

Государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение «Армавирский
медицинский колледж»

Доклад на тему:

**«Квиз-игровые технологии как средство
повышения эффективности изучения
социально-гуманитарных дисциплин»**

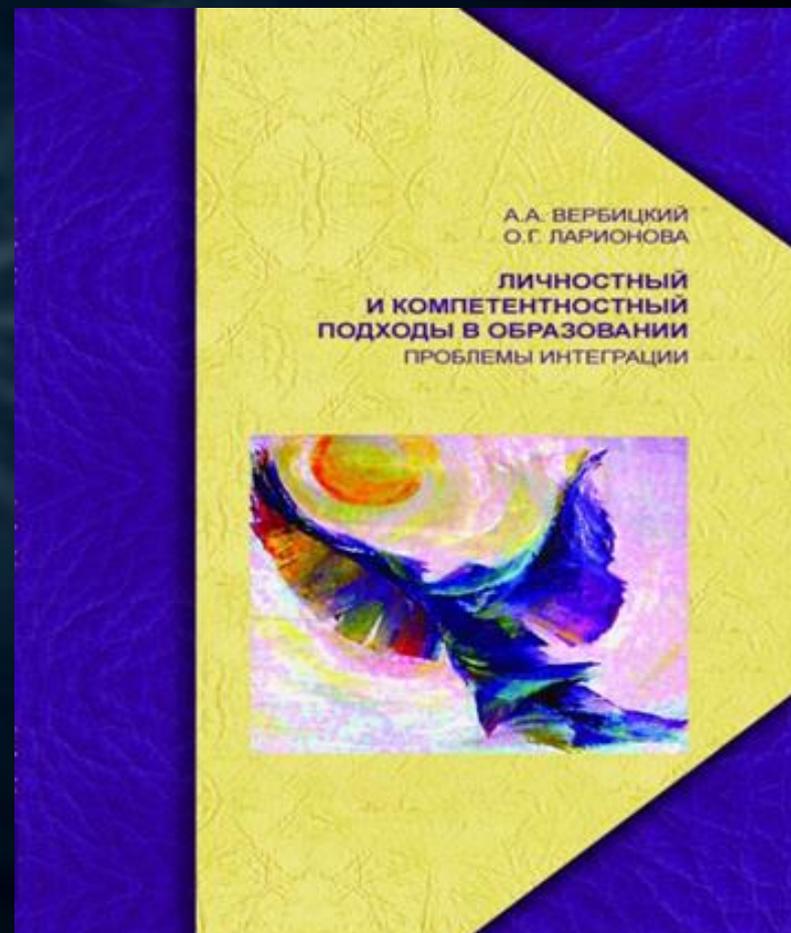
Автор: Самусенко И. М.,
преподаватель
социально-гуманитарных
дисциплин,
к. филос. н.

Актуальность

- Социальная потребность в активной и инициативной личности, умеющей творчески мыслить, принимать нестандартные решения, быстро и адекватно реагировать на ситуацию. Что требует переориентации задач образования на необходимость не только сформировать навыки и развить умения, но и научить творчески пользоваться ими;
- Признание интеллектуальной игры действенным методом и обобщенный и недостаточно конкретный характер описания интеллектуальной игры, который, как правило, не выявляет специфических особенностей деятельности педагога и студентов в той или иной ее фазе и не содержит рекомендаций по подготовке, проведению и анализу результатов, связанных с применением данного вида игр.

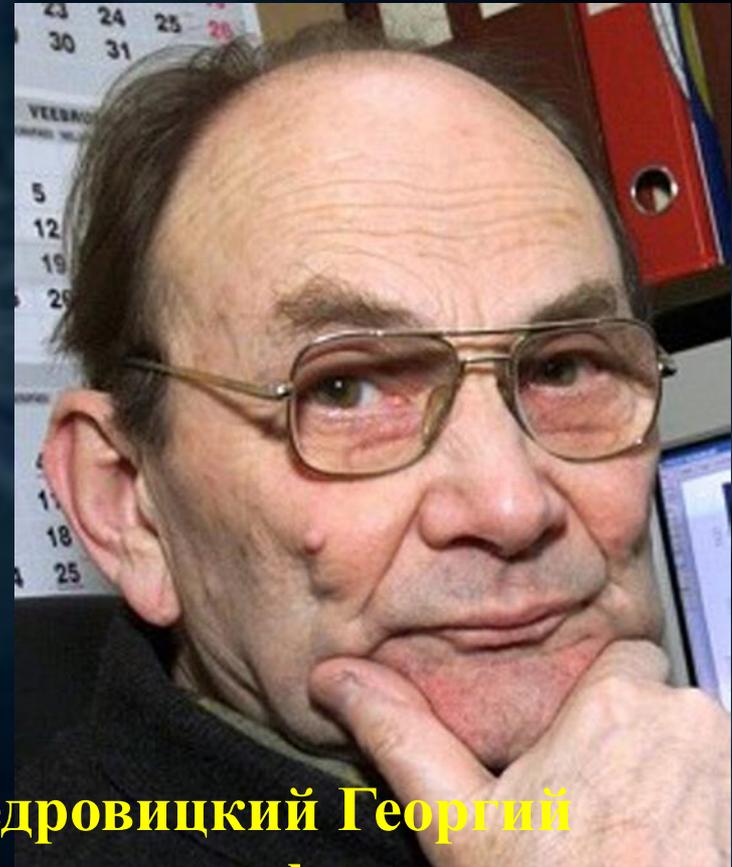


**Вербицкий Андрей
Александрович, д.п.н.,
профессор, член-
корреспондент Российской
академии образования**





**Симоненко Виктор
Дмитриевич, д.п.н.,
профессор, член-
корреспондент Российской
академии образования,
заслуженный деятель науки
Российской Федерации**

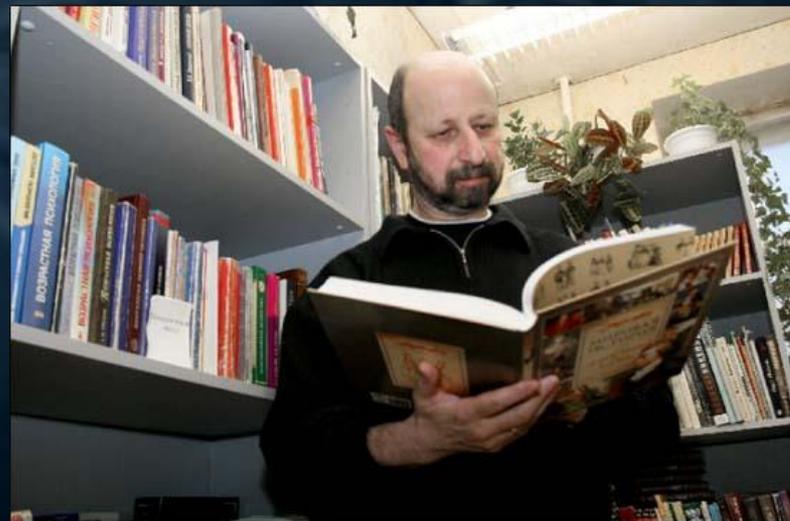


**Щедровицкий Георгий
Петрович, к.ф.н.,
разработчик метода
коллективного решения
проблем — организационно-
деятельностных игр**

Новейшие исследования в рамках предлагаемой методики



Жарков Г. В. Хронотоп в структуре личности девиантных подростков: Дис. ... канд. психол. наук. – Владимир, 2000.



Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры в развитии компетенций будущих специалистов социально-культурной сферы: Дис. ...канд пед. наук. – Москва, 2005.

Использование технологии командной игры на этапе постановки учебной задачи урока

Традиционный урок	Современный урок по ФГОС
Преподаватель сообщает тему, цели, задачи	Тема, цели, задачи формулируют при помощи преподавателя сами обучающиеся (преподаватель подводит к осознанию темы)

Примеры использование технологии командной игры на этапе постановке учебной задачи урока

Учебная дисциплина	Тема
Одб. 05 Обществознание	Межличностное общение и взаимодействие
Одб. 04 История	Россия в период правления Ивана IV

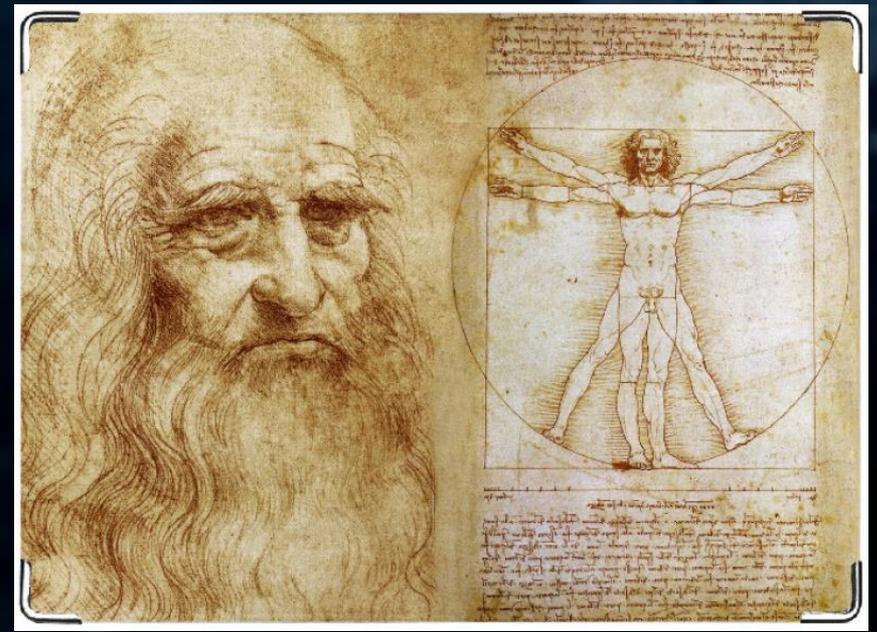


Использование технологии командной игры на этапе актуализации знаний

Традиционный урок	Современный урок по ФГОС
<p>Преподаватель перечисляет знания по теме, которыми обучающиеся должны владеть для ознакомления с новой темой</p>	<p>Преподаватель подводит к необходимости самостоятельно актуализировать и применить имеющиеся знания по теме</p>

Примеры использование технологии командной игры на этапе актуализации знаний

Учебная дисциплина	Тема
Одб. 05 Обществознание	Философские представления о социальных качествах человека
ОГСЭ. 01 Основы философии	Гуманизм и антропоцентризм эпохи Возрождения

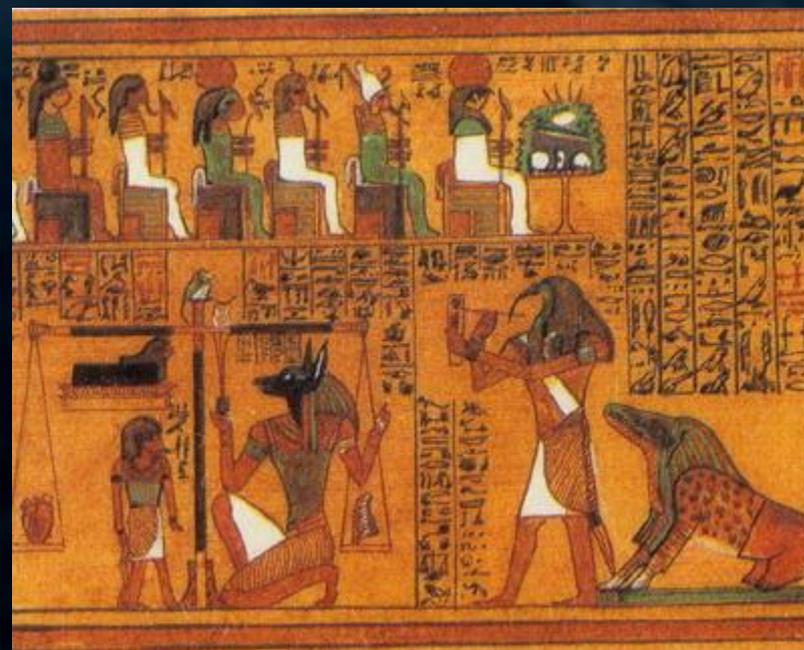


Использование технологии командной игры на этапе закрепления изученного материала

Традиционный урок	Современный урок по ФГОС
Преподаватель организует выполнения ряда занятий, чаще всего носящих фронтальный характер	Применяются групповые и индивидуальные методы организации креативного применения полученных знаний

Примеры использование технологии командной игры на этапе закрепления изученного материала

Учебная дисциплина	Тема
Одб. 04 История	Китай: путь к обретению самостоятельности
Одб. 04 История	Ранние цивилизации, их отличительные черты



Использование технологии командной игры на этапе сообщения домашнего задания

Традиционный урок	Современный урок по ФГОС
Преподаватель объявляет и комментирует инвариантное задание	Задание вариативно, обладает проблемным характером, апеллирует к личности обучающихся

Примеры использование технологии интеллектуальной игры на этапе сообщения домашнего задания

Учебная дисциплина	Тема
Одб. 05 Обществознание	Рынок
ОГСЭ. 01 Основы философии	Становление философии в Древней Греции

