План-конспект урока-игры по истории Средних веков в 6 классе

 учителя МБОУ «СОШ №49»

города Чебоксары Чувашской Республики

Петровой Аллы Александровны

Для формирования и поддержания у учащихся устойчивого интереса к предмету важно использовать игровые формы работы. У детей наряду с познавательными мотивами появляются и другие: желание посоревноваться, продемонстрировать свою смекалку, сообразительность, быстроту реакции. В процессе игры появляется возможность не только вспоминать, совершенствовать уже изученный материал, но и приобретать новые знания. Являясь одним из важных видов деятельности, игра создает благоприятные условия для личностного развития. Положительное влияние на обучающихся оказывает также работа в группе.

Повторение изученного материала в игровой форме позволяет разнообразить формы работы с детьми, вызывает положительные эмоции.

Принципы командной игры сами по себе достаточно просты и увлекательны. Возможно поэтому, игра способна активизировать познавательную деятельность школьников с разным уровнем подготовки.

**Цель урока:**

Развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся

**Задачи:**

**обучающая:** повторить и обобщить ранее изученный материал в увлекательной форме;

**воспитательная:** воспитывать умения работать в команде, уважение к сопернику, чувства ответственности;

**развивающая:** продолжить формирование потребности обучающихся в приобретении новых знаний, расширении кругозора.

**Планируемые результаты.**

**Предметные:** Формирование способности анализировать и обобщать информацию, работая с понятиями, демонстрировать понимание особенностей и практическое владение способами коммуникативной, практической деятельности, используемыми в процессе познания человека и общества.

**Метапредметные:**

*Коммуникативные -* формирование действий по организации и планированию учебного сотрудничества с учителем и сверстниками, умения работать в группе и приобретению опыта такой работы; владеть нормами и техникой общения; оценивать ситуацию, учитывать намерения и способы коммуникации партнёра.

*Регулятивные -* контролировать и оценивать свои действия как по результату, так и по способу действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

*Познавательные -* использование понятийного аппарата и общеучебных умений.

**Личностные:** формирование учебно-познавательной мотивации и интереса к учению; готовности к самообразованию, способности осознавать свои и чужие эмоции, адекватно выражать и контролировать свои, учитывая эмоции других людей.

оценка своей деятельности (рефлексия);

организовывать и планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками, определять цели и функции участников, способы взаимодействия; планировать общие способы работы; работать в группе — устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации; интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми;

осуществлять контроль, коррекцию, оценку действий партнёра, уметь убеждать.

**Время проведения игры:**40 минут

**Место проведения**: учебная аудитория.

**Оборудование:** карточки с заданиями.

Ход урока.

**Оргмомент.**

**Вступительное слово Учителя:** Добрый день, дорогие ребята! Мне приятно видеть ваши лица и ваши улыбки, и я с удовольствием приглашаю вас стать участниками нашей игры.

Мы собрались, чтобы поиграть дружно, весело и в игре проверить свои знания, чуть иначе взглянуть на то, что нам известно.

Напомню принципы игры:

1. Дисциплинированность, дружелюбие, собранность.
2. Конкретность и четкость ответов
3. Уверенность в себе и уважение к другим участникам
4. Понимание, что в игре значительную роль играет «счастливый случай», поэтому не стоит обижаться на себя и друг на друга!

Правила игры. Игра представляет собой соревнование трёх команд учащихся, отвечающих на вопросы по разным темам и различного уровня сложности. Игра состоит из семи последовательных конкурсов.

Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество баллов. Жюри ведет подсчет баллов и подводит общие итоги.

**Конкурс 1. «Блицтурнир».** *Команды отвечают на скорость на предложенные вопросы. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.*

1. Город, где был заключен договор о разделе империи Карла Великого. (Верден)
2. Континент, весь север которого в 8 век стал арабским. (Африка)
3. Главное богатство древних германцев(Скот)
4. Причудливый узор, украшавший стены арабских построек. (Арабеска)
5. Германцы, покорившие Галлию(Франки)
6. Участники морских походов, выходцы из Скандинавии. (Викинги)
7. Материал для письма в раннее Средневековье. (Пергамент)
8. Ниша в стене мечети, обращенная в сторону Мекки. (Михраб)
9. Хозяйство, при котором производится все необходимое для себя, а не для продажи. (Натуральное)
10. Специальные глашатаи, объявлявшие имена рыцарей – участников турнира. (Герольды)

**Конкурс 2. «7 раз отмерь…»** *Командам предлагается определить понятие и назвать его.*

- Конь, оружие, всадник, турнир, война, забрало, латы**. (рыцарь)**

- Иерусалим, Клермон, Ричард Львиное Сердце, Урбан II, Акра, тамплиеры, Тевтонский орден **(крестоносцы)**

- Изделие, ученик, мастер, мастерская, шедевр, цех, подмастерье **(ремесло)**

**-** арабы, Мухаммед, пророк, аллах, мусульмане, Коран, религия **(Ислам)**

**Конкурс 3.** **«Текст с ошибками».** *Командам выдаются карточки с текстом и предлагается за определенное время найти ошибки в тексте и исправить их. Листы с ответами передаются членам жюри, которые подсчитывают баллы.*

«Арабы издавна жили на обширном Пиренейском полуострове.

Объединению арабских племен способствовала новая религия – иудаизм. Основателем ее был житель Дамаска Мухаммед ( в Европе его называли Ибн Сина).

 Он утверждал, что нет других богов, кроме Яхве. Себя Мухаммед называл посланником Бога – его халифом. Все, кто принимал новую религию, называли себя имамами.

 Около 843 г. Большинство арабских племен объединилось и приняло новую веру, признав власть Саладина.»

**Конкурс 4**. **«Верите ли вы?..»** *Учащиеся отвечают «да» или «нет» после короткого совместного обсуждения.(можно использовать таблички «да» и «нет»)*

Верите ли вы?

+ 1. Корабль – это часть христианского храма.

+ 2. Мухаммед – пророк и основатель новой веры оставался неграмотным до конца своих дней.

+ 3. В средние века гости ложились в одну постель с хозяевами.

- 4. Номера домов в средневековом городе начинались с магической цифры 7 (*нет, не было номеров*).

+ 5. Сидя за столом, руки, в средние века, можно было вытирать о край скатерти.

+ 6. Во Франции правил «стеклянный король». (Карл VI – 1368-1422)

- 7. Арабы подарили Карлу Великому крокодила, который жил при дворе 10 лет. (*нет, подарили слона*).

+ 8. Няня одного короля добилась письменного разрешения бранить его, чтобы не быть наказанной. (англ. Генрих VI – 15 век)

+ 9. Идиотами в средние века называли некоторых монахов. (*да, так называли тех монахов, кто не мог читать Библию без посторонней помощи, «простой, обычный»)*

- 10. Пипин Короткий был на самом деле ростом 2м 4 см (*нет,* *он отличался довольно небольшим ростом).*

**Конкурс 5. Что в черном ящике?**

Когда садовника, работающего в монастыре, спросили: "Для чего вы носите этот предмет на ноге?" Он ответил: "Чтобы меня избегали." Что носил садовник? Этим предметом снабжали в средние века больных проказой (инфекционным заболеванием, распространившимся в период крестовых походов). **(Колокольчик)**

«Некоторые надо отведать, другие лучше проглотить. И лишь немногие разжевать и переварить». То, о чем сказал так английский ученый, философ Френсис Бекон, находится в Черном ящике. **(Книга)**

Ньютон использовал для получения этого медь и мышьяк, английский астроном Гершель – медь и олово. Сейчас любители часто используют серебро, а профессионалы – алюминий. **(Зеркало)**

То, что лежит в черном ящике, прошло долгий путь. В то время, когда на Руси правил Иван III, это считалось деньгами. В эпоху Алексея Михайловича Тишайшего в Европе служило предметом роскоши. Кардинал Ришелье любил это и полагал его отменным лекарством. С ним был солидарен известный врач Христофор Людвиг Хоффман. Сегодняшние же врачи полагают, что это смягчает горло при ангине. **(Шоколад)**

**Конкурс 6. Конкурс капитанов.** *Капитанам команд предлагается «вытянуть» карточку с заданием и объяснить значение выражения (с какими событиями связано его возникновение, что оно означает сейчас)*

Выражения:

 1. «Пойти в Каноссу»

унижаться перед кем-либо, поступаться своей гордостью, признавать себя побеждённым. Германский император Генрих IV вёл политическую борьбу с папой римским Григорием VII. В результате этой борьбы Генрих IV низложил Григория VII, а тот, в свою очередь, отлучил Генриха IV от церкви. Знать, боровшаяся за власть, воспользовавшись этим, вышла из-под контроля. Простой народ, взбудораженный проповедями монахов, тоже отвернулся от императора. Покинутый всеми, Генрих IV не выдержал и в 1077 году отправился к папе в замок Каноссу в Северной Италии. Три дня он простоял босым на морозе в одежде кающегося грешника перед воротами замка, и только тогда папа позволил ему пасть в ноги и получить прощение.

 2. «За круглым столом»

 - На равных условиях и правах. Совещания,  переговоры, где все имеют равные права и полномочия. Выражение восходит к циклу средневековых английских романов о короле Артуре. Волшебник Мерлин предложил отцу Артура, Уотеру, создать рыцарский орден Круглого стола: его члены должны были сидеть везде за круглым столом, чтобы чувствовать себя равными. В международных совещаниях круглый стол стал частью дипломатических церемоний – так подчёркивается равноправие сторон.

3. «Философский камень»

- скрытая суть вещей. В Средневековье алхимики пытались создать не существующее в природе вещество, которое обладало бы чудодейственными свойствами: могло превращать неблагородные металлы в золото и серебро, излечивало от всех болезней, возвращало молодость и удлиняло человеческую жизнь. Называли такое вещество философским камнем. С возникновением научных основ химии его поиски прекратились, и выражение «философский камень» стали переносно использовать в значении начало всех вещей, скрытая их суть».

**Конкурс 7. «Угадай личность»**

**А) -** Она обладала быстрым, находчивым умом и превосходной памятью, легко ориентировалась в сложной обстановке

 - С детских лет она видела вокруг себя страдания и бедствия народа. На ее родную деревню не раз нападали враги.

 **-** Впечатлительной религиозной девушке казалось, что она слышит голоса святых, побуждающих ее к военному подвигу.

 - Она была убеждена, что ей предназначено Богом спасти родину от врага.

(**Жанна д Арк)**

**Б) -** В средние века о нем сложено много легенд и песен.

**-** Он был человеком высокого роста, необычайно сильным и выносливым.

- Писатели и хронисты прославляли его боевые подвиги, справедливость и мудрость

- По латинской форме его имени правители европейских стран стали называть себя королями

**(Карл Великий)**

**В) - Он** принадлежал к обедневшему роду и шести лет остался сиротой: о нем заботились бедные родственники, а он пас их коз и овец.

- Позднее поступил на службу к богатой вдове и вел ее торговые дела, а затем женился на своей хозяйке.

- После женитьбы оставил торговлю. Его посещали «видения» - он говорил, что слышит «голос Бога».

- Примерно в 610 г. он выступил с проповедью новой религии.

**(Мухаммед)**

**Подведение итогов** конкурсов экспертной группы. Награждение команд.

**Рефлексия.**1. За что бы ты похвалил себя на уроке?

2. В какой момент урока ты почувствовал себя особенно успешным?

3. Кто помогал тебе на уроке?

4. Что ты изменил бы в своих действиях?

**Положительные и отрицательные моменты реализации сценария игры.**

*Положительные моменты:*

- повышается качественный уровень знаний по предмету,

- повышается интерес к изучению истории,

- развиваются общие учебные умения и навыки; умение сравнивать, обобщать, выделять главное; умения правильно вести спор, осуществлять самоконтроль, взаимоконтроль;

- развиваются личностные качества ученика: настойчивость в достижении цели; готовность исправлять свои ошибки; поиск компромиссных решений.

*Отрицательные моменты:* Проведение повторения в игровой форме не ставит целью поставить отметки всем учащимся. В каждом классе находятся учащиеся, не успевающие включиться в работу.

Обучающиеся проявляют большой интерес к подобному повторению учебного материала. Проведение повторения в игровой форме является оптимальным в конце четверти. Метод соревнования заставляет активизироваться учащихся. Создается хорошая психологическая атмосфера, состязательность сочетается с отсутствием страха получить низкую отметку. Ученики с интересом включаются в работу.

Ребята учатся работать с понятиями. Это важно и для подготовки к экзамену, и для формирования понятийного аппарата. Игра проходит эмоционально, дает возможность овладевать техникой общения и контроля.

Считаем, что цель достигнута – выявлен победитель. Проигравших нет- побеждают знания!

**Литература.**

Всеобщая история. История Средних веков. 6 класс: учеб. для общеобразовательных организаций /. Е.В. Агибалова, Г.М. Донской. - М.: Просвещение, 2016

Смирнов С.Г. Задачник по истории средних веков. М.: МИРОС, 1995

Приложение 1. Лист оценивания для жюри.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Конкурс | 1 команда*баллы* | 2 команда*баллы* | 3 команда*баллы* |
| 1 | «Блицтурнир»*0-10 баллов* |  |  |  |
| 2 | «7 раз отмерь…»*0-4 балла* |  |  |  |
| 3 | «Текст с ошибками»*0-16 баллов* |  |  |  |
| 4 | «Верите ли вы?..»*0-10 баллов* |  |  |  |
| 5 | Что в черном ящике? *По 3 балла* |  |  |  |
| 6 | Капитаны*0-3 балла-**(1 б- объяснение, 2б – происхождение)* |  |  |  |
| 7 | Угадай личность *По 2 балла* |  |  |  |
|  | *Итоги* |  |  |  |

Приложение 2. «Текст с ошибками»

Арабы издавна жили на обширном Пиренейском полуострове.

Объединению арабских племен способствовала новая религия – иудаизм. Основателем ее был житель Дамаска Мухаммед.

 Он утверждал, что нет других богов, кроме Яхве. Себя Мухаммед называл посланником Бога – его халифом. Все, кто принимал новую религию, называли себя имамами.

 Около 843 г. Большинство арабских племен объединилось и приняло новую веру, признав власть Саладина.

Исправленный текст для жюри

Арабы издавна жили на обширном *1-Пиренейском (Аравийском)* полуострове.

Объединению арабских племен способствовала новая религия – *2-иудаизм (ислам)*. Основателем ее был житель *3-Дамаска (Мекки)* Мухаммед.

 Он утверждал, что нет других богов, кроме *4*-*Яхве (Аллаха)*. Себя Мухаммед называл посланником Бога – его *5-* *халифом (Пророком)*. Все, кто принимал новую религию, называли себя *6-* *имамами (мусульманами)*.

 Около *7*- *843(630)* г. Большинство арабских племен объединилось и приняло новую веру, признав власть *8-* *Саладина (Мухаммеда)*.

Приложение 3. Варианты вопросов для блицтурнира.

1. Войны феодалов друг с другом во времена раздробленности. (Междоусобицы)
2. Мусульманский священнослужитель(Имам).
3. Главная башня феодального замка. (Донжон)
4. Доспехи из стальных пластин. (Латы)
5. Металлическая пластинка с прорезями для глаз. (Забрало)
6. Ежегодный торг, в котором принимают участие купцы из разных стран. (Ярмарка)
7. Странствующий артист в средние века. (Жонглер)
8. Правила поведения мусульман, основанные на Коране.(Шариат)
9. Высшие мусульманские школы. (Медресе)
10. Глава монастыря на Западе. (Аббат)
11. Плата крестьян феодалу продуктами и изделиями своего хозяйства (Оброк)
12. Какой город называли «золотыми воротами Европы» (Константинополь)
13. Все служители церкви. (Духовенство)
14. Высокая башня, с которой мусульман созывают на молитву. (Минарет)
15. Конный воин, защищенный доспехами. (Рыцарь)
16. Что называли «латынью Востока». (арабский язык)
17. Земельное владение, за которое нужно было нести военную службу. (феод)
18. Какое государство образовалось в 962 году. (Священная Римская империя)
19. Живопись по сырой штукатурке. (Фреска)
20. Все работы крестьян в хозяйстве феодала. (Барщина)