

## План-конспект урока-игры по истории древнего мира

Тип урока: повторительно-обобщающий.

Форма урока: игра-экспедиция.

Цель урока: повторение и систематизация знаний учащихся по теме «Жизнь первобытных людей».

Задачи урока:

- образовательная: закрепить знания о первобытном этапе жизни человеческого общества, о роли хозяйственной деятельности, изобретений и открытий в развитии первобытного общества, о причинах и последствиях изменений в жизни первобытных людей;
- развивающая: развивать навыки аналитической деятельности, умений выделять главные и второстепенные связи, оперировать историческими понятиями, развитие общекультурных и коммуникативных компетенций;
- воспитательная: воспитывать познавательный интерес к истории, воспитывать положительное отношение к трудовой деятельности как к основе эволюции общества.

Средства:

Игровые задания в виде тестов, кроссвордов, россыпи карточек. Игровая карта-схема экспедиции. Технологическая инструкция.

Технология:

На уроке реализуется игровая технология в форме игры-экспедиции с использованием наглядных материалов и технических средств визуализации.

Основные этапы урока:

1. Постановка игровой задачи, правил и желаемого результата.
2. Представление игрового пространства.
3. Организация групповой работы.
4. Подведение итогов и анализ результатов.

Условия игры:

Игра проводится по окончании изучения глав истории древнего мира «Первобытные собиратели и охотники», «Первобытные земледельцы и скотоводы», «Счет лет в истории».

Перед началом урока необходимо сформировать игровые группы, численность участников в группе должна быть не более 5-6.

#### Ход урока

Вводное слово учителя: «Используя замечательный инструмент – воображение – совершим путешествие в мир древнего человека. Несколько экспедиций (по количеству групп) отправится к поселению древних людей «по тропе истории». На «пути» каждой экспедиции будут встречаться различные препятствия и трудности в виде «камня», «сундучка с сюрпризом», «лесных завалов». На преодоление препятствий дается по 10 минут. Работы группы оценивается количеством очков в зависимости от объема и правильности выполненной работы. Побеждает та экспедиция, которая раньше всех доберется до места назначения.

Организация работы групп в игровом пространстве.

На доске представляется общая карта-схема «тропы истории» для экспедиции. Дается объяснение по каждому игровому элементу. Каждая экспедиция (группа) получает свой маршрут «тропы истории» с описанием подробной инструкции.

Технологическая инструкция:

Перед вами 3 группы заданий. На каждое задание группе отводится 10 минут. Задания выполняются в последовательности: 1) «камень» - выполнение тестового задания, 2) «сундучок с сюрпризом» - составление кроссворда, 3) «лесные завалы» - соотнесение смешавшихся парных карточек. За полностью выполненное задание в отведенное время группа получает 10 баллов, за часть задания – по количеству правильных ответов. Каждое задание группы начинают выполнять одновременно.

Игровое препятствие «камень» представляет собой тестовое задание.

Примеры тестовых заданий:

1. Занятие первобытных людей, приведшее к возникновению земледелия:

а) охота; б) собирательство; в) рыболовство; г) скотоводство.

2. Древние скотоводы разводили:

а) свиней и овец; б) лошадей и кошек; в) коз и коров; г) уток и гусей.

3. Впервые имущественное неравенство появляется в:

а) человеческом стаде; б) родовой общине; в) соседской общине; г) государстве.

4. Военными действиями племени руководил:

а) старейшина; б) вождь; в) Совет старейшин; г) царь.

5. У первобытных людей изображения богов и духов, сделанные из дерева, глины или камня, назывались:

а) оборотнями; б) идолами; в) молитвами; г) обелисками.

6. Первые земледельцы вскапывали землю при помощи:

а) колья с каменным наконечником; б) рубила; в) палки-копалки; г) мотыги; д) гарпуна.

7. Первым домашним животным стала:

а) свинья; б) корова; в) собака; г) кошка.

8. Выберите признаки, характеризующие племя:

а) коллектив древнейших людей; б) Совет старейшин; в) единая территория проживания; г) объединение нескольких родовых общин; д) коллектив соседей.

Игровое препятствие «сундучок с сюрпризом» представляет собой задание по составлению кроссворда.

Примеры составленных кроссвордов:

По горизонтали:

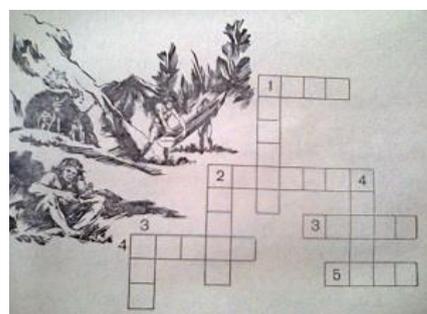
1. Орудие труда земледельца.

2. Одно из первых каменных орудий труда.

3. Орудие труда древних из камня или металла.

4. Предваритель, избравшийся древними воинами, на время войны

5. Первый металл для изготовления орудий труда.



По вертикали:

1. Одно из первых жилищ человека.

2. Название первого человеческого коллектива.

3. Отрезок времени, равный 100 годам.

4. Орудие труда древнего охотника.

Игровое препятствие «лесные завалы» представляет собой россыпь карточек. Задание заключается в их соотнесении по парам.

Примеры парных карточек:

Питекантроп	<i>«У него было грубое лицо с широким приплюснутым носом, тяжелая нижняя челюсть без подбородка, уходящий назад лоб. Походка прыгающая, длинные руки свисали ниже колен».</i>
Копье древнего человека	
Загонная охота	
Религиозные верования	<i>«Смерти нет, человек просто переходит в мир снов. Там такие же реки и леса, летают птицы и бегают звери...»</i>
Старейшина	Он управляет родовой общиной, следит, чтобы все сородичи выполняли работы на полях и поровну делили собранное зерно. Он самый опытный и мудрый.
Вождь	Он избирался соплеменниками. Он собирал друзей и сородичей для защиты от врагов и военных походов.

После прохождения «по тропе истории» каждая экспедиция достигла поселения древних людей. «Увиденное» как впечатление каждым участником экспедиции записывается тетрадь (1-2 предложения).

На завершающем этапе урока проводится обмен «впечатлениями».

Подсчет баллов и подведение итогов игры.

Заключительное слово учителя. Коллективный труд помог людям достигнуть результатов. Сегодня все тоже хорошо потрудились. Умственный труд – особенность развития современного человеческого общества. Человек

продолжает совершенствовать и развивать те качества, которые открыли в когда-то далекие предки.

Выставляются оценки за урок.