

Применение игровых технологий в преподавании истории древнего мира

Игровые элементы (ситуации) для проверки домашнего задания.....	1
Игровые элементы (ситуации) для изучения нового материала	2
Игровые элементы (ситуации) для закрепления изученного материала.....	4
Игровой элемент для обобщения по разделу	4

Использование игровых элементов на различных этапах урока по истории древнего мира в 5 классе

Игровые элементы (ситуации) для проверки домашнего задания

Использование игрового элемента (ситуации) для проверки домашнего задания, создавая особую атмосферу здоровой конкуренции, нацелена, прежде всего, на повышение мотивации школьников к качественной подготовке домашнего задания.

Игровая ситуация «Кубик с сюрпризом»

Средства и условия игровой ситуации. В ситуации используется кубик, имеющий стороны разного цвета (красный, желтый, зеленый, белый). По теме домашнего задания составлены 30-40 вопросов с односложными ответами (термин, дата, имя, название, место действия).

Технология игровой ситуации. Школьники подбрасывают кубик. Выпавший цвет кубика определяет действие:

Зеленый цвет – школьник отвечает на поставленный вопрос.

Красный цвет – на поставленный вопрос отвечает один из одноклассников (сосед по парте или ряду).

Желтый цвет – можно заменить вопрос учителя любым кратким рассказом из домашнего текста.

Белый цвет означает выход из игры этого участника.

Кубик из рук учителя по очереди от ряда к ряду «обходит» каждого. Игра продолжается до завершения вопросов. Правильные ответы суммируются и переводятся в баллы. Учащиеся, набравшие больше всех баллов, получают «5».

Примеры вопросов для игровой ситуации по теме урока «Возникновение земледелия и скотоводства»:

1. Как назывался участок земли, выделенный общиной отдельной семье?
2. Как называлось орудие труда земледельца?
3. Как называлось объединение семей, владеющих землей сообща?
4. Как называется человек, который занимается изготовлением сосудов, орудий труда, тканей и других изделий?
5. Какой металл первым был использован для изготовления орудий труда?
6. Благодаря какому изобретению отпала необходимость в совместном труде всей общиной?
7. Как назывался избираемый глава племени для ведения военных действий?
8. Каким имуществом владели знатные семьи?
9. Как назывались крупные поселения, огражденные валами и стенами?
10. Как называется вид разделения людей по знатности и богатству?

Результат игровой ситуации – стимулирование добросовестной подготовки домашнего задания, снятие нервного напряжения перед опросом, побуждение к учебной активности.

Игровые элементы (ситуации) для изучения нового материала

Использование игровой ситуации при изучении нового учебного материала активизирует процессы восприятия и мышления.

Игровая ситуация «Наведи порядок»

Средства и условия игровой ситуации. Желтые (обозначение дат, имен, названий) и красные (обозначение событий) карточки.

Технология игровой ситуации. Желтые и красные карточки в перемешанном виде раздаются на каждую парту. По ходу рассказа учителя нужно выложить в хронологической последовательности слева желтые карточки, справа – красные.

Примеры карточек по теме урока «Персидская держава «царя царей»:

Желтые карточки	Красные карточки
334 г. до н.э. Победа у реки Граник	Начало походов Александра Македонского
Взятие города Исс	Завоевание Малой Азии
Взятие города Тир	Подчинение Финикии
Египтяне провозглашают А. Македонского сыном бога Солнца	Основание города Александрия
Победа в битве при Гавгамелах	Гибель Персидского царства
Захват Вавилона	Провозглашение А. Македонского «царем царей»
Победа у реки Инд	Начало завоевания Индии
324 г. до н.э.	Завершение военных походов Александра Македонского

Результат игровой ситуации – мыслительная активность, внимание и зрительное запоминание при устном изложении исторического материала на уроке.

Игровые элементы (ситуации) для закрепления изученного материала

Игровая ситуация «Да – Нет»

Игровая ситуация используется для решения задачи закрепления учебного материала на уроке.

Средства и условия игровой ситуации. Две сигнальные карточки-указателя разного цвета. Перечень суждений по теме урока.

Технология игровой ситуации. Каждому учащемуся раздается по две карточки (красная, означающая «нет» и зеленая, означающая «да»). После суждения учитель просит учащихся поднимать карточки, если суждение верно поднять зеленую карточку, если неверно – красную.

Примеры суждений по теме урока «Рабство в Древнем Риме»:

1. Большое количество дешевых рабов Римском государстве появилось в результате завоеваний (+).

2. В имениях богатых римлян в основном работали крестьяне (-).

3. «Раб должен трудиться или спать», - говорили римляне (+)

4. Отсутствие раба считалось признаком нищеты (+)

5. Рабовладельцы старались беречь своих рабов (-)

6. Рабы не имели прав (+)

7. Гладиаторы – это свободные воины, любившие военные игры (-)

8. Гладиаторские игры были любимым зрелищем римлян (+)

Результат игровой ситуации – повышение познавательной активности учащихся на уроке.

Игровой элемент для обобщения по разделу

Игровой элемент на уроке обобщения по теме «Древний Восток» в 5 классе.

Средства и условия игрового элемента. Например, пачка чая, рис, бумага, шелковый платок (Древний Китай), шахматы, текст «Махабхарата» (Древняя Индия), краски пурпурного цвета и финики (Финикия).

Технология игрового элемента. Учащимся предлагается посетить «Бюро изобретений» и соотнести предметы с государством-изобретателем.

Результат игрового элемента – повышение эмоционального восприятия исторического факта, «оживление» памяти.