

«Знатоки истории»

Сборник образовательных игр
по отечественной истории с древнейших времен
до XVI века

Проблема

Наш проект направлен на решение двух проблем:

1. Мотивация в изучении истории;
2. Эффективное закрепление материала для школьников.

Цель и задачи

Цель проекта: создание сборника игр для закрепления знаний по отечественной истории у обучающихся, который можно будет применять в динамичных условиях школьной жизни.

Задачи проекта:

1. Создать сборник игр для закрепления знаний по отечественной истории;
2. Расширить кругозор детей, раскрыть творческие способности, путем погружения их в ролевые игры;
3. Углубить знания, умения и навыки детей через индивидуальную и коллективную работу.

Ожидаемый образовательный результат

- Углублены знания, умения и навыки детей через индивидуальную и коллективную работу;
- Расширен кругозор детей, раскрыты творческие способности, путем погружения их в ролевые игры.

Описание продукта проектной деятельности

Работая над нашим проектом, мы постарались создать сборник интересных и увлекательных игр по отечественной истории, для мотивации учеников изучать и повторять историю своей страны.

Далее нам бы хотелось рассказать немного подробнее о нашем сборнике.

Игра

«Дебаты. Норманны VS Анти-норманны»

— учащимся следует изучить выбранную ими теорию норманнскую или анти-норманнскую, уверить себя, что именно эта теория является верной и подготовить для этого аргументы.

Тезисы для аргументации

<u>Норманисты</u>	<u>Анти-норманисты</u>
1. Основа древнерусского государства — норманны, которых славяне призвали в свои земли для управления ими.	1. Процесс зарождения государственности начался до прихода варягов.
2. Слово «Русь» имеет норманнское происхождение.	2. Слово «Русь» имеет славянские корни.
3. Варяги — это жители Скандинавии.	3. Варяги — это славяне с южного берега Балтийского моря.
4. Данная теория упоминается в ПВЛ.	4. У варягов в IX веке не существовало своего государства.
5. Славяне не были готовы к тому, чтобы создать государство.	5. Влияние варягов на образование государства было незначительным.

Игра

«Галопом по Древней Руси»

Вопрос №1

Сын великого князя киевского Владимира I.
В молодости правил в Ростовской земле, где основал
г. Ярославль, а затем в Великом Новгороде.
Знал 8 языков, много читал не только днём, но и при
свечах ночью. Похоронен в мраморной гробнице в
Софийском соборе в Киеве.
Укажите князя и годы его правления

— интерактивная игра из 5 туров. Нужно угадать по описанию событие, личность, понятие и известные топографические элементы.

Игра

«По страницам раздробленности»

— карточки, на которых нужно заполнить пропуски про личность, княжество и событие.

Отгадайте название княжества по описанию:

В данном княжестве был мягкий климат и плодородная почва. Тут занимались сельским хозяйством и добычей соли. В 1199 году Роман Мстиславович образовал это княжество из двух соседних. Здесь бояре оспаривали власть князя.

Ответ: Галицко-Волынское княжество

Игра

«Правда или ложь! Культура Киевской Руси»

— интерактивная игра, в которой нужно определить правдив ли факт, связанный с тем или иным культурным памятником.



Вопрос №1

Правда ли, что данная церковь построена в период правления князя, который правил во Владимиро-Суздальском княжестве?

Игра

«Тайна завоевателей из Золотой Орды»

— игра, состоящая из 3 туров:

- 1 тур – участник рисует понятие, задача следующего – угадать.
- 2 тур – следует разгадать, что обозначает старорусское слово.
- 3 тур – команда отвечает на вопросы о периоде.

Примеры вопросов:

1. Половецкий хан попросил помощи у русских князей, те согласились помочь. На реке произошло столкновение русских войск с ордынскими ханами. Половцы бежали с поля боя в начале сражения. Киевский князь спрятался за холмом. Все русские князья погибли. О каком событии идет речь?

- А) Битва на р. Калке
- Б) Сражение на р. Сить
- В) Невская битва
- Г) Битва на р. Москве

Игра

«Морской бой с Западом в XIII веке»

— командам выдаются наборы кораблей, задача игроков — подбить корабль соперников, ответив правильно на исторический вопрос.

Предполагаемые вопросы

Для однопалубных кораблей:

1. Назовите одну из целей крестоносцев для нашествия на Русь.

Ответ: захват новых территорий, помешать выходу русских купцов в Балтику, распространение католичества

2. Расскажите о традиционном боевом построении рыцарей того времени.

Ответ: клин («свинья») – узкая и длинная колонна, в центре которой была пехота, а по бокам рыцари

Игра

«По маршруту объединения земель вокруг Москвы»

— 2 команды следуют по 5 станциям, на их пути встречаются: загадки, исторические карты, мозаика, театральные поединки, хронология событий. Их задача как можно быстрее пройти испытания, собрав свои земли.

Станция «Загадки»

На данной станции командам предлагается ответить на 5 вопросов, используя свою смекалку. За каждый правильный ответ – 1 балл. В маршрутный лист записывается итоговое число баллов за данную станцию.

1. Можете ли вы назвать, какие города кроме Москвы, могли стать центром объединения русских земель?

Ответ * : Москва, Тверь, Нижний Новгород, Переяславль, Смоленск, Новгород Великий, Ярославль, Псков, Кострома

* – за каждый город проставляется 1 балл, всего можно получить 9 баллов.

Игра

«Доберись до вершины! Правление Ивана III»

— игра проходит в 4 тура:

1. «Иван III и его семья»
2. «Внутренняя политика Ивана III»
3. «Внешняя политика Ивана III»
4. «Культура при Иване III»

Задача игрока — добраться до вершины, чтобы это сделать, нужно правильно ответить на 50% вопросов каждого тура.



Игра

«Решай – Объясняй. Политика Ивана Грозного»

— каждой команде выдаётся по одной карточке, в которой будет изложен текст и задания, предложенные для самопроверки.

1. Выберите из предложенных ниже высказываний, те, которые соответствуют тексту:

- А) Иван VI Грозный родился в семье Великого князя Василия VI Ивановича
- Б) Иван VI родился в селе Коломенское
- В) Иван VI Васильевич венчался на царство в Успенском соборе Московского кремля 1533 году
- Г) В годы правления Ивана VI выпущена первая печатная книга

2.1 В каком возрасте Иван Васильевич стал великим князем?

2.2 Что такое Судебник, когда он был принят?

Игра

«Культурологическое безумие по периоду XIII-XVI веков»

— ученикам предлагается
выполнить 20 заданий, в
каждом из которых по 3
вопроса. Задача игроков —
набрать большее количество
баллов.

Задание №1



1. Название собора
2. Архитектор собора
3. Правитель, при котором построен собор

Игра

«Своя игра: от Рюрика до Ивана IV»

— перед участниками —
табло, на котором они
могут выбрать вопрос по
желаемому уровню
сложности — от 100 до 500.
Выбрав вопрос, команда
обсуждает его и выносит
свой ответ.

<u>Вопросы</u>				
<u>100</u>	<u>100</u>	<u>100</u>	<u>100</u>	<u>100</u>
<u>200</u>	<u>200</u>	<u>200</u>	<u>200</u>	<u>200</u>
<u>300</u>	<u>300</u>	<u>300</u>	<u>300</u>	<u>300</u>
<u>400</u>	<u>400</u>	<u>400</u>	<u>400</u>	<u>400</u>
<u>500</u>	<u>500</u>	<u>500</u>	<u>500</u>	<u>500</u>

Игра

«Лицо эпохи»

— у ведущего подготовлено 30 карточек с именем исторического деятеля и его характеристикой.

Задача ученика — вытянуть понравившуюся карточку, не зная её содержимое, и сыграть человека, о котором в ней идёт речь.

Характеристики исторических деятелей

1. Олег Вещий

Разумный и справедливый владыка, «могущий воитель», славной победой прославивший своё имя. По преданию, князь мужественно сражался с хазарами, овладел столицей Византийской империи — Константинополем (русские называли его Царьград). Уходя оттуда, в знак победы он прибил на воротах города свой щит. Известен также как человек, которому поведали о его смерти.

Игра

«Фантазия среди двух истин»

— интерактивная игра, где на каждом слайде показаны 3 факта: 2 правдивых и 1 ложь. Задача учеников — распознать правду.

Задание №1

1. На печати Ивана III изображен двуглавый орёл
2. Вторая жена Ивана III – Софья Палеолог
3. Иван III сделал символом государства двуглавого орла

Игра

«Исторический крокодил по периоду IX-XVI веков»

— команды на скорость разгадывают слова на историческую тематику. Здесь включено 3 вида карточек: на объяснение исторической личности, объяснение определения слова и объяснение исторического события.

Предполагаемые поля карточек

Объяснение исторической личности

РЮРИК
(862-879)

ОЛЕГ
(879-912)

ИГОРЬ
(912-945)

Игра

«Вперёд в прошлое»

— у ведущего подготовлено 15 карточек, на каждой из которых описано какое-либо историческое событие.

Задача команды — вытянуть понравившуюся карточку, не зная её содержания, и подготовить выступление данного эпизода.

Исторические события

1. «Призвание варяг»

«Сказали Руси чужь, славяне, кривичи и весь: «Земля наша велика и обильна, а порядка в ней нет. Приходите княжить и владеть нами». И избрались трое братьев со своими родами, и взяли с собой всю Русь, и пришли и сел старший, Рюрик, в Новгороде, а другой, Синеус, — на Белозере, а третий, Трувор, — в Изборске. И от тех варягов прозвалась Русская земля».

Игра

«История в слове»

— игрокам предлагается вытянуть с общего стола по 1 карточке.

Их задача — разгадать термин, который распался на отдельные слова.

Разбросанные определения

1. определенного крестьянина состоявшая работать имевшего дней в неделю на господском повинность надел в течение поле в обязанности собственный количества
2. ведавший завоеванных населения территориях на и чиновник сбором монгольский дани учетом

Игра

«Занимательный диктант по датам VI-XVI веков»

— в игре разработано 3 уровня: от лёгкого к сложному, которые идут в чередующемся порядке. Командам представляется дата, после чего они совещаются и озвучивают событие, с ней связанное.

Лёгкий уровень

882 год

Описание продукта проектной деятельности

Конечный продукт нашего проекта — сборник образовательных игр по отечественной истории до XVI века — «Знатоки истории».

Мы старались подробно описать сценарий каждой игры: введение, основной (игровой) этап, завершение игры. Представлен весь комплекс вопросов, заданий, иллюстративные материалы и, конечно, правильные ответы.

К представленной игре созданы электронные презентации, на каждом слайде прописаны вопросы, ответы, помещены иллюстрации и фотографии.