

Игра-викторина «Колесо истории»

Цель: Обобщение знаний по истории Древнего мира, Нового времени и истории Российского государства.

Задачи:

Образовательные:

- овладение новыми знаниями по культуре и истории Древнего мира и оперирование этими знаниями;
- повторение ранее изученного материала.

Развивающие

- развитие познавательных и творческих способностей обучающихся;
- развитие способности к самообучению;
- развитие наблюдательности, обоснованности суждений.

Воспитательные:

- воспитать чувство прекрасного, чувство уважения к тем людям, которые создали шедевры мировой культуры;
- воспитание умения работать в коллективе, взаимодействовать как с взрослыми, так и со сверстниками;
- воспитать уважительное отношение к чужому мнению;

воспитание мотивов учения, положительного отношения к знаниям.

Время реализации занятия: 45 минут

№ п/п	СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ	Временная реализация	№ слайда
1	Вступительное слово учителя.	2 минуты	1-2
2	Целевая установка. Деление класса на команды	5 минуты	3
3	Разминка «Что это?».	3 минуты	4-5
4	Тур «Жили ли они?»	6 минут	6-7

5	Тур «Противники или союзники?»	8 минут	8-22
6	Конкурс капитанов «Неотосланные депеши»	4 минуты	23
7	Работа с текстовой информацией: «Испорченный текст»	6 минут	24-25
5	Тур «Экскурсоводы»	7 минут	26-27
6	Рефлексия. Подведение итогов игры.	4 минуты	28

Необходимое оборудование и материалы: компьютер, проектор, презентация, листы с заданиями: «Неотосланные депеши», «Испорченный текст»; бумага, ручки, карты для рефлексии.

Ход занятия

Учитель: Здравствуйте. Я рад вас видеть.

Мигель де Сервантес писал: «История – это сокровищница наших деяний, свидетельница прошлого, пример и поучение для настоящего, предостережение для будущего». Для меня история, это как машина времени, которая позволяет совершать путешествие в прошлое, открывать много нового и интересного. И сегодня я приглашаю вас в путешествие, которое поможет не только выяснить, насколько хорошо вы усвоили исторический материал за 5-7 класс, но и узнать много интересного. Я предлагаю вам стать участниками игры «Колесо истории».

В начале игры класс делится на команды. Каждая команда должна придумать себе название и выбрать капитана. Обязательное условие: связать название команды со своим историческим деятелем.

После того как обучающиеся представили свои команды, учитель знакомит их с этапами и правилами игры.

Учитель:

Игра «Колесо истории» состоит из шести туров:

I. Разминка «Что это? »

II. «Жили ли они? »

III. «Противники или союзники? »

IV. Конкурс капитанов «Неотосланные депеши»

V. «Испорченный текст»

б. «Экскурсоводы»

За каждый тур команда сможет получить от 2 до 6 баллов. Если команда дает неверный ответ, то другая команда получает право дополнительного ответа, и, соответственно, дополнительные баллы. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, становится победителем. Оценивать результаты работы команд будет жюри, состоящее из учителей и обучающихся старших классов.

Первый тур «Что это?»

Я думаю, мы все любим вкусно покушать. А любите ли вы разгадывать загадки?

Я предлагаю вам разгадать древнерусские загадки, в которых речь идет о продуктах питания. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

1.Красненькие сапожки

В земле и лукошке. (свекла)
гладок.

5. Промеж грядок

Лежит гусь
(огурец)

2. Красна, да не девка,

Хвостата, да не мышь. (морковь)
сердечко.

6. Красненька матрешка,

Беленько
(малина)

3.Спит на кургане

Курочка с серьгами. (овес)

7. Чиста, да не вода;

Клейка, да не смола;

4. На тычинке городок,

В нем 700 воевод.

(коробочка мака)

Бела, да не снег;

Сладка, да не мед,

От рогатого берут

дают.

И живулькам
(молоко)

8. Поставлю – попарю,

Выну – поправлю,

Этот сдери, другой положу. (блин)

9. Заплата на заплате-

Иголка не была. (кочан капусты)

Второй тур «Жили ли они?»

Из предложенного списка имен, известных вам из истории Древнего мира, выберите в левую колонку те, кто был историческим лицом (жил и действовал), а в правую те, кто известен вам из мифов-сказаний о богах и вымышленных героях. Против каждого имени исторического деятеля коротко запишите: когда, где жил, кем был? Для выполнения задания – 6 минут. Максимальное количество баллов – 5.

Ганнибал	Хеопс	Солон
Сет	Посейдон	Ксеркс
Гомер	Одиссей	Геракл
Кир	Ахиллес	Прометей
Фидий	Спартак	

Третий тур «Противники или союзники?»

Каждой команде поочередно зачитываются имена исторических деятелей Средневековья и истории Нового времени, а обучающиеся должны определить, противниками они были или союзниками, объяснив свой выбор.

За каждый правильный ответ команда получает по одному баллу.

1. Мартин Лютер и участники Крестьянской войны в Германии.
2. Иннокентий III и крестоносцы.
3. Ришелье и французские крестьяне.
4. Мухаммед и арабская знать.
5. Ян Гус и римский папа.
6. Английская королева Елизавета I и король Испании Филипп II.
7. Жанна д'Арк и английские феодалы.
8. Карл Великий и христианская церковь.
9. Княгиня Ольга и древляне.
10. Английский король Карл I и Кромвель.
11. Алексей Михайлович и Степан Разин.
12. Иван IV и опричники.
13. Никон и старообрядцы (раскольники).
14. Хан Батый и монголо-татары.
15. Александр Невский и шведы.

Четвертый тур-

конкурс капитанов «Неотосланные депеши»

Капитанов прошу выйти вперед. Каждый из вас получает депешу.

Задание: Вы должны ответить «**Кто, когда, в связи с чем мог послать каждое из этих донесений?**» Ничего, что они, может быть, и не были отправлены в свое время.

Если капитаны не могут справиться, то на помощь может прийти команда. Для выполнения задания – 4 минуты. Максимальное количество баллов - 6.

1. *Огромные полчища стянуты к городу. От скрипа колес и ржания коней не слышно человеческого голоса.*

Ответ: Батый в 1240 г. перед осадой Киева.

2. *Вышел к Неве с дружиной. Ополчению поспешать следом.*

Ответ: Александр Невский, отправившейся в поход против шведов в июле 1240 г.

3. *Крепостная стена подорвана, город пал, низовья Камы и Волга наши.*

Ответ: Иван Грозный в 1552г. после успешного подкопа под стены Казанского Кремля.

Пятый тур «Испорченный текст»

Учитель предлагает ребятам выступить в роли редакторов, готовящих к публикации статью об Александре Невском. Однако при сборе информации журналист Петров не проверил достоверность некоторых фактов и тем самым мог допустить фактические ошибки. Обучающиеся как редакторы не могут позволить, чтобы журнал подвергся критике. Поэтому их задача – выявить допущенные фактические ошибки, если они имеются, аргументируя свои выводы. Для выполнения задания – 4 минуты. Текст представлен на слайде и находится в печатном варианте на партах.

« После нашествия монголо-татарских войск Русь была ослаблена. Этим воспользовались западные соседи, Тевтонский орден и Речь Посполитая. Первыми начали поляки, которые нанесли удар летом 1240 г. Однако новгородские войска под командованием Александра Невского разбили их на реке Волхов. Затем выступили тевтоны, захватили ряд городов, но не сумели взять Псков. Они хотели соединиться с поляками и начать наступление на Москву. Однако Александр Невский выбил рыцарей из Копорья, не дав им возможности соединиться с поляками.»

Учитель предлагает оценить деятельность журналиста Петрова. Когда найдены все ошибки, предлагается проверить свою работу.

Учитель подытоживает, что журналист Петров гонорар за свою работу не получит, а работу редакторов оценит жюри.

Шестой тур «Экскурсоводы»

Обучающимся предлагается показать свои знания в области архитектуры, выступив в роли экскурсоводов.

Участники команд должны внимательно рассмотреть предлагаемые архитектурные памятники и ответить на следующие вопросы:

- название архитектурного памятника;
- место сооружения;
- судьба памятника в наши дни.

Ответы пишутся на листах, а потом передаются жюри. Для выполнения задания – 7 минут.

Перечень архитектурных памятников:

1. *Колизей*
2. *Египетские пирамиды*
3. *Великая Китайская стена*
4. *Галикарнасский мавзолей*
5. *Храм Артемиды Эфесской*
6. *Фаросский маяк*
7. *Пантеон*

В конце занятия, пока жюри подводит итоги, учитель просит ребят оценить свою работу и работу своих одноклассников путем заполнения карты:

На занятие :

Я приобрел....

Я понял что....

Было трудно....

Было интересно....

Хочу похвалить.....

Учитель благодарит всех присутствующих за участие в конкурсе и предоставляет слово жюри для награждения.

Жюри подсчитывает количество баллов, набранных каждой командой, и объявляет победителя. Победители получают ордена «Интеллектуалы современности». Жюри может отметить отдельных игроков, особо проявивших себя в игре. Им выдаются шуточные грамоты – «индульгенции» о прощении всех учебных грехов на ближайшие 100 лет.