

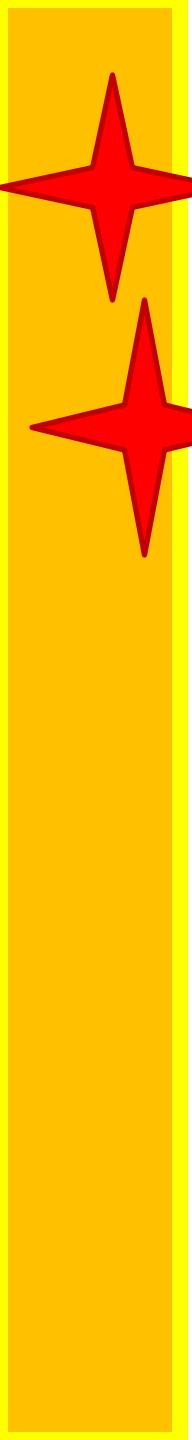
Аттестационная работа  
Слушателя курсов повышения квалификации по  
программе:

«Проектная и исследовательская деятельность как  
способ формирования метапредметных результатов  
обучения в условиях реализации ФГОС»

**Сухорукова Галина Ивановна**

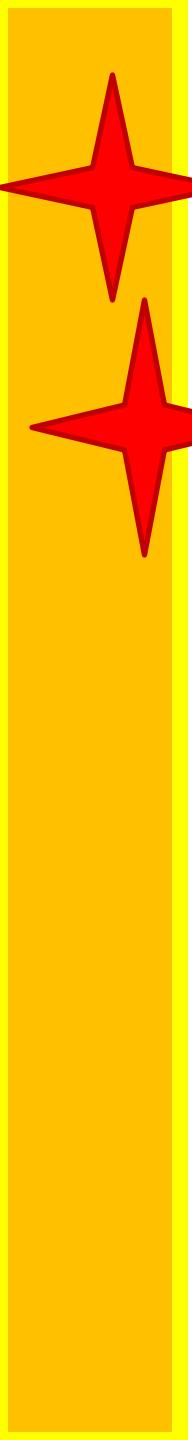
**МАОУ Гимназия № 86  
Г. Нижний Тагил  
Свердловской области**

**На тему: ИСТОРИЧЕСКИЕ ИГРЫ 5 класс  
как форма организации внеурочной  
(исследовательской) деятельности**



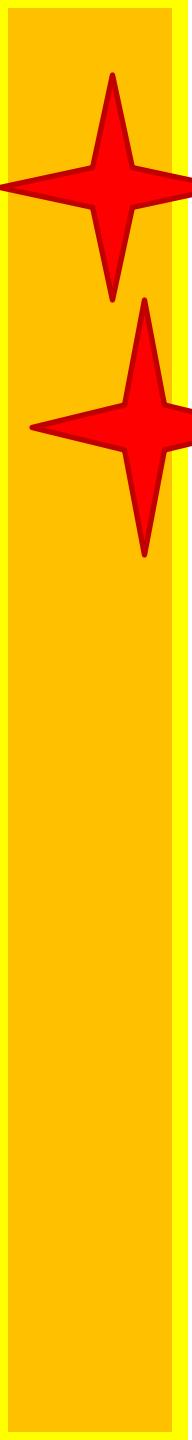
# Цель и задачи работы

- Включить обучающихся в игровую, познавательную, коммуникативную и исследовательскую деятельность через исторические игры, проводимые во внеурочной деятельности, но связанные с учебным материалом.
- Развивать творческие, познавательные способности, опыт оценочной деятельности.



## **Зачем я провожу эти игры?**

- **не хватает учебного времени:** не всегда удается спланировать занятия и повторительно-обобщающие уроки по темам в рамках КТП;
- **чтобы формировать интерес обучающихся к предмету**
- **чтобы дать возможность не всегда успешным в истории детям добиться успеха на фоне одаренных учеников;**
- **игры помогают в подготовке учащихся к ГИА:** конкурсы-задания содержат материалы, которые необходимо знать;
- **после уроков общение происходит у учащихся трех классов** (команды и болельщики), значит можно сравнить свои достижения в изучении истории с другими, открыто показать свои учебные возможности, дружбу, взаимодействие;
- **всем, кто учится и учит нужны праздники.**

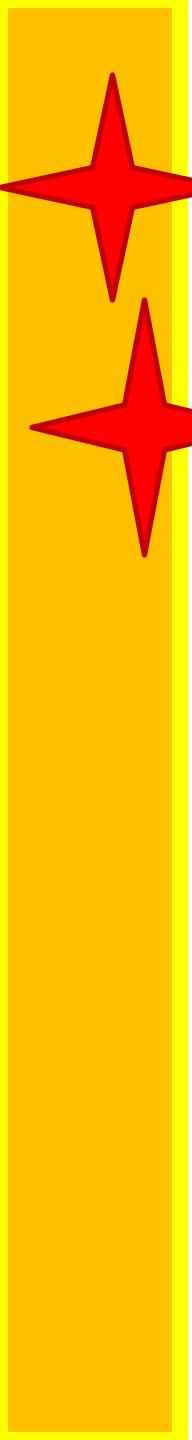


## **Подготовительный этап:**

**Время подготовки- неделя или десять дней до окончания изучения исторической темы.  
В кабинете вывешиваются ПЛАКАТЫ-ИНСТРУКЦИИ.**

**Например: для участия в празднике «Древнегреческие игры» требуется:**

- создать три команды по 6 человек (капитан+ 5 участников), болельщики, придумать название и эмблему команды;**
- повторить материал с 24 по 43 параграфы учебника по теме «Древняя Греция», вопросы на странице 202;**
- подготовиться к конкурсам (ребята распределяются: кто повторяет даты, кто-термины...).**

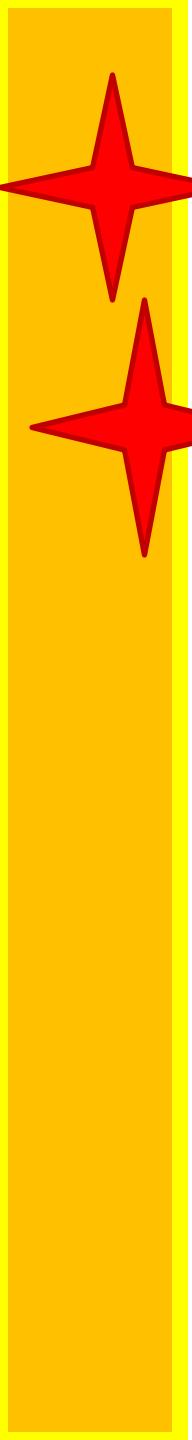


## **КОНКУРСЫ:**

**карта, даты, личности, боги, достижения, памятники культуры, войны, «карифметика», афоризмы, термины...**

**В актовом зале готовится место для работы команд, место для болельщиков, плакат для наглядного подсчета баллов после каждого конкурса, карточки-задания, фломастеры, выбираются ученики-помощники ведущего.**

**Команды:** 5А-«Афины», Спарта», «Аттика», 5Б-«Олимпия», «Коринф», «Мессения», 5В-«Микены», «Марафон», «Лакония».

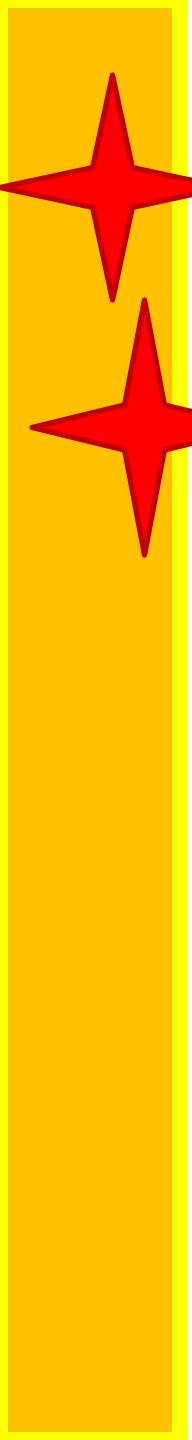


## Проведение игры:

**Конкурс 1. «Карта» (2 чел.):**  
**на контурной карте обозначьте место**  
**вашей команды, что вы знаете о нем,**  
**чем оно знаменито?**

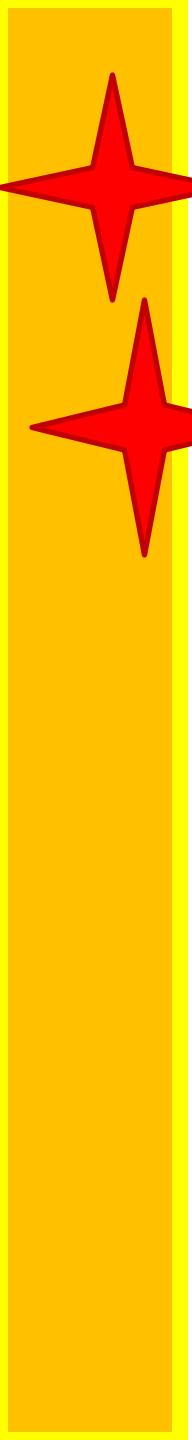
**Конкурс 2. «Даты» (2 чел.):**  
**выберите дату и объясните, какое**  
**событие произошло:**

1200г. до н.э., 776г. до н.э., 594г. до н.  
э., 490г. до н.э., 480г. до н.э., 480г. до н.э.,  
443г. до н.э., 338 г. до н.э., 334г. до н.э.



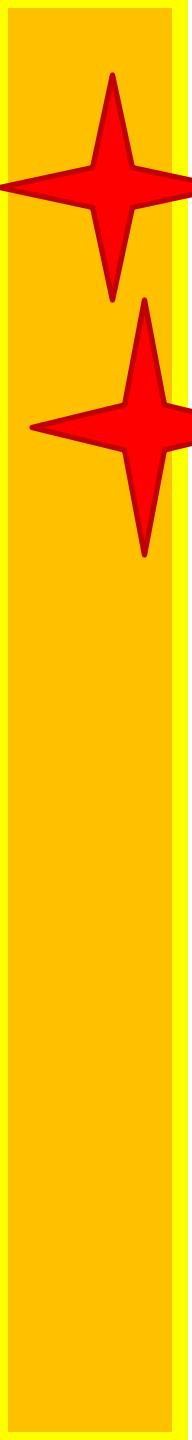
**Конкурс 3. «Термины» (2 чел.):**  
**выберите термин и объясните его:**  
**ареопаг, архонт, демос, полис, колония,**  
**демократия, граждане, стратег, акрополь.**

**Конкурс болельщиков «Арифметика»:**  
**где встречается эта цифра у древних греков:**  
**3 – ( три богини в мифе «Яблоко раздора»);**  
**24- (24 буквы греческого алфавита);**  
**5- (пятиборье);**  
**49 – (марафонский бег);**  
**300 – (триста спартанцев).**



**команда):** всем командам изобразите картину по истории Древней Греции: «Афинская гавань порт Пирей», « Афинский акрополь», «Народное собрание в Афинах», «На Олимпийских играх», «Рынок рабов», «Саламинский бой», «На агоре», «В гончарной мастерской», «Древнегреческий театр».

**Конкурс болельщиков «Крылатые слова»:** как возникли эти крылатые слова и выражения- «нить Ариадны», «яблоко раздора», «ахиллесова пятка», «троянский конь», «между Сциллой и Харибдой», «цербер», «прометеев огонь», «авгиевые конюшни», «драконовские законы», «лаконичная речь», «разрубить гордиев кост».



**Конкурс 5. «Боги Древней Греции» (три чел.):  
по цепочке хором назовите греческих богов.**

**Конкурс 6. «Достижения Древней Греции»  
(три чел.):**

**вставьте пропущенные буквы:**

**А\_ \_ А\_ \_ Т (алфавит),**

**ДЕ\_ \_ О\_ \_ Р\_ \_ ИЯ (демократия),**

**О\_ \_ МП\_ \_ ОН\_ К (олимпионик),**

**И\_ \_ О\_ \_ Р\_ \_ М (ипподром),**

**К\_ \_ А\_ \_ К (керамик),**

**О\_ \_ ЕС\_ \_ А (оркестра),**

**П\_ \_ Ф\_ \_ Н\_ Н (парфенон),**

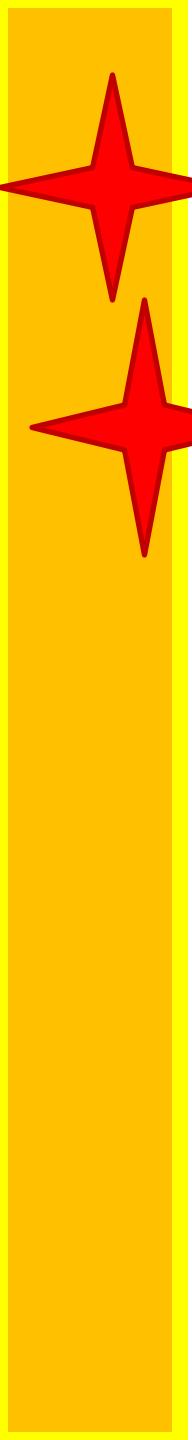
**П\_ \_ ЕС\_ \_ А (палестра),**

**Т\_ \_ Г\_ \_ ИЯ (трагедия).**

**выбирает карточку) :**

**о каком памятнике культуры Древней Греции идет речь:**

- 1)По красноватой глине художник наносил фигуры черным лаком (чернофигурная ваза).**
- 2)Афиняне дерзко пожелали навсегда оставить богиню у себя и не дать ей улететь (Ника).**
- 3)Моряки подплывая к Пирею, могли заметить, как блестят на солнце ее шлем и наконечник копья (Афина).**
- 4)Это самое прекрасное творение греческих строителей! (Парфенон).**
- 5)Кажется, через мгновение атлет распрямится... (Мирон «Дискобол»).**
- 6)Каждый юноша должен быть: физически сильным, прекрасным, готовым к подвигам гражданином своего полиса (Поликлет «Копьеносец»).**



**Конкурс 7. «Памятники культуры» (вся команда выбирает карточку) :**  
**о каком памятнике культуры Древней Греции идет речь:**

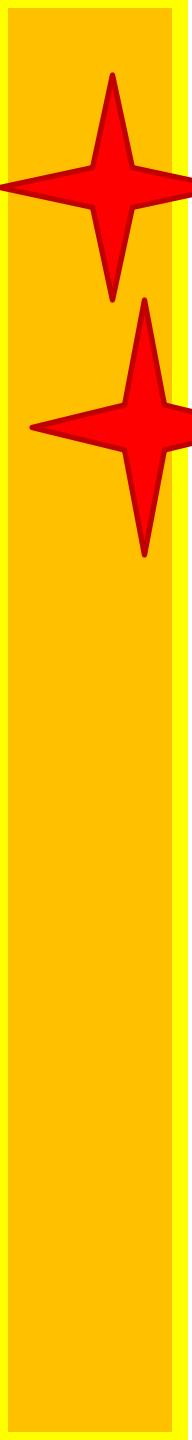
**7)«В мире много сил великих, но сильнее человека нет в природе ничего. Мчится он, непобедимый, по волнам седого моря сквозь ревущий ураган».**

**(Софокл «Антигона»).**

**8)«Был слышен громкий крик: «Вперед, сыны Эллады! Спасайте родину, спасайте жен, детей своих, богов отцовских храмы, гробницы предков...». (Эсхил Персы»).**

**9)«Друга не мог защитить я! Далеко от родины пал он, - и в этой беде я на помощь ему не явился! Им, как своей головой, дорожил. И его погубил я!»**

**(Гомер «Илиада»).**



**Конкурс капитанов:  
выступи от имени исторического героя  
(по выбору):**

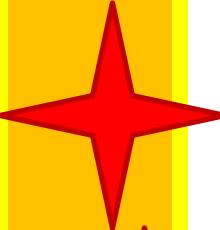
**Солон, Мильтиад, Леонид, Фемистокл,  
Перикл, Аристофан, Софокл, Гомер,  
Сократ.**

**Чьи это слова?**

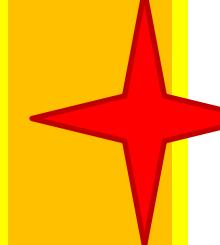
- 1)«Афиняне! Решайте жребием, кому из ваших детей суждено погибнуть!» Эгей
- 2)«Мы полетим между морем и небом.  
Не спускайся к воде». Дедал
- 3)«Я найду тебе в жены самую  
красивую женщину в мире». Афродита  
Перикл.

## **Конкурс капитанов:**

- 4)«Я называюсь Никто; мне такое название дали мать и отец, и товарищи так все меня величают». Одиссей –Полифему
- 5)«Замолчи. Мы продадим юнца, и быть ему рабом». Миф о Дионисе
- 6)«Прощай, только одному тебе под силу держать небесный свод!» Геракл- Атлант
- 7)«На родину в Афины, в наш прекрасный град, вернул я многих на чужбину проданных.» Солон
- 8)«Я не опозорю это священное оружие и никогда не покину своего товарища в битве». Клятва афинских юношей
- 9)«Ай, ай, ай, без счета птиц! Ай, ай, ай, сорок синиц!» Аристофан «Птицы».



**Подведение итогов игры,  
награждение.**



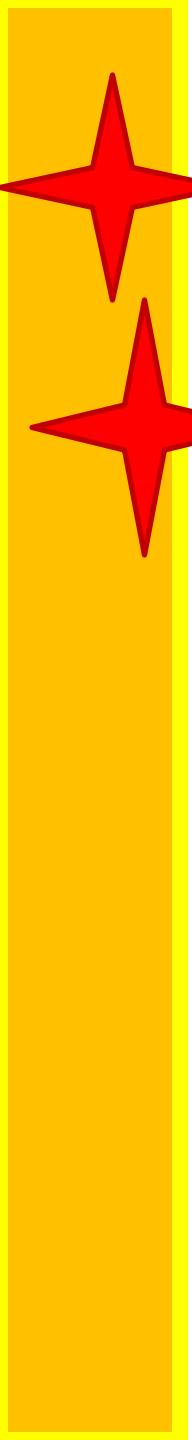
**Рефлексия.**

**В 5 классе были проведены в течение  
учебного года:**

**«Древневосточная ёлка»**

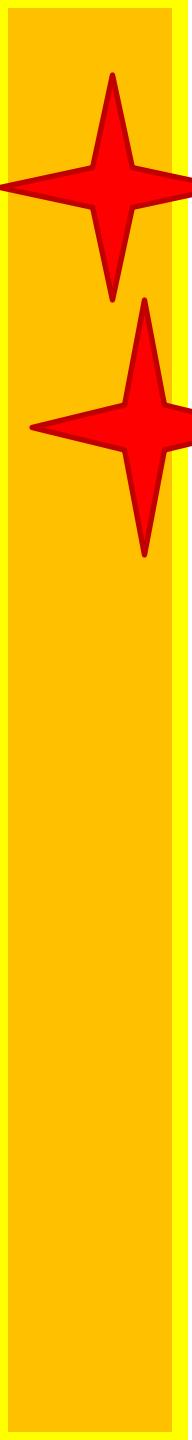
**«Древнегреческие игры»**

**«Римские игры»**



**«Маленькие секреты»:**  
**Команды формируются по-разному: по симпатиям, по жребию, по списку, по названию, по уже сформированным бригадам –пятеркам класса или набирают сами капитаны.**

**Если нет возможности собрать все классы на игру, тогда игра проводится в каждом классе, где формируется пять - шесть команд. Итоги игры вывешиваются для всех.**



## **«Маленькие секреты»:**

**Капитаны,**

**исходя из условий игры: только мальчики или только девочки ( все хотят командовать), хорошие организаторы, те, кто хочет или выбираются командой.**

**Болельщики** тоже готовятся к игре, помогают отвечать своим командам (кому отдашь свой балл), часто количество болельщиков от класса свои присутствием добавляет баллы командам, поэтому с явкой не участников игры нет проблем.

## **«Маленькие секреты»:**

**Время выделяется для подготовки ответа разное (зависит от сложности конкурса, готовности ответов у команд). Праздник – игра не должна занимать больше 50 минут (дети устают, рассеивается внимание), количество конкурсов может сокращаться, задания можно использовать для желающих участвовать в заочной викторине.**

**Эмоциональный настрой создается вхождением в тему игры небольшим кино или музыкальным фрагментом, выставкой учебных картин, рисунков и других творческих работ учащихся. Если задание выполняется по времени (1-2 мин.), то включается фоновая музыка на 1-2 мин.**

## **«Маленькие секреты»:**

**Конкурсные задания сохраняют определенную этапность, но могут варьироваться в зависимости от исторического материала учебника. Порядок конкурсов обязательно вывешивается в начале игры. Задания выдаются напечатанными на карточках, чтобы команде легче было работать, а потом зачитываются для всех или помещаются на экране вместе с ответами.**

**Помощники ведущего (учителя) проверяют правильность письменных ответов, следят за соблюдением правил (у команд нет ничего, все выдается во время игры), отмечают на плакате количество заработанных баллов, награждают участников. Помощниками могут быть представители соревнующихся классов, ученики старших классов. Библиотекарь помогает оформить выставку книг.**

## **«Маленькие секреты»:**

**Награждение обязательно для всех участников, «сладкое», потому что все любят получать подарки, любят «вкусные уроки».**

**Периодичность проведения игр зависит от объема изучаемого материала, от занятости учителя и детей, но не более трех игр в год, чтобы не терялся эффект новизны и желание участвовать.**

**Затраты учителя: когда заканчивается изучение очередной исторической темы, дети задают вопрос: «А когда будем играть?». Мы будем снова играть...**