

**«Применение игровых
ситуаций на
уроках истории
для повышения учебной
мотивации учащихся»**

**«Игра –это искра, зажигающая
огонек пытливости и
любопытности».**

В.А.Сухомлинский



Игра «Составь слово»

Ход игры:

1 этап - учащиеся разбиваются на несколько команд;

2 этап - ученикам выдаются задания в конверте, в котором несколько терминов разбиваются по буквам);

3 этап - через оговоренное время, учащиеся должны представить термины и объяснить их значение.



Игра «Словесные ассоциации»

Ход игры:

Подготовка:

Возьмите ключевое слово связанное с изучаемым вопросом.

Организация и проведение:

Предложите учащимся быстро(достаточно 3-5 минут) написать другие слова, которые им приходят в голову, когда они слышат это слова. Вы получите «моментальный снимок» словарного запаса, который у учащихся ассоциируется с данным понятием.

Этот прием может быть использован для выяснения насколько хорошо учащиеся освоили тему, что нового они узнали.



Игровая форма проведения словарной или терминологической работы по любой теме

Игра «Видимо-невидимо»

1 этап - учащиеся разбиваются на несколько команд;

2 этап - учитель предлагает задание на доске (плакате, интерактивной доске и т.д., где разными цветами, «вдоль» и «поперек» написаны термины, даты, имена и фамилии общественных деятелей и т.д.;

3 этап - через оговоренное время, задание с доски убирается;

4 этап - команды должны воспроизвести написанное;

5 этап – побеждает та команда, которая правильно восстановила последовательность терминов.



Игра : 5 исторических названий

Игра может проводиться на уроке обобщения(от 5 до 10 человек, но чем меньше, тем лучше) например, первый играющий начинает игру словами: «Я знаю 5 имен великих князей: А.Невский, М. Тверской, Д.Донской, И.Калита, Я.Всеволович. Если он правильно, без остановки назвал князей, то продолжает дальше словами «Я знаю 5 великих битв: Куликовская, Невская, Грюнвальская, битва на Калке, битва на р.Сить...»

Далее возможны варианты «Я знаю 5 княжеств:...»

«Я знаю 5 древнерусских городов..» и т.д.

Игра развивает память, внимание, быстроту реакции, помогает закрепить пройденный материал.



Игра «Угадай-ка»

Ход игры:

Учитель предлагает набор слов, например: «политика», «колхоз», «сельское хозяйство».

Ученики должны при помощи данных слов или словосочетаний составить определение и назвать термин.



Игра: «О ком идёт речь?»

Эта игра также может проводиться не только с целым классом, но даже с целым залом, в перерыве между выступлениями команд на историческом КВНе, олимпиаде, конкурсе и т.д. Ведущий зачитывает поэтические (возможно и прозаические) описания кого-либо из исторических героев. Участникам игры нужно после каждого описания громко сказать имя героя, о котором шла речь. Подборка приведенная ниже, относится к теме «Отечественная война 1812 г.». Перед чтением каждого отрывка имеет смысл называть автора,

Послушайте отрывок из стихотворения Дениса Давыдова»

Начальник в бурке на плечах,
В косматой шапке кабардинской,
Горит в передовых рядах
Особой яркостью воинской.
Сын белокаменной Москвы,
Но рано брошенный в тревоги,
Он жаждет сечи и молвы,
А там что будет – вольны боги



Игра «Волшебная палочка»

Ход игры:

Волшебная палочка передается в классе (ручка, линейка, карандаш и т.д.) в произвольном порядке.

Передача палочки из рук в руки учащихся сопровождается речью по заданной теме. Например, передающий называет – 1812, принимающий – продолжает – Отечественная война. И далее передает палочку следующему игроку со своим вопросом по теме.

Если принимающий не ответил, то палочка возвращается в исходное положение.

Данная игра фиксирует момент диалога «услышал - ответил».



**Послушайте отрывок из
стихотворения В.А. Жуковского»**

Я зрел, как ты, впереди своих дружин,
В кругу вождей, сопутствуем громами
Как божий гнев, шел грозно за врагами

**«Послушайте отрывок из стихотворения Ф.И.
Тютчева»**

И ты стоял – перед тобой Россия!
И вещий волхв, в предчувствии борьбы,
Ты сам слова промолвил роковые:
«Да сбудутся ее судьбы!...»
И не напрасно было заклинанье:
Судьбы откликнулись на голос твой!...



Эта форма обобщения дает возможность школьникам познакомиться с отрывками из стихотворений замечательных поэтов, реализуя межпредметные связи.

Игра «Собери фразу»

Ход игры:

1 этап – учащиеся (в парах) знакомятся с текстом параграфа;

2 этап – из данного учебного материала выбирают самостоятельно предложение, которое выписывают на бумажную полоску и разрезают ее на несколько частей;

3 этап – пары обмениваются заготовками и без учебника восстанавливают фразу по смыслу, записывают на чистом листке и передают обратно для проверки.

Данная игра может быть использована при повторении и при закреплении пройденного материала.



Игра: Текст с

В первой русской печатной газете «Ведомости» публиковались известия о событиях внутри страны и за рубежом. В 1708 г. в газете появилась странная статья: в ней было столько ошибок, что, прочитай ее Петр I, автору не избежать суда. Поскорее исправьте ошибки и перепишите статью, чтобы она не миновать.



Ведомости

Уральский казак, вор и бога отступник Ивашка Булавин умыслил во украинских городах и в сибирский казаках учинить бунт. Собрал в себе единомысленников и посылал перелетные письма, призывая к воровскому единомыслию, и собравшиеся многолюдства, ходили под города и в села для разорения. И того радицарское величество указал послать свои войска под командою князя Толстого, дабы того боярина Булавина поймать

Игра «Шапка вопросов»

Ход игры:

Учащимся предлагается составить две записки с вопросами: в первой – вопрос, проверяющий знание учебного материала; во второй – вопрос, на который учащийся затрудняется дать ответ, но хотел бы его узнать.

Все вопросы ученики сбрасывают в шапку.

Смысл игры заключается в том, что ученик оказывается в разных позициях: формулирует и записывает вопросы, отвечает или советуется.

Этот вид работы по учебному материалу требует не только знания, но и общения, взаимосвязи детей друг с другом.



Игра: Продолжи рассказ

В этой игре двое учеников должны по одному предложению рассказать материал изучаемой темы, один начинает, другой продолжает. Выигрывает тот, чье предложение будет последним, в то время как другой уже не сможет больше ничего вспомнить.

Игра позволяет эффективно повторить пройденный материал, развивает оперативность мышления и памяти, умение логично излагать материал, способность слушать другого человека.



Игра «Загадочное письмо»

Ход игры:

Учитель зашифровывает определение, например (Шумеры писали тексты на глиняных табличках).

Задание выглядит так:

Ш. п. т. на г. т.

По усмотрению учителя учащиеся могут пользоваться учебником. Длинные или сложные тексты лучше членить на блоки, а ключевые слова писать полностью.



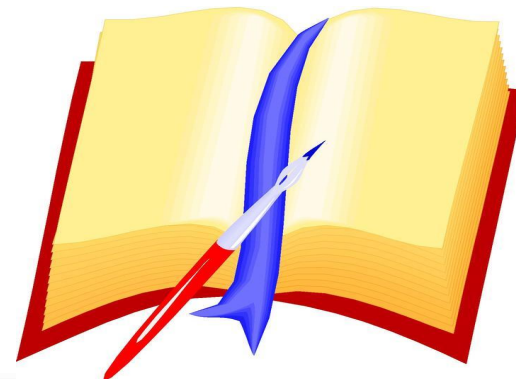
Игра : Отечественная война 1812г. в пословицах

О событиях войны 1812 сложено много песен, стихов, поэм. Перед вами пословицы, связанные с этим периодом, но... распавшиеся на 2 части. Соотнесите эти 2 части по смыслу и восстановите пословицы. Попробуйте определить, какое конкретное событие послужило поводом для возникновения ряда из них.

1. На француза
2. От Бородинской пушки под Москвой
3. Приехал Кутузов
4. Француз боек
5. Наступил на русскую землю,
6. Отогрелся в Москве,
7. Бонапарту не до пляски-

- А) Бить французов
- Б) Растерял свои подвязки
- В) Да остутился
- Г) А замёрз на Березине
- Д) Земля дрожала
- Е) И вилы ружьё
- Ж) Да русский стоек

Игра развивает знания и внимание.



Игра «Слухачи»

Ход игры:

Водящий выходит из помещения. Остальные учащиеся в классе выбирают слово и распределяют по слогам данный термин. Когда водящий-«слухач» заходит в класс все одновременно начинают безостановочно произносить (или петь) свои слоги. Например, слово папирус делим на (па-пи-рус). Водящий должен распознать это слово.

В данной игре можно использовать словосочетания, даты, определения, имена и фамилии деятелей и так далее.



Игра : Знаете ли Вы эти имена?

В именах русских царей перепутались все буквы. Расставьте их в нужном порядке и подчеркните имя того царя, который правил дольше всех.

- 1.НВАИ ОЙЫНЗРГ
2. ИОСРЬ ООУВНДГ
3. ЙИИАЛСВ ЙИЙУКСШ
4. ИИАЛХМ ООВНМР

Игра развивает знание и догадку.



Игра «Исторические миниатюры»

Ход игры:

Накануне игры командам дается одно из крылатых выражений.

- Например:
1. Ящик Пандоры
 2. Перейти Рубикон
 3. Хлеба и зрелищ
 4. Нить Ариадны
 5. Гуси Рим спасли и т.д.

Учащиеся должны обыграть свое выражение, используя музыку, декорации, костюмы и т.д.

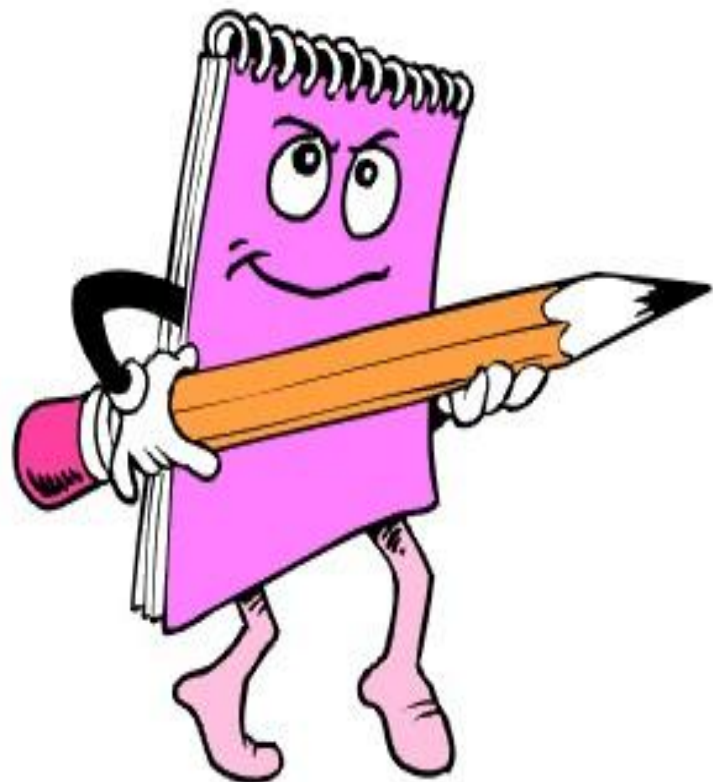
Победу одерживает та команда, которая точнее раскрыла смысл.



Игра : Крылатые слова и выражения

Какое историческое событие лежит за этими фразами?

- 1.«Мертвые сраму не имут»
- 2.«Иду на Вы!»
- 3.«Земля наша велика и обильна, но порядка в ней нет»
- 4.«Глазомер, быстрота, натиск»
- 5.«Казанская сирота»
- 6.«Крепкий орешек»
- 7.«Мамаево побоище»
- 8.«Ох, тяжела ты, шапка мономаха»
- 9.«Победителя не судят»
- 10.«Потёмкински деревни»
- 11.«Промедление смерти подобно»
- 12.«Шапками закидаем»
- 13.«От великого до смешного-один шаг»
- 14.«Жён и детей заложить»
- 15.«Взявши меч, мечом погибнут»
- 16.«От молодых ногтей»



Игра «Топай-хлопай»

Ход игры:

Суть игры заключается в следующем, если учащиеся согласны с утверждением, они дружно хлопают, если нет - топают.

Утверждения:

Родина демократии – Китай.

Бумагу изобрели в Египте.

Турнир - военное состязание рыцарей.

Пирамида – дворец фараона.

Иерусалим – главный город мусульман.

И т.д.



Конкурс ораторов

(для учащихся 9-11 классов)

Объявляется тема выступления.

Например: «Речь У.Черчилля в Фултоне в 1946 г.», «Речь Столыпина П.А. в Государственной думе в 1906 г.», «Речь В.И.Ленина на II съезде Советов в 1917 г.» и другие.

Конкурсанты должны выступать в роли этих исторических деятелей.

При оценивании учитывается:

- знание фактического материала,
 - аргументированность,
 - логическая последовательность.
- эмоциональность изложения материала.

Победителем считается тот, чье выступление в большей степени отвечало этим критериям.

