

# Малая Родина

Интерактивная игра по истории Вятского края для  
старших школьников

Разработчики проекта:

Юдина Наталья Валерьевна

Ризаев Эльдар Ильич

Жуйков Артём Андреевич

Кузнецов Данила Сергеевич

Зорин Алексей Александрович

# ПРОБЛЕМА

Недостаточная осведомлённость учащихся об истории Вятского края  
ввиду разрозненности краеведческих знаний

# ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

**Актуализация** знаний об истории Вятского края у старших школьников посредством интерактивной игры-викторины, что стимулирует у них духовно-нравственное и мыслительное развитие, расширит их представления о памятниках истории малой Родины, а также поспособствует подготовке к серьёзным испытаниям в предэкзаменационный период

# ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

- **Разработать** интерактивную игру-викторину на компьютере, предварительно подобрав подходящую техническую базу (технологический компонент) и логику игры (правила);
- **Оснастить** игру вопросами различного уровня сложности на тему краеведения, а также соответствующим иллюстративным материалом (содержательный компонент);
- **Провести** интерактивную игру в ходе учебного занятия или в порядке внеурочной деятельности у школьников старших классов;
- **Проконтролировать** качество усвоения новых и актуализации предшествующих знаний у старших школьников в ходе игры;
- Провести статистический анализ реализации образовательного ресурса (выявить задания в интерактивной игре, в решении которых был проявлен наибольший или наименьший успех).

# ОЖИДАЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- **Приобретение и актуализация знаний:**  
Учащиеся приобретут новые знания по теме краеведения, а также актуализируют ранее приобретённые знания;
- **Предметные и метапредметные результаты:**  
Реализация образовательного ресурса (интерактивной игры) положительно повлияет на учебный процесс в рамках изучения гуманитарных дисциплин, а также на результаты промежуточных и итоговых аттестаций учащихся по предмету «История»;
- **Духовно-нравственное развитие:**  
Реализация образовательного ресурса (интерактивной игры) повысит интерес обучающихся к различным аспектам истории Вятского края, привлечёт внимание к некоторым объектам культурного наследия Кировской области, послужит стимулом к более глубокому изучению заинтересовавшей истории или объекта, к которым обучающиеся или их родственники прямо или косвенно имеют отношение;
- **Развитие высших психических функций:**  
Проведение урока в необычной и очень активной форме (игры-викторины) будет способствовать развитию у обучающихся многих когнитивных процессов, в том числе скорости мышления и памяти.

# ПРОДУКТ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

**Интерактивная игра-викторина,  
адаптированная по образу известной  
телепередачи «Своя игра» на тему истории  
Вятского края**

Интерактивная викторина рассчитана на аудиторию учащихся старшей школы (10 – 11 классы).

Продукт предназначен для использования на уроках или внеурочной работе учителями истории и обществознания, преподающими данные дисциплины в средней общеобразовательной школе, а также рекомендован учителям дисциплин, в которых присутствует краеведческий компонент.

# Малая Родина: интерактивная игра по истории Вятского края

Игра реализована в Microsoft Power Point  
(технологический компонент) и состоит из 25 вопросов  
(содержательный компонент), распределённых по  
следующим категориям:

1. Известные личности;
2. Памятники истории, архитектуры и монументального искусства;
3. Исторические события;
4. Кировская область в Великую Отечественную войну;
5. Народное творчество в Кировской области.



# Малая Родина: интерактивная игра по истории Вятского края

На каждую категорию выделено 5 вопросов различного уровня сложности.

Уровень сложности пропорционален стоимости вопроса (в баллах).

Гиперссылки с вопросами расставляются на слайде с игровым полем:

Известные личности	<u>100</u>	<u>200</u>	<u>300</u>	<u>400</u>	<u>500</u>
Памятники истории, архитектуры и монументального искусства	<u>100</u>	<u>200</u>	<u>300</u>	<u>400</u>	<u>500</u>
Исторические события	<u>100</u>	<u>200</u>	<u>300</u>	<u>400</u>	<u>500</u>
Кировская область в Великую Отечественную войну	<u>100</u>	<u>200</u>	<u>300</u>	<u>400</u>	<u>500</u>
Народное творчество в Кировской области	<u>100</u>	<u>200</u>	<u>300</u>	<u>400</u>	<u>500</u>



# Малая Родина: интерактивная игра по истории Вятского края

Перед началом игры класс делится на несколько команд по усмотрению учителя. Командам можно дать названия.

Выбор вопроса и ответ на него передаются по очереди каждой команде: её лидер выбирает категорию и стоимость вопроса на игровом поле.

Ответ на вопрос команда должна дать не более чем за минуту. Также ответ может быть дан другой командой, в случае, если первая опаздывает или не может ответить.

В каком году и при каком русском князе Вятская земля была окончательно включена в состав Московского государства?

Узнать  
ответ



# Малая Родина: интерактивная игра по истории Вятского края

Команда, которая дала правильный ответ на вопрос, получает баллы, равные стоимости вопроса.

Если ответ дан неправильно или со значительным опозданием – команда теряет столько же баллов. Притом это правило распространяется и на команду, которая «перехватила» вопрос.

В 1489 году, при Иване III.



# Малая Родина: интерактивная игра по истории Вятского края

В игре, помимо стандартных вопросов, присутствует и специальный вопрос: «Кот в мешке». При случайном выборе данного вопроса, команда обязана передать его другой выбранной ими команде.

В свою очередь, только та команда, которой был передан вопрос, обязана дать ответ на него. Молчание приравнивается к неправильному ответу.

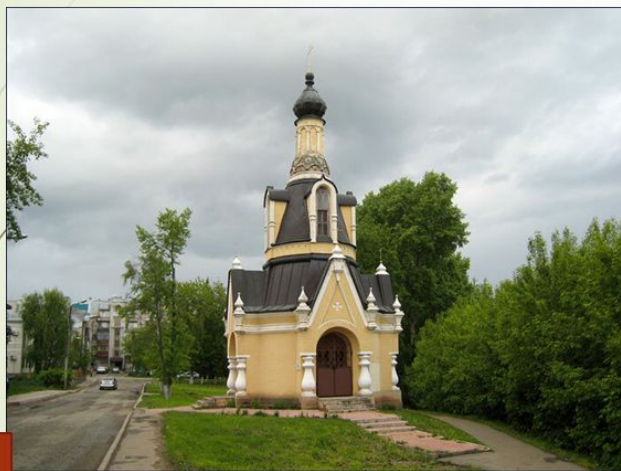


# Малая Родина: интерактивная игра по истории Вятского края

В интерактивной игре-викторине побеждает команда, которая набрала наибольшее количество баллов по итогам решения всех 25 вопросов или хотя бы большей части.

При этом учитель (организатор) может разделить игру на раунды, для досрочного выбывания из неё явно проигрывающих команд, у которых сумма баллов равна нулю или приняла отрицательные значения.

В 1412 году там произошла знаменитая битва между вятчанами и устюжанами



Битва состоялась ночью. По одной из версий, устюжане пришли на помощь вятчанам для обороны от татар, по другой – они в союзе с московскими князьями хотели захватить город.

В память о тех событиях появился вятский народный праздник «Свистопляска», а на берегу оврага была построена часовня во имя архангела Михаила.



# ПРЕИМУЩЕСТВА ПРОЕКТА

- ✓ **Компактность** интерактивной игры при её широких возможностях;
- ✓ **Целостность** подачи краеведческого материала учащимся;
- ✓ **Активная роль игроков**, присутствие **соревновательного компонента**, что повышает скорость психических реакций и когнитивных процессов, а также развивает память;
- ✓ **Наглядность** подачи краеведческого материала учащимся, достигаемая при помощи изображений;
- ✓ **Повышение интереса к истории Вятского края;**
- ✓ **Направленность на духовно-нравственное развитие личности;**
- ✓ **Коллективная учебно-игровая деятельность учащихся.**

# СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ! ПРИЯТНОЙ ИГРЫ!

Автор известной повести, символ которой изображён на фотографии, родился в городе Слободской Вятской губернии. В Кирове же в его честь названа набережная.

**Кто этот писатель?**



**Узнать  
ответ**