

# Игровая деятельность на уроках истории Древнего мира

<b>Предметная область</b>	Всемирная история
<b>Участники (возраст, класс)</b>	Учащиеся 5-х , 6-х, 7-х классов
<b>Цели и задачи проекта</b>	<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>
<b>Описание</b>	Игровая деятельность на уроках истории проводится в течение трех лет с одним и тем же составом учащихся.
<b>По</b>	Microsoft Office PowerPoint
<b>Ключевые слова</b>	Китай , Индия
<b>Координатор проекта</b>	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.



# Игровая деятельность на уроках истории Древнего мира

## АВТОР

**Ярошевич Оксана Юрьевна**  
учитель истории МОУ СОШ № 16  
г. Кропоткин

**Образование – высшее,  
закончила Армавирский  
педагогический институт  
По специальности  
«Учитель истории» в 2003 г  
Стаж работы – 9 лет**



**Почтовый адрес** 352386 Краснодарский край г. Кропоткин ул Целинная, 153

**Телефон образовательного учреждения** 8(86138)4-05-48

**Электронный адрес образовательного учреждения** [school16@school16@krp](mailto:school16@school16@krp) [school16@krp.kubannet](mailto:school16@krp.kubannet) [school16@krp.kubannet.ru](mailto:school16@krp.kubannet.ru)