

ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ НА УРОКАХ ОБОБЩАЮЩЕГО ПОВТОРЕНИЯ

Учитель истории и обществознания
МАОУ МО Динской район СОШ №1
имени Туркина А.А.
Данилова Татьяна Степановна



ЦЕЛЬ: систематизация и обобщение знаний обучающихся по изученной теме

ЗАДАЧА:

1. стимулировать умственную деятельность детей, развивать внимание и познавательный интерес к предмету
2. цель должна быть достижимой
3. чётко установленные правила
4. учет возрастных особенностей

РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Урок вызывает эмоциональный подъём, способствует развитию творчества
2. Повышается интерес к предмету, самооценка
2. Вносят разнообразие и интерес в учебный процесс
3. В игре активизируются **психические** процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление.
4. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой, запоминающейся.
5. В игре возможно вовлечение каждого ученика в активную работу, это форма, которая противостоит пассивному слушанию или чтению.

АЛГОРИТМ ПРОВЕДЕНИЯ

1. ФОРМИРОВАНИЕ 3-Х КОМАНД

2. ОБЪЯСНЯЮТСЯ УСЛОВИЯ ИГРЫ

* Соблюдение тишины, не подсказывать, за нарушение правил - снимается 1 балл.

* За верный ответ - 1 балл. Счастливым случай - 5 баллов (помечен в опросном листе)

* Опросные листы разыгрываются капитанами (это позволяет избежать обид, что кому-то достались легче задания)

«СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ» - УРОК ОБОБЩАЮЩЕГО ПОВТОРЕНИЯ ПО ТЕМЕ

ГЕЙМ 1. Вопросы команде

ГЕЙМ 2. О ком идет речь?

ГЕЙМ №3. Разгадай путанницу и объясни слово

(за термин - 1 балл, за объяснение - 2 балла, счастливый случай - под №1 - 5 баллов)

КАФОГСАР - саркофаг - гроб для мумии фараона

НСИКФС - сфинкс - фигура из камня с телом льва и головой человека

ГЕЙМ 4. Удали лишнее понятие (конкурс капитанов)

У капитанов в руках таблички номерами от 1 до 5. Во время ответа они молча одновременно поднимают табличку с номером неверного ответа. За каждый верный ответ - 1 балл. Счастливый случай строка №3 - 5 баллов

(1)АМОН - (2)ИСИДА - (3)ЗЕВС - (4)ОСИРИС - (5)НУТ

«СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ» - УРОК ОБОБЩАЮЩЕГО ПОВТОРЕНИЯ ПО ТЕМЕ

ГЕЙМ 5. Работа с контурной картой

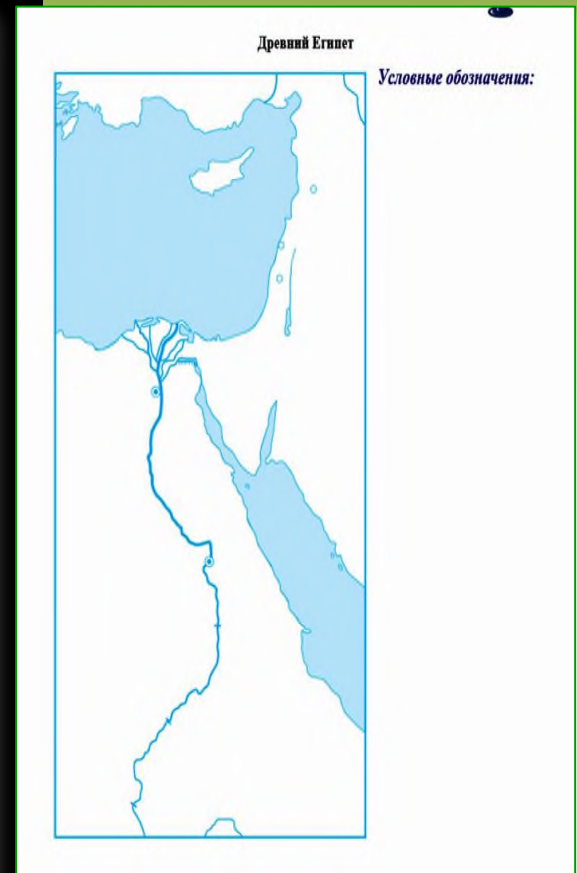
Карточку с контурной картой получает каждая команда. Работа в группе. За каждый верный ответ 1 балл, счастливый случай отмечен красным цветом - 5 баллов

Отметьте на карте цифрами:

- 1.Мемфис
- 2.1-й порог
- 3.Дельту Нила
- 4.Средиземное море
- 5.Красное море

Отметьте на карте условными обозначениями:

Древний Египет, район пирамид и оазисы



«СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ» - УРОК ОБОБЩАЮЩЕГО ПОВТОРЕНИЯ ПО ТЕМЕ

ГЕЙМ 6: «Да» или «Нет»

Если останется время, можно провести конкурс капитанов, у которых в руках карточки «ДА» и «НЕТ». Вместо ответа они поднимают карточку. За каждый верный ответ команда получает 1 балл. Счастливый случай под №3.

1. Среди финикийских городов особенно выделялись Библ, Тир, Сидон (ДА)
2. Финикийцы изобрели алфавит, в котором было 10 гласных букв (НЕТ)

ГЕЙМ 7: Где это было?

Команда обсуждает 1 минуту и капитан даёт ответ (карточки разыгрываются между капитанами)

Прочтите список событий (явлений, процессов) и назовите событие (явление, процесс), которое относится к Персидской державе. *Строительство пирамиды фараона Хеопса, строительство Царской дороги, строительство городов из глины, изобретение алфавита, Марафонская битва.*

Используя знания по истории, расскажите об этом событии (явлении, процессе). Ваш рассказ должен содержать не менее двух исторических фактов.