

Игровая деятельность на уроках истории Древнего мира

Предметная область	Всемирная история
Участники (возраст, класс)	Учащиеся 5-х , 6-х, 7-х классов
Цели и задачи проекта	<p>Актуальность игры на уроках истории в настоящее время повышается из-за перенасыщенности информации. Важной задачей становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Ведь игра – это естественная форма обучения.</p> <p>Всевозможные «почему» и «как» ставят увлекательную задачу поиска ответов, заставляют размышлять, т.е. идет процесс интеллектуального развития и совершенствования. Каждая тема включает в себя следующие типы заданий: 1) работу с документом; 2) работу с картой и географическим материалом; решение кроссвордов; 4) ответы на тесты и контрольные вопросы.</p>
Описание	Игровая деятельность на уроках истории проводится в течение трех лет с одним и тем же составом учащихся.
По	Microsoft Office PowerPoint
Ключевые слова	Китай , Индия
Координатор проекта	Учитель истории Ярошевич Оксана Юрьевна

Игровая деятельность на уроках истории Древнего мира

ПЛАНИРОВАНИЕ:

1. Постановка игровой учебно - познавательной задачи, предваряющей изучение нового материала , предстает как введение в игру или напоминание об игре, которая будет проводиться:

А) непосредственно при изучении нового материала;

Б) после изучения нового материала;

В) через несколько уроков при обобщении материала.

2. Интересная деятельность учащихся с учебным материалом.

3. Эмоциональное восприятие материала, непосредственное, живое в нем участие.

Схема основных этапов работы :

1 этап Формулирование и обсуждение индивидуальной (или групповой) темы

2 этап Поиск и отбор материала

3 этап Создание и обсуждение презентаций в программе Power Point

4 этап Проведения урока

Учебно – методические материалы

В ходе работы использованы различные интернет – ресурсы.
Обучающие диски, электронные энциклопедии.



Игровая деятельность на уроках истории Древнего мира

5 класс



Направления :

1. **Поисковая** – отбор материала с помощью Интернет – ресурсов, обучающих дисков, дополнительной литературы.
2. **Дизайнерская** – грамотное и эстетическое оформление презентаций
3. **Творческая** – массовое вовлечение учащихся в активный познавательный процесс.



Результативность:

Практика показывает, что использование обучающих заданий повышает эффективность усвоения материала, приносит в процесс обучения элементы состязательности и игры, повышает интерес к учению, снимает психологическое напряжение. Предлагаемые задания на уроках будут полезны в проведении кружковой работы, школьных исторических вечеров, олимпиад.



