	Мозговой штурм	Верные\неверные утверждения	Толстые\тонкие вопросы	Парная мозговая атака
Осмысление	Двучастный дневник, инсерт	Чтение с остановками	Докладчик корреспондент	Перекрестная дискуссия	Заполнение таблицы ЗХУ
Рефлексия	Возвращение к кластеру (вторичный игра)	Кластер	Концептуальная таблица	Эссе	Синквейн



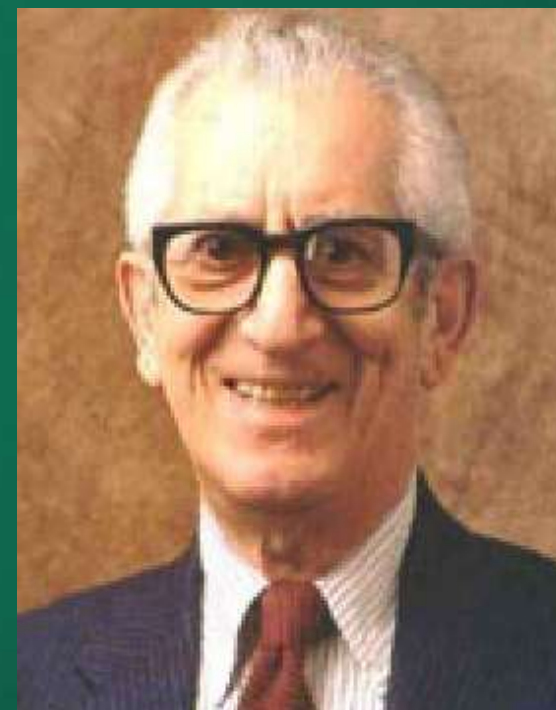
Рефлексия

Кубик Блума.

Написаны начало вопросов «Почему», «Объясни», «Назови», «Предложи», «Придумай», «Поделись». Необходимо сформулировать вопрос по теме урока по той грани, на которую выпадает кубик

Американский педагог и психолог

Бенджамин Блум (1913 – 1999)



«Детские игры окупаются золотом самой высокой пробы, ибо воспитывают, развивают в ребенке милосердие и память, честность и внимание, трудолюбие и воображение, интеллект и фантазию, справедливость и наблюдательность, язык и реактивность — словом, все, что составляет богатство человеческой личности.» Иохан Хейзинг

Благодарю за внимание!

olga030479@yandex.ru

89298374557

@urovaon

<https://nsportal.ru/yurova-o-n>

<https://infourok.ru/user/yurova-olga-nikolaevna>

