

РЕЦЕНЗИЯ

**на методические рекомендации «Использование элементов игровых технологий на уроках истории», автор – Сасина Людмила Ремовна
учитель истории МБОУ СОШ № 6**

Методические рекомендации «Использование элементов игровых технологий на уроках истории» разработаны для учащихся 5 классов (10-11 лет) в соответствии с требованиями к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования. Утверждены на заседании педагогического совета МБОУ СОШ № 6 Протокол № 1 от 27.08.2021 года.

Автор акцентирует внимание, что методические рекомендации «Использование элементов игровых технологий на уроках истории» помогут учителю реализовать запланированные результаты при изучении истории.

Актуальность темы состоит во внедрении в образовательный процесс игровых технологий как средства облегчающего получение, повторение и закрепление знаний.

Методические рекомендации «Использование элементов игровых технологий на уроках истории» состоит из следующих структурных элементов: титульный лист, содержание, предисловие, введение, основная часть (методическое обоснование и раскрытие подобранных игровых технологий), заключение, список литературы.

В процессе написания методических рекомендаций автор обобщил и проанализировал в своей работе труды Макаренко А.С., Сухомлинского В.А.

Особое внимание уделено авторским трудам Пименовой А.Н. из города Тула. На основе их был сделан анализ представленных игровых технологий и сформулирована основная цель работы, а именно - активизация учебного процесса в изучении истории древнего мира, смутного времени, Русь древняя и средневековая, История России в лицах через использование элементов игровых технологий.

В своей программе автор Сасина Л.Р. выделяет целевые ориентиры: дидактические, развивающие, воспитательные. Подобранные игры способствуют расширению знаний, умений обучающихся в образовательном процессе.

Методические рекомендации «Использование элементов игровых технологий на уроках истории» соответствуют требованиям, предъявляемым к оформлению и написанию данного документа. Актуальны, не дублируют содержание основных общеобразовательных программ, могут быть использованы в рамках урочной, внеурочной деятельности и рекомендованы

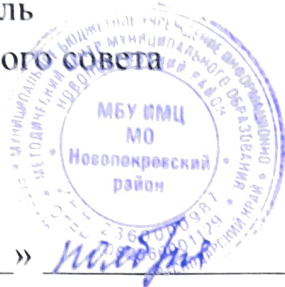
учителям истории для обеспечения качественного изучения предмета.

Рецензент: Антонина Вячеславовна Пяткина, методист муниципального бюджетного учреждения информационно-методического центра муниципального образования Новопокровский район.

Председатель
методического совета

Рецензент

Дата « 8 » ноября 2021 г.



Ю.В. Олейникова

А.В. Пяткина

Краснодарский край
муниципальное образование Новопокровский район
станция Новоивановская
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №6
имени Пономарчука Михаила Ивановича

УТВЕРЖДЕНО

решение педагогического совета
от 27.08.2021г. Протокол №1

Председатель  Я.Л.Нагирная



Методические рекомендации

**«Использование элементов игровых технологий
на уроках истории»**

Учитель истории
МБОУ СОШ №6
Сасина Людмила Ремовна

СОДЕРЖАНИЕ

1.Предисловие	-----	1-2
2.Введение	-----	3-4
3.Основная часть «Элементы игровых технологий в процессе обучения истории»	-----	5-17
4.Заключение	-----	18
5.Список используемой литературы	-----	19

Предисловие.

Методические рекомендации по теме «Использование элементов игровых технологий на уроках истории» разработаны для применения учителями истории, с целью повышения активности в обучении и повышении мотивации учащихся при изучении отдельных тем курса История России. Всеобщая история.

Методические рекомендации предлагают к использованию на уроках истории различные игровые моменты, которые помогут учителю реализовать запланированные результаты при изучении истории.

Предлагаемые игры можно использовать для освоения всей тем, раздела учебного предмета история, в качестве урока или его части (введения, объяснения, упражнения, контроля), обобщающего повторения и закрепления.

В своей работе я предлагаю игровые технологии, которые можно использовать при изучении различных разделов как Всеобщей истории, так Истории России: История древнего мира, Смутное время, Русь древняя и средневековая, История России в лицах и другие.

Игровые технологии, представленные в методической разработке являются одним из современных средств обучения и воспитания, обладающие образовательной, воспитательной и развивающей функциями, которые должны действовать в единстве.

Игра облегчает овладение знаниями, навыками, умениями. Игра развивает память и воображение, игра коренным образом меняет отношение обучаемых к тому или иному историческому факту или событию.

Педагогическая игра выполняет следующие целевые ориентации:

*Дидактическую. Игра позволяет быстро усвоить необходимый учебный материал, активизирует познавательную деятельность, расширяет кругозор учащихся, формирует необходимые умения и навыки.

*Развивающую. В игре развивается фантазия, воображение, дети учатся сопоставлять, сравнивать, принимать оптимальные решения. В игре повышается мотивационная направленность учебной деятельности.

*Воспитательную. Игра воспитывает, формирует нравственные, этические, мировоззренческие качества личности. Воспитывается чувство коллективизма, чувство ответственности за других. Через познание истории формируется чувство любви к своей Родине, патриотизма, учащиеся приобщаются к нормам и ценностям общества.

Место и роль применения данной методической разработки в освоении предмета История: включаясь в игровую форму обучения учащиеся активно включаются в учебный процесс. В игре дети включаются в соревнование, не просто механически запоминают известное, а стараются мобилизовать свои знания, учатся думать, сопоставлять, давать оценку событиям и историческим процессам. В игре большая ответственность возлагается на учителя. Учитель должен организовать игру, развить творческий интерес у учащихся, умело ввести ребят в игру.

Основная цель применения предлагаемых игровых технологий- закрепление, контроль знаний. Использование на уроке данных технологий помогает активизировать учебный процесс. Используя на уроке игровые моменты, решается одна из учебных задач «ученик-учитель», что способствует оптимизации учебного процесса.

Введение

К современному уроку истории применяются определенные требования. Поэтому учитель должен выбрать такую форму организации урока, которая будет способствовать самовыражению ученика. Придя на урок истории, у ученика должно возникнуть желание размышлять, творить, пытаться разрешать проблемные ситуации, смело высказывать свою точку зрения, смело ее отстаивать. Эта задача является очень актуальной в современном историческом образовании.

В своей педагогической работе я использую сочетание разнообразных методов обучения. Федеральные государственные стандарты требуют, чтобы на уроке ученик не просто слушал и запоминал, а учился добывать и усваивать новые знания, мог исследовать факты и анализировал исторические источники, умел делать выводы. Все это достигается, в единстве активности школьника и творчестве учителя. И все это может быть достигнуто с помощью игровых технологий.

Много лет, применяя игровые технологии на уроках истории, я пришла к выводу, что интерес к предмету у учащающихся значительно повышается.

Такие уроки увлекают ребят, ученики увлекаются поиском ответов, начинают размышлять, что стимулирует их деятельность. Меня заинтересовала данная тема, и я решила более глубоко изучить этот вопрос.

Игровые технологии относятся к педагогическим технологиям, основанным на активизации и интенсификации деятельности учащихся. Первое упоминание о таких технологиях можно найти уже в папирусах Древнего Египта.

А.С. Макаренко очень хорошо знал психологию детей и часто рассуждал о роли игры в жизни детей. Ведь игра всегда была основным видом деятельности ребёнка. И в школьные годы она продолжает оставаться главным средством и условием развития интеллекта школьника. Игра в трудах А. С. Макаренко является «могучим средством воздействия на детский коллектив».

В отечественной педагогике рассматривали проблему игровых педагогических технологий Эльконин Д.Б., Выготский Л.С., Сухомлинский В.А., Газман О.С., Беспалько В.П., Селевко Г.К., Кларин М.В., Пидкасистый П.И. и др.

Проанализировав методическую литературу и публикации в сети Интернет педагогов, остановилась на опыте работы учителя истории и обществознания Пименова Александра Николаевича из г. Тулы.

Александр Николаевич считает, что игра является мощным стимулом в обучении, это уникальный феномен общечеловеческой культуры, через игру активнее и быстрее происходит возбуждение познавательного интереса. Ведь человеку по своей природе нравится играть. Игра мотивирует гораздо больше, чем обычная учебная деятельность. В игре у учащихся развивается внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление.

По мнению Пименова А.Н. «для формирования у детей социальных качеств и нравственного самосознания нужно создавать соответствующие условия, организовывать и постоянно сохранять сферу их "личностных" отношений, стимулировать самодеятельность детей, свободу в установлении отношений друг с другом».

Мы живем в обществе информационных технологий, где постоянно расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, радио, видео, интернет. Но все они рассчитаны для пассивного восприятия.

Именно перед школой ставится важнейшая задача: развивать у школьников умения самостоятельного разрешения проблем, умения самостоятельно отбирать и оценивать получаемую информацию и применять ее в жизни. Развить необходимые умения поможет именно игра.

Изучив данную работу, и применяя на практике элементы игровых технологий можно сделать вывод, что игра на уроке повышает интерес к отдельно взятой теме и предмету истории в целом. Использование игр на уроках истории позволяет формировать качества активного ученика, который может находить и принимать решения; учиться состязательности,

учиться умению общаться, получать удовольствие от изученного и общения с одноклассниками, умению адаптироваться в изменяющихся условиях, заданных игрой.

Основная часть

Элементы игровых технологий в процессе обучения истории

Цель работы: активизация учебного процесса в изучении истории древнего мира, смутного времени, Русь древняя и средневековая, История России в лицах через использование элементов игровых технологий.

Задачи:

- 1.Создание банка игр по истории, позволяющих активизировать работу на уроках истории, способствующих формированию исторической грамотности
- 2.Распространение педагогического опыта.

Подготовка игры для урока истории должна отвечать определенным требованиям:

- 1.Продолжительность урока игры не должна быть больше одного урока (40 минут)
- 2.Игра должна быть понятна и доступна для всех ее участников.
- 3.Игра должна охватить всех учеников в классе.
- 4.Игра должна быть прежде всего интересной.
- 5.Игра должна быть активной.
6. Игра должна вызывать у детей только положительные эмоции.
7. В игре должен быть элемент соревнования между командами или отдельными участникам.

За время работы учителем истории я использовала и использую различные технологии и методы при проведении уроков истории. В том числе и элементы игровых технологий. Мною разработаны отдельные игровые моменты, которыми я могу поделиться.

Игры, используемые в практической деятельности на уроках истории и во внеурочное время в общеобразовательной школе

История Древнего мира 5 класса

Раздел: Государства Древности

Игра - «Кто, что изобрел?»

Цель: закрепление и обобщение изученного материала по разделу «Древний Восток»

Форма: групповая и индивидуальная

Возраст учащихся -10-11 лет

В классе на отдельном столе разложены предметы, относящиеся к деятельности отдельной личности или изученного уже древнего государства. Ученики определяют к какому периоду истории относится этот предмет после изучения раздела Древний Восток в 5 классе ученики должны отнести предметы к изученным государствам. На столе лежит пачка чая, шахматы, компас, пакетик риса, шелковый платок, пурпурная ткань. (Индия, Китай, Финикия)

Игра «Экскурсия в страны Древнего Востока»

Цель: Закрепить изученный материал по теме «Древний Восток»

Форма: групповая или индивидуальная

Возраст учащихся: 10-11 лет

Класс делится на группы. Учащимся предлагается прорекламировать ту или иную страну для туристической поездки. Что мы можем рассказать об этой стране- климат и погодные условия, на чем можно добраться, традиционные блюда, которые нам могут предложить, информация об исторических памятниках, которые там находятся. Туристы хотят посетить Египет и Китай, Индию, Междуречье. Предполагается работа с картой. Возможен вариант игры по Древней Греции, Древнему Риму и др.

Тема: Государства Востока

Игра «Историческая цепочка»

Цель: повторение терминов и словарных слов.

Форма: индивидуальная

Возраст 10—11 лет

Найти третье лишнее и объяснить, смысл слова в цепочке и почему одно слово лишнее. Каждому ученику готовится карточка из цепочки слов.

1. Осирис, Тутмос, Амон-Ра

2. Урук, Тигр, Евфрат
3. Янцзы, Хуанхэ, Египетские пирамиды.
4. Инг, Ганг, законы Хаммурапи.
5. Фараон, писцы, дельта
6. Рельеф, мумия, саркофаг

Тема: Древняя Индия

Игра- «О чем рассказал путешественник?»

Цель: закрепить изученный материал по теме «Древняя Индия»

Форма: индивидуальная

Возраст учащихся - 10-11 лет

Древний странник, вернулся на родину и рассказал соседям о своем удивительном путешествии.

Если бы вы только знали, - рассказывал он, - какая это удивительная страна! Я увидел небольшие кусты, а на них растет белая, белая шерсть. Этот куст похож на овечку. Соседи только посмеялись над этим человеком. Хотите, верьте, хотите, нет. Жители этой страны собирают руками белую шерсть с кустов, кладут их в мешки, а потом делают из нее красивые ткани. Они еще могут добывать мед, и пчелы им совсем не нужны. И опять над странником посмеялись. Они выжимают сок из тростника, долго варят его на огне пока сок становится совсем твердым, а по вкусу он очень сладкий. Соседи опять не поверили путешественнику. Помогите путешественнику, объясните с исторической точки зрения его рассказ.

Почему его рассказ встретил недоверие и удивление? В какой стране побывал рассказчик? Правду ли он говорил? (Путешественник не лгал, так как он рассказывал о хлопке (белая шерсть) и сахаре из сахарного тростника, которые он увидел в Индии). Ученики рассказывают о жителях Древней Индии, показывая на карте эту страну.

Тема «Древняя Греция Древний Рим»

Игра «Фразеологизмы»

Цель-проверка знаний по теме, развитие эрудиции.

Форма –групповая

Возраст учащихся -10 -11 лет

Ребята по очереди тянут карточки на которых написаны исторические выражения. Прочитав выражение, учащиеся называют страну, где и кто это произносил и к какой ситуации можно применить эти выражения в современной жизни. (фразеологические обороты).

1. Между Сциллой и Харибдой.
2. Троянский конь.
3. Дары данайцев.
4. Ахилесова пята
5. И ты, Брут!
6. Авгиевы конюшни.
7. Драконовские законы.
8. Дамоклов меч.
9. Нить Арианды

Игра - «Исторический зоопарк»

Цель-развитие эрудиции, кругозора и знаний

Форма: индивидуальная

Возраст 11-12

Учащимся предлагается отправиться в зоопарк, познакомиться с птицами и животными, а затем назвать животных и птиц, которые упоминаются в истории и связанные с ними события. Предлагается заранее подготовленная презентация с изображением животных и птиц. Ребята называют животное, государство, к которому относится это животное и событие.

Волчица – кормилица Рема и Ромула;

Крокодил; кошка; птица ибис; животные древнего Египта

Коза – её молоком был вскормлен Зевс;

Лошадь – ее использовали в кавалерии, коннице, на колесницах, нарисована на древних рисунках египетских фараонов.

Гуси – Рим, священные птицы римского храма на Капитолии, спасли от нападения галлов; Слон – участник похода Ганнибала в 218 г. до н.э. применяли в Индии для работы и войны, индийское божество. Корова – священное животное в древней Индии; Крокодил; кошка; птица ибис; змея- священные животные в Древнем Египте.

История России 6-9 класс

Раздел: Древняя и Средневековая Русь

Тема: Формирование древнерусского государства

Игра- «Исторический калейдоскоп»

Цель: развитие познавательной деятельности учеников, развитие эрудиции и кругозора учащихся.

Форма: групповая

Возраст-12-13 лет

Игру можно проводить и во внеурочное время при проведении в школе недели истории.

Учащиеся делятся на две команды.

1. Игра проходит в 2 раунда: синий и красный. Синий раунд – за ответ 5 баллов, красный – сумма баллов удваивается.

Синий раунд:

1. Именно их бьют, когда нечего делать. (баклуши)
2. Это древнерусское слово, знакомое нам с детства, означает морской залив, бухту. (Лукоморье)
3. Свято блюдя именно этот принцип, русская семья использовала печь для сжигания мусора. (не выносить сор из избы)
4. Именно в этом месте погиб крестьянин Костромского уезда Иван Сусанин. (болото Исуповское/Чистое)
5. Русские в 17 веке называли его греховным плодом, а мы называем его «золотым яблоком». (помидор).

6. Именно к этому событию привязывали на Руси начало летоисчисления. (сотворение мира)
7. Какая птица с незапамятных времен стала символом отваги и удали? (Сокол).
8. В каком году произошло крещение Руси и при каком князе? (Около 988г., князь Владимир).
9. Место, где происходило «Ледовое побоище»? (Чудское озеро).
10. Столица древнерусского государства, «мать русских городов». (Киев).
11. Предводитель русских воинов в битве на Куликовом поле. (Дмитрий Донской).
12. Первый российский император. (Петр I).
13. Какого цвета был первый военно-морской флаг в России? (Красный – белый – синий).

Красный раунд:

1. Кто является первым русским царем? (Иван IV).
2. Сколько лет длилась Северная война? (21 год).
3. В каком году Украина воссоединилась с Россией? (1654г.).
4. За какую победу и в каком году князь Александр Ярославович прозван Невским? (За победу над шведами в 1240 году на реке Неве).
5. Какая птица может работать почтальоном? (Голубь).
6. В каком году началось строительство Петербурга и с какой крепости? (1703 году, 16 мая, с построения Петропавловской крепости).
7. Что такое ярлык? (Ярлык – право на княжение, которое получали русские князья в ставке хана).
8. При каком царе начался созыв Земских соборов, составлен Судебник? (1594 год, Иван IV).
9. В каком году состоялась Куликовская битва? (1380 году).
10. Как звали первого царя династии Романовых? (Михаил Романов).

Тема» : «Русские князья»

Викторина «Знаешь ли ты историю?»

Цель: повторение пройденного материала по разделу

Форма: индивидуальная**Возраст 14-15 лет**

Игра проводится в несколько этапов. Через 4 этапа – финал, в который выходят 2 ученика. Один выходит победителем.

КТО?

1. Кто первым на Руси принял христианство? (*Княгиня Ольга*)
2. Кто за жестокость был прозван Окаянным? (*Святополк*)
3. Кто написал «Поучение детям»? (*Владимир Мономах*)
4. Кто был убит в полюдье? (*Игорь*)
5. Кто автор «Повести временных лет»? (*Нестор*)
6. Кто возглавлял русские войска на Куликовом поле? (*Дмитрий Донской*)
7. Кто на Руси был прозван Калитой? (*Иван*)
8. Кто такие «гости»? (*Купцы*)
9. Кто такой князь? (*Глава государства*)
10. Кто совершил крещение Руси? (*Владимир Святославич*)
11. Кто считается основателем Москвы? (*Юрий Долгорукий*)

ЧТО?

1. Что произошло в 1223 году? (*Битва на Калке*)
2. Что такое вече? (*Народное собрание*)
3. Что решили на Любечском съезде князей? (*Разделить земли на княжества
Каждый в своей вотчине правит*)
4. Что такое вотчина? (*Наследственное земельное владение*)
5. Что такое «свинья»? (*Немецкое построение войск*)
6. Что произошло в 1240 году? (*Невская битва*)
7. Что такое дань? (*Налог продуктами, деньгами*)
8. Что такое ярлык? (*Грамота на княжение*)
9. Что произошло в 1480 году? (*Стояние на Угре, окончание монгольского
ига*)
10. Что такое летопись? (*Документ событий от лета до лета*)
11. Что произошло в 945 году? (*Убийство князя Игоря на полюдье*)

ГДЕ?

1. Где княгиня Ольга побывала в 957 году? (*В Константинополе*)
2. Где был центр Киевской Руси в X веке? (*В Киеве*)
3. Где Батый основал Золотую Орду? (*В Средней Азии, Поволжье*)
4. Где расположен Киев? (*На реке Днепр*)
5. Где был убит Святослав? (*На реке Дунай*)
6. Где правил Иван Калита? (*В Москве*)
7. Где произошла битва в 1380 году? (*На реке Дон*)
8. Где зажигались сигнальные огни? (*На крепостях, башнях*)
9. Где правил Константин Мономах? (*В Византии*)
10. Где был убит князь Игорь? (*На полюдьи*)
11. Где произошла битва в 1377 году? (*На реке Пьяне*)

КАК?

1. Как звали византийскую принцессу, жену Владимира Святого? (*Анна*)
2. Как называлась столица Хазарского каганата? (*Итиль*)
3. Как называлось государство со столицей в городе Биляр (Булгар)? (*Волжская Болгария*)
4. Как на Руси назывались дворовые: жена, дети? (*Челядь*)
5. Как монголо-татары собирали дань? (*Провели перепись населения*)
6. Как звали сестру Щека и Хорива? (*Лыбедь*)
7. Как звали основателя города Киева? (*Кий*)
8. Как называется торговый путь, проходивший с севера на юг по Киевской Руси? (*Из варяг в греки*)
9. Как по легенде начинается Куликовская битва? (*С поединка Пересвета с Челубеем*)
10. Как называется столица Золотой Орды? (*Сарай-Бату*)
11. Как называется столица Византии? (*Константинополь*)

ФИНАЛ.

1. На чем писали в Новгороде? (*На бересте*)
2. что такое бортничество? (*Сбор меда диких пчел*)

3. Кто такие вои? (*Воины на Руси*)
4. Кто такие баскаки? (*Монголо-татарские сборщики дани*)
5. Когда правил Дмитрий Донской? (*В1359–1389 гг*)
6. Где состоялась битва в 1378 г.? (*На реке Воже*)

СУПЕРИГРА.

1. Роль денег в Древней Руси играли именно они (*Мех, шкурки пушных зверей*)
2. Что такое тьма? (*10 тысяч*)
3. 988 год- ото год? (*Крещения Руси*)
4. Отец Андрея Боголюбского? (*Юрий Долгорукий*)
6. Что такое поместье? (*Земля за службу*)

Тема «Монголо-татарское нашествие на Русь»

Игра-«По городам монгольского нашествия на Руси.»

Цель-проверка знаний по теме «Нашествие Батые»

Форма –групповая

Возраст учащихся-13-14 лет

Для игры из класса создается две команды. Команде вручается игровой лист, с названием городов, связанных с темой. Рядом с названием города пустой квадрат. Города не повторяются. Ведущий зачитывает информацию о городе, по которым надо определить его название. Та команда, у которой на игровом листе есть этот город, не называя его, забирает карточку с характеристикой у ведущего и закрывает соответствующий квадрат на своем игровом листе. Побеждает команда, которая быстрее закроет свой игровой лист.

1. Первый русский город, подвергшийся разорению в 1237 году ханом Батыем. **Рязань.**
2. Из какого города был родом русский богатырь Евпатий Коловрат. **Рязань.**
3. Город- центр борьбы с ордынским владычеством. **Москва.**

4. Ставка хана Батые в низовьях Волги. **Сарай.**
5. Злой город. **Козельск**
6. Город, который не подвергся нашествию во время первого похода Батые. **Новгород.**
7. Город, в котором оборону возглавил воевода Димитр. **Киев.**
8. Город, жители которого укрылись от монголов в Десятинной церкви. **Киев.**
9. Город - столица Монгольской империи. **Каракорум..**
10. Резиденция митрополита после ослабления Киева. **Владимир.**

Раздел: Смутное время в России

Урок- игра «Я попал в Смутное время»

Цель: повторить события Смуты, расширение кругозора

Форма: командная

Возраст учащихся - 12-13 лет

Оборудование – карта «Смутное время», презентация «Смутное время»

Эпиграф урока: «Смутное время впервые и больно ударило по сонным русским умам, заставило способных мыслить, людей раскрыть глаза на окружающее, взглянуть прямым и ясным взглядом на свою жизнь» ... историк Ключевской В.

Ход игры:

Класс разбивается на две команды

1 раунд «Из уст в уста»

Вопросы задаются сначала одной команде, затем - другой. Команды должны четко и правильно ответить на вопрос. Если первая команда не знает ответа, вопрос переходит к соперникам

Вопросы для 1 команды:

Лжедмитрий I в жизни ... (монах Григорий Отрепьев)

Кличка Лжедмитрия II («тушинский вор»)

Старший сын Ивана Грозного (Иван)

Жена первого самозванца (полька, Марина Мнишек)

Первый патриарх Московский и всея Руси (митрополит Иов)

Сподвижник князя Пожарского во Втором ополчении (Кузьма Минин)

Вопросы для 2 команды:

Имя младшего сына Ивана Грозного (Царевич Дмитрий)

Он фактически правил страной при Федоре Ивановиче (Борис Годунов)

Углическое дело (расследование убийства Дмитрия в городе Углич)

Имя первого самозванца (Лжедмитрий I)

Второе ополчение возглавил именно он (князь Дмитрий Пожарский)

Имя первого царя династии Романовых (Михаил Федорович Романов)

2 раунд «Узнай историческую личность»

На доске висят портреты исторических деятелей Смутного времени, ученики получают конверты с листами, на которых написаны имена. Необходимо правильно сопоставить имена и личности. На это дается 5 минут. После чего два ученика каждой команды рядом с портретами прикрепляет имя (с помощью магнита). Каждое правильное совпадение – 1 балл.

3 раунд «Разгадайте кроссворд»

Каждой команде дается кроссворд.

Вопросы.

Где стоит этот памятник руководителям первого ополчения? (Москва)

Они заняли Москву в начале 17 века? (Поляки)

Этот город заняли шведы в начале 17 века? (Новгород)

Где новгородцы собирались для решения важных вопросов? (Площадь)

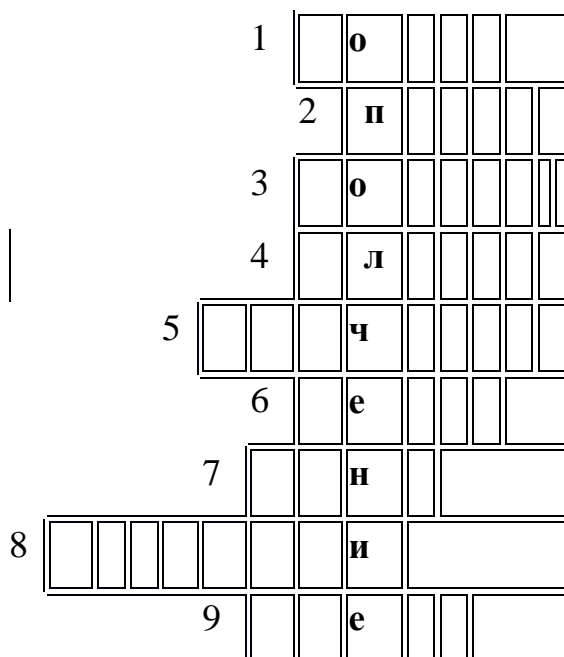
Что защищали участники первого и второго ополчения? (Отечество)

Что собирали новгородцы для обеспечения второго ополчения? (Деньги)

Кто возложил на себя ответственность хозяйственного обеспечения ополчения? (Минин)

Верховным воеводой второго ополчения был именно он. (Пожарский)

В результате штурма Москвы сначала был взят Китай – город, а затем сдался польский гарнизон... (Кремль)



3. Подведение итогов игры. Подведение итогов работы на уроке. (5мин)

Учитель выставляет оценки ученикам и подводит итогу урока.

Раздел: История России с 13 века

Игра «Исторический квадрат».

Цель: Формирование навыков хронологической последовательности событий, развитие памяти, кругозора.

Форма: индивидуальная

Учитель заранее готовит карточки. На карточке рисуется квадрат с клеточками. В клетки в хаотическом порядке записываются даты. Кто быстрее восстановит даты в хронологической последовательности и назовет событие, тот побеждает. У остальных учеников собираются карточки и выставляются оценки. В клетки можно вставить имена русских князей, кто за кем правил?

1223	1480	1812
1097	1237	1861
1547	1147	988,

1380	862	1378

Например,

862-призвание варягов на Русь

988 год – Владимир Красно Солнышко крестил Русь;

1147 год – была основана Москва;

1223 год – битва на Калке;

1237 –взятие Рязани Батыем

1380- Куликовская битва. И т.д.

1097-Любический съезд

Раздел: История России Всеобщая история

Игра «Одень дерево»

Цель: проверить и закрепить знания, полученные на уроке.

Форма: индивидуальная

Возраст учащихся: 14-16 лет

Учитель на уроке объясняет новый материал, идет работа с картой, историческим источником. У учеников на столе лежат разноцветные листочки, на которых они в конце урока должны сформулировать пять вопросов по новой теме. Листочки прикрепляются к дереву, нарисованному на доске. Самые полные и интересные вопросы оцениваются. На следующем уроке игра может быть продолжена, и ребята уже будут отвечать на свои вопросы, снимая листочки с дерева. На этом уроке важна наглядность, поэтому листики должны быть разных цветов.

Раздел: Россия в 19 веке

Тема: «Восстание декабристов»

Игра:» Уроки журналистики».

Цель: закрепление и обобщение изученного материала

Возраст- 14-16 лет

После изучения темы «Восстание декабристов» учителем создается проблемная ситуация. В качестве проблемной может быть ситуация, представленная учителем на уроке, где рассматривались события 14 декабря 1825 года. Идет изучение программных документов. Нужно написать статью в газету «Санкт-петербургские ведомости» о восстании. Проблемная ситуация заключается в том, чтобы ребята поняли в какой ситуации оказался Николай первый. Ведь эти события выпали на первый день его правления. Лучшие статьи могут быть опубликованы на сайте школьной газеты. Эта игра требует большой подготовительной работы. Ребятам нужно помочь и приготовить вопросник по тексту, с которым ребята работали на уроке.

Всеобщая история 7 класс

Тема «Великие географические открытия»

Игра:»Путешествие в настоящее через прошлое»

Цель: научиться работать с картой, применять знания истории

Форма: групповая.

Возраст: 14-15 лет

При изучении темы «Великие географические открытия» ребятам предлагается совершить реальное путешествие по тем же путям, которыми шли Васко да- Гамма, Фернанд Магелан, Христофор Колумб, Афанасий Никитин. Команда на контурных картах отмечает маршрут одного из исследователей, а затем, выйдя к исторической карте «Великие географические открытия» показывает и рассказывает, чем привлекала первооткрывателей эта страна, что изменилось в мире после этих путешествий. И второе задание- как этот путь пройти в настоящее время, более коротким путем, можно назвать современные географические названия. В игре осуществляется связь времен. формируются знания исторической карты.

Заключение

Своей работой я ответила на вопрос, поставленный в начале работы: нужно ли использовать на уроках истории игровые технологии, эффективны ли они на практике?

Изучив работы учителей истории, я пришла к выводу, что большинство учителей отмечают как положительные, так и отрицательные моменты в данной технологии.

Достоинства:

*Повышение познавательного интереса учащихся к предмету история; повышение успеваемости по предмету, усвоение материала даже слабоуспевающими учащимися; игра снижает тревожность; вовлеченность в игру облегчает запоминание материала и повышают мотивацию к учебе; объединяется коллектив, появляется взаимопонимание; происходит смена деятельности, разрядка напряжения, развитие творческого потенциала у каждого учащегося; игра позволяет ребенку почувствовать себя успешным.

Недостатки: для того, чтобы приготовить качественную игру, учитель затрачивает много сил и времени (карточки, карты, видеоролики презентации, исторические документы); недостаток времени -40 минут урока не дают возможность провести хорошую игру и подвести итоги игры (приходится сокращаться); частое использование ведет к привыканию и интерес к игре снижается.

Урок получается интересным и содержательным, если учащиеся владеют материалом в достаточной степени, умеют высказывать свое мнение аргументировано, логично и последовательно, не боятся новых идей и не тушуются при виде значительного объема работы.

Методические материалы, представленные в этой разработке дают ответ на вопрос: «Как сделать урок интересным?»

Данные игровые формы помогают формировать универсальные учебные действия обучающихся, помогут сформировать навыки и умения работать с

учебником и историческими документами, развивать познавательную активность у учащихся, а также повысят интерес к истории.

Разработка будет интересна учителям истории, а также другим учителям-предметникам.

Только оптимальное сочетание всего многообразия форм урока, может способствовать успешному развитию личности учащихся, а это значит, должно быть, гармоничное сочетание традиционных и нетрадиционных форм обучения.

Список, используемой литературы:

1. Борзова Л.П. Игры на уроках истории. М.: Владос-пресс,2001.
2. Важенин А.Г. Конспекты уроков для учителя истории. М.: Владос-пресс,2001.
3. пресс,2002.
4. Короткова М.В. Методические разработки и сценарии уроков к курсу
5. отечественной и зарубежной истории. М.: Центр гуманитарного образования, 1999.
6. Кулагина Г.А. Сто игр по истории. М.: Просвещение, 1983.
7. Мацкайлова О.А. Познавательные игры в курсе истории средних веков
Преподавание истории в школе.1999. №8.