Отдел образования Жлобинского райисполкома

Государственное учреждение образования

«Средняя школа № 11 г. Жлобина»

ОПИСАНИЕ ОПЫТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПРИЁМОВ НА УРОКАХ ИСТОРИИ В V-VI КЛАССАХ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ»

Рудинский Юрий Григорьевич,

учитель истории и обществоведения

8 (029) 314-51-84

e-mail: [yurij\_rudik@mail.ru](mailto:yurij_rudik@mail.ru)

Гомель 2020

**1.Информационный блок**

*Игры детей - вовсе не игры,*

*и правильнее смотреть на них как на самое значительное*

*и глубокомысленное занятие этого возраста.*

*Мишель де Монтень*

**1.1. Название темы опыта**

«Использование игровых приёмов на уроках истории в V-VI классах для повышения мотивации учащихся».

**1.2. Актуальность опыта**

Современный школьник должен соответствовать требованиям современного общества. Ему необходимо четко ориентироваться к постоянно изменяющимся условиям жизни, уметь найти нужную информацию, проанализировать её и сделать необходимые выводы для дальнейшего решения проблемы. Развитию данных навыков в большой степени содействует изучение в игровой форме учебных предметов «Всемирная история» и «История Беларуси.

Я, как учитель, должен пробудить, а затем и сохранить интерес учащихся к истории. А с помощью каких форм и методов это делать, какие технологии позволят активизировать познавательную деятельность учащихся?

Планируя свои уроки, я думаю не только о том, чтобы ученики запомнили новые термины, ту или иную смысловую структуру, но и стремлюсь создать условия для развития мыслительных навыков каждого ребёнка. Чтобы поддержать интерес детей к своему предмету, стараюсь применять какие приёмы работы, которые могут увлечь ребят. Большую помощь в решении данных вопроса оказывают игры. Их использование даёт хорошие результаты: повышает интерес ребят к предмету и способствует прочному усвоению знаний. Так же игры позволяют воспитать у учащихся интерес к интеллектуальным видам деятельности и общения, развивать у них эрудицию, воображение, фантазию, логику и творческие способности.

Игровые технологии способствуют так же решению и такой проблемы, как необходимость учета способностей учащихся и обеспечение дифференцированного подхода, мотивации на обучение.

**1.3. Цель опыта**

Развитие устойчивого познавательного интереса и обеспечение мотивации учащихся V-VI классов на учебном занятии на основе использования игровых приемов.

**1.4. Задачи опыта**

Для достижения поставленной цели решались следующие задачи:

1) изучить игровые приёмы, которые возможно использовать на уроках истории с учащимися V-VI классов;

2) разработать планы учебных занятий с использованием игровых приёмов, которые способствуют активизации и повышению мотивации учащихся;

3) изучить изменения качества знаний учащихся и мотивации их к изучению истории в процессе внедрения в образовательный процесс игровых приёмов.

**1.5. Длительность работы над опытом**

Работа по внедрению в образовательный процесс игровых технологий начата в сентябре 2019 года, работа осуществлялась в несколько этапов.

На первом этапе (проектном, сентябрь-октябрь 2019 года) осуществлялся подбор и изучение методической литературы, посещались учебные занятия коллег, использующих игровые технологии, выявлялись проблемы в собственной педагогической деятельности в обеспечении активной познавательной деятельности учащихся на уроках истории, определялись цели и задачи работы.

С сентября 2017 я являюсь руководителем клуба интеллектуальных игр «Пятнашка» Жлобинского городского центра творчества детей и молодёжи «Эврика». Подготовка и участие в турнирах различного уровня позволила расширить знания о формах игр и познакомиться с опытом коллег в интеллектуально-игровой сфере.

На втором этапе (реализационном, ноябрь 2019 – апрель 2020 года) осуществлялось проведение уроков с применением игровых приемов, изучение результатов образовательной деятельности учащихся, повышение квалификации в данном направлении через различные формы, проведение открытых уроков с применением игровых технологий, подготовка материалов из опыта работы.

Третий этап (аналитический, май – август 2020 года) заключался в анализе, обобщении и систематизации достигнутых результатов и оформлении работы по обобщению педагогического опыта.

**2 Описание технологии опыта**

**2.1. Ведущая идея опыта (кредо учителя)**

Символом веры, стойким убеждением человека является жизненное кредо. Кредо означает «верю». Моё педагогическое кредо: «Успешный учитель – успешный в жизни ученик». Я верю: личность создает историю, а не история – личность. Я верю: каждый ребёнок талантлив по - своему.

**2.2. Описание сути опыта**

Сущность опыта состоит в том, чтобы на основании изученных теоретических материалов выявить наиболее эффективные игры, разработать порядок их организации, накопить и систематизировать собственный педагогический опыт в части обеспечения на уроках истории активной познавательной деятельности учащихся. Мой опыт основывается на успешном применении уже установленных педагогической наукой принципов, закономерностей и технологий. В нем творчески используется все лучшее из теории, а результаты достигаются за счет усовершенствования имеющихся педагогических знаний и оптимальной организации педагогического процесса. Для меня обобщение опыта – это более глубокое и полное осмысление собственной педагогической деятельности, определение путей совершенствования профессиональных компетенций.

Представляемый опыт по своей сути близок к выводам теории деятельности Рубинштейна-Леонтьева. В теории деятельности рассматривается внутренняя и внешняя мотивация (хорошая отметка, одобрение учителя, родителей и т.д.). Внешние мотивы стимулируются внешней средой и не всегда являются личностно-значимыми, поэтому часто проявляется безразличие к исполняемой работе. Внутренняя мотивация характеризуется интересом к самому процессу познания и его результату, стремлением развить какие-либо умения, качества. Внутренняя мотивация учения формируется в процессе самой деятельности самих учащихся. А роль учителя должна заключаться в управлении этой деятельностью, обеспечении целостности и полноценности каждого этапа [1]. А это одна из основных идей личностно-ориентированного подхода к обучению, который характерен для моей педагогической практики.

Для учащихся 5-6 классов игра является любимым видом деятельности, возможностью общения и взаимодействия с ровесниками, возможность почувствовать себя взрослым, выразить своё мнение и позицию, заявить о себе, проявить лидерские качества, социализироваться и т.п.[2].

Образовательный процесс я строю с использованием, как игровой технологии в целом, так и отдельных её компонентов, при этом основное внимание, уделяя обеспечению интерактивного взаимодействия.

Разработкой теории игры, ее методологических основ в педагогике занимались Л.С.Выгодский, Д.Б. Эльконини др. Из истории педагогики известны такие сторонники и проповедники игр, как К.Д.Ушинский, А.С.Макаренко, В.А.Сухомлинский, Я.А.Коменский, И.Г.Песталоцци. Они высоко оценивали значение игры для всестороннего развития личности.

Игровые приёмы являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересной и увлекательной работу учащихся на творческо-поисковом уровне, эмоционально положительно окрашивают монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, усваиваемый материал проходит через своеобразную практику.

Игру как метод обучения, передачу опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. О первостепенном значении игры для естественного развития детей свидетельствует факт, что ООН провозгласила игру универсальным и неотъемлемым правом ребенка.

В своей работе попробую обосновать необходимость использования игровых технологий как важной составляющей успешного проведения занятий по истории.

В своей работе использую: традиционные методы (наглядные, практические, словесные, работу с книгой), методы стимулирования, пробуждения интереса и удивления, методы педагогического руководства (постановку проблемных задач и консультирование). Моя цель – это активная мыслительная и познавательная деятельность, способствующая повышению мотивации к изучению материала на уроках истории.

Необычное начало урока может явиться толчком к активной познавательной деятельности учащихся. Поэтому нужно уметь настроить учащихся на восприятие нового материала. Метод формирования готовности восприятия учебного материала представляет собой одно или несколько заданий, направленных на подготовку учащихся к уроку.

Например, вместо стандартной фразы: «Мы начинаем новую тему» - прошу учащихся назвать все известные слова, относящиеся к данной теме. Выясняем, что уже знаем и тем самым повторяем материал, определяем неизвестное и ставим цель.

Среди различных средств активизации познавательной деятельности обучающихся на уроке важное место занимают интересные вопросы и задания, которые связывают изучаемый материал с жизненным опытом учащихся. Или же, сообщение сведений из истории (занимательное содержание).

Вводной частью урока, возбуждающей интерес и внимание учащихся, может и должен быть короткий увлекательный рассказ, связанный с историей. Для кратких исторических сведений иногда достаточно 2-5 мин урока. Затрата времени окупается повышением интереса к данной теме [3].

Самостоятельная работа учащихся на уроках, предложенная в занимательной форме является распространенным приемом активизации мыслительной деятельности. Элемент занимательности может содержаться во внешней форме или в содержании задания. Например, использование в качестве самостоятельной работы решение головоломок и ребусов - это своеобразная гимнастика ума. Они развивают и тренируют память, обостряют сообразительность, вырабатывают настойчивость, способность логически мыслить, сопоставлять, отбирать нужные знания [Приложение 1].

При закреплении и повторении изученного мною используются карточки контроля «Эрудит», «Цифровой кроссворд» или презентацию «Своя игра», Медиа-Азбука. Предлагается задание найти дату в облаке или зашифрованное событие [Приложение 2].

Игровая форма занятий создается мною на уроках истории при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Применяя различные игровые формы и методы, умело чередую «серьезную» и «несерьезную» историю, и таким образом обеспечиваю на своих уроках устойчивое внимание и желание к изучаемому материалу.

Интерес является главным мотивом активизации учащихся. Творческий характер учебно-познавательной деятельности сам по себе является мощным стимулом к познанию. Состязательность (конкуренция) также является одним из главных побудителей к активной деятельности учащихся. Игровой характер проведения занятий представляет собой эффективный мотивационный процесс мыслительной и познавательной активности учащихся [4].

В качестве способов и средств активизации познавательной деятельности, используемых мною на уроках, хочу выделить следующие:

1. создание атмосферы заинтересованности (занимательная информация, игровой материал, занимательные задания);
2. смена форм деятельности: устная работа, работа с группой, парная работа, самостоятельная работа, индивидуальные задания, самопроверка и взаимопроверка;
3. создание ситуаций успеха и оценка деятельности учащегося не только по конечному результату, но и по процессу его достижения [5].

Игровая технология может использоваться как игровой метод, как игровой прием или как форма урока. Использование отдельных игровых приемов уже рассмотрено, поэтому остановимся на игре как отдельном уроке.

Игра как отдельный урок. Примерный план урока-игры:

1) Организационный момент (познакомить с темой и ходом урока, рассказать о правилах игры).

2) Актуализация знаний в виде устного опроса, исторического диктанта, разминка.

3) Формирование новых знаний (работа с опорным конспектом, историческими источниками, использование презентации и т.п.)

4) Закрепление материала (командная работа по заданиям и дополнительным вопросам, обсуждение и исправление ошибок)

5) Подведение итогов, рефлексия (а так же подсчет баллов у команд и дополнительных очков у каждого, выставление оценок)[Приложение 3].

Когда провожу рефлексию урока-игры, иногда на следующем уроке, часто на вопрос о том, что дал вам такой урок, встречаются ответы: «лучше понял тему», «игра нас объединила», «в игре пришлось самому решить задачу» и другие.

Чаще всего в форме игры провожу повторительно-обобщающие уроки, на которых учащиеся делятся на несколько разноуровневых групп. Использую последовательность разнообразных игровых методов, проявляющихся во взаимодействии педагога и учащегося. Начинается это взаимодействие с реализации, например, метода формирования готовности восприятия учебного материала и создания благоприятной атмосферы («Заверши фразу», «Верно-ли», «Тройка», «Интеллектуальный батл» и др.). Затем происходит активное взаимодействие учащихся между собой и со своим опытом жизнедеятельности через реализацию одного или группы методов, приемов. Завершается урок рефлексией.

Выделю пошаговые действия, необходимые для подготовки и проведения урока-игры:

1. определить цель, выявить, какие умения и навыки учащиеся должны освоить во время игры;
2. определить место игры в учебном процессе на уроке, ее продолжительность;
3. разработать правила игры, продумать форму ознакомления с этими правилами и систему оценивания результатов игры;
4. предусмотреть занятость всех категорий учащихся;
5. изготовить дидактические материалы, которые будут необходимы в ходе игры;
6. определить форму подведения итога игры по содержанию (вывод).

В моей педагогической копилке есть такие нетрадиционные уроки: урок-соревнование, урок-игра, урок-путешествие, урок-практикум, урок-лекция, урок-консультация, интегрированные уроки.

Интерес к играм, требующим напряжения мыслительной деятельности, появляется не всегда и не у всех детей сразу, поэтому такие игры надо предлагать постепенно, увлекая ими детей. Трудные и непосильные задания могут отпугнуть учеников. Лишь когда ученику удаётся осилить задание, преодолеть первые трудности, он испытывает радость и готов перейти к более сложной игре. Использование игр помогает добиться того, чтобы каждый ученик работал активно и увлечённо, и может стать отправной точкой для возникновения и развития любознательности и глубокого познавательного интереса. Это особенно важно в подростковом возрасте [4].

Хотелось бы обратить внимание и на трудности, которые могут возникнуть во время проведения уроки-игры, и решение которых следует предусмотреть заранее:

1. учащиеся могут не включиться в процесс игры, остаться равнодушными (должны быть четко оговорены вознаграждения победителям: отметка, баллы, призы и т.д. либо предусмотреть вовлечение таких учащихся в организацию игры, помощь учителю)
2. игра может закончиться раньше или позже момента окончания урока (поскольку к цели идут кратчайшими путями, необходимо подчеркнуть соблюдение правил игры, продумать дополнительный материал и учесть возможность сокращения содержания)
3. возможно отвлечение внимания, нарушение дисциплины (оговорить штрафные баллы, причины исключения из игры)

Однако достоинств игры как педагогической технологии гораздо больше:

1. познавательная активность учащихся
2. высокая мотивация учения
3. прочность усваиваемых знаний
4. развитие умений решать практические задачи
5. развитие самостоятельности и творческого потенциала участников

**2.3. Результативность и эффективность опыта по применению игровых приёмов,как условие для улучшения мотивации учащихсяV-VIклассов**

Мой педагогический опыт начинался с 2015 года с работы на должности учителя истории и обществоведения в средней школе № 2 г. Жлобина, с 2017 года работаю в этой должности в средней школе № 11 г. Жлобина.

В течение 2015-2020 года:

1. Мною было разработано порядка 20 уроков-игр
2. Я провел9 открытых уроков и 4 внеклассных мероприятий на основе использования игровых технологий
3. Выступил с материалами из опыта работы на 4 школьных семинарах и на 2 районных семинарах.
4. Трижды выступал на районных методических объединениях по организации и проведению имитационных игр и предметных викторин.
5. Трижды участвовал в районных фестивалях педагогического мастерства по темам: «Игровые приемы на уроках истории», «Подготовка к итоговой аттестации при помощи игры», «Игровые технологии при подготовке к централизованному тестированию по истории Беларуси» [Приложение 4].

Оценка успеваемости и результаты тематического контроля показывают, что уровень знаний учащихся, результативность их участия в олимпиадах и конкурсах по предмету выше в классах, где проводились учебные занятия с использованием игровых технологий [Приложение 5].

А самыми главными достижениями считаю слова многих из моих учеников, произнесенные ими уже после окончания школы, о том, что благодаря моим урокам они полюбили историю и научились понимать ее язык.

Историю считаю, интересной и красивой наукой. Свои взгляды стараюсь ненавязчиво прививать своим ученикам. Придерживаюсь следующего мнения: «История ничему не учит, а только наказывает за незнание уроков» (Ключевский В.О.)

**3. Заключение**

Следует отметить, что формирование устойчивой мотивации для изучения предмета – процесс длительный, требующий целенаправленной, долгой и систематической работы со стороны учителя. Эффективно решить данные вопросы помогают игровые технологии.

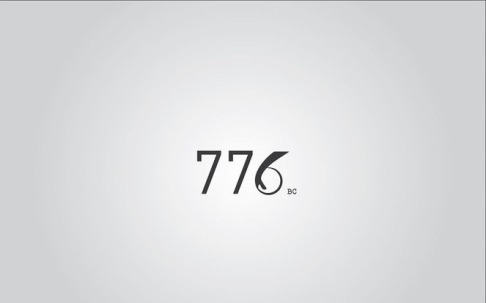
Игровых средств очень много, и это дает возможность выбрать именно такую игру, которая больше всего соответствует цели урока. В сравнении с традиционной формой урока, на таких занятиях стимулируется познавательная деятельность, активизируется мыслительная деятельность, самопроизвольно запоминается информация, усиливается мотивация к изучению предмета.

Выделив достигнутые успехи, могу судить о результативности опыта и его эффективности. То есть, использование игровых приёмов положительно влияет на повышение результативности образовательного процесса по истории, активизирует познавательную деятельность учащихся и их мотивацию к изучению предмета.

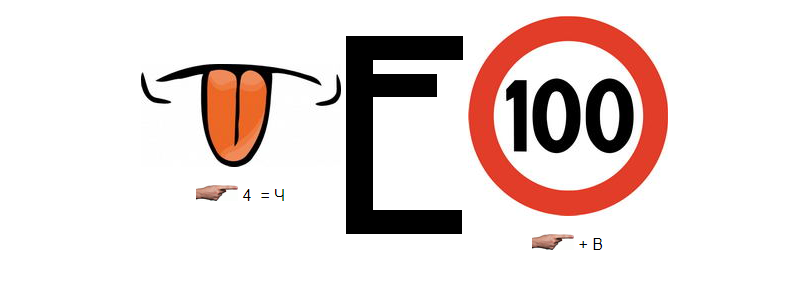
**Список использованных источников**

1. Кашлев С.С. «Интерактивные методы обучения», учебно-методическое пособие, Минск «ТетраСистемс», 2017.
2. Алексеева Н.М игры на уроках.// Преподавание истории в школе.1991. №5. С.114-115.
3. История. 5-11 классы: игровые технологии на уроках истории и внеклассных занятиях / авт.-сост. Ярцева Н.Н и др. –Волгоград: Учитель, 2018.- 95с.:ил.
4. Борзова Л. П.. Игры на уроке истории. Методическое пособие для учителя / М.: Владос - Пресс, 2003. - 160 с.
5. Юркова И.И. «Современный урок в учреждении общего среднего образования», Мозырь «Белый Ветер», 2014.
6. Запрудский Н.И. «Педагогический опыт: обобщение и формы представления», пособие для учителя, Минск «Сэр-Вит», 2014.

**Приложение 1**

****

Первые олимпийские игры в Древней Греции в минималистичной иллюстрации (5 класс, всемирная история)



Термин «Язычество» зашифрованный в ребус (6 класс, история Беларуси)

**Приложение 2**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **4** | **1** | **0** | **1** | **9** | **1** | **9** | **1** |
| **1** | **5** | **2** | **9** | **1** | **9** | **9** | **1** | **4** |
| **6** | **0** | **5** | **8** | **6** | **2** | **0** | **0** | **6** |
| **1** | **9** | **3** | **8** | **4** | **1** | **6** | **0** | **8** |

*1. 1161-крест Евфросинии Полоцкой*

*2. 1410-Грюндвальская битва*

*3. 1529-первый статут ВКЛ*

*4. 1253-коронация Миндовга*

*5. 988-крещение Руси*

*6. 1468-судебник Казимира*

Цифровой кроссворд (6 класс, история Беларуси)



Король франков Хлодвигигра Медиа Азбука (6 класс, всемирная история)

**Приложение 3**

**План-конспект урока по истории Беларуси (6 класс)**

**Тема:** Урок обобщения по разделу II «Первые государства на территории Беларуси в IX- середине XIII века»

**Дата:**12.03.2020 г.

**Тип урока:** урок обобщения изученного материала

**Класс:**6 «Б»

**Цель:** закрепить и обобщить знания учащихся об историческом развитии Беларуси в древнейшие времена.

**Задачи:**

1. **Образовательные**-способствовать воспроизведению в памяти учащихся важных исторических событий, которые повлияли на судьбу становления первых государств на белорусских землях, изменения, которые произошли в жизни земель и общества.
2. **Развивающие**-закрепление умения устанавливать последовательность событий, определять их деятельность; развивать умения сопоставлять исторические явления, обобщать исторические факты, делать выводы.
3. **Воспитательные**–содействовать формированию чувства патриотизма, национального самосознания, внимания и любви к своей Родине. Формировать активную гражданскую позицию.

**Средства обучения:** учебник, мультимедийная доска, компьютер, раздаточный материал, доска с расчерченной таблицей.

**Ход урока.**

1. **Организационный момент**(Слайд 1)

Оценка внешнего вида, приветствие, готовность учащихся и оборудования, проверка отсутствующих.

1. **Этап целеполагания**(Слайд 2)

Учитель:

*- Скажите, какой раздел в истории нашей страны, мы изучали на уроках?* (Белорусские земли в 9-11 веках).

*- Какие темы входят в этот раздел?*

()

*- Цель занятия – закрепить и обобщить знания о данном этапе развития белорусской истории.*

Что мы должны повторить…..?

Что мы должны закрепить…….?

1. **Основная часть урока**

Учитель:

*Сегодня мы с вами вспомним и закрепим изученный материал на уроках в самой любимой учащимися форме-игровой. Для этого вам необходимо разделиться на 3 команды по 7 человек. За каждый этап игры вы будете получать баллы, которые в конце нашего занятия станут отметками для команды победителя. Играйте внимательно и честно. Мы начинаем!*

**1 тур. Игра –разминка «Верно ли…»**(Слайд 3)

Учитель задаёт 8 вопросов, команде нужно ответить, согласны они или нет с тем, о чём идёт речь. За каждый правильный ответ 1 балл.*(беседа + раздаточный материал)*

1. Правда ли, что первая стоянка на территории Беларуси находилась в местечке Бердыж? (нет)
2. Правда ли, что бортничество это сбор нектара растений? (нет)
3. Правда ли, что лук и стрелы были изобретены в бронзовом веке? (нет)
4. Правда ли, что в каменном веке на территории Беларуси существовал матриархат? (да)
5. Правда ли, что первой канонизированной женщиной на территории Беларуси была Ефросинья Полоцкая? (да)
6. Правда ли что первое упоминание города Полоцка датируется 872 годом? (нет)
7. Правда ли, что полоцкий князь БрачиславИзяславович воевал за контроль над волоками с Новогрудком (нет)
8. Правда ли, что Всеслав Чародей был киевским князем? (да)

Сверка правильных ответов и внесение их в таблицу на доске (Слайд 4)

**2 тур игра «Узнай дату»**(Слайд 5)

Правила игры: на мультимедийной доске появляются 3 изображения, которые объединяет одна дата, узнав о чём идёт речь, учащимся необходимо написать полную дату события. За каждую указанную дату присуждается 2 очка. (работа с презентацией+карточки)

1. Бой МакГрегора и Хабиба + Станция метро «Немига» (3 марта 1067) (Слайд 6)

2. В.В.Путин + Математический плюс (988) (Слайд 7)

3. Постер кинофильма «Вторжение» + Фото Олег Монгол (1237-1241)(Слайд 8)

4. Ефросинья Полоцкая + лазерная указка (1161)(Слайд 9)

5. Софийский собор + основание здания (862)(Слайд 10)

Сверка правильных ответов и внесение их в таблицу на доске (Слайд 11)

**3 тур. «Своя игра»**(Слайд 12)

Правила своей игры: учащимся даётся 3 темы по 5 вопросов объединённых этой темой, в случае правильного ответа, каждый вопрос даёт такое количество очков соответствующих номеру вопроса (1вопрос -1 балл, 2 вопрос -2 балла, 3 вопрос -3 балла и тд.). Если же ответ неправильный, то баллы отнимаются в соответствии с номером вопроса (1вопрос – минус 1, 2 вопрос – минус 2, 3 вопрос – минус 3 и тд.). Если команда ничего не отвечает 0. *(раздаточный материал)*(Слайд 13)

*Тема 1 «Термины»*

1. Сухопутная часть речного торгового пути (Волок)
2. Сбор князем дани с подвластного ему нвселения(Полюдье)
3. Военная сила, состоящая из горожан и сельских жителей (Ополчение)
4. Изображение бога, которому поклонялись язычники (Идол)
5. Член церковной общины, дававший обет вести строгий образ жизни с отказом от материальных благ и житейских удовольствий (Монах)

*Тема 2 «Личности»*

1. Первый летописный полоцкий князь (Рогволод)
2. Туровский князь, добившийся независимости Турова от Киева (Юрий Ярославович)
3. Именно он создал знаменитый крест по приказу Ефросиньи Полоцкой (Лазарь Богша)
4. Именно при нем Полоцкое княжество достигло наивысшего могущества (Всеслав Чародей)
5. Именно этого просветителя прозвали «Златоустом» (Кирилл Туровский)

*Тема 3 «Города и страны»*

1. Самый древний город Беларуси (Полоцк)
2. С этим городом боролся Полоцк за контроль за волоками (Новгород)
3. Об этом племени, которое дало название европейскому государству, впервые упоминается в 1009 году (Литва)
4. Именно в этих белорусских городах были найдены первые берестяные грамоты (Витебск и Мстиславль)
5. В этом городе находится Каложская (Борисоглебская) церковь (Гродно)

Сверка правильных ответов и внесение их в таблицу на доске (Слайд 14)

**Физкультминутка(разминка для глаз + упражнения для рук и спины )** (Слайд 15)

**4 тур Медиа-азбука**(Слайд 16)

На экране появляются изображения и буква, учащимся за 10 секунд необходимо определить, о чем идёт речь. За каждый правильный ответ 2 балла (работа с мультимедийной установкой)

1. Вече (Слайд 17)
2. Детинец (Слайд 18)
3. Городище (Слайд 19)
4. «Русская Правда» (Слайд 20)
5. Рогнеда (Слайд 21)
6. Община (Слайд 22)
7. Крестоносцы (Слайд 23)

Сверка правильных ответов и внесение их в таблицу на доске

1. **Подведение итогов урока и выставление отметок**(Слайд 24)

Учитель подсчитает баллы набранные очки за 4 этапа игры и выставляет отметки команде победителю и наиболее активным учащимся

1. **Рефлексия.** (Слайд 25)

*- Ответе на мои вопросы*

Вам было интересно на уроке?

Вы смогли применить на уроке свои знания?

Узнали ли вы сегодня новую интересную информацию для себя?

1. **Домашнее задание.** (Слайд 26)

Повторить основные события истории Беларуси в IX-XIII веке.

**Приложение 4**

**Мастер-класс** «Игровой метод обучения на уроках истории Беларуси».



**Учитель:** Рудинский Ю.Г. , учитель истории и обществоведения ГУО «Средняя школа № 11 г. Жлобина».

**Дата:** 30.01.2018

**Цель:** осознание учителями-предметниками возможностей технологии игрового обучения для активизации познавательной деятельности, оптимального сочетания интерактивных приемов и методов при организации игрового обучения.

**Задачи:**

1. конкретизировать представление об игровом обучении как одном из видов интерактивного обучения;
2. отработать возможные пути использования интерактивных методов и приемов при организации игрового обучения;
3. создать условия для диалога, направленного на выявление продуктивных подходов к решению актуальных проблем развития познавательной активности учащихся в процессе обучения истории Беларуси.

**Оборудование:** мультимедийный проектор, раздаточный материал для участников мастер-класса, доска

**План-конспект:**

1. **Организационный момент**

Гости делятся на 3-4 команды и придумывают себе названия. Названия команд вносится в таблицу. За каждый конкурс в таблицу вносятся баллы, которые суммируются для итогов игры.

1. **Основная часть**

**1 задание «Придумай герб»**

Команды придумывают герб исходя из эпохи и названия, которые им достались. При защите герба необходимо отразить элементы и события той эпохи.

**2 игра-разминка. Конкурс “Блеф–клуб”**

*Кто-либо помнит передачу по телевидению под названием «Блеф-клуб»? Суть игры – участники должны ответить верят они или нет в то или иное утверждение. И я с вами проведу эту игру.Ответьте, пожалуйста, на бланках на 8 вопросов, за правильный ответ 1 балл:*

1. Правда ли, что первая стоянка на территории Беларуси находилась в местечке Бердыж? (нет)
2. Правда ли, что бортничество это сбор нектара растений? (нет)
3. Правда ли, что лук и стрелы были изобретены в бронзовом веке? (нет)
4. Правда ли, что в каменном веке на территории Беларуси существовал матриархат? (да)
5. Правда ли, что первой канонизированной женщиной на территории Беларуси была Ефросинья Полоцкая? (да)
6. Правда ли что первое упоминание города Полоцка датируется 872 годом? (нет)
7. Правда ли, что полоцкий князь БрачиславИзяславович воевал за контроль над волоками с Новогрудком (нет)
8. Правда ли, что Всеслав Чародей был киевским князем? (да)

Проверка задания и внесение результатов в таблицу.

**3 задание «Медиаазбука»**

*Участникам необходимо отгадать слово, связанное с изображением, по первой букве.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Новогрудок | 1. Фреска | 1. Сарматский |
| 1. Грюнвальд | 1. Шляхта | 1. Витовт |
| 1. Самоуправление | 1. Кейстут | 1. Вилькомир |

Проверка задания и внесение результатов в таблицу.

**4 задание «Летописец событий»**

*Командам необходимо составить текст, используя определенные слова и замаскировать так, чтобы другие команды не сразу поняли, о каком историческом событии идёт речь.*

1. Казацко-крестьянская война: Речь Посполитая, Сечь, Жёлтые Воды, Алексей Михайлович, Богдан Хмельницкий.
2. Люблинская уния: Союз, Федерация, Иван Грозный, Сейм, Люблин.
3. Восстание Костюшко: Раздел, Конституция, Косинеры, Варшава. Суворов.
4. Интервенция Речи Посполитой в Русское царство: Москва, Владислав, Осада, Пожарский, Дэулин.

Проверка задания и внесение результатов в таблицу.

**5 задание «Крокодил Всероссийский»**

*Команды должны без слов, показать событие или историческую личность, остальные команды должны угадать.*

|  |  |
| --- | --- |
| «Разбор шляхты» | Отмена крепостного права 1861 г. |
| Строительство Любаво-Роменскойжд 1876 | К. Калиновский |

Проверка задания и внесение результатов в таблицу.

**6 задание «Своя игра»**

*3 темы по 5 вопросов объединённых этой темой, в случае правильного ответа, каждый вопрос даёт такое количество очков соответствующих номеру вопроса. Если же ответ неправильный, то баллы отнимаются в соответствии с номером вопроса. Если команда ничего не отвечает 0.*

Тема 1 «Аббревиатуры»

1.Именно эта аббревиатура появилась после принятия 2 Уставной грамоты. (БНР)

2.Именно эта аббревиатура провозглашалась дважды (1 и 2 провозглашение ССРБ)

3.16 января 1919 была провозглашена именно эта аббревиатура (ССРЛиБ, зачёт ЛитБел ССР)

4.Именно этот орган стал высшим законодательным органом большевистской Беларуси в 1917 году. (Облискомзап)

5.В начале 1920 г. коммунистическое и эсеровское течения партизанского движения объединились против польских оккупантов. Большую роль в этом объединении сыграла ОНА во главе с В. Игнатовским. (Белорусская коммунистическая организация (БКО))

Тема 2 «Личности»

1. 27 октября 1917 г. при Минском Совете бил создан Военно-революционныйкомитет (ВРК) Западного фронта. Руководителем комитета стал именно ОН. (К. Ландер)

2.Большевистские организации на территории Беларуси возглавлял Северо-Западный областной комитет РСДРП (6), председателем которого был ОН. (Л. Мясников)

3.1 января 1919 г. было сформировано Временное рабоче-крестьянское советское правительство ССРБ во главе с НИМ. (3.Жилунович)

4.Именно он был фактическим главой Польского государства во время Советско-польской войны 1919-1921 года. (Ю. Пилсудский)

5.Участник партизанского движения в советско-польской и Великой Отечественной войнах, народный герой Беларуси, герой повести Якуба Коласа «Дрыгва» («Трясина»). (Дед Талаш)

Тема 3 «Города и страны»

1.В этом городе находилась ставка Верховного главнокомандующего Российской императорской армии. (Могилев)

2.В этом городе был подписан мирный договор, закончивший советско-польскую войну (Рига)

3.При помощи этой страны была провозглашена БНР (Германия)

4.Именно в этом городе состоялось 1 провозглашение ССРБ (Смоленск)

5.Именно эта, так называемая республика, была создана на территории Бобруйского уезда в годы Первой мировой войны (Рудобельская)

Проверка задания и внесение результатов в таблицу.

**6 задание «Где Логика?»**

Правила игры: 2-3 изображения, которые объединяет одна дата или персона, узнав о чём идёт речь, вам необходимо написать полную дату события или имя. За каждую указанную дату присуждается 2 очка.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Громыко | 1. 28 апреля 1986 | 1. 8 декабря 1991 |
| 1. 1951 г | 1. 1974 г. |  |

**7 задание «Пентагон»**

*По правилам игры ведущий объявляет тему вопроса и начинает зачитывать подсказки. На один вопрос ведущий зачитывает 5 подсказок. Время на обдумывание ответа с каждой подсказки 15 секунд. Каждая команда имеет право дать ответ с каждой подсказки. Команда, давшая верный ответ с первой подсказки получает +5 баллов, со второй - +4 балла, с третьей - +3 балла, с четвертой - +2 балла, с пятой - +1 балл.*

Тема: Личность (Домрачева Дарья)

1. Этот человек родился 3 августа 1986 в Минске
2. До июня 2014 года этот человек служил в КГБ и ушёл в отставку в звании старший лейтенант.
3. Этот человек занимался танцами и баскетболом, в 1992 году, вслед за старшим братом, начал заниматься лыжными гонками.
4. В 2014 году этому человеку было присвоено звание «Герой Беларуси».
5. белорусская биатлонистка, четырёхкратная олимпийская чемпионка

Тема: Город (Заславль)

1. Город находится в 12 км от Минска, на реке Свислочь
2. После второго раздела Речи Посполитой с 1793 года входит в состав Российской империи как местечко Минского уезда, впоследствии — центр волости.
3. В этом городе находится Костёл Рождества Девы Марии.
4. Впервые упоминается в летописях в 1127—1128 годах в связи с походом великого князя киевского Мстислава Владимировича на Полоцкую землю.
5. Согласно летописным преданиям построен в конце X века киевским князем Владимиром Святославовичем, который отдал его жене Рогнеде и сыну.

Тема: Событие (ЧМ по хоккею 2014)

1. Формат этого всегда соревнований был различный. Современный формат используется с 2012 года.
2. С 1930 года это соревнование стало ежегодным, за исключением 1940—1946 годов из-за Второй мировой войны и 1980, 1984, 1988 годов.
3. Действующим победителем является сборная Швеции.
4. Наряду с Олимпийским турниром и Кубком мира является самым престижным соревнованием по этому виду спорта.
5. Наибольшее количество золота завоевала сборные СССР и России (27).

Тема: Термин (социальное государство)

1. Понятие «социальное государство» впервые употребил в 1850 году Лоренц фон Штейн.
2. 8 января 1964 г. в США в первом послании о положении страны президент Л. Джонсон торжественно провозгласил начало «бескомпромиссной войны с бедностью в Америке» как часть программы построения этого.
3. В качестве количественных критериев реализации социального государства часто используются

* Уровень бедности
* Относительный эффект социальных программ на уровень бедности
* Доля ВВП на расходы, связанные с социальными программами

1. Среди современных примеров реализации идеала этого обычно приводят страны Скандинавского полуострова.
2. государство, политика которого направлена на перераспределение материальных благ в соответствии с принципом социальной справедливости ради достижения каждым гражданином достойного уровня жизни, сглаживания социальных различий и помощи нуждающимся.
3. **Подведение итогов**
4. **Рефлексия**

Каждый участник на гербе своей команды пишет одно слово, характеризующее мероприятие и комментирует его.

**Приложение 5**

Средний балл по предмету всемирная история в 5-х классах 2019-2020 учебный год

Средний балл по предмету всемирная история в 6-х классах

2019-2020 учебный год

Результативность участия учащихся 5-6 классов в районных предметных творческих конкурсах в 2019-2020 учебном году

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Класс | Название конкурса | Ф.И. учащегося | Достижение |
| 6 «А» | Районный этап конкурса исследовательских работ «Малая Радзіма вялікіх людзей» | Кишкурно Михаил  Белый Богдан | Диплом 1 степени |
| 6 «А» | Районный этап областного проекта «Мясціны майго дзяцінства» | Кишкурно Михаил  Потапчик Арина | Диплом 1 степени |
| 6 «Б» | Районный конкурс моделей-композиций «Архітэктурная Спадчына» | Ханецкий Дмитрий | Диплом 2 степени |
| 5 «Б» | Районная интернет-викторина по истории Древнего мира среди учащихся 5-х классов | Кондратьев Никита | Диплом 1 степени |
| 5 «А» и «Б» | Республиканский турнир по интеллектуальным играм «Светлогоская осень» | Кондратьев Никита  Рудковский Артём  Селиванова Влада  Котович София  Соловьева Кира  Гурачевский Арсений | Диплом 2 степени |
| 5 «А» и «Б» | Республиканский турнир по интеллектуальным играм «На ростанях» | Кондратьев Никита  Рудковский Артём  Селиванова Влада  Котович София  Соловьева Кира  Гурачевский Арсений | Диплом 1 степени |
| 5 «А» и «Б» | Республиканский турнир по интеллектуальным играм «Лига разума» | Кондратьев Никита  Рудковский Артём  Татаринова Дарья  Котович София  Соловьева Кира | Диплом 3 степени |
| 5 «А» и «Б» | Республиканский турнир по интеллектуальным играм «Кубок Мидгарда» | Кондратьев Никита  Рудковский Артём  Татаринова Дарья  Котович София  Соловьева Кира  Григорьев Тимофей | Диплом 1 степени |
| 5 «А» и «Б» | Республиканский турнир по интеллектуальным играм «Сустрэча» | Кондратьев Никита  Рудковский Артём  Татаринова Дарья  Котович София  Соловьева Кира  Григорьев Тимофей | Диплом 1 степени |
| 5 «А» и «Б» | Районный турнир по брейн-рингупосвященный 75-летию освобождению Беларуси от немецко-фашистских захватчиков | Кондратьев Никита  Рудковский Артём  Вашковский Виталий  Гурачевский Арсений  Григорьев Тимофей | Диплом 3 степени |