

Белкова Марина Александровна

Учитель истории и обществознания

МАОУ «Андреевская ООШ» Ибресинского района Чувашской Республики

Открытый урок по истории в 5-9 классах

[bemarial@inbox.ru](mailto:bemarial@inbox.ru)

«Методическая разработка интерактивной игры для обучающихся «Исторический (обучающий) хоккей»

Сегодня перед школой стоит задача – создать благоприятные условия для организации учебной деятельности так, чтобы обеспечить личностно-ориентированное обучение при наибольшей мотивации учения и максимальном сохранении здоровья каждого ребёнка. Одним из вариантов решения данной проблемы является широкое внедрение в образовательный процесс интерактивных методов обучения.

Объём информации в мире стремительно увеличивается. Поэтому знания, полученные детьми в школе, через некоторое время устаревают и нуждаются в коррекции, а результаты обучения не в виде конкретных знаний, а в виде умения учиться становятся сегодня всё более востребованными.

Актуальной задачей образования становится обеспечение развития универсальных учебных действий (УУД) как психологической составляющей фундаментального ядра содержания образования наряду с традиционным изложением предметного содержания конкретных дисциплин, формирование совокупности универсальных учебных действий, обеспечивающих компетенцию «научить учиться», а не только освоение обучающимися конкретных предметных знаний и навыков в рамках отдельных дисциплин.

Сформированность универсальных учебных действий является залогом профилактики школьных трудностей. Современное общество требует от нас подготовить человека обучаемого, способного самостоятельно учиться и многократно переучиваться в течение постоянно меняющейся жизни, готового к самостоятельным действиям и принятию решений. Именно поэтому перед школой остро встала проблема самостоятельного успешного усвоения учащимися новых знаний, умений и компетенций, включая умение учиться. Большие возможности для этого предоставляет освоение универсальных учебных действий.

Принципиальным отличием школьных стандартов нового поколения является их ориентация на достижение не только предметных образовательных результатов, но, прежде всего, на формирование личности учащихся, овладение ими универсальными

способами учебной деятельности, обеспечивающими успешность в познавательной деятельности на всех этапах дальнейшего образования.

**Проблема:** Как поставить ученика в центр процесса обучения, сохранив при этом познавательную ценность урока?

**Цель:** Развитие и формирование УУД и компетенций на уроках истории и обществознания

**Задачи:** 1. Проводить обучение, погруженное в процесс общения, основанное на взаимодействии ученика с другими учащимися и с учителем.

2. Вовлечь ученика в активный процесс получения и переработки знаний

3. Ученика сделать субъектом общения

4. Организовать и развить диалогическое общение, ведущее к взаимопониманию, взаимодействию, направленному на решение общих, но значимых для каждого участника задач.

5. Мотивировать учащихся быстрее выполнить задачи традиционного урока, чтобы перейти к игре-тренингу.

6. Формировать предметные умения и навыки, нужные для успешного решения учебных и практических задач, продолжения образования.

7. Формировать активную личность, мотивированную к самообразованию, обладающую достаточными навыками и психологическими установками к самостоятельному поиску, отбору, анализу и использованию информации.

8. Реализация личностно - деятельностного подхода и развитие ключевых компетентностей, обучающихся; создание ситуации успеха, субъектный подход.

Работа по формированию и развитию универсальных учебных действий на уроках истории способствует познавательной деятельности школьника в области других наук и его адаптации в обществе.

Большой потенциал имеет этот прием на стадии рефлексии: это исправления неверных предположений в «предварительных кластерах», составление интеллектуальных карт, заполнение на их основе новой информацией, установление причинно-следственных связей между отдельными смысловыми блоками (работа может вестись индивидуально, в группах, по всей теме или по отдельным смысловым блокам). На стадии рефлексии работа с

кластерами завершится. Учитель может усилить эту фазу, предоставив учащимся возможность продолжить исследование по теме, выполнить творческое задание.

Прием «Тонкие и толстые вопросы» может быть использован на любой из трех фаз урока: на стадии вызова - это вопросы до изучения темы, на стадии осмысления - способ активной фиксации вопросов по ходу чтения, слушания, при размышлении - демонстрация понимания пройденного.

Развитые навыки работы с поисковиками формируют важнейшие в современных условиях навыки такие как: критическое осмысление информации; выделение главного в информационном сообщении; систематизирование и обобщение материала; грамотное представление имеющейся информации. В качестве итоговых работ в конце изучения больших тем, разделов практикуются игры, особенно в 5–8 классах. Например, класс разбивается на 2 -3 команды, которые соревнуются между собой, выполняя задания различной сложности. Выбор вопросов и тем для обсуждения осуществляю в зависимости от контингента класса. Короткая дискуссия в ходе игры оживляет учебный процесс, активизирует познавательную деятельность. Именно на таких уроках можно увидеть степень владения учащимися учебно-познавательной компетентностью. Происходит развитие логического мышления; формирование умения отвечать в эмоционально-напряженной обстановке; обучение уважительному отношению к оппоненту при различных точках зрения; владение устным общением, развиваются умения передачи полученной информации, работать коллективно, проявлять товарищескую взаимопомощь.

Применение информационно-коммуникационных технологий позволяет повысить уровень обучения и улучшить качество предоставляемых образовательных услуг, а также обеспечивает большую гибкость в реализации образовательных целей. Главная цель - активизировать обучение, придав ему исследовательский, творческий характер, и таким образом передать учащимся инициативу в организации своей познавательной деятельности, применять индивидуально-дифференцированный подход на уроках истории.

В ходе реализации интерактивного обучения ребенок усваивает материал, не просто слушая или воспринимая органами чувств, а в результате удовлетворения возникшей у него потребности в знаниях, являясь активным субъектом своего обучения. Исследовательская атмосфера уроков проблемного обучения позволяет вовлечь учащихся в активный познавательный процесс. Меняется роль учителя. Он — консультант, помощник, наблюдатель, источник информации, координатор. Учитель становится организатором

самостоятельного учебного познания учащихся. Учитель лишь должен направлять деятельность школьников в нужное русло.

В основе интерактивных методов обучения лежит процесс игрового взаимодействия, или механизм интеракции (в переводе с английского означает «взаимодействие, воздействие»). Под интерактивными методами понимается система правил взаимодействия учителя и обучающихся в форме учебных игр и ситуаций, обеспечивающая педагогически эффективное познавательное общение.

Преимуществом интерактивных методов обучения является: качественное восприятие и усвоение учебного материала; межличностное познавательное общение и взаимодействие всех субъектов; главной действующей фигурой на уроке становится учащийся; успешное формирование и развитие у школьников способностей и умений, позволяющих достигать результаты в личной и профессиональной жизни в условиях современного информационного общества.

Интерактивные методы обучения создают дидактические условия для переживания учащимися ситуации успеха в процессе учебной деятельности. Они реализуют творческий потенциал учащихся, активизируют их познавательную активность.

Интерактивное обучение определяет способы продуктивного, критического осмысления информации. В первую очередь, оно даёт простор для использования различных моделей, знаковых систем, помогающих определённым образом структурировать большой поток информации, выделяя необходимое для активного пользования. Содержание учебного материала по истории включает множество различных видов знаний, что во многом определяет сложность и противоречивость его понимания и усвоения

школьниками на разных этапах обучения. Уже по этой причине — это прекрасная основа для творческого использования интерактивных методов обучения, определяющих успех и развитие мотивации у школьников. Важно, что интерактивные формы занятий основаны на самостоятельной работе с различными видами исторической информации, на разнообразных приёмах сбора, обработки и презентации результатов своей творческой поисковой деятельности, на вариативности способов коммуникации в учебных группах.

При использовании интерактивных методов обучения отношения между учителем и обучающимися должны основываться на принципах доверия, доброжелательности, партнерства, взаимопонимания, взаимовыручки и поддержки, терпимости, учета и уважения интересов, возможностей друг друга.

Основой деятельности учителя в условиях интерактивного обучения является личностно-ориентированный подход, который требует соблюдения гуманной педагогической позиции, ценностного отношения к обучающемуся, его творчеству, создания культурно-информационной и предметно-развивающей среды, владения методикой и основами образовательной технологии. В процессе организации, управления и контроля за развитием интерактивного общения между школьниками учитель использует косвенные приемы педагогической деятельности, предоставляя обучающимся самостоятельность в выборе средств достижения цели, адекватных учебных действий, партнеров. Он лишь организует учебную деятельность, управляет ею, корректирует по необходимости и оценивает (часто с помощью самих обучающихся).

Мотивацию обучающихся необходимо использовать, чтобы учебная деятельность не превратилась в формальный процесс. Находить способы мотивации нужно учитывая требования и возможности сегодняшнего дня.

В школе начинают формироваться и развиваться такие ключевые компетентности, как информационная, коммуникативная, проблемная, кооперативная, а помогают в этом процессе интерактивные методы обучения. Это приводит к высоким образовательным результатам, удовлетворенности своей деятельностью, как учителя, так и учеников, повышению социального статуса обучающихся и росту их коммуникативных способностей. И если ученик легко выполняет свою работу, проявляет заинтересованность, удовлетворен ее результатами, то и мотивация к изучению такого предмета у него значительно вырастает. Поэтому одним из передовых способов повышения мотивации к изучению истории является применение интерактивных методов обучения.

Современное общество требует от образования не только образованного и грамотного специалиста, но и специалиста, обладающего коммуникативными умениями и навыками, умеющего общаться и хорошо работать в команде. Взаимопонимание, столь необходимое для развития личности, может достигаться только в результате общения. И школа, как образовательное учреждение должна научить своего выпускника умению общаться, работать в группе, высказывать свою точку зрения и аргументировать ее доказательства. Эта задача может быть решена посредством групповых форм взаимодействия между учителем и учащимся, а также между самими учащимися на уроках.

Одно из самых важных условий эффективной организации групповой работы правильное, продуманное комплектование групп. При комплектовании групп важно учитывать характер межличностных отношений учащихся. В группу должны подбираться

учащиеся, между которыми сложились отношения доброжелательности. Только в этом случае в группе возникает психологическая атмосфера взаимопонимания и взаимопомощи, снимаются тревожность и страх. Общая цель, необходимость согласованных действий, ответственность друг перед другом отодвигают антипатии на второй план, и между участниками устанавливаются дружеские отношения. Такую групповую работу можно рассматривать и как важное средство решения воспитательных задач.

Организация групповой работы меняет функции учителя. Если на традиционном уроке он передает знания в готовом виде, то здесь должен быть организатором и режиссером урока, соучастником коллективной деятельности. Его действия сводятся к следующему: Объяснение цели предстоящей работы. Разбивка учащихся на группы. Контроль за ходом групповой работы. Попеременное участие в работе групп, но без навязывания своей точки зрения как единственно возможной, а побуждая к активному поиску. Учитель совместно с учениками делает выводы. Обращает внимание на типичные ошибки. Дает оценку работе учащихся.

Групповые формы работы ставят ученика в активную позицию. Учебный процесс строится как поисковая, исследовательская деятельность, в ходе которой происходит обмен мнениями, разворачиваются дискуссии. Руководители групп и их состав подбираются по принципу объединения учащихся разного уровня обученности, информированности по данному предмету, совместимости учащихся, что позволяет им взаимно дополнять и обогащать друг друга. Однородная групповая работа предполагает выполнение небольшими группами учащихся одинакового для всех задания, а дифференцированная – выполнение различных заданий разными группами.

В ходе работы поощряется совместное обсуждение результатов работы, обращение за советом друг к другу.

С каждым годом интеллектуально-познавательные игры вызывают все больший интерес со стороны как учащихся, так и педагогов. Особенно эти игры значимы для развития творческого мышления, умения рассуждать и высказывать свою точку зрения, умения применять свои знания в нестандартных ситуациях.

Интеллектуально-познавательные игры помогают разнообразить жизнь школьников, вызывают интерес к познавательному общению, удовлетворяют потребность учащихся в развитии интеллектуальной, мотивационной, эмоциональной и других сфер. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредоточиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Отличительной особенностью этих игр является

возможность вовлечения каждого учащегося в активную работу. Увлечшись, учащиеся не замечают, что учатся: познают, запоминают, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Даже самые пассивные дети включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по команде. Во время игры дети, как правило, очень внимательны, сосредоточены и дисциплинированы.

В большинство игр полезно вносить элементы соревнования, что также повышает активность. Момент соревновательности позволяет ученику оценить свои возможности, а в случае победы — утвердиться в глазах сверстников. Чтобы не нарушать впечатление от игры, ошибки анализируются после ее завершения. Игры активизируют, заинтересовывают детей. Отработка умения решать задачи идет в живой, увлекательной, захватывающей, интересной для них форме.

Интерактивные технологии развивают умение: четко формулировать, высказывать и аргументировать свою позицию, общаться, дискутировать, воспринимать и оценивать вербальную и невербальную информацию, принимать решения с учетом конкретных условий. Участники исполняют роль так, как сами считают нужным, самостоятельно определяя стратегию поведения, сценарий, планируемый результат. Основная задача — проявить творческие способности к решению неожиданно встающих актуальных проблем. Учащиеся при этом овладевают следующими компетентностями: ораторские умения, искусство доказательной полемики, способность отстаивать свою точку зрения, а также навыками источниковедческой работы.

Интерактивный урок способствует развитию учебно-информационных компетентностей: умения анализа, работы с текстом, социальных компетентностей; умения самостоятельной работы и работы в группе, коммуникативные навыки, презентационные умения. Развивается и шлифуется умение сформулировать вопрос и грамотно озвучить его. Важно научиться правильно услышать вопрос и запомнить его, аргументировать свой ответ, отстаивать свою позицию.

Целью уроков должны стать не только расширение словарного запаса учеников, не только изучение событий и фактов, но и развитие у школьников умения мыслить, анализировать, овладение навыками применения имеющихся знаний к конкретной ситуации, для решения проблем, имеющих практическое значение. Управляемость процесса обучения состоит в том, что право подбора информации принадлежит учителю. Он может прогнозировать ход обсуждения, а также варианты предлагаемых решений. Данный метод

способствует развитию умений учеников самостоятельно принимать оригинальные нестандартные решения. Данный подход в обучении направлен на развитие каждого ученика, на формирование его индивидуальных способностей, а также позволяет значительно упрочнить знания и увеличить темп изучения материала без перегрузки обучающихся. При этом создаются благоприятные условия для их разноуровневой подготовки, реализации принципа моделирования.

Любое усвоение знаний строится на усвоении учеником учебных действий, овладев которыми, ученик смог бы усваивать знания самостоятельно, пользуясь различными источниками информации. Научить учиться, а именно усваивать и должным образом перерабатывать информацию – главный тезис деятельностного подхода к обучению. Активность обучающегося признается основой достижения развивающих целей обучения – знание не передается в готовом виде, а строится самим учащимся в процессе познавательной, исследовательской деятельности.

Использование методов интерактивного обучения и приемов стимулирования творческого мышления помогает ученику познать себя и развивать свои способности.

Многообразие результатов, возможных при использовании интерактивных методов преподавания можно разделить на две группы – учебные результаты – как результаты, связанные с освоением знаний и навыков, и образовательные результаты – как результаты, образованные самими участниками взаимодействия, реализованные личные цели обучения.



## **Практическая часть.**

### **Методическая разработка интерактивной игры для обучающихся «Исторический (обучающий) хоккей»**

За последние десятилетия четко обозначилась тенденция к изменению сущности, целей и приоритетных ценностей российского образования. Результатом кардинальных изменений в образовании явилось многообразие учебно-методических комплексов и отдельных учебных пособий, авторских методических систем и педагогических технологий.

Интерактивная игра для обучающихся «Исторический (обучающий) хоккей» направлена на развитие каждого ученика, на формирование его индивидуальных способностей, а также позволяет значительно упрочнить знания и увеличить темп изучения материала без перегрузки обучающихся. При этом создаются благоприятные условия для их разноуровневой подготовки, развитию межличностных отношений.

Достоинством данной игры является возможность за короткое время охватить большой объем информации. Такой вид обучения предполагает усвоение и воспроизведение знаний, и их применение в аналогичных ситуациях, позволяет в сжатые сроки в концентрированном виде вооружить учащихся знаниями основ науки и образцов способов деятельности. Непосредственное управление процессом усвоения знаний и навыков предупреждает появление пробелов в знаниях. Коллективный характер усвоения позволяет оперативно выявить типичные ошибки, ориентирует на их устранение. В ходе игры можно увидеть, как меняется система подачи и приёма информации учащимися, уровень освоенных учащимися знаний и умений, навыков работы.

Домашнее задание может варьироваться от самостоятельного составления учащимися вопросов по пройденному материалу, которые они задают одноклассникам, до опережающего задания по следующему параграфу, которое проверяется только в ходе урока. Учащиеся работают с иллюстрацией, с текстом учебника, много раз пролистывают учебник в поисках нужной информации.

Учитель организует проведение самой игры, фиксирует следствия игровых действий (следит за подсчетом очков, характером принимаемых решений), разъясняет непонятные и спорные моменты и т. д. Учитель проводит обсуждение, в ходе которого дается описательный обзор-характеристика событий игры и их восприятия участниками, возникавших по ходу трудностей.

Особенности проведения

Для того чтобы интеллектуально-познавательная игра прошла удачно, необходимо помнить некоторые особенности ее проведения:

1. Игра должна приносить удовольствие. Каждый успех учащегося — это его достижение. Радуйтесь этому, это вдохновляет участников на новые победы.
2. Нельзя заставлять играть, лучше — заинтересовать.
3. Не обижайте ребенка в игре.
4. Интеллектуально-познавательные игры требуют от учащихся интеллектуального напряжения. Наберитесь терпения и не подсказывайте ни словом, ни вздохом, ни жестом, ни взглядом. Дайте возможность думать и делать все самому, и отыскивать ошибки тоже. Поднимаясь постепенно и справляясь со все более и более трудными заданиями, ребенок развивает такие свои мыслительные операции, как анализ, синтез, абстрагирование, обобщение. Ученик учится ценить свой вклад в общее дело, учится слаженной работе.

Форма работы - индивидуально-групповая

Цели урока: используя материал предыдущих уроков, выявить умение учащихся анализировать и делать выводы; продолжить работу над развитием у учащихся навыков высказывать свою точку зрения по данному вопросу и умение ее доказывать; развивать мышление школьников, а также нравственные ориентиры, быть терпимым к иным точкам зрения, уважать историческое прошлое своего и других народов,

воспитание в детях чувства взаимопомощи, гуманизма, самокритичности, развитие умения участвовать в дискуссии, умения обосновывать свою точку зрения, развитие речи.

Цель игры «Обучающий хоккей» - выиграть хоккейный матч, забив в ворота противника большее количество голов. Игра может вестись до определенного счета (кто быстрее забьет противнику нужное количество голов) или на время. Если игроки договариваются играть на время, то они могут самостоятельно оговорить продолжительность периодов. Количество периодов, как и в настоящем хоккее - 3. Рекомендуемое время каждого периода - 10 – 12 минут. В игре могут участвовать от 7 до 23 игроков.

Организационный этап. Учитель сообщает тему, выдвигает учебные проблемы или предлагает сделать это учащимся самостоятельно; знакомит класс с учебными материалами.

Обучающиеся класса делятся на две команды. (Один из способов деления. «В одну шеренгу становись! По порядку рассчитайсь! (попутно узнаём, сколько детей присутствует в кабинете) Чётные, шаг вперёд! (метапредметные связи) Займите левый ряд парт. Нечётные,

займите правый ряд парт. Роль судьи сегодня будет исполнять 5 - й по счёту. (Можно заранее оговорить с ним роль и дать опережающее задание, подготовить направляющие вопросы в виде презентации, видеосюжета, картины, поиска информации в исторической карте, схеме, таблице и т.д.). На первых порах учителю самому целесообразнее исполнять роль судьи. Команда самостоятельно (желательно) выбирает себе капитана – вратаря, защитников, нападающих. Судья (назначается учителем для достижения разных целей, или выбирают участники игры (уровень доверия класса узнается), или само назначаются)

Цели, которые старается достичь учитель при назначении судьи 1. Направлять русло игры в заданном направлении. 2. Индивидуальная проверка обучающегося. 3. Уравнять команды в интеллектуальной силе

Учитель в данной игре играет роль наставника.

В группе происходит обмен информацией всех участников рабочей группы согласно правилам игры. Состав команды и обязанности каждого участника распределяют сами игроки. Каждый член команды отвечает за соответствующий участок.

### **Ход интерактивной игры для обучающихся «Исторический (обучающий) хоккей»**

Распределение ролей. Самостоятельная работа учащихся с учебными текстами. Учитель выступает в роли консультанта и координатора совместной деятельности класса.

Ознакомление с правилами игры.

1. Все вопросы и ответы принимаются только от стоящих игроков. (Ненавязчивая физкультминутка).
2. Судья закидывает шайбу – вопрос. Вопрос может подхватить и дать на него ответ любой участник, достаточно ему встать со своего места. Если правильный ответ прозвучал, судья говорит: «Ответ принят. Атакуйте. Задайте вопрос для команды – соперницы»
3. Вопрос от имени команды может озвучить любой игрок.
4. После того, как прозвучал вопрос для команды – соперницы, судья начинает отсчёт секунд, отведённых на поиск ответа.
5. Нападающие могут дать досрочный ответ или думать три секунды. Если судья не успел начать отсчёт, а у игроков есть готовый ответ, они вскакивают со своего места и произносят: «досрочный ответ!» Тем самым они сэкономят 3 секунды для себя, при условии, что ответ будет правильный.

6. После истечения 3 секунд или, если нападающие не смогли выдержать удар, то право ответа переходит к защитникам. Если судья не успел начать отсчёт, а у защитников есть готовый ответ, они вскакивают со своего места и произносят: «досрочный ответ!» Тем самым они сэкономят 3 секунды для себя, при условии, что ответ будет правильным.
7. Если и нападение, и защита не смогли дать правильный ответ, право ответа переходит к вратарю. Если судья не успел начать отсчёт, а у вратаря есть готовый ответ, он вскакивает со своего места, и произносит: «досрочный ответ!» Тем самым он экономит 5 секунд для себя, при условии, что ответ будет правильным.
8. А если правильный ответ не прозвучал, то засчитывается гол, и право задать вопрос переходит к судье.
9. Если команда смогла отбить атаку, ответить на вопрос, то право задать вопрос переходит к ним. И они начинают контратаку, задают вопрос для команды – соперницы.
10. Судья начинает отсчёт нападающим, защитникам, вратарю.
11. Важный момент для развития реакции и оперативности игроков. Если вратарь даёт досрочный ответ до начала отсчёта судьи его команде, то он выигрывает 3 секунды нападающим, 3 секунды защитникам, 5 секунд себе.
12. Если защитники дают досрочный ответ до начала отсчёта команде, то выигрывают 3 секунды защитникам и 3 секунды нападающим.
13. Важное правило для развития внимательности и ответственности. Если игрок команды не встаёт и не произносит «Досрочный ответ!», но сам начал отвечать вне очереди, он «удаляется от игры» и команда на следующий вопрос ищет ответ без него (вратаря, защиты, нападения). Правильный ответ засчитывается игроку в личное первенство, команда играет в меньшинстве.
14. Примерный ход игры.
15. Судья: «закидываю вопрос»
16. Игрок первой команды «Есть ответ»
17. Судья: «Ответ принят. Атакуйте»
18. Игрок первой команды задает вопрос.
19. Судья: «Нападение думает: 1. 2, 3. Есть ответ? Нет ответа. Право ответа переходит к защите. Защита думает: 1, 2, 3. Есть ответ? Нет ответа. Право ответа переходит к вратарю. Вратарь думает: 1, 2, 3, 4, 5. Есть ответ? Ответ не принят. Гол. Счёт становится 1: 0 в пользу первой команды. Судья задаёт вопрос. Если ответили игроки второй команды, они задают вопрос соперникам.

20. Судья: «Нападение думает: 1, 2, 3. Есть ответ? Нет ответа. Право ответа переходит к защите. Защита думает: 1, 2, 3. Есть ответ? Нет ответа. Право ответа переходит к вратарю. Вратарь думает: 1, 2, 3, 4, 5. Есть ответ? Ответ принят. Атакуйте. Задайте вопрос команде – соперников»
21. Если прозвучал некорректный вопрос, судья или учитель просят уточнить вопрос.
22. Если возникли споры при поиске ответа, называют источник и уточняют ответ.
23. Игру можно провести с разными этапами по разной теме.
24. Уровень сложности игры зависит от игроков и дополнительных правил. Например. Сегодня мы играем без учебника.
25. Коллективное обсуждение результатов. Могут быть выступление представителей, фронтальная обобщающая беседа.
26. Подведение итогов. Суммирование подходов и оценок, тактики игроков, формулирование общего вывода; оценивание обучающихся. Рефлексия.

### **Варианты применений**

Интерактивную игру для обучающихся «Исторический (обучающий) хоккей» можно применять на разных стадиях урока при организации повторения и закрепления, изучения нового материала, при работе по принципу опережающего обучения.

1. Опрос по домашнему заданию на заданную тему без использования учебников.
2. Проверка выполнения заданий в рабочей тетради.
3. Правильность выполнения домашнего задания
4. Уровень усвоения пройденной темы
5. Словарная работа для закрепления без использования ТСО, для изучения новых слов с применением учебников, словарей, ТСО.
6. Хронологическая работа.
7. Тематический хоккей на заранее оговоренную тему.
8. Интерактивную игру для обучающихся «Исторический (обучающий) хоккей» можно применять при организации опережающего обучения.
9. Во внеурочной работе для пробуждения интереса к предмету.
10. Метапредметные игры провести.
11. Использовать при подготовке к ГИА и ЕГЭ.
12. Использовать на уроках обществознания для проведения тренингов.
13. Использовать на уроках для проигрывания ролевых ситуаций.
14. В качестве стимула при выполнении программы
15. Для развития умения владеть ситуацией.

16. Для выявления лидера в классе
17. Для выявления межличностных отношений в классе
18. Использовать для индивидуализации работы с сильными и слабыми учениками.

Опыт использования игры в ходе обучения показал его высокую эффективность для развития самостоятельности и ответственности при принятии решений в сложных, непредсказуемых ситуациях. Использование данной технологии формирует и развивает способность детей успешно применять знания в жизненных ситуациях, навыки грамотного использования полученной информации, активизирует у учащихся функциональную грамотность.

### **Заключение**

Использование интерактивной технологии развивает и активизирует учащихся для саморазвития и самодостаточности, активизирует учебную деятельность обучающихся, создает ситуацию успеха. Использование метода конструктивной связи в интерактивном обучении помогает избежать ошибок и улучшить работу команды. Индивидуально - групповая работа позволяет увидеть разный уровень знаний и навыков обучающихся. В ходе игры можно видеть различные точки зрения участников, решение, выработанное коллективом в ходе обсуждения проблемы, нравственные установки учеников. Учитель может детально продумать состав участников в команде и подгруппах для решения многовариантных учебных задач.

**НАПРАВЛЕНИЕ ПАРТ И РАССТАНОВКА  
УЧАСТНИКОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЕКТА**

	<b>СУДЬЯ</b>	
ВРАТАРЬ (один человек)		ВРАТАРЬ (один человек)
АЩИТА (1-5 человек в зависимости от количества обучающихся)		ЗАЩИТА (1-5 человек в зависимости от количества обучающихся )
НАПАДЕНИЕ (1-5 человек в зависимости от количества обучающихся)		НАПАДЕНИЕ (1-5 человек в зависимости от количества обучающихся)
	<b>УЧИТЕЛЬ</b>	