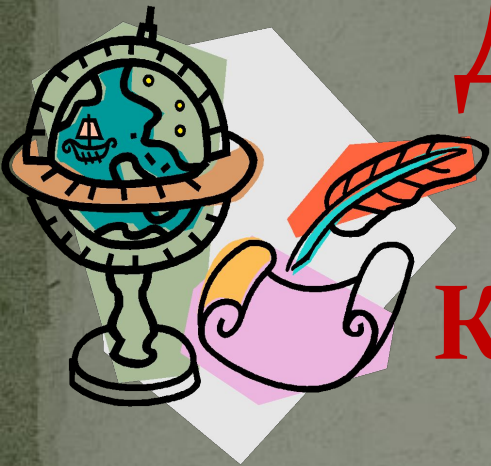
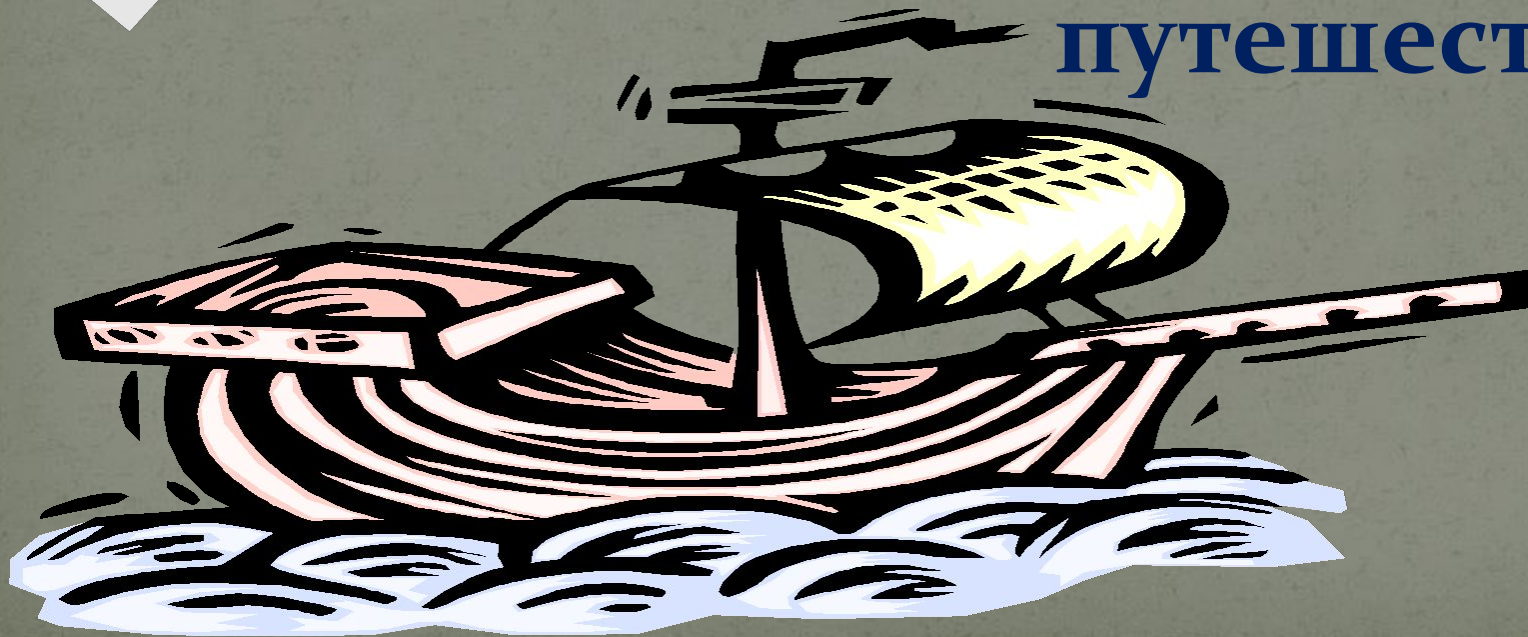




# Круиз по странам Древнего Востока

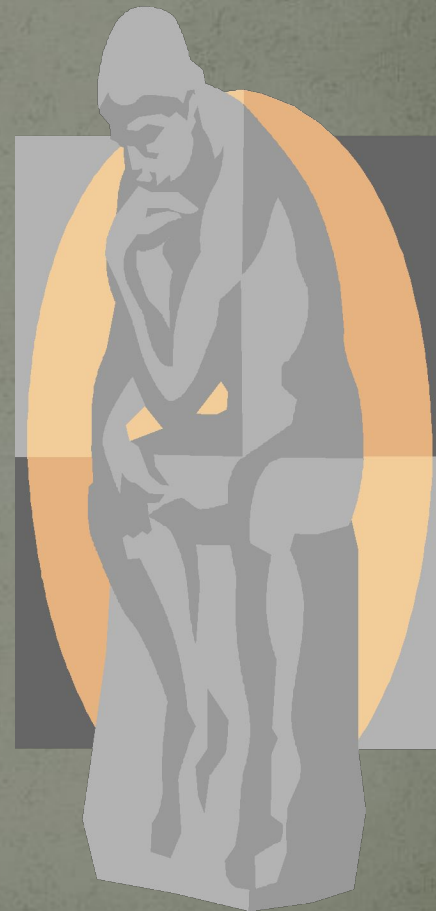


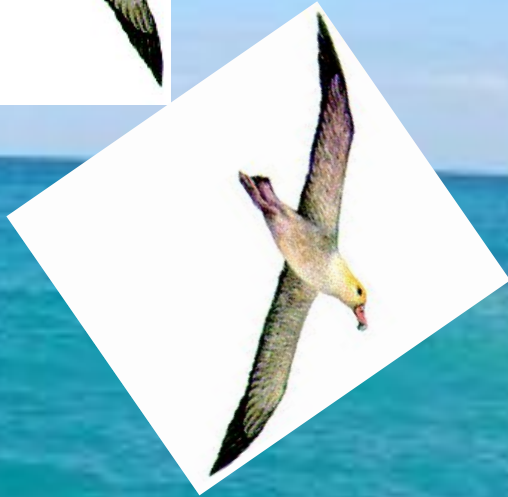
Круиз – морское плавание,  
путешествие



# Задание командам:

- Придумать такое название корабля, чтобы оно обязательно было связано с историей стран Древнего Востока.





# остров Капитанов

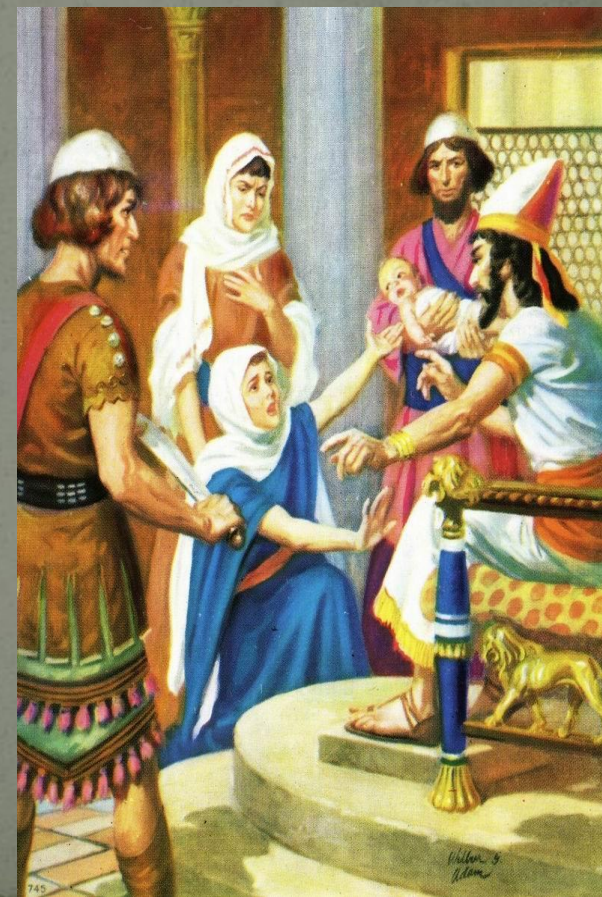


- Капитан, капитан, улыбнитесь!
- Ведь улыбка – это флаг корабля!
- Капитан, капитан, подтянитесь!
- Только смелым покоряются моря!

- **Капитаны, назовите как можно больше имен исторических личностей стран Древнего Востока.**

# остров Отгадай-ка

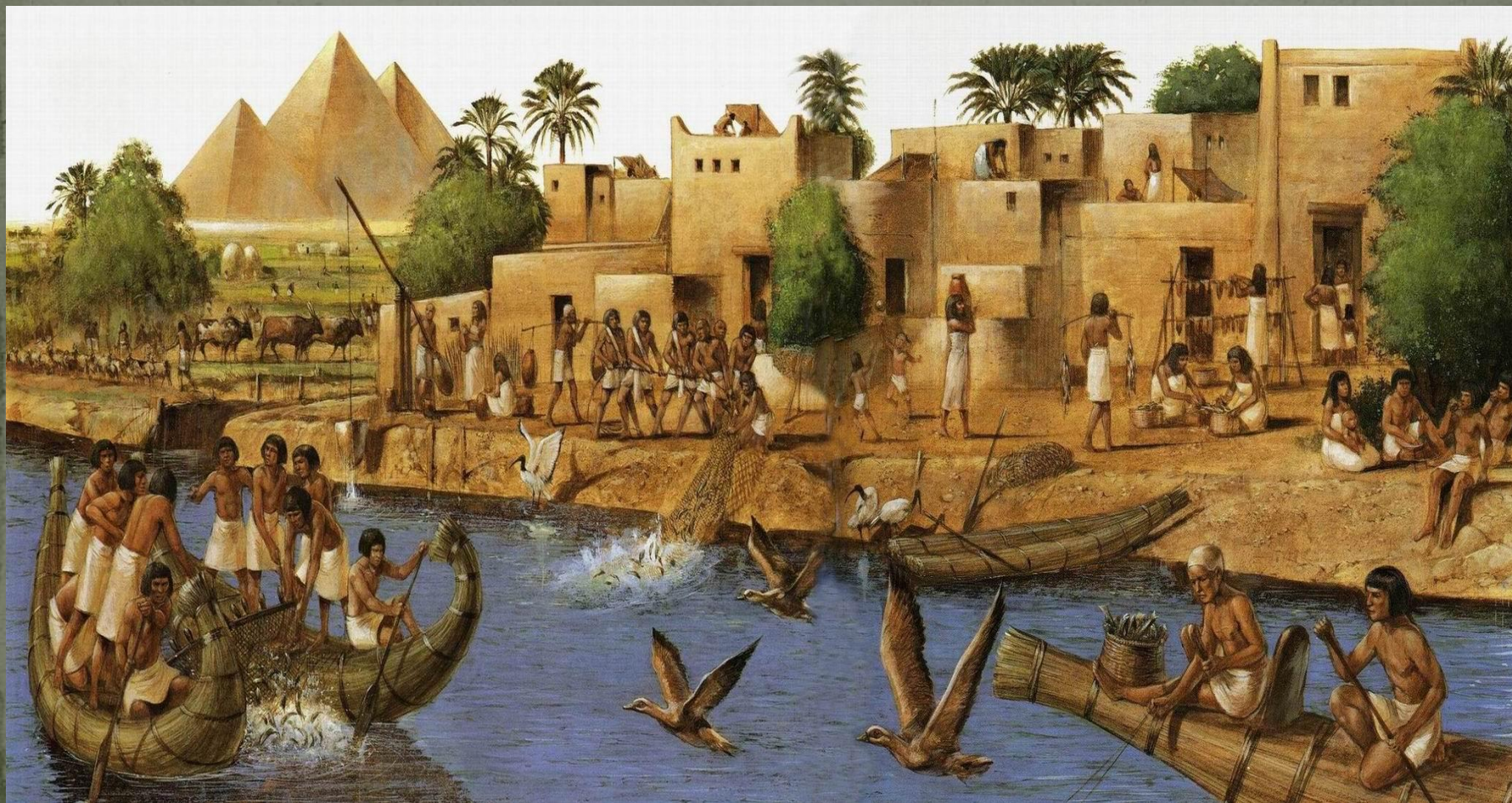
1. Определите, какие правители могли так сказать? Какими государствами они управляли?



# остров Решай-ка



- **Считаем, считаем время, лета событий в истории!**



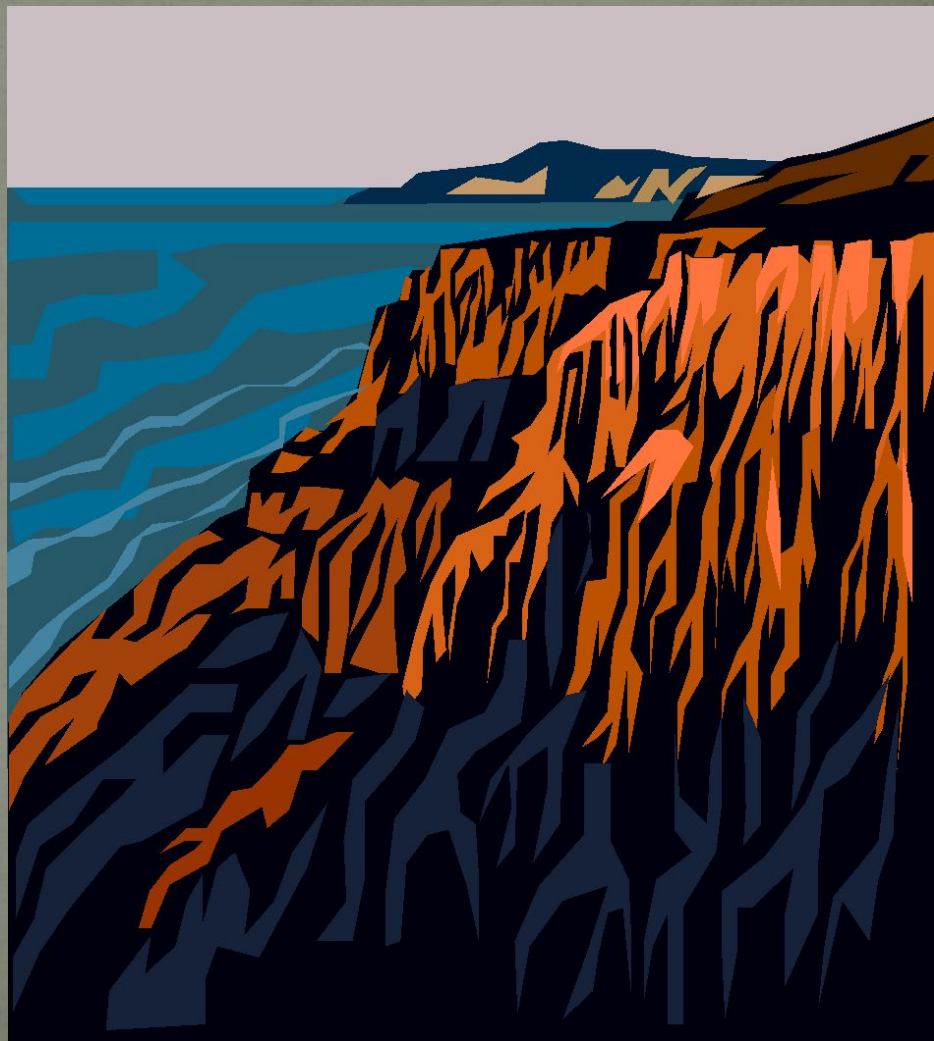
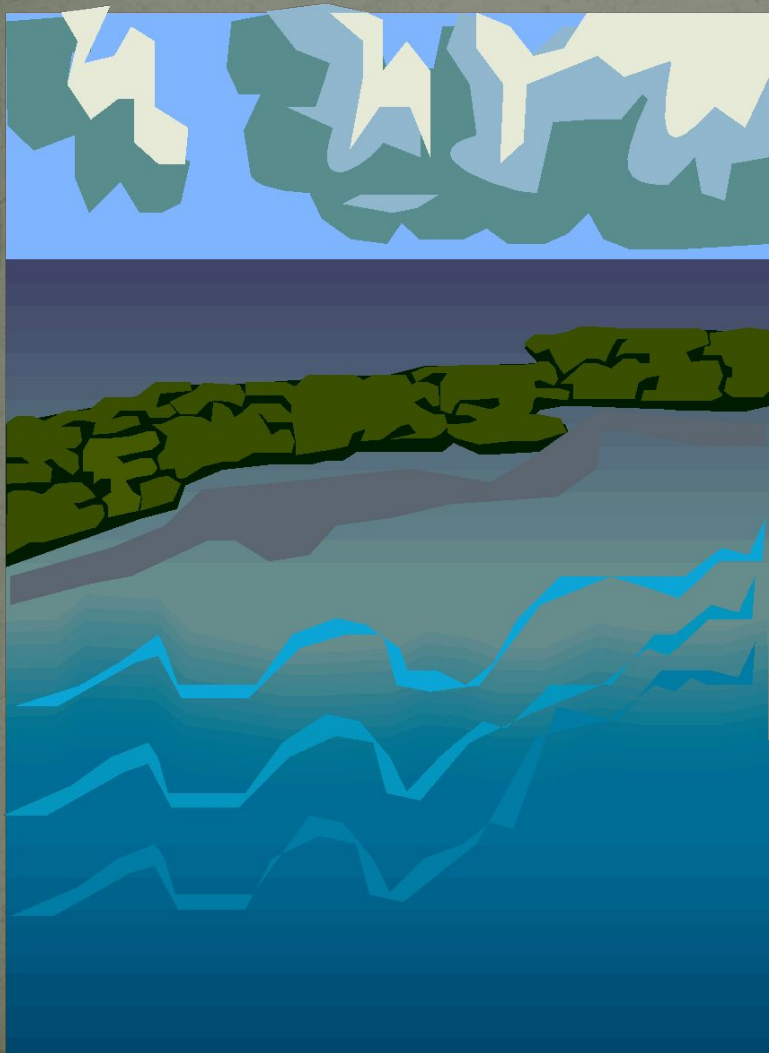
# ОСТРОВ ПОЗНАВАЙ-КА



- Определите
- по тексту  
название  
письменного  
исторического  
источника



# остров Поиграй-ка







# Морская почта



● SOS!

- Восстановите испорченный морем текст, вставив пропущенные слова.





# Морская почта

*О, сын мой! Запомни!*

*Если человек украд  
имущество храма, он... ..*

*Если человек украд осл, овцу  
или раба, он ... ..*

*Если человек ударил отца,  
ему... ..*

*Если человек выбил зуб  
человеку, ему ... ..*

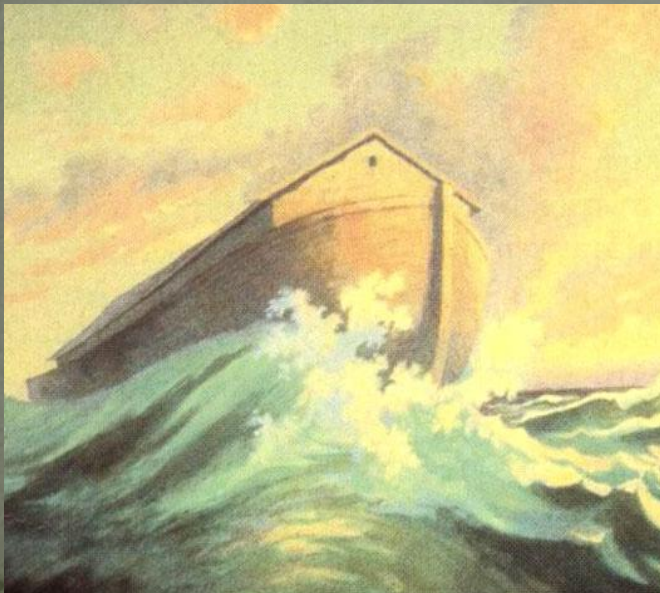
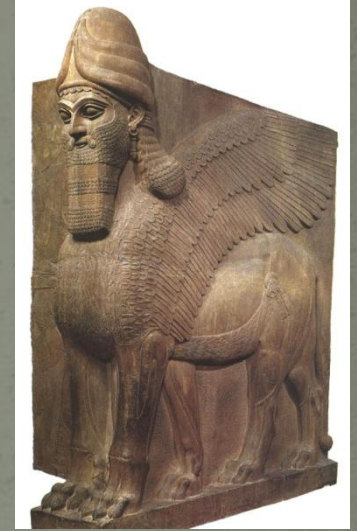
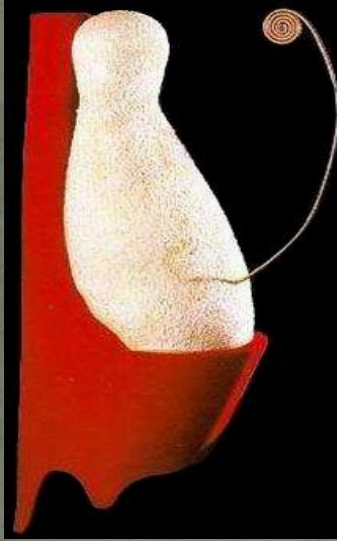
*Если человек выколол глаз  
человеку, ему ... ..*



дары  
приносящих!»  
остров Сокровищ

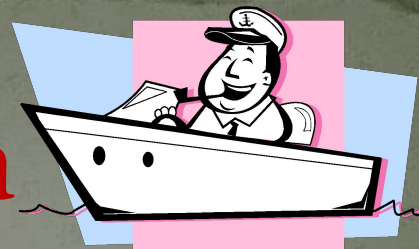


# Востока связано появление этих вещей?





# Финишная регата



# Выберите правильный ответ

1. Материал для письма у жителей Междуречья:

А) бумага;

Б) глиняные таблички;

В) папирус?

2. Какая система письменности стала основой современных европейских алфавитов?

А) египетские иероглифы;

Б) финикийский алфавит;

В) древнееврейский алфавит

3. Какой металл научились обрабатывать ассирийцы в 10 веке до н.э. ?

А) медь;

Б) бронзу;

В) железо

4. Древний Египет располагался

А) в Африке;

Б) в Азии;

В) в Европе?



## 5. Составьте таблицу

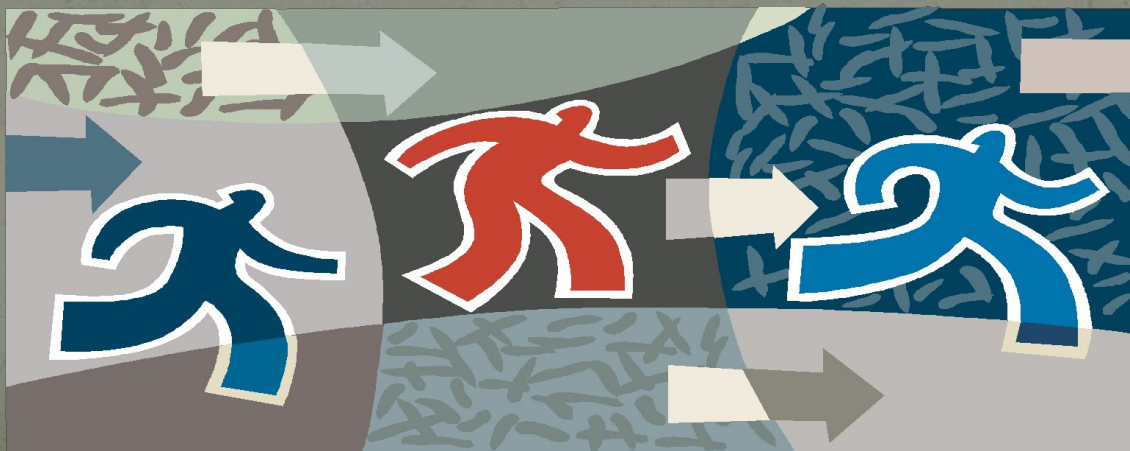
Перечисленные ниже слова расположите по данным странам:

ливанский кедр, алфавит, военные походы, пурпурная краска, оружие из железа, Тир, известные мореплаватели, библиотека

АССИРИЯ	ФИНИКИЯ



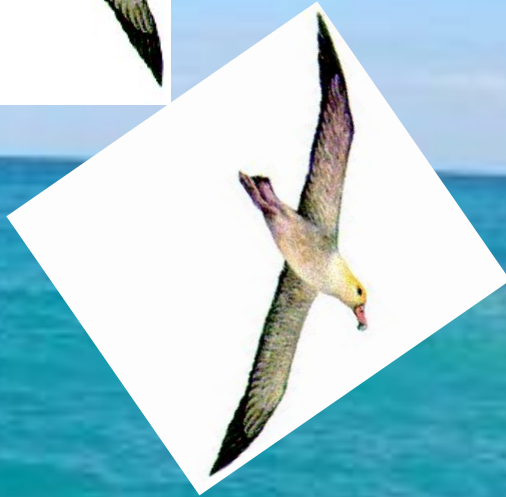
# Пик Мудрости



# порядок

- На страницу посмотри,
- Здесь увидишь пять (не три!)
- Слов из Азии Передней, только их восстанови.
- Тут сокрыты два царя, территория, страна,
- А еще Большая башня, отовсюду что видна.

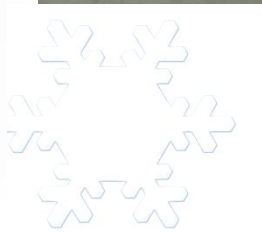
и	к	р	к	т	у	а	з			
и	ь	г	л	а	ш	е	г	м		
я	в	о	и	и	н	в	и	л	а	
е	я	о	о	а	и	с	м	т	п	м
а	м	р	и	п	а	у	м	х		



# гоги круиза







# Учить не уча, играючи...



Мастер-класс

«Игровая технология как средство  
активизации познавательной  
деятельности»

учитель истории В.Б. Шатова  
МОУ гимназия № 72 г.Краснодар

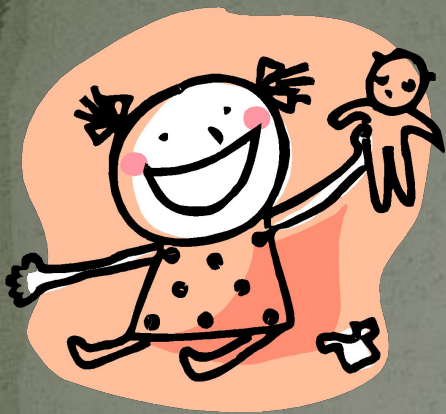


**Игра – пространство  
«внутренней социализации»  
ребенка,  
средство усвоения социальных  
установок**

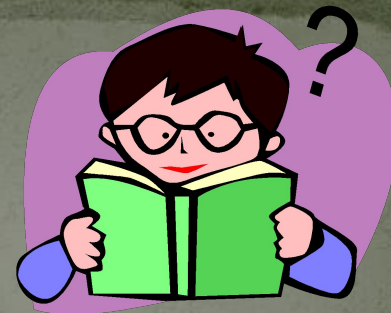
**Я.С.**

**Выгодский**

- Известно, что дети, играя, взрослеют:
- Сочувствуют, спорят, страдают, жалеют,
- Творят новый мир без оглядки на старших;
- Ответ разгадали – и нет проигравших.



# Затруднения:



- **значительные учебные перегрузки учащегося в связи с увеличением объема содержания образования;**
- **приоритет – репродуктивным методам обучения;**
- **ученик – объект и субъект во взаимоотношениях с учителем, не всегда может проявить свою субъектную сущность.**

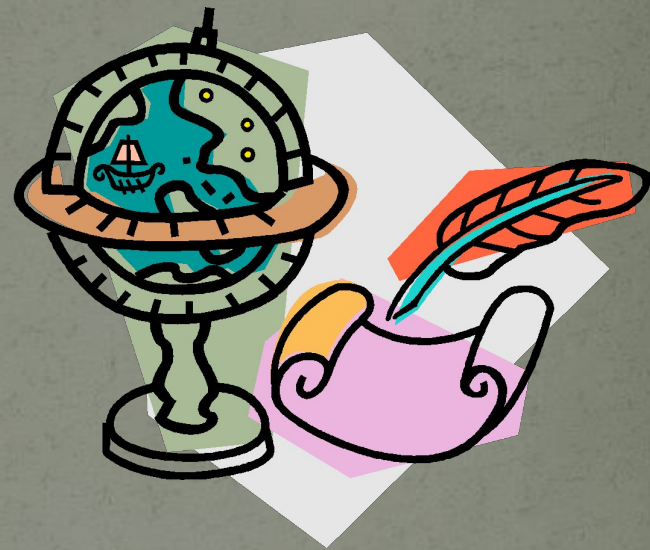


# Игра как форма обучения

- 1. мало дидактических игр по истории;
- 2. недостаточно прописана методика организации и проведения игры как формы обучения;
- 3. широко распространено заблуждение, что играют только младшие школьники;
- 4. игра органично вписывается в деятельность ученика любого возраста
  - Игра – это занимательная для субъекта деятельность в условных ситуациях.
  - **Деятельность в игре – не цель, а средство!**

# Структура организации игры:

- 1. выбор игры
- 2. подготовка игры
- 3. введение в игру
- 4. ход игры
- 5. подведение итогов игры
- 6. анализ игры



# Классификация игровых ситуаций:

- 1. по сущностной игровой основе:

- - игры с правилами

- - ролевые игры

- - комплексные игровые системы

- (например, КВН)

- 2. по дидактическим целям:

- - игры для изучения нового материала

- - обобщающие игры

- - комбинированные уроки с элементами игры

- - релаксационные игры - паузы



# Классификация игровых ситуаций:

- 3. по межпредметным связям:
  - - историко-литературные
  - - историко-географические
  - - историко-математические
- 4. по источнику познания:
  - - игры на основе устного изложения учебного материала
  - Игры на основе работы со средствами наглядности
    - - игры на основе практической работы учащихся



# Классификация игровых ситуаций:

- 5. по количеству участников:
- - индивидуальные
- - парные
- - групповые
- - массовые



## ● Литература:

- Борзова Л.П. Игры на уроке истории. – М., 2003
- Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М., 2003
- Кулагина Г.А. Сто игр по истории. – М., 2007



<b>Вводный урок</b>	<b>Урок фантазии; урок – своя точка зрения</b>
<b>Контрольный урок</b>	<b>Урок-соревнование, урок открытых мыслей</b>
<b>Урок закрепления</b>	<b>Урок-турнир, урок-конференция, урок-эврика</b>
<b>Урок практической работы</b>	<b>Урок творчества, урок-спектакль</b>
<b>Комбинированный урок</b>	<b>Урок-диспут. интегрированный урок</b>
<b>Урок повторения</b>	<b>Урок-игра, урок-сказка, урок взаимовыручки, урок-конкурс</b>
<b>Урок обобщения</b>	<b>Урок-КВН, урок-путешествие, аукцион знаний</b>



С наступающим  
Новым Годом!

