“Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить”. М.Горький.

В последние годы очень остро обозначилась проблема существенного обновления школьного исторического и обществоведческого образования: изменения методологии построения предметных курсов, использования иной концептуализации философских основ и других принципов отбора содержания; разработки новых  учебников и проч.

В чем же новизна современного урока в условиях введения стандарта второго поколения?

Чаще организуются индивидуальные и групповые формы работы на уроке. Постепенно преодолевается авторитарный стиль общения между учителем и учеником.

Какие требования предъявляются к современному уроку:  
•    хорошо организованный урок  в хорошо оборудованном кабинете должен иметь хорошее начало и хорошее окончание.  
•    учитель должен спланировать свою деятельность и деятельность учащихся, четко сформулировать тему, цель, задачи урока;  
•    урок должен быть проблемным и развивающим: учитель сам нацеливается на сотрудничество с учениками и умеет направлять учеников на сотрудничество с учителем и одноклассниками;  
•     учитель организует проблемные и поисковые ситуации, активизирует деятельность учащихся;  
•    вывод делают сами учащиеся;  
•    минимум репродукции и максимум творчества и сотворчества;  
•    времясбережение и здоровьесбережение;  
•   в центре внимания урока - дети;  
•    учет уровня и возможностей учащихся, в котором учтены  такие аспекты, как профиль класса, стремление учащихся, настроение детей;  
•     умение демонстрировать методическое искусство учителя;  
•    планирование обратной связи;  
•     урок должен быть добрым.

Одно из основных требований к уроку: урок должен быть развивающим.

Развивающие требования к уроку: формирование и развитие положительных мотивов, интереса, творческой инициативы и активности учащихся; занятия на опережающем уровне, проектирование "зоны ближайшего развития", стимулирование наступления новых качественных изменений в развитии эмоциональном, физическом, социальном; оперативная перестройка учебных занятий с учетом наступающих перемен в личностном развитии учащихся.

Уроки истории должны учить школьников не столько пассивному запоминанию фактов и их оценок, сколько умению «самостоятельно ориентироваться в массе исторических сведений», находить причинно-следственные связи между историческими явлениями, отделять существенное в историческом процессе от второстепенного. Необходимо «воспитать историзм - умение понимать и оценивать события прошлого в их взаимосвязях, для каждого отдельного исторического момента, осознавать постоянную изменчивость мира и общества в их целостности, процесс возникновения, развития и исчезновения общественных явлений».

Поэтому на своих роках в 5-х классах я широко применяю дидактические игры. Для учащихся этого возраста игра продолжает оставаться комфортной, психологически приемлемой формой общения. Во время игры возникает особое эмоциональное состояние, обусловленное естественным стремлением добиться результата. В итоге полученные знания становятся личностно-значимыми.

Дидактические игры позволяют проводить многократное повторение учебного материала в формах, не похожих на обычное обучение. Игра позволяет ребенку ощутить собственный интеллектуальный успех. Всё это способствует поддержанию интереса учащихся к предмету.

Игра создает атмосферу здорового соревнования, заставляющего школьника не просто механически припомнить известное, а мобилизовать все свои знания. Учащиеся по-новому рассматривают уже известные факты и явления, устанавливают связи, сходства и различия между отдельными событиями. В игре тренируется память, цепкость ума, внимательность. В ходе игры, учащиеся быстрее и легче запоминают даты, имена, названия, лучше усваивают графический и иллюстративный материал.

Если игра проводится в форме соревнования команд, то это способствует сплочению коллектива, формированию коммуникативных качеств личности.

В целом игра, обычно, вызывает положительные эмоции у ребенка.

На разных типах уроков, на разных этапах урока, я использую кроссворды, шарады, ребусы, чайнворды. Игры-головоломки помогают отрабатывать термины, географические названия, имена. Такие задания я использую на уроке при проверке домашнего задания, при закреплении нового материала. При этом широко практикую работу в парах и малых группах. Игры-головоломки разнообразят домашнее задание. Ребята не только решают, но и самостоятельно составляют подобные игры.

Как показывает опыт, удачным является использование дидактических игр на повторительно-обобщающих уроках. Во-первых, обычно, дидактические игры предполагают не изучение, а прежде всего повторение материала. Во-вторых, для проведения викторин требуется накопление материала по целому разделу или главе учебника. В-третьих, дидактические игры позволяют систематизировать материал, по какому - либо признаку. В четвёртых, во время игры можно оценить работу большого количества человек.

На своих уроках я использую письменные викторины (“Было или не было”), устные викторины с использованием игрового поля, викторины в форме телевизионных передач, иллюстрированные викторины (“Звездный час”, “Аукцион”, “Что? Где? Когда?”).

Предлагаю вниманию урок игру «Счастливый случай».

**Цель урока :**привитие интереса к истории, повторение и закрепление пройденного материала.

***1конкурс.*** Эмблема.

***2конкурс*.** Приветствие.

***3конкурс*.** Блиц- турнир(командам задают по 10 вопросов. Сколько правильных ответов, столько баллов и получит команда)

**Вопросы для 1 команды:**

1. Страна расположенная на берегах Нила, от первого порога до Средиземного моря.(Египет)
2. Высокий тростник, который использовали в качестве материала для письма.(Папирус)
3. Правитель Египта.(Фараон)
4. Знатные люди, царские советники, военачальники.(Вельможи)
5. Вера в богов, духов и поклонение им.(Религия)
6. Жилище богов(Храм)
7. Первая столица Египта (Мемфис)
8. Скульптура с телом льва и головой человека(Сфинкс)
9. Название египетского письма(иероглиф)
10. Забальзамированное тело умершего, обмотанное бинтами(мумия)

**Вопросы для 2 команды:**

1. Бог Нила, живший в пещере за первым порогом (Хапи)
2. Часть Египта, где река делилась на рукава, образуя огромный треугольник(дельта)
3. Значительная часть урожая или приплода скота, отдаваемая в казну фараона(налог)
4. Их египтяне рыли для поливов полей(каналы)
5. Погребальные сооружения для фараонов(пирамида)
6. Могущественные существа, которым покланялись египтяне(боги)
7. Могущественный бог солнца(Амон-Ра)
8. Фараон, в честь которого была построена самая большая пирамида(Хеопс)
9. Ученный, впервые разгадавший иероглифы(Франсуа Шампальон)
10. Гроб, в который клали тело умершего(саркофаг)

***4конкурс*. «Угадай»**. Команды должны угадать о ком или о чем идет речь:

А) Археологи обнаружили в могиле более 8 тысяч глиняных воинов с бронзовым оружием. Кому принадлежит это могила? ( Цинь Шихуанди)

Б) Английский археолог Говард Картер писал в своем дневнике: « Мы увидели нечто невероятное. Напротив нас стояло три царских ложа, а вокруг них сундуки, ларцы, вазы, обитые золотом кресла». О какой находке идет речь?(гробница фараона Тутанхамона)

В) Это служило материалом для письма в Междуречье, а также из него изготавливали различные ремесленные изделия. О чем идет речь?(глина)

Г) его делали из камня, дерева или из других материалов, украшали росписью, скульптурой, туда клали тело умершего.(саркофаг)

***5 конкурс.*** Конкурс капитанов. «Назови имена». Капитаны команд по очереди должны назвать имена египетских богов. Кто назовет последним, тот и выигрывает.

***6 конкурс.*** «Рыбалка».(Поймай дату). На доске прикреплены рыбки, вырезанные из бумаги. На изнаночной стороне написаны даты из истории Древнего мира. Удачной окажется рыбалка у той команды, которая правильно назовет историческое событие.

***7 конкурс***. «Исторические лица». Даны две группы карточек:

1. Египет,Персия, Вавилон, Ассирия, Индия, Китай.
2. Тутмос III, Дарий 1, Кир, Ашурбанапал, Ашока, Хаммурапи, Цин Шихуан, Конфуций.

Сопоставьте исторических деятелей и страны.

***8конкурс.*** «Крылатые выражения». Что означают следующие выражения?

Нить Ариадны, Ахиллесова пята, яблоко раздора, троянский конь,гордиев узел, перейти Рубикон.

**9конкурс.** Конкурс художников. В этом конкурсе по одному представителю каждой команды должны рисовать рисунок на историческую тему. Рисунки оценивает жюри.

1. ***Подведение итогов.*** Жюри подводят итоги всех конкурсов. Команды награждаются грамотами.

Ребята с удовольствием играют в  **«Исторический снежный ком».** В игре принимают участие несколько человек, которые выходят к доске и строятся в одну линию. В 6 классе при изучении темы «Куликовская битва» была проведена данная игра. Первый участник игры называет имя исторического героя, например, «Дмитрий Донской». Следующий участник должен сначала повторить сказанное первым, а затем назвать другое имя, слово или словосочетание, например,» «Дмитрий Донской, Куликово поле». Следующий повторяет слова 1 и 2 участников, добавляя слово. В конце концов получается длинный ряд, относящийся к теме «Куликовская битва». Если участник игры ошибается или делает длинную паузу, то он выходит из игры и садится на своё место. Победителем оказывается тот, кто останется последним и скажет правильно всю получившуюся цепочку.

1. **Заплутавший путешественник**

(знание+ внимание)

Кто из нас не мечтает о путешествиях! Новые страны, острова, земли, города! Но путешествия – это не только открытия, это трудности, необходимость быстро решать многие вопросы, опасности, подстерегающие в пути. Не каждого возьмут в путешествие. А возьмут ли вас? Это вы узнаете, если правильно подскажите путнику географические названия.

1. Река в Египте а) Нил
2. Полуостров, на котором находится Индия б) Пелопоннес
3. Горы на севере Индии в) Гималаи
4. Главные реки в Китае г) Тигр, Евфрат
5. Древнейшая столица Египта д) Вавилон
6. Реки, образующие Междуречье е) Хуанхэ, Янцзы
7. Море, омывающее восточное побережье ж) Эгейское

Грециии

1. Южная часть Греции з) Индостан
2. Город, расположенный на берегах Тибра и) Мемфис
3. Столица державы Александра Македонского к) Рим

**2.Восстановите порядок**

Составив из приведённых ниже слов и словосочетаний предложения, вы побываете сразу в нескольких странах древнего мира.

Древний Египет, расположен, от порогов до моря, был, в долине и дельте Нила.

Брахма, создателем мира и людей, в Индии, бог, считался.

Руно, на Кавказе, висело в роще, шкура, на берегу Чёрного моря, с золотой шерстью, барана.

Аттикой, объединённый флот, и островом Саламином, между, греков, в проливе, стоял.

Республика, своё управление, «общенародное дело», патриции, по – латыни, называли, в Риме

Конфуций, по его манерам , считал, легко узнать, что, воспитанного человека.

Основы демократии, законы, в Афинах, Солона, заложили.

Всю Элладу, Дарий I, в конце VI века, царь, до н.э., подчинить себе, задумал, огромной Персидской державы, владыка.

Во всём мире, славился, огромный, Вавилон, богатый, как

И, выращивали, в Индии, сахарный тростник, хлопчатник.

**3.Кто лишний? Что лишнее?**

I.Перепутаться могут не только слова, но и буквы в них. Найдите каждой букве своё место и прочитайте слова.

Задание 1 Задание 2 Задание 3

1. яцинвопри 1) тынали 1) рагао
2. жмольаве 2) пиелбе 2) рырвава
3. нкуолс 3) цитипира 3) тамедокиря
4. капулерсиб 4) сатен 4) таксы
5. рыба 5)рубинт 5) мрах
6. пирмияе 6) гралиояхи 6) казыон
7. галон 7) торанх 7) ксокед
8. фтаматери 8) нитар 8) рафаом
9. нграждани 9) ракзимост 9) татсигер
10. кротистара 10) риерат 10) таруккиз

**II.** Перед вами несколько групп слов. В каждой группе есть лишнее слово, которое не подходит по смыслу. Найдите эти слова и объясните, почему вы их убрали**.**

**I. Древний Восток**

1. Тутанхамон – Тутмос - Конфуций – Нефертити – Хеопс

2. Кир- Дарий – Ашурбанапал – Шампальон – Хаммурапи

3. Междуречье – Финикия- Ассирия – Карфаген - Урарту

4.Папирус – клинопись – мумия – сфинкс – пирамида

5. Раб – фараон – обелиск – жрец – брахман

6. Скрижали – каста –неприкасаемые –брахман – Инд

7. Иероглиф- папирус- клинопись – скрижали – писец

8. Фараон – вельможа – раб – брахман – жрец

9. Междуречье – Вавилон – Ниневия – Иерусалим – Карфаген

10. Конфуций – Цинь Шихуанди – Гильгамеш- Хеопс – Брахма

**II. Древняя Греция**

1. Зевс – Посейдон – Апполон – Артемида – Афродита – Деметра – Дионис – Аристофан
2. Геракл – Персей - Ахилл – Одиссей – Юпитер – Ясон – Тесей
3. Хитон – гематий – тога – хламида
4. Фермопилы – Ксеркс – Марсово поле – Фемистокл – Мильтиад – остров Саламин – Марафонская равнина
5. Гай – Нерон - Константин – Тацит – Траян –Юлиан – Тиберей
6. Орхестра – жетон – скене- комедия – маски – мужчины – женщины
7. Гиппократ – Демокрит – Геродот – Сенека – Тацит – Перикл

**4.По городам и странам Древнего мира**

Как много новых профессий появилось в наши дни. И не последнее место среди них занимают работники туристических фирм. Газеты так и пестрят приглашениями на горные курорты, в экзотические страны, на далёкие острова. Почему бы и нам не отправиться в путешетвие, приняв приглашение одной из фирм? Но наше путешествие будет необычным. Мы побываем в Древней Греции, Риме, Китае. По возвращении вы расскажете своим друзьям и близким, что увидели, о чём узнали.

- Составьте свой рассказ, используя ключевые слова

**1**. агора, узкие улицы, портик, Акрополь, Фидий, Афина, колонна, Парфенон, золото, гости, восхищение. (путешествие в Афины)

2. Софокл, Дионисии, хор, маски, котурны, орхестра, жетоны, трагедия, праздник, приз.(древнегреческий театр)

3.Зевс, бег, пятиборье, гимнасий, война, ипподром, статуя, Олимпия.(олимпийские игры)

4.Амфитеатры,, звери, гладиаторы, кровь, смерть, зрелище, пощада, крики, призы.(Колизей)

5.Император, 2710 километров, сигнальные огни, Цинь Шихуанди, кочевники, ширина, колесница.(Древний Китай)

* 1. **Греческие боги.**

Соедините стрелками имена греческих богов и богинь с их символами

1. Арес а) сова
2. Зевс б) павлин
3. Афродита в) лебедь
4. Аполлон г) воробей
5. Гера д) орёл
6. Афина е) коршун

Что главное в уроке?

Каждый учитель имеет на этот счет свое, совершенно твердое мнение. Для одних успех обеспечивается эффектным началом, буквально захватывающим учеников сразу с появлением учителя. Для других, наоборот, гораздо важнее подведение итогов, обсуждение достигнутого. Для третьих – объяснение, для четвертых – опрос и т.д. Времена, когда учителя заставляли придерживаться жестких и однозначных требований по организации урока миновали.

 Время «готовых» уроков постепенно отходит.

Новизна современного российского образования требует личностного начала учителя, которое позволяет ему либо урочить, наполняя учеников знаниями умениями и навыками, либо давать урок, развивая понимание этих знаний, умений, навыков, создавая условия для порождения их ценностей и смыслов.

       Учитель, его отношение к учебному процессу, его творчество и профессионализм, его желание раскрыть способности каждого ребенка – вот это всё и есть главный ресурс, без которого новые  требования   ФГОС  к организации учебно-воспитательного процесса в школе не могут существовать.    
           Много зависит от желания и характера учителя и от уровня его профессиональной подготовки. Если человек сам по себе открыт для нового и не боится перемен, начать делать первые уверенные шаги в новых условиях он сможет в более сжатые сроки.   
          Учителя смогут реализовать новый стандарт без проблем, в основном за счет своего умения быстро перестраиваться.