

Бажина Галина Михайловна

учитель истории и обществознания

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение

«Гимназия №17»

г. Пермь

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК СПОСОБ ОРГАНИЗАЦИИ ПОВТОРИТЕЛЬНО - ОБОБЩАЮЩИХ УРОКОВ В КУРСЕ ИСТОРИИ

Повторительно-обобщающие уроки являются важным элементом в работе любого учителя. Именно на этих занятиях учитель может сделать выводы о знаниях обучающихся, усвоении ими материала раздела или курса, уровне подготовленности к следующему этапу обучения. Данные уроки несут в себе большую информационную и смысловую нагрузку, так как полученная на нескольких уроках информация повторяется, систематизируется, подвергается анализу.

Уроки повторения зачастую бывают перегружены информацией, новыми понятиями, датами, что вызывает дополнительные сложности и не всегда способствует развитию интереса у ребят. Главная же трудность таких уроков в преодолении равнодушия и скуки, поскольку тема изучена, все, казалось бы, известно. Дети же, независимо от возраста, испытывают постоянную потребность в новизне.

Многолетняя практика убедила меня в том, что даже небольшие изменения в организации учебной деятельности: создание проблемной ситуации, введение игровых моментов и творческих заданий – благотворно влияют на учащихся. Любой учитель, безусловно, хочет, чтобы его уроки были увлекательными, запоминающимися, чтобы они вызывали интерес у школьников. Одним из способов сделать урок именно таким – это привлечь ребят на уроке к игровой деятельности.

Почему именно игра? По разным причинам:

во-первых, чтобы эмоционально разгрузить ребят, окунуть их в естественную среду;

во-вторых, чтобы превратить урок в интересное увлекательное путешествие;

в-третьих, чтобы объединить различные виды познавательной деятельности;

в-четвертых, чтобы развивать у детей творческий подход к предмету.

Игра, как педагогический прием имеет огромные потенциальные возможности и преимущества. Самое важное – это то, что не по необходимости, не под давлением, а по желанию самих учащихся во время учебных игр происходит многократное повторение предметного материала в его различных сочетаниях и формах. Кроме того, игра создает атмосферу здорового соревнования, заставляющего школьников не просто механически припоминать известное, а мобилизовать все свои знания, думать, подбирать подходящее, отбрасывать негодное, сопоставлять, оценивать.

Дидактическая игра на уроке – это не развлечение, а особый прием вовлечения учащихся в творческую деятельность, прием стимулирования их активности.

Творческая активность личности в ходе игры обуславливается тем, что игра позволяет почувствовать значимость своего «я», особенно в тех случаях, когда ученик вносит оригинальное решение, влияющее на ход игры. Постепенно снимается скованность, нерешительность, напряженность и нарастающий интерес, оказывается стимулом действий играющих, вызывает положительные эмоции, которые сопровождают процесс поиска, ускоряют его.

На повторительно – обобщающих уроках дидактическая игра усиливает познавательно – оценочное восприятие информации.

При подготовке такого урока учителю важно продумать этапы игры, переход от одного периода к другому и, так как это обобщающий урок, очень важно, чтобы в нем приняло участие как можно больше учащихся, и накопляемость оценок должна быть достаточно высокой.

Повторительно-обобщающие уроки в игровой форме использую в своей педагогической практике регулярно как в среднем звене, так и в работе со старшеклассниками. В качестве примера приведу методическую разработку повторительно - обобщающего урока по истории Древней Греции в 5 классе.

Урок повторения по теме «Архаическая Греция XX - VI в.в. до н.э.»

Урок - игра «Счастливый случай»

Цель урока:

продолжить формирование умений работать с исторической картой, логически мыслить, обобщать, высказывать свою точку зрения; на примере культуры Древней Греции воспитывать в детях чувство прекрасного, в ходе игры - чувство товарищества, долга, уважения к своим друзьям.

Источники:

1. учебник 5 класса «История Древнего Мира», Вигасин А.А., 1993 г.
2. рабочая тетрадь «История Древнего Мира», Годер Г.И., выпуск 2, 2002г.
3. Задания и задачи по истории Древнего Мира, 5 класс, Годер Г.И., 1996 г.
4. Урок истории. Поурочное планирование. История Древнего Мира 5 класс, Петрович В.Г., 2002 г.
5. Легенды и мифы Древней Греции, Кун Н.А., 1996 г.
6. Древнейшая и Древняя история. Я иду на урок истории. Книга для учителя. 2001 г.

Класс делится на 5 команд, команды придумывают названия (например, «Прометей»), выбирают капитана.

1 гейм. Разминка

*На первый гейм, вот шутка,
Дана одна минутка.*

*Поспеши – ка, не зевай,
Правильный ответ давай!*

1 вопрос == 1 балл

Вопросы для 1 команды

1. Как древние греки называли свою Родину? (Эллада)
2. Высший орган власти в Афинах (Народное собрание)
3. На какой горе жил Зевс? (Олимп)
4. Фаланга - это ...? (боевой строй воинов)
5. Бог виноделия (Дионис)

Вопросы для 2 команды

1. Как древние греки называли Кносский дворец на острове Крит (Лабиринт)
2. Полис - это ...? (город – государство)
3. Как спас людей Прометей? (дал им огонь)
4. Жена Зевса (Гера)
5. Государственный строй в Спарте (олигархия)

Вопросы для 3 команды

1. Бог грома и молнии (Зевс)
2. Архонт - это ...? (правитель государства)
3. Как Геракл помог Прометею? (убил орла, клевавшего печень Прометея)
4. Назовите напиток богов (нектар)
5. Кто управлял Спартой? (2 царя, 30 старейшин, 5 эфоров)

Вопросы для 4 команды

1. Аристократы - это ...? (знатные и богатые люди)
2. Государственный строй Афин (демократия)
3. На какой горе жил бог Аполлон (на Парнасе)
4. Спартанцы превратили местных жителей в ...? (илотов – рабов)
5. Какой город в течение 10 лет осаждали греки – ахейцы? (Троя)

Вопросы для 5 команды

1. Демократия - это ...? (власть народа)
2. Какой реформатор заложил основы демократии в Афинах? (Солон)
3. Какое оружие имел Посейдон? (Трезубец)
4. Южная Греция называется ...? (Пелопоннес)
5. Колония это ...? (поселение, основанное в чужом краю)

2 гейм. Историческая карта

Всем известно и не ново:

Карта - важная основа.

Битвы, действия и страны

Вам укажет неустанно.

Если есть у вас желание

Приступаем. Все внимание!

1 вопрос = 2 балла

1. Покажи и назови полуостров, на котором расположена Греция Балканы)
2. Покажи и назови крупнейшие города – царства (Кносс, Микены, Илион)
3. Покажи и назови крупнейшие города – полисы (Афины, Спарта, Милет и т.д.)
4. Покажи и назови территорию, где проходила Троянская война (Малая Азия)
5. Покажи и назови колонии в Северном Причерноморье

3 гейм. Станция Задачкино.

Задача = 3 балла. Время на работу - 2 минуты.

Задача №1

Греческий правитель Солон писал, что лучшей свидетельницей его деятельности является

Мать черная земля многострадальная,

С которой сбросил я позорные столбы,

Рабыня раньше, а теперь свободная.

Объясните, о чем идет речь в данном отрывке. Какие изменения произошли в Афинском государстве после реформ Солона? Какое значение имели эти изменения?

Задача №2

Греческий аристократ писал: «Я на корабль беглеца пышный мой дом променял». К каким событиям в истории Греции VIII - VI в.в. до н.э. относится это высказывание? Почему многие аристократы покидали Грецию?

Задача №3

В каком веке состоялись первые Олимпийские игры? Сколько веков назад это было?

Задача №4

Предполагают, что поэмы «Илиада» и «Одиссея», вероятно, были созданы в VIII веке до н.э. Сколько веков назад это произошло?

Задача №5

Что было раньше и на сколько: реформы Солона в Афинах или запись законов Хаммурапи в Вавилоне? Счет в веках.

4 гейм. Конкурс капитанов

Викторина «Герои мифов»

1 вопрос = 2 балла

Кто из героев мифов мог бы сказать о себе такие слова:

1) Благодаря мне жилища людей стали светлыми в самые темные вечера. Это я помог им побороть зимнюю стужу. За что же царь богов и людей так жестоко карает меня? (*Прометей*)

2) Увы, память моя ослабела. Теперь по прошествии стольких лет я сам, построивший это удивительное сооружение, заблудился бы в нем и не нашел выхода. О, если бы вы знали, сколько там коридоров, лестниц, комнат! Сколько

ложных ходов и тупиков! (*Дедал*)

3) До сих пор болят кости и ноет спина! Кто бы мог подумать, что голубое небо такое тяжелое? (*Геракл*)

4) Приятно, что говорить, когда именем отца назвали на века беспредельное море! Но как бы я хотел, чтобы этого не произошло! (*Тесей*)

5) Я люблю свою мать и люблю мужа! Но сердце мое разрывается от того, что я не могу жить одновременно с ними обоими! (*Персефона*)

6) Какой позор для меня, никогда не смыкавшего глаз! Конечно, если бы не колдовство царевны, я не погрузился бы в тяжелый сон.... А она - то какова! Пошла против собственного отца и помогла чужеземцам овладеть бесценным сокровищем! (*Дракон, стороживший золотое руно в Колхиде*)

5 гейм. “Ты – мне, я - тебе”

*Ты и я, ты и я,
Мы веселые друзья.
По вопросу зададим.
Посмеемся! Победим!*

Каждая команда придумывает по одному вопросу своим соперникам.

Вопрос = 1 балл

ответ = 1 балл

6 гейм. “Эрудиты”

*Эрудиты, эрудиты!
Все ль пути для вас открыты,
Все ль дороги вам видны,
Мы решим со стороны.*

1 вопрос = 3 балла

Среди принятых за обедом развлечений греков была игра в вопросы и

ответы. Вот некоторые из таких вопросов-загадок. Постарайся их разгадать.

1) Я черное дитя сверкающего отца; птица без крыльев, я поднимаюсь до облаков, едва родившись, я рассеиваюсь в воздухе. (дым)

2) Когда ты на меня смотришь, я тоже смотрю на тебя, но не вижу, ибо у меня нет глаз. (зеркало)

3) Не говори ничего и ты выразишь моё имя, но если ты назовешь меня, говоря мое имя, о чудо! Ты выразишь меня. (молчание)

4) Греки были умеренными в еде и питье, вино разбавляли водой; пьянство осуждали. Для кого из действующих поэм Гомера вино имело роковые и необратимые последствия? (Циклоп Полифем, женихи Пенелопы, троянцы)

5) Среди законов Солона был и такой: “Кто поймает волка, тот получит 5 драхм (серебряных монет). Кто поймает волчонка, получит одну драхму”. Почему так велика награда? Ведь в то время 1 драхму стоила овца, а 5 - целый бык (борьба с волками - важная забота афинян, т.к. скотоводство - одно из основных их занятий).

Подведение итогов:

Результаты каждого конкурса заносятся в оценочный лист. В конце урока подсчитывается общее количество и определяется оценка группы и место, которое она заняла в игре.

Рефлексия:

1. Что я узнал (а) на уроке?

2. Как я работал (а) на уроке?