

<http://school8-kalin.ru/wp-content/uploads/2023/03/Приказ-по-весенним-каникулам.pdf>
**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ КАЛИНИНСКИЙ РАЙОН**

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение -
средняя общеобразовательная школа № 13 имени Н.А.Короткого

ИГРОВЫЕ ПРИЁМЫ НА УРОКАХ КУБАНОВЕДЕНИЯ

Якименко Татьяна Николаевна

учитель кубановедения

I квалификационная категория

Ст. Гривенская, 2023 год

Содержание:

Портфолио.....	3-4
Введение.....	5-6
I. Описание опыта	
1.1. Теоретические основы использования учебной игры в процессе обучения.....	7-8
1.2. Применение игровых технологий на уроках кубановедения.....	9-16
II. Место и роль игровых технологий в образовательном процессе.....	17-18
2.1. Результативность.....	19-22
Заключение.....	23
Список литературы.....	24
Приложение.....	25-52

ПОРТФОЛИО

ЯКИМЕНКО ТАТЬЯНА НИКОЛАЕВНА

УЧИТЕЛЬ КУБАНОВЕДЕНИЯ

педагогический стаж работы: 21 год

стаж в должности: 14 лет



Квалификационная категория - I

Образование - высшее

Педагогическое кредо: «Чтобы быть хорошим преподавателем, нужно любить то, что преподаешь» (В. Ключевский)

МЕТОДИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ:

1 Дидактический материал к урокам 5 класса

<https://proshkolu.ru/user/WERTUL/file/6230018/>

2.«Войны священные страницы навеки в памяти людской» - выступление учащихся

<https://disk.yandex.ru/i/m6Ibl2X73DfgHA>

3.«Говорим здоровью – ДА» - социальный видеоролик

https://disk.yandex.ru/d/soC4dFvSdMIo_w

4.Социальный проект «Мир добрых дел» -

<https://fond21veka.ru/publication/11/26/422470/>

5.Музейный урок «Они сражались за Родину» -

<https://fond21veka.ru/publication/19/40/422464/>

6.«Читаем о блокадном Ленинграде –

<https://www.instagram.com/tv/CZRigQlpJul/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

Введение

В современном мире очень сложно заинтересовать детей чем-либо. Особенно непросто сопоставить понятие «интерес» и «учёба». И тем не менее в школьной жизни без интереса тяжело.

Если вложить образовательное содержание в игровую оболочку, то можно решить одну из ключевых проблем педагогики — проблему мотивации учебной деятельности.

«Соедините Духовность и Игру, а проще – учебу и интерес, вот и выход на все проблемы и из всех проблем, какие давно и мучительно волнуют школу», – писал известнейший педагог Е.Н.Ильин.

Обобщая опыт своей работы я задумалась над тем, как пробудить интерес учащихся к своим занятиям. Проанализировала свои уроки и пришла к выводу, что необходимо систематически накапливать, отбирать и применять увлекательный игровой материал, способный привлечь внимание каждого ученика.

Цель моей работы обобщить опыт по внедрению игровых технологий в учебный процесс, показать эффективность метода.

Задачи:

1. Раскрыть особенности педагогических игр;
2. Показать возможные приёмы использования игровых технологий;
3. Определить, какое место игровые технологии занимают в учебно-воспитательном процессе.

Организация игр на уроке не всегда простое занятие. Существует ряд трудностей, которые связаны с использованием игровых технологий на уроке. Я, как учитель должна дать детям знания, и они должны быть высоконаучны. А игра? Не внесет ли она беспорядок в процесс обучения? Также существует проблема с оценкой в игре. Если ставить отметку, то как, за что, где критерий объективности? Артистичные дети могут получить оценку не за знания, а за артистизм. В игре нет полной предсказуемости. Организуя обычный урок,

нужно быть уверенным, что процесс усвоения знаний находится под контролем. В игре всегда возможны всякие неожиданности.

Я задумалась, как часто следует привлекать игру, сколько времени нужно тратить на нее на уроке и т.д.

Следующие обстоятельство - это объяснение правил игры и выбор участников. Необходимо сформулировать их кратко и конкретно.

Еще один важный факт - подведение итогов (оценка и поощрение школьников). Необходимо выяснить, что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились, и собственно игровой момент (кто оказался лучшим и что помогло ему достичь победы).

Применяя игровые технологии на уроке можно столкнуться с тем, что подготовка к игре требует больших затрат времени, нежели ее проведение; увлекаясь игровой оболочкой можно потерять образовательное содержание.

Одним из немаловажных моментов является использование на уроке современных информационных и коммуникационных технологий. Если эти условия не соблюдены урок попросту перестает интересовать учащегося.

Все вышеперечисленные моменты я постаралась учесть в период создания своего педагогического опыта.

Перспективность данного опыта заключается в следующем: игровые технологии на уроке выступают как средство формирования коммуникативных УУД у школьников, вследствие чего расширяется кругозор, обогащается словарный запас. При этом будет происходить развитие любознательности, умственного, речевого и общего развития, что напрямую связано с развитием учебного процесса.

I. Описание опыта

1. 1 Теоретические основы использования учебной игры в процессе обучения

На идею формирования моего опыта работы оказали влияние труды известных педагогов, раскрывающих сущность игровой деятельности, применение игровых технологий в педагогической практике, повышающих познавательный интерес у школьника и результат его обучаемости.

Учебная игра как технология обучения давно интересует ученых и практиков.

Привлечение игры в процесс обучения не является инновацией. Еще К.Д. Ушинский рекомендовал включать игровые элементы в учебный монотонный труд детей, чтобы сделать процесс познания более продуктивным. Он говорил, что для ребенка игра заменяет действительность и делает ее более интересной и понятной потому, что он сам её создает.

А.С.Макаренко считал, что «... ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра». [6]

В.В.Сухомлинский писал: «Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребенка... Для него игра - это самое серьезное дело. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без них нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». Сухомлинский так же отмечал, что «...духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества». [2]

«Игра для ребенка – естественная потребность», – утверждал В.Н.Сорока - Росинский, руководитель школы им. Достоевского в Ленинграде 1930-х годов. [4]. Я согласна с данным утверждением. Наблюдая за процессом игры я вижу, что дети действуют свободно, раскованно, не боятся ошибки. Их интересует

не результат, а сам процесс игры. Участие в игре снижает психологическое напряжение, испытываемое ребенком в процессе учебной деятельности.

Вывод: Обобщая вышесказанное, делаю вывод, что игровые технологии в обучении и воспитании не являются новыми. Но тем не менее, игра остается очень действенным методом для развития и творческого совершенствования способностей детей. Игра помогает по-новому взглянуть на урок, способствует возникновению интереса к учебному предмету, процесс обучения становится более эффективным. Использование игровых технологий на уроках кубановедения помогает снять ряд трудностей с запоминанием материала, способствует развитию познавательного интереса к учебному предмету, расширяет кругозор. Игра также воспитывает качества творческой личности, целеустремленности, настойчивости, умение находить решение в нестандартных ситуациях.

1. 2 Применение игровых технологий на уроках кубановедения

Я считаю, что современный урок кубановедения должен быть, прежде всего, актуальным и интересным. Урок должен быть комфортен всем: учителю и детям.

Как свидетельствуют психологические исследования, то, что мы слышим, активно усваивается на 40%, то, что видим, - на 50%, если мы видим и слышим одновременно, то это запоминается на 70-75%, а если мы это делаем сами, мы запоминаем на 92%. Вот почему игровые методики так важны в процессе обучения на любом уровне.

Я, как и многие учителя-практики, в своей деятельности сталкиваюсь с трудностями, обусловленными низкой мотивацией учащихся на предмет получения новых знаний, активности в учебной деятельности. Учащиеся средней школы почти не играют в простые игры, у них уже другие увлечения, поэтому необходимо создать урок так, чтобы использование образовательной игры вызывало у них живой интерес. Именно в игровой ситуации у учащихся возникает возможность проявить умственную активность, свои индивидуальные качества (такие как начитанность, находчивость, эрудированность и др.).

Учитывая вышеизложенное считаю, что педагогические игры необходимо применять на различных этапах современного урока.

Известно, что педагогические игры достаточно разнообразны по:

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания.

По характеру педагогического процесса использую:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие игры;
- познавательные, воспитательные, развивающие;

- коммуникативные, диагностические, профориентационные и другие.

С применением мультимедийных технологий на своём уроке игры стали динамичнее, эмоциональнее, эстетичнее, что даёт возможность учитывать возрастные особенности учащихся, построить урок в форме игры или путешествия, разнообразить задания, дополнить сведения научного материала иллюстрациями, то есть повысить наглядность. Яркие образы дают возможность учащимся проявить себя: фантазировать, сделать определенные выводы при изучении материала, что в итоге приводит к более лёгкому усвоению материала. Учащиеся концентрируют свое внимание на обрабатываемом материале.

В своей практике особое внимание на уроках уделяю дидактическим играм. Дидактическая игра отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.

Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов:

- игровой замысел,
- игровые действия,
- познавательное содержание или дидактические задачи,
- оборудование,
- результаты игры.

Необходимо учитывать требования к организации игр в процессе обучения:

- 1) игра должна быть увлекательна и интересна;
- 2) игра должна вызывать у школьника только положительные эмоции;
- 3) игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельной подготовке учащихся;
- 4) развивать умения, знания и навыки учащихся в учебной деятельности;
- 5) игровой материал должен быть построен логически и должен постоянно усложняться по мере усвоения;
- 6) в игре обязателен элемент соревнования между командами или отдельными участниками.

7) учитель - активный участник игры, а не сторонний наблюдатель.

Для проверки текущего уровня знаний учащихся, усвоения понятий формулировок, определений, названий помогают разработанные мною интерактивные задания: «мультимедийные игры», **ребусы** (Приложение 1) 7 класс Тема: «Черноморское побережье», 10 класс Тема: «Кубань в Великой Отечественной войне»;

кресс- кроссы (Приложение 2) 7 класс «Города, сёла, морские курорты Черноморского побережья»;

рабочие листы (Приложение 3) 9 класс Тема : «Край во второй половине XX столетия: «оттепель», «застой» и др.;

карточки-задания (Приложение 4) 5 класс Тема: «Мифы о Геракле, Прометее, амазонках».

Для выполнения домашнего задания я задаю учащимся составить синквейн, ребусы, кроссворд по определенным темам. Составление кроссворда развивает мышление, творческий потенциал, и конечно же повторение и закрепление изученного материала. Сначала это были кроссворды на тетрадном листе бумаги, постепенно уровень сложности повышался, так появились мультимедийные **кроссворды**. (Приложение 5) 11 класс Тема: «Налоги, бюджет и финансовые институты» и др. Предлагаю ребятам сайты для их создания.[6]

Для совершенствования познавательных способностей учащихся, для проверки домашнего задания я применяю *игры – упражнения*. Они занимают обычно 5-10 минут. Это «пятиминутки», чайнворды, шарады, головоломки, загадки.

Для закрепления исторического материала, событий интересна игра с числами. Учащиеся получают карточки, на которых записаны только числа. Каждое число обозначает какой -либо исторический момент, географическую характеристику объекта Краснодарского края (высота гор, глубина моря и др.) (в зависимости от тематики). Среди карточек могут быть и «лишние». Учащимся необходимо найти нужные числа и сказать, что они обозначают.

По способу существования и выражения содержания в своей учебной деятельности я использую игровые тренинги и упражнения, сюжетно-ролевые игры, познавательные игры-путешествия, вопросники, **тесты** (Приложение 6)

Установка на игру обычно создается в увлекательной форме, иногда с использованием слайдов, рисунков, кинофрагментов. Например: *«Древние греки оставили нам послание. К сожалению, с течением времени фрагменты текста письма стали нечитаемыми. Давайте восстановим.....»* (5 класс тема: «Начало древнегреческой цивилизации»)

Игровая ситуация в *игре - путешествии* может разыгрываться в вымышленном пространстве, в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями: геолога, зоолога, экономиста, топографа и т.д. Например, со слов *«Представьте, что мы археологи, работаем на территории Причерноморья. Нам посчастливилось найти в земле останки древнего кратера..... о чём свидетельствует наша находка?»*, В игровой ситуации участвует определенное количество учеников (группа, класс), которые выполняют определенные действия. В данном случае класс делится на группы, которая получает путевой лист (Приложение 7). В каждой группе есть эксперт, который работает с оценочным листом. (Приложение 8)

Такие игры носят характер географических, исторических, краеведческих, следопытских «экспедиций», совершаемых по книгам, картам, документам. Они предполагают развитие внимания, мышления, памяти, активизирующие познавательную деятельность ученика.

В путевых листах объединены несколько заданий: **анаграммы** (Приложение 9); **работа с таблицей** (Приложение 10); **мини- викторины** (Приложение 11)

Игра – соревнование, используемая мной, может включать в себя все вышеуказанные виды дидактических игр или их отдельные элементы. Для проведения этого вида игры учащиеся делятся на группы, команды, между которыми идет соревнование. Существенной особенностью игры – соревнования является наличие в ней соревновательной борьбы и

сотрудничества. Игра – соревнование позволяет мне в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный материал, но весьма сложные вопросы учебной программы. В этом ее основная педагогическая ценность и преимущество перед другими видами дидактических игр.

Современные дети не выпускают мобильник из рук. Тем лучше. Необходимо придумать, как можно задействовать их в игре. Например, при изучении истории, географии, растений, животных Кубани. Заданиями здесь могут стать **карточки с QR-кодом**. Делаю их при помощи генератора кодов. «Сканерами» послужат телефоны с QR-ридерами. (Приложение 10)

На данном этапе возможно использование задания (*Соотнести объект и описание*) *6 класс Раздел 3 «Природа малой Родины и человек»*

На мой взгляд, использование нетрадиционных методов и приемов обучения дают положительный результат. Их использование способствует повышению мотивации к изучению предмета, развивает наглядно-образное мышление, вербальные коммуникативные навыки учащихся, формирует навыки работы с информацией.

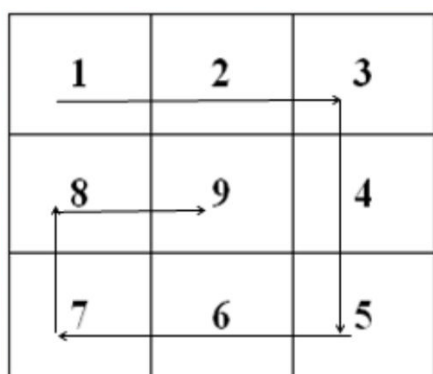
Ещё одним из таких нетрадиционных методов, который можно применять на уроках я считаю метод **«кроссенса»**. (Приложение 11)

Слово «кроссенс» означает «пересечение смыслов» и придумано авторами по аналогии со словом «кроссворд», которое в переводе с английского означает «пересечение слов». Эта интересная идея принадлежит писателю, педагогу и математику Сергею Федину и доктору технических наук, художнику и философу Владимиру Бусленко. Это нетрадиционная форма проверки знаний по предмету.

Кроссенс, представляет собой ассоциативную цепочку, замкнутую в стандартное поле из девяти квадратиков для «Крестиков-ноликов». Девять изображений расставлены в нём таким образом, что каждая картинка имеет связь с предыдущей и последующей, а центральная объединяет по смыслу сразу несколько. Связи могут быть как поверхностными, так и глубинными, но

в любом случае это отличное упражнение для развития логического и творческого мышления.

Кроссенс рекомендуется начинать читать сверху вниз и слева направо. Хотя можно начать с любой узнаваемой картинки. Центральным является квадрат в центре с номером 9, он может быть связан по смыслу со всеми изображениями в кроссенсе. Обычно же нужно установить связи по периметру между квадратами 1-2, 2-3, 3-4, 4-5, 5-6, 6-7, 7-8, 8-9.



Проблема, с которой часто сталкиваются авторы кроссенсов, - это трактовка изображений, которые могут быть не очень понятны. В таком случае можно дать текстовую подсказку – кто или что изображено на каждой картинке, а задание – найти связи между соседними изображениями или дать название кроссенсу, алгоритм создания головоломки.

Нельзя отрицать, что наряду с логическим мышлением, развивается зрительная память и связная речь.

Ученикам даётся задание определить тему кроссенса и найти связи между соседними картинками.

Методика работы над кроссенсом.

При создании кроссенса следует придерживаться следующей последовательности действий:

1. определить тематику, общую идею;
2. выделить 9 элементов, имеющих отношение к эпохе, идее, теме;
3. найти связь между элементами, определить последовательность;
4. выделить элементы, имеющие 3 и более связей (крест, основа);

5. сконцентрировать смысл в одном элементе (5й квадрат);
6. выделить отличительные черты, особенности каждого элемента;
7. поиск и подбор изображений, иллюстрирующих элементы;
8. заменить прямые образы и ассоциаций косвенными, символическими;
9. выход на новый уровень (переход к более сложным заданиям).

Для облегчения процесса создания кроссенса имеет смысл сначала заполнить словами каждый квадрат, а потом заменить их образами.

Подобранные в определённой логике образы могут быть использованы на любом этапе урока:

- на стадии определения темы урока,
- для определения и постановки проблемы,
- для закрепления теоретического материала,
- как способ организации групповой работы на повторительно-обобщающем уроке,
- как творческое домашнее задание и т. д.

В зависимости от этого головоломка будет иметь конкретную методическую цель или даже несколько:

- проверка домашнего задания (с помощью кроссенса рассказать о материале прошлого урока);
- формулировка темы урока, постановка цели урока (найдите связь между изображениями и определите тему и цели урока);
- поиск проблемы (виды, причины, черты, последствия чего-либо в образах и символах);
- обобщение материала, закрепление (кроссенс состоит из изображений, которые появлялись в ходе урока на разных этапах, ученики по ним обобщают материал и делают вывод);
- организация групповой работы (составление кроссенса на заданную тему из предложенных изображений, сравнение кроссенсов групп);
- творческое домашнее задание (составление кроссенса в печатном или электронном виде на заданную тему, на произвольную тему);

Кроссенс ученика ещё полезней, чем созданный учителем. В первую очередь он отражает глубину понимания учеником заданной темы, способствует развитию логического и образного мышления, повышает мотивацию и развивает способность самовыражения. Стремясь отразить своё видение, ученики ищут интересный дополнительный материал, проявляют нестандартное мышление и повышают уровень собственной эрудиции. Как любое творческое задание, кроссенсы повышают инициативность, креативность и развивают воображение. С развитием информационных технологий такая работа доступна каждому ученику. Стоит только в поисковике Яндекс-картинки набрать нужное слово, и предоставляется огромное количество нужных иллюстраций. Останется только скопировать 9 образов и вставить в табличку. Сначала я ребятам даю алгоритм работы, затем они так увлекаются, что проявляют нестандартные головоломки и их решения.

Таким образом, практика показывает, что воплощение идей сотрудничества и сотворчества учителя и учащихся, самообразования и самоконтроля пробуждает познавательную активность ребят, ведет к результативному обучению.

В заключение отмечу, что составленные учениками игровые материалы должны «работать» (их можно предлагать одноклассникам или ученикам параллельного класса, а также в зависимости от содержания и числа слов младшим школьникам или старшим для повторения, включать в программу олимпиад и т.п.). Таким образом, можно сделать вывод, что система современного образования ведёт к смене приоритетов в деятельности учителя: не научить, а создать условия для самостоятельного творческого поиска ученика.

II. Место и роль игровых технологий в образовательном процессе.

Применяя игровые технологии на своих уроках могу сказать следующее - обучение в игре происходит незаметно для школьника, т.е. все его внимание направлено на игру, а не на усвоение знаний.

Игра порождает радость и бодрость, воодушевляет школьников, обогащает впечатлениями, создает в подростковом коллективе атмосферу дружелюбия. В ходе игры все учащиеся активизируются, увлекаются поисками ответов, начинают размышлять, т. к. положение «последнего» в игре мало кого устраивает. Победителем чаще всего бывает не тот, кто больше знает, а тот, у кого больше развито воображение, кто умеет видеть, наблюдать, подмечать, быстрее и точнее реагировать в игровой ситуации.

В игре может самореализоваться даже ученик со слабой подготовкой. Использование различных режимов (ученик - ученик, ученик - группа, группа учащихся - группа учащихся) и их чередование способствует оптимизации занятий.

Применение игровой технологии даёт возможность сделать то или иное обобщение, осознать правила, которые только что изучили, закрепить, повторить полученные знания в системе, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению пройденного материала.

Игра - это мощный стимул в обучении, это разнообразная и сильная мотивация. Посредством игры гораздо активнее и быстрее происходит возбуждение познавательного интереса.

В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление. В процессе игры интеллектуально пассивный ребенок способен выполнить такой объем работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

В процессе игры ученик получает право на свое мнение, оригинальное решение, отстаивание своей точки зрения. Таким образом, в игре реализуется один из главных принципов педагогики - сотрудничество. Благодаря активной

и раскрепощенной мыслительной и речевой деятельности у ребенка вырабатываются такие качества личности, как самостоятельность мышления и творческая инициатива. Общение в диалоге-игре способствует формированию навыков устной речи.

Таким образом, игра выступает на уроках как средство введения, закрепления и контроля учебного материала.

Лучший способ организовать внимание детей связан с умением так организовать учебную деятельность, чтобы у обучающегося не было ни времени, ни желания, ни возможности отвлекаться на длительное время. Интересное дело, интересное занятие способны захватить ребенка, и он с увлечением работает весьма продолжительное время, не отвлекаясь. Активная познавательная деятельность — вот что делает занятие интересным, вот что само по себе способствует организации внимания.

Вывод таков: игра учит. Следовательно - игра средство обучения.

2.1. Результативность

Применение игровых технологий на уроках дают свои результаты, представленные ниже.

ИНФОРМАЦИЯ О ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ДОСТИЖЕНИЯХ:

2020, 2022 год - Грамота управления образования администрации муниципального образования Калининский район – за высокое профессиональное мастерство, значительный вклад в развитие образования



2021 год – Краснодарское краевое отделение общероссийской общественной организации «Российское общество историков-архивистов» - за научное руководство участников конкурса «Лица Победы»



ДОСТИЖЕНИЯ УЧАЩИХСЯ:

2021 год – Грамота управления образования администрации муниципального образования Калининский район, Кузнецова Анна, ученица 10 кл- призёр районной научной конференции «Эврика» Малой академии наук учащихся Кубани



2020 год – Диплом Министерства образования науки и молодёжной политики Краснодарского края, Медведева Элеонора – краевой конкурс исследовательских работ «Кубань – жемчужина России»





2020 год – Общероссийское общественное гражданско-патриотическое движение «Бессмертный полк России» - победитель Регионального этапа Всероссийского конкурса исследовательских работ «Правнуки Победителей», Дидыч Марина



2020 год – Академия народной энциклопедии международный инновационный проект «Моя Отчизна» - Всероссийский фестиваль исследовательских и творческих работ – Дидыч Марина, 11 кл.



2020 г – Министерство образования науки и молодёжной политики Краснодарского края – I место в региональном этапе Всероссийского конкурса «Моя Малая Родина», Медведева Элеонора

Заключение

В заключении хочу отметить, что цель моего педагогического опыта достигнута, путём решения следующих задач:

1. Я раскрыла несомненные достоинства использования педагогических игр на уроках кубановедения.

2. Проведение урока в игровой форме даёт возможность:

- повысить интерес учащихся к изучаемому материалу;
- глубже раскрыть способности учащихся;
- развить и закрепить умения и навыки самостоятельной работы, стремление к творческому поиску

Игровые технологии используются мною на всех этапах урока: в начале урока для подготовки учеников к восприятию учебного материала, в середине - с целью активизации учебной деятельности школьников или закрепления и систематизации новых понятий.

3. Используя игру как средство формирования коммуникативных УУД, можно направлять внимание детей на те явления, которые ценны для расширения кругозора, для обогащения словаря. Игра способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс. Вывод таков: игра учит. Следовательно - игра средство обучения.

Список литературы и интернет источников

1. Алексеева Н. М. Игры на уроках истории / Н. М. Алексеева // Преподавание истории в школе, 1994. - № 4. - С. 26-37.
2. Анцыферова Л.И. Теория интеллектуальных операций О. Зельца / Л.И. Анцыферова. - М.: Наука, 2001. - 154 с.
3. Айламазьян А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра / А.М. Айламазьян. – М.: Владос-пресс, 2000. - 278 с.
4. Ермолаева Е.Л., Кокарева М.Е. Виктор Николаевич Сорока-Росинский и его произведения «Школа Достоевского» // Международный студенческий научный вестник. – 2018. – № 6.
5. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: ВЛАДОС, 1999. – 360с.
6. https://vneuroka.ru/krossvord_sozdat_online_iz_svoih_slov/
7. <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/226931-statja-na-temu-uchitsja-igraja-ili-igrat-obuc>
<https://ru.wikipedia.org/wiki/Игра>
8. <https://uchi.ru/>
9. <https://infourok.ru/>

РЕБУСЫ

7 класс

Тема: Черноморское побережье.

Назовите наиболее крупные реки Черноморского побережья:

1.



Ответ: Мзымта

2.



Ответ: Пшава

3.



Ответ: Псоу

4.



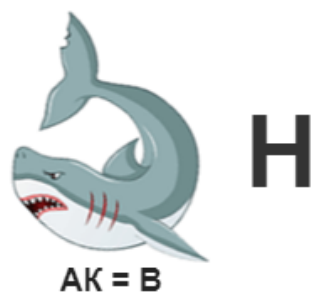
Ответ: Сочи

5.



Ответ: Туапсе

6.



Ответ: Вулан

10 класс

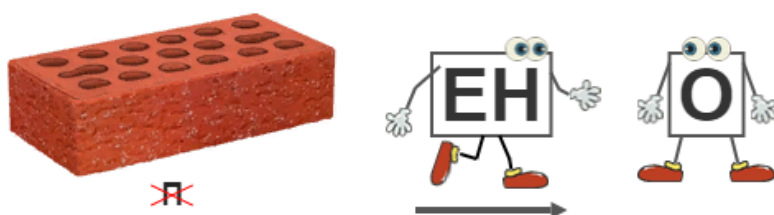
Тема: Кубань в Великой Отечественной войне.

1. Назовите фамилию командира экипажа танка, уничтожившего в 28 боях 52 вражеские машины.



Ответ: Лавриненко

2. Назовите фамилию генерала, командовавшего казачьим кавалерийским корпусом, давшего сопротивление немцам в районе станиц Кущёвской, Шкуринской, Канеловской.



Ответ: Кириченко

3. Назовите фамилию героя, возглавившего десантную операцию в районе Новороссийска в феврале 1943 года.



Ответ: Куников

4. Назовите фамилию аса, сбившего в кубанском небе двадцать вражеских самолётов и удостоенный звания Героя Советского союза.



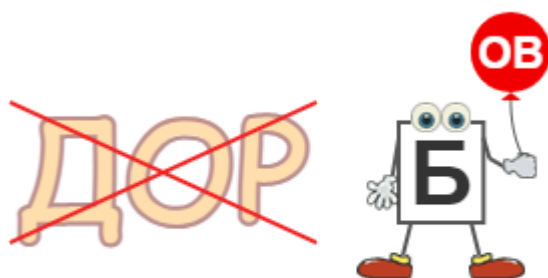
Ответ: Покрышкин

5. Назовите фамилию командира женского полка ночных бомбардировщиков.



Ответ: Жигуленко.

6. Назовите фамилию героини сражавшегося казака, полного георгиевского кавалера.



Ответ: Недорубов

КРЕСС- КРОСС

Города, сёла, морские курорты Черноморского побережья

Чтобы разгадать такой кресс-кросс, нужно внимательно посмотреть сетку букв: слова могут читаться справа - налево и слева- направо, сверху - вниз и наоборот, по диагонали и даже ломаться.

У	Т	О	К	А	Б	И	Щ	Р
О	У	А	П	Ю	А	Ч	А	О
Р	С	Л	С	А	Р	Д	М	К
Г	Е	Л	Е	Н	Д	Ж	И	К
В	И	Т	Я	А	И	У	А	У
Ы	М	Е	З	П	Н	Б	Т	С
Ь	С	В	Д	А	К	Г	Т	Г
И	Ч	О	С	Б	А	А	Е	Б

Ответ:

Геленджик

Анапа

Сочи

Джубга

Сукко

Туапсе

Кабардинка

Витязево

Бетта

РАБОЧИЕ ЛИСТЫ

Рабочий лист ученика (цы) 9 класса

Ф.И.

Тема : « Край во второй половине XX столетия: «оттепель», «застой»

1. Объясните понятие «развенчание культа личности Сталина», «эпоха оттепели»

2. Перечислите плюсы и минусы хрущёвских «экспериментов»

3. Охарактеризуйте достижения кубанской экономики 70-х годов

4. С какой целью и какими методами осуществлялось строительство

Краснодарского водохранилища?

5 Считаете ли вы, что «рисовая эпопея» вела за собой негативные последствия?

6. Дайте определение периоду «застоя», приведите примеры

2. Кубановедение 11 класс

Рабочий лист ученика (цы) 11 класса

Ф.И.

Тема: Краснодарский край в правовом поле Российской Федерации.

1. Дайте определение следующим понятиям:

Конституционно-правовой статус _____

Федеративный договор

2. Чем определяется Конституционно-правовой статус Краснодарского края?

3. При каких условиях возможно изменение границ края?

4. Перечислите официальные символы Краснодарского края?

5. Какова роль государственной символики в жизни региона?

6. Какие вопросы по Конституции РФ относятся к совместному ведению РФ и субъектов РФ?

7. Охарактеризуйте органы государственной власти Краснодарского края.

3.Рабочий лист учени () 9 класса

Тема: «Присоединение Закубанья к России и окончание Кавказской войны»

Решите тест

1. Кто поддерживал Мухаммеда -Амина в Крымской войне:

- а) Франция и Англия
- б) Турция и Англия
- в) Россия и Англия

2.Сефер- бей, появившийся в Анапе,

- а) хотел настроить адыгов против России
- б) пытался объединить адыгов с русскими
- в) надолго занял Екатеринодар

3. Мухаммед – Амин и Сефер – бей действовали постоянно вместе

- Б) два лидера горцев постоянно враждовали
- В) оба лидера сдались русским

4. Шамиль

- А) предводитель горцев Чечни и Дагестана
- Б) предводитель англо-французской армады
- В) предводитель турков

5.Определить последовательность

- А) приезд Сефер – бея –Зана в Анапу
- Б) выступление Мухаммед- Амина на собрании горцев в январе 1849 года
- В) попытки консолидации, меджлис в районе Сочи
- Г) соперничество двух горских лидеров
- Д) приезд на Кубань Александра II
- Е) торжества в Кбааде

6.Шамиль сдался в Дагестане в ауле Гуниб

- а) в 1859 году
- б) 1857 году
- в) 1860 году

7. Объяснить термины:

меджлис _____

Кавказская
война _____

консолидация сил

8. Написать письма

А) адыга, переехавшего в Турцию в 60 – ые годы 19 века, о своем положении

Б) адыга, оставшегося в России, о своем положении

9 Что означают даты:

1864 _____

июнь
1861 _____

1857 _____

август
1859 _____

КАРТОЧКИ – ЗАДАНИЯ: по теме «Мифы о Геракле, Прометее, амазонках»

<i>Карточка №1.</i>	<i>Фамилия</i> _____
<i>Имя</i> _____	
<i>Найдите ошибки в тексте и исправьте их.</i>	
Прометей похитил у богов Олимпа керинейскую лань и продал её людям. В наказание по приказу Геракла Прометей был прикован к Уральским горам.	

Ответ к карточке №1: Прометей похитил у богов Олимпа **огонь** и **передал** его людям. В наказание по приказу **Зевса** Прометей был прикован к **Кавказским горам**.

Критерии оценивания:

- Найдены и исправлены все ошибки – 5 баллов
- Не найдена и не исправлена 1 ошибка – 4 балла
- Не найдены и не исправлены 2 ошибки – 3 балла
- Не найдены и не исправлены 3, 4 ошибки – 2 балла

<i>Карточка № 2.</i>	<i>Фамилия</i> _____
<i>Имя</i> _____	
<i>Найдите ошибки в тексте и исправьте их.</i>	
Ахилл - сын царя Еврисфея и Фетиды. Фетида, желая сделать сына красивым, держала его за руки и погружала в священные воды Понта Эвксинского. Погиб Ахилл от стрелы Париса, попавшего в сердце.	

Ответ карточке №2: Ахилл - сын царя **Пелея** и Фетиды. Фетида, желая сделать сына **бессмертным**, держала его за **пятки** и погружала в священные воды **Стикса**. Погиб Ахилл от стрелы Париса, которая попала в **пятку**.

Критерии оценивания:

- Найдены и исправлены все ошибки – 5 баллов
- Не найдены и не исправлены 1-2 ошибки – 4 балла
- Не найдены и не исправлены 3 ошибки – 3 балла
- Не найдены и не исправлены более 4 ошибок – 2 балла

Карточка № 3.

Фамилия _____

Имя _____

Найдите ошибки в тексте и исправьте их.

Боспором Эвксинским в древности греки называли Керченский пролив. Древнегреческие предания связывают это название с легендой об Ио, возлюбленной Геракла. Чтобы спрятать её от гнева брата, Посейдона, Зевс решил превратить Ио в страшного овода.

Ответ карточке №3: Боспором **Киммерийским** в древности греки называли Керченский пролив. Древнегреческие предания связывают это название с легендой об Ио, возлюбленной **Зевса**. Чтобы спрятать её от гнева **супруги, Геры**, Зевс решил превратить Ио в **белоснежную корову**.

Критерии оценивания:

- Найдены и исправлены все ошибки – 5 баллов
- Не найдены и не исправлены 1-2 ошибки – 4 балла
- Не найдены и не исправлены 3-4 ошибки – 3 балла
- Не найдены и не исправлены более 4 ошибок – 2 балла

Карточка №1.

Фамилия _____

Имя _____

Найдите ошибки в тексте и исправьте их.

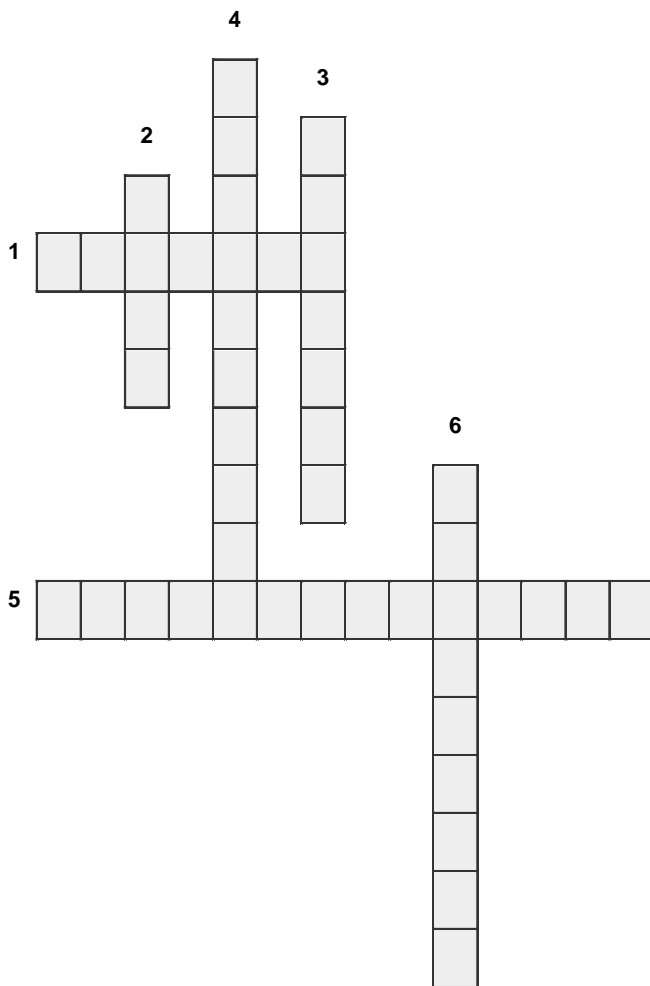
Прометей похитил у богов Олимпа керинейскую лань и продал её людям. В наказание по приказу Геракла Прометей был прикован к Уральским горам.

Ответ к карточке № 4: Участники похода на корабле «**Арго**», отправившиеся под предводительством **Ясона** на поиски волшебного золотого руна. По совету прорицателя аргонавты, доплыв до опасного места, выпустили **голубя**. Скалы столкнулись, разошлись и **остановились навсегда**. Так был открыт путь в **Чёрное море**.

КРОССВОРДЫ

Тема: «Земледельцы и скотоводы» 5 кл.

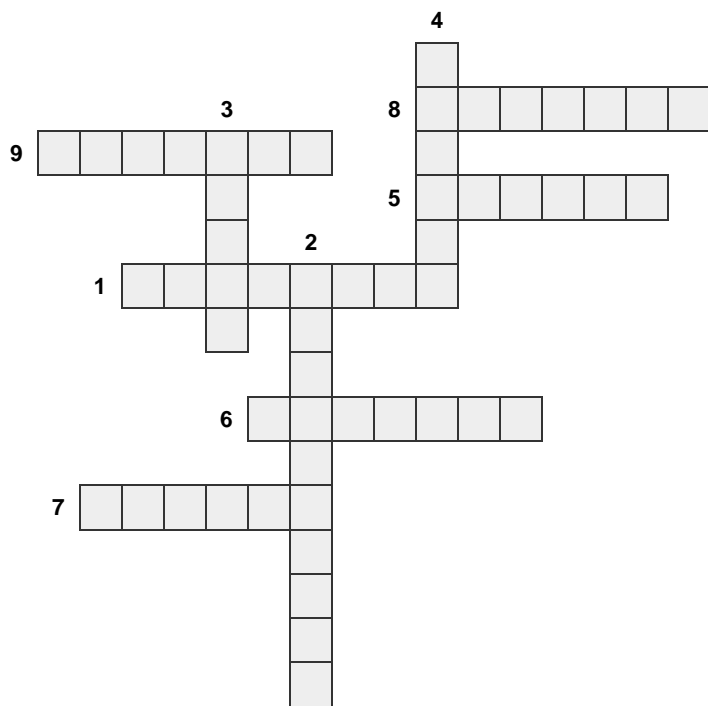
1. Завершающий этап каменного века. (Энеолит)
2. Первый металл, которые древние люди начали использовать в своих целях? (Медь)
3. Одно из занятий древнего человека периода энеолита? (Земледелие)
4. Орудие труда, для обработки земли. (Мотыжка)
5. Название неолитической стоянки? (Нижнешиловская)
6. Переход от присваивающего типа хозяйства к производящему называется неолитическая.... (Революция)



11 класс

Раздел:

Тема: Налоги, бюджет и финансовые институты.



По горизонтали:

1. Превышение доходов бюджета над его расходами.

5. Денежные средства или материальные ценности, полученные государством, физическим или юридическим лицом в результате какой-либо деятельности за определённый период времени.

6. Экономический термин, которым характеризуется недостаток чего-либо в свободном обращении.

7. Финансовый план

определённого субъекта (семьи, бизнеса, организации, государства и т. д.), устанавливаемый на определённый период времени, обычно на один год.

8. Затраты или издержки предприятия (компании), приводящие к уменьшению его (ее) средств (капитала).

По вертикали:

2.. Размещение капитала с целью получения прибыли.

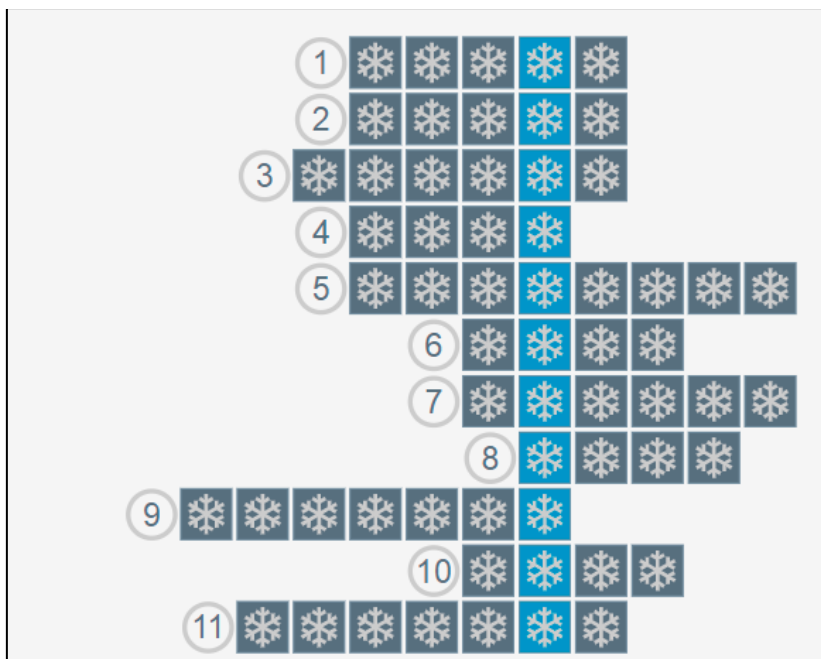
3. Обязательный, индивидуально безвозмездный платёж, взимаемый с организаций и физических лиц, в целях финансового обеспечения.

4. Предоставление банком или кредитной организацией денег заемщику в размере и на условиях, предусмотренных договором, по которому заемщик обязан вернуть полученную сумму и уплатить проценты по ней.

9. Средства, имеющиеся у частного лица или организации.

6 класс

Тема: «Синатропные животные»

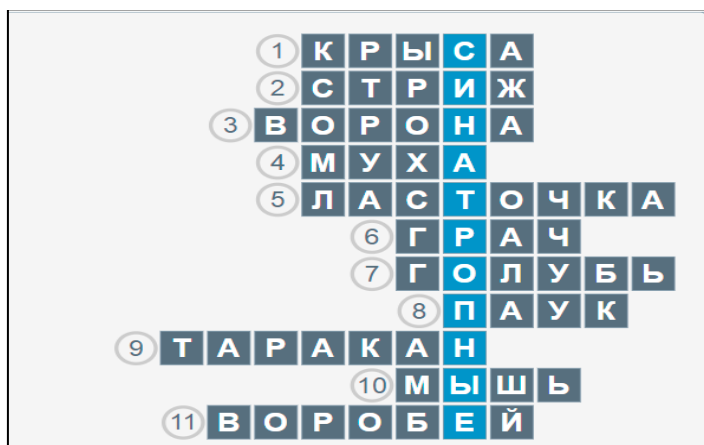


Вопросы по горизонтали:

1. Является первым животным, открывающим 12-летний цикл восточного гороскопа; по преданию, она добилась этого хитростью.
2. Это самая быстрая в мире птица, отличающаяся зависимостью от погодных условий.
3. Птица, относящаяся к отряду воробьинообразные, семейству врановые
4. Двукрылое насекомое, принадлежащее к семейству членистоногих
5. Перелетная птица с узкими острыми крыльями, юркая и быстрая в полете. Прилетают они где-то в середине мая месяца и сразу же приступают к строительству своих гнезд.
6. Перелетная птица семейства вороновых, с черным блестящим оперением, с длинным тонким клювом, приспособленным к выкапыванию из земли семян, насекомых и т.п.
7. Птица мира в культуре, имеющая весьма драчливый характер в реальности.
8. Это животные, которые относятся к типу членистоногих и классу паукообразных.
9. Прямокрылое всеядное насекомое, приносящее вред в домашнем хозяйстве.

10. Это некрупный зверек с вытянутой и заостренной мордочкой, большими округлыми ушами и выпученными глазами-бусинами. Длинный, лысый или слегка опущенный хвост — отличительная черта животного.
11. Это небольшая птица, которая, на первый взгляд, имеет монотонный серо-коричневый окрас оперения, но, если внимательно присмотреться, то можно обнаружить более контрастные тона.

ОТВЕТ:



ТЕСТЫ

8 класс

Тема: «Переселение казаков- некрасовцев на Кубань»

1. Казаки- некрасовцы - это:

- А) беглецы,
- Б) переселенцы,
- В) старообрядцы,
- Г) все варианты верны,
- Д) ни один из вариантов не верен

2. Донской атаман, один из активных участников Булавинского восстания.

- А) Игнат Некрасов,
- Б) Юрий Долгорукий,
- В) Пётр Апраксин

3. Назовите причину переселения некрасовцев с Дона на Кубань?

- А) в «поход за зипунами»,
- Б) в поисках работы,
- В) спасаясь от правительственных гонений

4. Документ, который регулировал все стороны жизни некрасовцев назывался?

- А) «Документ Некрасова»,
- Б) «Заветы Игната»,
- В) «Атаманский свод»

5. Кому принадлежала высшая законодательная власть у некрасовцев?

- А) казачьему кругу
- Б) ханской администрации
- В) атаману

6. Основным занятием некрасовцев на Кубани было:

- А) торговля,
- Б) бортничество,
- В) рыбная ловля

7. Некрасовская община начала распадаться:

- А) после смерти Игната Некрасова,
- Б) по прибытии в Турцию,
- В) по прибытии в Екатеринодар

8. Когда казаки – некрасовцы начали массово переселяться из Турции на Родину?

- А) XX век,
- Б) XIX век,
- В) XVIII век

Ответы:

- 1. г
- 2. а
- 3. в
- 4. б
- 5. а
- 6. в
- 7. а
- 8. б

7 класс

Тема: «Чёрное море, Азовское море»

Тема:

№ п/п	Вариант - I	Вариант - II
1	Какова площадь Черного моря?	Наибольшая глубина Чёрного моря? А) 2699 м. Б) 2245 м. В) 2669 м.
2	Назовите количество видов водорослей в Азовском море? А) более 45 видов, Б) около 35 видов, В) около 40 видов	Какие водоросли обитают в прибрежной зоне Чёрного моря: А) ульфа, Б) спирогира, В) белобочка
3	Назовите среднюю солёность воды в Азовском море (в промиллях)?	Назовите среднюю солёность воды в Чёрном море (в промиллях) ?
4	Объясните образование сероводородного слоя в толще воды. В каком из двух морей он находится?	Какова площадь Азовского моря?
5	Назовите вес черноморской акулы – катран? А) от 20 до 30 кг, Б) от 11 до 16 кг, В) от 10 до 12 кг	Назовите древнее название Чёрного моря?



УДАЧНОГО ПУТЕШЕСТВИЯ!

ПУТЕВОЙ ЛИСТ

учени... 5 класса

Фамилия Имя _____

Задание № 1

Мини – викторина:

Ответ № 1: _____

Ответ № 2: _____

Ответ № 3: _____

Ответ № 4: _____

Ответ № 5: _____

Ответ № 6: _____

Ответ № 7: _____

Оценка:

ТЕМА УРОКА: _____

СФОРМУЛИРУЙТЕ ТЕМУ УРОКА

Задание № 2

СФОРМУЛИРУЙТЕ ПРИЧИНЫ ПЕРЕСЕЛЕНИЯ ГРЕКОВ:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

Задание № 3

Используя текст учебника, отгадайте слова-перевертыши, анаграммы

Основу хозяйства Боспора составляло:

м	з	е	д	л	е	е	и	л	е
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Как назывались греки, жившие на территории Боспора:

п	е	е	с	р	л	е	н	е	ы	ц
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Основатель города Анапы:

п	р	о	и	г	п	г
---	---	---	---	---	---	---

Что означали буквы ГОР?

Задание № 4

Заполните таблицу, используя приведенные ниже слова.

Торговля

Греки	Местные племена

Хлеб, керамика, рабы, бронзовая посуда, вино, скот, дорогие ткани, стекло, меха, рыба, ювелирные изделия, оливковое масло.

Вывод:

- 1.
- 2.
- 3.

ОЦЕНКА:

ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ

учени... 5 класса

Фамилия Имя _____

Задание № 1**Мини – викторина:**

Ответ № 1: _____ КАМЕНЬ

Ответ № 2: _____ СТОЯНКА

Ответ № 3: _____ ГЕРАКЛ

Ответ № 4: _____ МАЙКОПСКАЯ

Ответ № 5: _____ ДОЛЬМЕН

Ответ № 6: _____ АФРОДИТА

Ответ № 7: _____ АРХЕОЛОГИЯ

Оценка:

ТЕМА УРОКА: Занятия жителей греческой колонии.**Задание № 2****ПРИЧИНЫ:**

1. долговое рабство;
2. малоземелье;
3. борьба между демосом и аристократами;
4. развитие торговли.

Задание № 4**Заполните таблицу, используя приведенные ниже слова.****Торговля**

Греки	Местные племена
-------	-----------------

Вино, оливковое масло, дорогие ткани, бронзовая посуда, керамика, ювелирные изделия	Хлеб, рабы, рыба, скот, меха
-------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------

Хлеб, керамика, рабы, бронзовая посуда, вино, скот, дорогие ткани, стекло, меха, рыба, ювелирные изделия, оливковое масло.

Вывод:

1. развитие торговли
2. развитие ремесла
3. развитие кораблестроение

Критерии оценивания:

Всё выполнено без ошибок – 5 баллов, Есть 2- ошибки – 4 балла, Есть 3 ошибки – 3 балла

АНАГРАММЫ

5 класс

Тема: «Земледельцы и скотоводы»

Перечислите виды хозяйственной деятельности древних людей, которые относятся к присваивающему типу хозяйства:

1. 5 букв

х	о	т	о	а
---	---	---	---	---

Ответ: Охота

2. 14 букв

о	и	б	т	р	е	ь	с	т	а	с	л	в	о
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Ответ: Собирательство

3. 11 букв

ы	о	в	т	в	р	л	о	о	с	б
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Ответ: Рыболовство

4. 12 букв

б	н	ч	р	о	в	т	е	и	т	с	о
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Ответ: Бортничество

ТАБЛИЦЫ

7 класс

Тема: «Кубанская тематика в «Книге Большому чертежу», в записках католических миссионеров, в документах

Заполните пропуски в таблице

<i>№ n/n</i>	<i>Автор</i>	<i>Название документа</i>	<i>Дата создания</i>	<i>Описание</i>
1		«Большой чертёж полю»	1627 год	
2	Ибн аль - Факих			Существование на берегу Чёрного моря хазарского населённого пункта Самкерц (Тамань)
3	Аль-Идриси		XII век	
4		«Описание Чёрного моря и Татарии»		Характеристик Тамани, образ жизни и традиции черкесов, вопросы религии
5	Джованни да Лука			Гостеприимство черкесов, кухни и обычаи

Ответ:

<i>№ n/n</i>	<i>Автор</i>	<i>Название документа</i>	<i>Дата создания</i>	<i>Описание</i>
1	Афанасий Мезенцов	«Большой чертёж полю»	1627 год	Характеристика рек, протекающих по территории Краснодарского края
2	Ибн аль - Факих	«Книга стран»	IX-X век	Существование на берегу Чёрного моря хазарского населённого пункта Самкерц (Тамань)
3	Аль-Идриси	«Книга Рожера»	XII век	Характеристика реки Сакир (Кубань)
4	Эмиддио Дортелли де Асколи	«Описание Чёрного моря и Татарии»	1634 год	Характеристик Тамани, образ жизни и традиции черкесов, вопросы религии
5	Джованни да Лука	«Описание перекопских и ногайских татар, черкесов, мингрелов и грузин»	1629 год	Гостеприимство черкесов, кухни и обычаи

МИНИ - ВИКТОРИНЫ: 5 класс

№ 1

1 вопрос. – Археологический термин, обозначающий, поселения первобытных людей, эпох палеолита, неолита и бронзового века? – **(стоянка)**

2 вопрос – Наука, изучающая историческое прошлое по вещественным памятникам и источникам? - **(археология)**

3 вопрос – Материал, из которого изготавливались самые первые орудия труда и охоты? – **(камень)**

4 вопрос – Эта археологическая культура получила своё название от всемирно известного кургана. – **(Майкопская)**

6 вопрос – Фамилия профессора Петербургского университета, который открыл и исследовал археологические памятники курганных групп? - **(Н.И.Веселовский)**

№ 2

1. Материал, из которого изготавливались самые первые орудия труда и охоты?

2. Как называется поселение первобытных людей, эпох палеолита, неолита и бронзового века?

3. Как звали сына Зевса и Алкмены? Он преследовал керинейскую лань, сражался с Лернейской гидрой, укротил Кербера в царстве царя Аида?

4. Эта археологическая культура получила своё название от всемирно известного кургана?

5. Древние погребальные и культовые сооружения сложенные из больших камней?

6. Древнегреческая богиня любви и красоты?

7. Наука, изучающая историческое прошлое по вещественным памятникам и источникам, найденными при раскопках или на дне морей и океанов?

Ответы:

1. Камень
2. стОянка
3. геракЛ
4. майкОпская
5. дольмеН
6. афродИта
7. археологиЯ

Найдите соответствие. Ответ запишите в виде таблицы.

№ п/п	Описание	Q – код
1	<p>Название гора-скала получила своё название по внешнему виду. Гора расположена в Горячем Ключе. Причудливо изрезанная вертикальными бороздами, с узкой ребристой верхушкой. Скала относится к хребту Котх, являясь его северо-западной оконечностью. На северной стороне она соединена с Абадзехской горой, с запада и востока ее окружает густая чаща леса, растущего на склонах, с юга омывается рекой Псекупс, протекающей у самого ее подножья. По своему значению, в Горячем Ключе имеет статус памятника природы, присвоенный ей в 1977</p>	<p>A) </p>
2	<p>Вершина расположена в северной оконечности хребта Герцена, входящего в систему <u>Главного Кавказского хребта</u>. Находится в междуречье рек: <u>Малая Лаба, Цахвоа</u> (правый приток Малой Лабы) и <u>Безымянка</u> в <u>Мостовском районе Краснодарского края</u> на территории <u>Кавказского Государственного природного биосферного заповедника</u>.</p>	<p>Б) </p>
3	<p>Природная достопримечательность является своего рода воротами на горное плато Лагонаки. Длина ущелья – 3 километра, а глубина в некоторых местах может достигать 400 метров. Ширина расщелины неравномерная, в самом узком месте она составляет всего 2 метра. Природный комплекс входит в состав Кавказского биосферного заповедника.</p>	<p>В) </p>
4	<p>Это памятник природы, расположенный в <u>Курортном парке</u> на окраине города Горячий Ключ, у подножья Абадзехской горы на высоте 37 м над уровнем моря. Подвижки пластов горной породы и потоки воды создали теснину, а люди вырубили в песчанике 49 ступеней — лестницу. На мягком песчанике вырезаны многочисленные надписи, рисунки, причем сделанные как в наши дни, так и сто лет назад. Эти наскальные надписи стали исторической ценностью. В 1983 г.</p>	

КРОССЕНСЫ:

1. Назовите связь между изображениями и определите название территории нового местожительства переселенцев?



ОТВЕТ:

