

Содержание

Введение.....	2
Глава 1. Основы использования интеллектуальных игр в учебном процессе..	6
1.1. Понятие, виды и способы применения интеллектуальных игр в учебном процессе.....	6
1.2. Психолого-педагогическая особенность учащихся 5-8-х классов.....	16
1.3. Требования Федерального государственного образовательного стандарта среднего (полного) общего образования и Учебно - методический комплекс по Отечественной истории к результатам обучения по истории.....	18
Глава 2. Практическая часть.....	25
2.1. Особенности организации интеллектуальных игр.....	25
2.2. Интеллектуальные игры по истории для 5 – 6-х классов.....	30
2.3. Интеллектуальные игры по истории для 7 – 8-х классов.....	50
Заключение.....	54
Библиографический список.....	56

Введение

Актуальность Ни что не стоит на месте, все меняется и развивается. Модернизируется и наше образование. В связи с этим предъявляются совершенно новые требования, которые определяют главную цель современной школы. Сегодня ученик должен уметь самостоятельно приобретать знания, применять их на практике, работать с различной информацией и источниками, анализировать и обобщать, а так же самостоятельно критически мыслить и искать рациональные пути в решении проблем.

В настоящее время перед учителем стоит проблема, как привлечь интерес школьника к своему предмету и вовлечь обучающихся в активную творческую деятельность, где участники процесса взаимодействуют друг с другом, строят диалоги и самостоятельно получают знания. Используя педагогические технологии обучения и новые информационные формы работы, учитель выбирает то, что наиболее приемлемо для него и его педагогической деятельности. И в связи с этим актуальным является применение на уроках интеллектуальных игр. Игра заставляет мобилизоваться, сосредоточиться, активизировать полученные на уроках знания и применить их в новой нестандартной ситуации. Плюс ко всему, игра явление многогранное, которое можно рассматривать как особую роль существования коллектива, мнение которого очень важно каждому ребенку.

Использование интеллектуальных игр и упражнений на уроках способствует развитию познавательных интересов и положительной мотивации к обучению, а следовательно их использование является неотъемлемой частью учебного процесса.

Тема значимости применения интеллектуальных игр на уроках истории и обществознания уже изучалась в науке. Еще советский педагог и писатель Антон Семенович Макаренко, который согласно позиции ЮНЕСКО отнесён

к четырём педагогам, определившим способ педагогического мышления в XX веке, говорил: «Игровые коллизии вызывают у школьника стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Это - творчество! Это то, что и составляет явление познавательной активности. Собственно игра вызывает важнейшее свойство учения – потребность учиться и знать».¹

Только с 1960-го года у нас в стране стали пропагандировать так называемое обучение с увлечением. К такой форме обучения призывал теоретик педагогики Симон Львович Соловейчик, который изложил взгляды на педагогику, а самое главное то, что он считал, что обучение может быть не только развивающим, но и увлекательным. Еще одним из ведущих специалистов в области игры является Шмаков Сталь Анатольевич, который считал игру главным фактором социализации и развития ребенка в школе. Педагогические аспекты значимости игры как одного из видов деятельности учащихся исследовала и кандидат педагогических наук, профессор Нэлли Петровна Аникеева. Она анализирует понимание игры, которое сложилось в отечественной психологии, а так же показывает значение игры для психологического развития детей. В своей книге «Воспитание игрой» она рассматривает особенности игровой позиции педагога и условия, которые для организации игры. Педагог, кандидат педагогических наук Олег Семенович Газман изучал и разрабатывал игровые технологии обучения. Применением игровых технологий занимался и академик Международной Академии наук педагогического образования Герман Константинович Селевко. В 2006 году вышел его труд «Энциклопедия образовательных технологий», в котором он раскрыл сущность педагогических идей и технологий, к которым, в частности, относится и применение интеллектуальных игр. Изучением роли и значимости интеллектуальных игр, а так же применением их на уроках истории занималась и Кулагина Г.А. Ее

¹ Макаренко А.С. Игра. Соч. - М., 1957. С. 34.

работа получила положительные отзывы и оценку педагогической общественности. Работа Борзовой Л.П. так же посвящена методическому анализу роли интеллектуальных игр.

Объект исследования: уроки истории в 5 – 8-х классах

Предмет исследования: возможность применения интеллектуальных игр на уроках истории в 5 – 8-х классах.

Цель исследования: рассмотреть приемы и способы применения интеллектуальных игр на уроках истории в 5 – 8-х классах, и выявить влияние на повышение мотивации к обучению.

Задачи исследования:

- 1) Уточнить сущность понятия «интеллектуальная игра».
- 2) Рассмотреть применение интеллектуальных игр в современной школе.
- 3) Изучить содержание и логику проведения интеллектуальных игр в процессе изучения истории и обществознания.

Источниковой базой в проведении исследования явились:

Нормативные источники:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего (полного) общего образования (далее ФГОС);
2. Учебно - методический комплекс по Отечественной истории (далее УМК);

Литература, используемая в проведении исследовательской работы, в своем большинстве является методической. Это пособия, предназначенные и адресованные учителям для их повседневной работы. В этих пособиях предлагаются подробные разработки проведения интеллектуальных игр на

уроках истории. Это разработки Федорчук Ирины Алексеевны «История. Интеллектуальные игры для школьников», Борзовой Ларисы Петровны «Игры на уроке истории», Кулагиной Галины Александровны «Сто игр по истории», Зубановой С.Г. «Интеллектуальные игры для школьников. История», а так же «Методические рекомендации к учебнику «История Средних веков. 6 класс» к учебнику Ведюшкина В.А., в которых учителю предлагаются нетрадиционные формы и методы работы, которые позволяют эффективно и интересно построить учебный процесс.

Таким образом, источниковая база раскрывается как достаточная для проведения выпускного квалификационного исследования.

Практическая значимость работы заключается в том, что для практикующего учителя данная технология может быть важной и интересной в связи с тем, что это не только интересный подход к обучению, но и ресурс формирования основных компетенций., а следовательно может быть использована в ежедневной практической деятельности.

Работа состоит из введения, двух глав, первая из которых это теоретическая часть исследования, а вторая – практическая часть, в которой представлена разработка интеллектуальной игры-викторины, направленной на закрепление учениками, полученных знаний, заключения и списка, использованной литературы.

Глава I. Основы использования интеллектуальных игр в учебном процессе.

1.1. Понятие и применение интеллектуальных игр в общеобразовательных учреждениях.

Мы видим и знаем, что важная и большая роль в развитии и воспитании ребенка принадлежит игре. Игру можно считать важным и главным видом детской деятельности, а так же результативным средством формирования морально-волевых качеств ребенка. Игра дает свободу и независимость, так как она не является задачей и долгом, и так как нельзя играть по приказу. Игра происходит только добровольно и от души. Отсюда, «можно выделить несколько положительных моментов игры:

1. Праздник, а значит перерыв в скучной и однообразной повседневности.
2. Свобода от условностей: ребенок подчиняется только правилам игры.
3. Порядок: система правил в игре абсолютна и бесспорна. Нельзя нарушать правила и быть в игре.
4. Увлеченность: игра вовлекает ребенка и активизирует его способности.
5. Возможность создать, сплотить и объединить коллектив.
6. Элемент неопределенности, который возбуждает, активизирует ум и настраивает на поиск оптимальных решений.
7. Честь и порядочность: игра противостоит корыстным и меркантильным интересам. Для нее не существенно, кто именно выигрывает, но важно, чтобы победа была одержана по всем правилам, и чтобы в борьбе были проявлены с максимальной полнотой мужество, ум, честность и благородство. Игра дает понятие о самоограничении и самопожертвовании в пользу коллектива, поскольку только «сыгранный» коллектив добьется успеха и совершенства в игре.

8. Возможность проявить или совершенствовать свои творческие навыки в создании необходимой игровой атрибутики (оружие, доспехи, одежда, различные амулеты, обереги и прочее).
9. Развитие воображения: в игре оно необходимо для создания новых, ситуаций, правил игры, мифов и миров.
10. Возможность развить свой ум: в игре необходимо выстроить интригу и реализовать ее.
11. Радость общения с друзьями и просто с теми, с кем играешь.»²

Практически каждая игра познавательна. Однако существует особый вид игр, основанных на целенаправленном развитии, обогащении интеллекта, на передаче важных сведений и информации о мире. Это игры, осмысленно ориентированные на обучение ребенка.

В научной литературе игры детей дошкольного и младшего школьного возраста принято называть дидактическими или познавательными, игры детей старшего возраста - интеллектуальными. Надо сказать, что понятие «познавательные» распространяется практически на все типы детских игр, а понятие «дидактические» можно применить по отношению к играм, которые включены в раздел дидактики (теории и методики обучения). К дидактическим играм относятся игры, которые обучают, то есть игры по учебным предметам. «Дидактические игры предполагают определенную заранее цель, план и общие для всех участников правила. Эти игры должны помогать не только лучше усваивать учебный материал, но и углублять представление по различным вопросам, полученным в ходе учебы, расширять кругозор, обогащать новыми сведениями.»³

Говоря о значении интеллектуальных игр по истории, мы имеем ввиду своеобразное продолжение обучения в игровой форме.

² Жарков Г. В. Развитие личности молодого человека средствами интеллектуальных и творческих игр. – Владимир. 2000. С. 5.

³ Кулагина Г.А. Сто игр по истории: пособие для учителя. – М.: Просвещение. 1983. С. 25.

Учебно-познавательная игра позволяет заложить в обучение предметный и социальный контексты, которые будут важны для будущей трудовой деятельности. В играх данного типа моделируются адекватные по сравнению с обычным обучением условия формирования личности, необходимые для профессиональной деятельности в будущем. В обучении достижение чисто дидактических целей сливается с воспитательными, развивающими целями, что активизирует процесс познания.

В основе секрета познавательной игры заложена заинтересованность, а значит и активная познавательная направленность ребенка на тот или иной предмет или явление действительности. Все это связано с положительно окрашенным отношением к познанию объекта, или к овладению той или иной деятельностью и информацией. В обучении заинтересованность будет самым главным стимулом для учеников в приобретении знаний, расширении кругозора. При наличии у ученика заинтересованности, знания усваиваются легче, прочнее и появляется более творческое отношение к ним. У школьников зачастую отсутствует или сильно снижена заинтересованность к учению. Причины этого бывают разные, не будем их касаться. Нас же больше будет волновать проблема, как разбудить ее, и в частности, к нелюбимым и как считают многие ученики скучным и ненужным предметам и урокам. Среди прочих средств законное место занимает игра. Учащиеся, входя в определенную игровую роль, могут преодолеть неприязнь к трудным учебным предметам. Добровольно подчиняясь правилам игры, дети учатся самодисциплине, настойчивости, выдержке. Они учатся всем тем волевым качествам, без которых нельзя стать образованным человеком, а это основной педагогический, так называемый, крючок этих игр, которые наиболее точно можно назвать - интеллектуальными.

Сам по себе интеллект – это способность мышления, рационального познания, ум, а игры интеллектуальные, прежде всего, обращены к интеллекту, к активизации ресурсов детской психики, к развитию всех

свойств ума, к совершенствованию мыслительных операций. Существует несколько групп игр, развивающих интеллект и познавательную активность ребенка. Нас будут интересовать интеллектуальные игры, которые мы сможем применять на уроках. Главным образом эти игры построены на самопроверке личных возможностей школьника. В первую очередь, это

- игры на внимание,
- игры, приучающие детей ценить время
- игры, развивающие глазомер,
- игры, тренирующие наблюдательность,
- игры, развивающие быстроту реакции и координацию движений,
- игры, развивающие творческие способности и воздействующие на эмоции и чувства детей.

Сущность интеллектуальных игр заключается в том, что «они представляют собой, чаще всего, коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления для познания предметной и социальной действительности в условиях ограниченного времени и соревнования. Интеллектуальные игры объединяют в себе черты игровой и учебной деятельности. Они развивают теоретическое мышление, требуя формирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.)»⁴ С другой стороны, эта деятельность является средством достижения игрового результата (победы в соревновании), хотя он быстро теряет ценность сам по себе и цель смещается с результата непосредственно на путь поиска и принятия решения, т.е. беспрецедентного процесса постоянного развития участников интеллектуальной игры в ходе решения цепочки проблемных ситуаций.

⁴ Жарков Г. В. Развитие личности молодого человека средствами интеллектуальных и творческих игр. – Владимир. 2000. С. 5.

Диапазон же интеллектуальных игр необычайно широк, но суть одна: при решении поставленных в них задач происходит акт развития и творчества, находится новый путь или создается что-то новое, требуются особые качества ума, такие как наблюдательность, умение сопоставлять и анализировать, комбинировать, находить связи, зависимости и закономерности. Всё это в совокупности составляет творческие и интеллектуальные способности человека, его личностные качества.

«Интеллектуальную игру можно назвать своеобразным ретранслятором накопленного интеллектуального и социального опыта, норм и правил поведения в человеческом обществе, а момент игры – моментом активной познавательной деятельности с включением мотивации и переноса знаний. Она учит принимать сложные, часто нестандартные решения, помогает разобраться в задачах коллектива, формирует профессиональные навыки, быстроту индивидуальной реакции играющего, быстроту коллективной реакции; в ней приобретается новое качество – синтезированная информация, появляются сведения и знания, которые ни один из участников часто не может получить в одиночку.»⁵

Интеллектуальная игра – это игра, при которой в полной мере задействованы мышление и память, а умственные операции участников игры направлены на опознание и понимание предъявленного материала. Она имеет конвергентную (поиск в одном направлении при получении одного-единственного правильного ответа) и дивергентную (поиск в разных направлениях) продуктивность с целью получить оценочное суждение о логичности (правильности) заданной ситуации, точности ответа или найденного решения. Ее содержанием являются:

- конкретное (реальные предметы или их изображение);

⁵ Жарков Г. В. Развитие личности молодого человека средствами интеллектуальных и творческих игр. – Владимир. 2000. С. 5.

- символическое (буквы, знаки, цифры);
- семантическое (значение слов);
- поведенческое (поступки другого человека и самого себя).

Конечный «продукт» интеллектуальной игры может быть представлен в следующих основных разновидностях:

- единицы объекта (найти недостающие буквы и слова);
- классы объектов (рассортировать, классифицировать предметы);
- отношения (установить связи между объектами);
- системы (выявить правила организации множества, нескольких объектов);
- трансформация (изменить и преобразовать заданный материал);
- импликация (предвидение результатов в рамках неопределенной ситуации).

Интеллектуальные и развивающие игры помогают закрепить и дополнить знания учащихся по предмету, дают более живое представление об изучаемой теме, учат ребят самостоятельному поиску информации, формируют навыки межличностного общения в классе, в коллективе.

По своей сути интеллектуальные игры это те же викторины, то есть они построены по тому же принципу: вопрос—ответ. Но викторины ассоциируются с чем-то скучным, унылым и серьезным, давно набившим оскомину. Другое дело интеллектуальная игра. Это и звучит как-то солиднее, да и правильно организованная игра более динамична, она увлекает, захватывает и участников, и зрителей. К ней интереснее готовиться, в ней интереснее участвовать. А значит, и знания усвоятся лучше. Да и само по себе приятно проведенное время тоже дорого стоит.

Исходя из вышесказанного, следует следующее:

цели интеллектуальных игр:

1. Поднять престиж знаний и способствовать интеллектуальному развитию личности.

2. Воспитывать личность через развитие интереса к знаниям и разнообразные интеллектуальные игры. Коллективная форма воспитания формирует чувство ответственности, внедряет демократические принципы.

задачи интеллектуальных игр:

1. Формирование приемов умственных действий (анализ, синтез, сравнение, классификация, аналогия).

2. Развитие образного и логического мышления.

3. Развитие вариативности мышления, творческих способностей, воображения и конструктивных умений.

4. Развитие речи (умение обосновывать свои убеждения, строить простейшие умозаключения).

5. Формирование умений обдумывать и планировать действия, осуществлять решения, догадываться о результатах и проверять их строго подчиняющимся заданным правилам и алгоритмам.

значение интеллектуальных игр:

1. Дают возможность раскрыться наиболее талантливым, эрудированным ребятам, тем, для кого знания, наука, творчество имеют первостепенное значение.

2. Способствуют всестороннему и гармоническому развитию школьника, помогают вырабатывать необходимые в жизни и учебе полученные навыки и качества.

3. Развивают умственные способности, совершенствуют и тренируют память, мышление, помогают лучшему усвоению и закреплению знаний.

4. Имеют важное значение в воспитании, обучении и развитии детей, как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям.⁶

Интеллектуальная игра направлена на развитие в детях познавательных интересов и при этом тесно связывается с учебным процессом. Формирование интереса к учению - важное средство повышения качества обучения. Чтобы формировать у учащихся умения самостоятельно пополнять свои знания, необходимо воспитывать у них интерес к учению, потребность в знаниях. Интеллектуальная игра вызывает у детей живой интерес к процессу познания, активизирует их деятельность и помогает легче усвоить учебный материал.

Каждый учитель знает, что в любом классе есть группа учеников, которая относится к разряду “незаметных и тихих”. Коллективный командный дух, желание одержать победу очень часто преобразует этих робких детей и дает им возможность показать себя с неожиданной стороны, раскрыть дремлющие способности. Слабоуспевающим детям проведение таких игр приносит особенную пользу, так как в процессе подготовки у ребенка появляется повышенная учебная мотивация. Подготовка не является скучной и однообразной работой по сбору необходимых сведений по предметам. Дети заранее делятся на команды и распределяют свои роли при помощи учителя. При формировании команд необходимо учитывать уровень учащихся внутри группы и между ними, чтобы распределить равномерность сил. Необходимо построить игру так, чтобы каждый ученик сумел проявить свои способности. Для этого можно предложить вариативные формы

⁶ Жарков Г. В. Развитие личности молодого человека средствами интеллектуальных и творческих игр. – Владимир. 2000. С. 15.

ответов: письменные, устные. Также можно предложить конкурсы узкой направленности: конкурс капитанов, конкурс теоретиков и т. д.

Не редко считают, что изготавливать исторические игры и играть в них будут лишь учащиеся младших классов. Однако практика показывает, что это не так. Просто старшеклассники проявляют больше склонности к анализу фактов, к самостоятельному нахождению ответов о взаимосвязях явлений и их закономерности. Поэтому они любят игры, в которых нужно не просто заучивать и запоминать, а требуется сопоставлять, рассуждать и подкреплять выводы наблюдениями. Их привлекает сам процесс подбора фактов, нахождения логически правильных ответов.⁷

Таким образом, сама по себе эта деятельность является не целью, а средством достижения игрового результата (победы в соревновании), причем и этот результат быстро теряет ценность сам по себе и цель смещается с результата непосредственно на процесс поиска и принятия решения.

Чаще всего можно выделить следующие требования к активизирующим задачам:

- сочетание посильности и определенной трудности (постепенное усложнение заданий);
- включение операций сравнения, сопоставления, обобщения, ведущих к активизации аналитической деятельности учащихся;
- введение операции «переноса знаний» в новую ситуацию;
- связанность заданий с интересами и жизненным опытом учащихся.

К этим принципам, были добавлены моменты, облегчающие ученикам понимание заданий, разыгрывание импровизированных сцен по ключевым

⁷ Кулагина Г.А. Сто игр по истории: пособие для учителя. – М.: Просвещение. 1983. С. 44.

моментам задания, применение парадоксальных вопросов для вызывания эмоциональных реакций.⁸

Применяя игры, можно много достичь. В ходе игр запоминаются не только даты, имена, названия местности, но приобретается привычка давать краткие, четкие ответы, закрепляются синхронные представления, лучше усваивается графический и иллюстративный материал учебника.⁹

Плюс ко всему, участие в интеллектуальных играх требуют от школьников развития своего хронотопа (совокупности личностных представлений о пространстве и времени), поскольку одним из обязательных их условий является ограничение времени, что предполагает необходимость его структурирования.¹⁰

Интеллектуальные игры, которые могут быть применены на уроках истории можно разделить на два вида:

- элементарные
- составные

В свою очередь, элементарные интеллектуальные игры по своей сложности разделим на несколько групп:

- первая группа (простейшие интеллектуальные игры)

- а) интеллектуальные разминки
- б) тестовые игры
- в) игры загадки

- вторая группа

⁸ Жарков Г. В. Развитие личности молодого человека средствами интеллектуальных и творческих игр. – Владимир. 2000. С. 5.

⁹ Кулагина Г.А. Сто игр по истории: пособие для учителя. – М.: Просвещение. 1983. С. 27.

¹⁰ Борзова Л.П. Игры на уроке истории: Методическое пособие для учителя. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС.2001.с. 11.

а) игры, где нужно сгруппировать или соотнести предметы по определенным признакам

б) тексты с ошибками

- третья группа

Игры, где за определенное время нужно ответить на вопросы

Составные интеллектуальные игры представляют собой сочетание в себе элементарных игр.

1.2. Психолого-педагогическая особенность учащихся 5-8-х классов

Прежде чем рассматривать практический аспект применения на уроках технологии интеллектуальных игр, стоит рассмотреть психолого-педагогические особенности возраста учеников 5 – 8-х классов.

Ученики 5 – 6-х классов - это ученики возраст которых 11-12 лет. Этот возраст психологи называют предподростковым. Ученики переходят из начальной школы в среднюю школу, у них появляется чувство, что они уже взрослые, а значит более самостоятельные. С точки зрения педагогов в этот период дети менее организованы и более рассеяны, а следовательно они недисциплинированы, и как итог – снижение интереса к обучению, который приводит к низкой успеваемости. В этой связи, с педагогической точки зрения, этот период, причем именно период адаптации при переходе из начального звена в среднее, считается очень сложным.

С психологической точки зрения этот период является очень благополучным. В этом возрасте у детей еще нет подростковых проблем. Но, с другой стороны, главной и ведущей деятельностью в этом возрасте является общение, а следовательно для каждого ребенка очень важными

будут взаимоотношения со сверстниками и вообще с другими людьми. Конечно же больше всего их интересуют взаимоотношения со своими друзьями, своими одноклассниками. В школу дети ходят не для того чтобы учиться, а только для того, чтобы общаться. Успехи в учебе и хорошие оценки детям важны лишь в том случае, если это поможет поднять авторитет среди друзей и одноклассников, но если среди них считается, что иметь хорошие оценки является зазорным, то каким бы успешным не был ребенок, ради положительной оценки со стороны сверстников, он обязательно перестанет хорошо учиться. Таким образом, проявляются такие моменты, как:

1. Новое отношение к учебе;
2. Новое отношение к школе;
3. Новое отношение к одноклассникам;

Все это выражается в том, что снижается интерес к учебе в школе и самому процессу обучения, появляется отрицательное отношение к школе, появляется нежелание выполнять учебные задания, а так же конфликты. Но в этом же возрасте происходит развитие нового уровня мышления и происходит перестройка психических процессов. Ребенок уже овладевает самостоятельными формами работы. Так же происходит и развитие познавательной активности и любознательности учащихся, следовательно и интеллектуальной.

Задача учителя в это время состоит в том, чтобы школьник в первую очередь овладел базовыми знаниями, а для этого нужно способствовать

- формированию учиться в средней школе;
- формированию интереса к учебе, а следовательно, и мотивации к обучению;

- формированию умения сотрудничать с одноклассниками;
- формированию умения добиваться успеха;

Ученики 7 -8-х классов – это ученики, возраст которых 13-14 лет. Этот возраст в психологии называют младшим подростковым. Характеризуется этот период тем, что именно в этом возрасте у детей происходит рост интеллектуального восприятия, а как следствие, дети стараются по косвенным признакам идентифицировать предметы. Так же растет способность сосредоточиться на какой-либо определенной деятельности. Суждения детей в этом возрасте становятся логичными, а выводы и речь доказательными.

Учитывая все особенности этого возраста, учитель должен продумать особенности проведения своих уроков. Уроки должны строиться на том, что обучение должно быть успешным, а ученик должен стать активным участником учебного процесса.

1.3. Требования ФГОС и УМК к результатам обучения по истории.

Готовясь к проведению урока современный учитель должен конечно учитывать психолого-педагогические особенности возраста учеников того класса, в котором ему придется работать, но главным образом он должен опираться на требования, которые перед ним ставит ФГОС и УМК.

Согласно ФГОС, «при освоении курса по истории должна быть отражена:

1. Сформированность представлений о современной исторической науке;
2. Сформированность умений применять исторические знания;

3. Сформированность умений вести диалог, обосновывать свою точку зрения в дискуссии;»¹¹

Для того, чтобы современный учитель успешно выполнил поставленные перед ним задачи и урок прошел успешно он должен: «... способствовать овладению учениками исследовательскими приемами, развитию их критического мышления, обучая анализу текстов, способом поиска и отбора информации, сопоставлению разных точек зрения, различению фактов и интерпретаций.»¹²

Перед учителем ставится задача добиться следующих результатов:

1. Личностные результаты

К ним относится готовность и способность ученика к саморазвитию, целенаправленной познавательной деятельности и сформированность мотивации к обучению, а так же отражение личностной и гражданской позиции в своей деятельности. Эти результаты должны отразить:

а) воспитание гражданской идентичности, то есть чувства патриотизма и уважения к Отечеству через знание истории.

Этого результата можно добиться через применение на уроках истории интеллектуальных игр. Готовясь, а, главное, играя в интеллектуальные игры учащиеся будут изучать и узнавать исторические факты, исторических личностей, а значит будут изучать историю. Узнавая, они будут чувствовать уважение, гордость, а следовательно будет происходить воспитание чувства патриотизма и уважения к своему Отечеству.

б) формирование ответственного отношения к учебе, готовности к самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию.

¹¹ Федеральный государственный образовательный стандарт среднего (полного) общего образования от 17 декабря 2010г. № 1897

¹² Учебно - методический комплекс по Отечественной истории (далее УМК); с 7.

Этого результата так же можно добиться благодаря применению на уроках интеллектуальных игр. Игра в этом случае будет являться отличной мотивацией.

в) формирование уважительного отношения к другому человеку, к мнению этого человека, а так же формированию умения вести диалог и достигать взаимопонимания.

Этого результата так же можно добиться через применение интеллектуальных игр. Играя дети прислушиваются друг к другу, учатся слушать и уважать мнение других, а следовательно они учатся вести диалог и достигать взаимопонимания.

г) формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, учебно-исследовательской и творческой деятельности.

Этого результата так же можно добиться через применение интеллектуальных игр. Так как игра является занятием коллективным, значит готовясь к интеллектуальной игре дети будут общаться между собой, договариваться, советоваться, а так же будут консультироваться и спрашивать совета у учителя или родителей.

д) освоение норм и правил поведения в группах.

Этого результата так же можно добиться через применение интеллектуальных игр. В любой игре существуют правила по которым она проходит, и которые нарушать является неприемлемым.

2. Метапредметные результаты

К ним относятся освоение учащимися межпредметных понятий и универсальных учебных действий, а так же самостоятельность планирования и осуществления учебной деятельности. Эти результаты должны отразить:

а) умение самостоятельно определять цели своего обучения и развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности

б) умение соотносить свои действия с планируемыми результатами и осуществлять контроль своей деятельности

в) умение оценивать правильность выполнения учебной задачи и собственные возможности ее решения.

г) умение определять понятия, создавать обобщения, классифицировать, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, умозаключения и делать выводы

д) умение владеть устной и письменной речью и осознанно использовать речевые средства

Все метапредметные результаты мы сможем добиться если будем использовать на уроках интеллектуальные игры. Выполняя задания, входящие в интеллектуальную игру, будь это тест, викторина или интеллектуальная разминка, предполагающая устные ответы, учащиеся будут рассуждать, сопоставлять и делать выводы, при этом будет так же применяться и устная и письменная речь.

3. Предметные результаты

К ним относятся освоенные учащимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания и их применению. Формирование научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. Эти результаты должны отразить:

а) овладение представлениями об историческом пути развития человечества

б) способность анализировать и раскрывать сущность и значение событий и явлений прошлого и современности

в) умение изучать и систематизировать информацию из различных исторических источников

г) умение применять исторические знания

Строя работу на достижении этих результатов, учитель автоматически формирует и развивает у учащихся так называемые универсальные учебные действия (УУД), которые направлены на способствование самостоятельному усвоению учеником знаний и умений.

УУД, которые будут сформированы, следует разделить на следующие виды:

1. Личностные УУД

У ученика сформирована мотивация к обучению, он осознает его смысл и понимает личную ответственность. Учитель же должен увлечь учеников, включить в открытие новых знаний, а так же создавать проблемную ситуацию и мотивацию к открытию новых знаний. Интеллектуальные игры в данном случае будут являться отличной мотивацией.

2. Регулятивные УУД

У ученика сформировано умение составлять план действий, а так же осознание того, что он уже знает и того, что ему еще нужно узнать. На соотнесении этого ученик должен поставить учебную задачу. При проведении интеллектуальных игр ученики ставят пер собой конкретные цели и планы, плюс ко всему они работают коллективно, а следовательно, формируются регулятивные учебные действия.

3. Познавательные УУД

У ученика сформировано умение слушать, умение выразить свои мысли и строить высказывания, а так же умение вести поиск и выделение необходимой информации. Именно для формирования этих учебных действий учитель должен использовать различные развивающие и специализированные задания. И для этого очень хорошо подойдут интеллектуальные игры.

4. Коммуникативные УУД

У ученика сформировано умение вступать в диалог, сотрудничать при групповой работе и решать проблемы, если они вдруг появляются. Интеллектуальные игры будут как нельзя лучше подойдут для формирования этих учебных действий. Учитель привлекает учеников в организацию игры, поощряет инициативу учеников, то есть включает их коллективное и творческое дело.

Таким образом, интеллектуальные игры, как нельзя лучше, подходят для овладения ключевыми знаниями, а так же для применения их для решения различных практических задач.

Выводы по первой главе

1. Игра - самостоятельный вид развивающей деятельности детей разных возрастов, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения, в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

2. Под интеллектуальной игрой, чаще всего понимается индивидуальное или коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования.

3. Интеллектуальная игра способствует повышению уровня развития мыслительных процессов и личности ребёнка, сплочению школьного коллектива и воспитанию положительных личностных качеств.

Глава 2. Практическая часть.

2.1. Особенности организации интеллектуальной игры

Чтобы игра прошла успешно и не превратилась в очередное заорганизованное и нудное мероприятие нужно помнить, что игра должна быть всегда разной, а так же, что готовясь к ее проведению следует соблюсти несколько правил ее проведения:

1. Пусть это будет праздник. Должно быть что-то неожиданное, должны быть призы, должны быть зрители, которые будут за них болеть и поддерживать. Обязательно нужно чтобы были игровые атрибуты. Это может быть волчок, рулетка, игровое табло, черный ящик, а так же звуковое сопровождение.

Призы могут быть шуточными или символическими. Обычная шариковая ручка, врученная победителю, может стать предметом гордости. Ею можно похвастаться перед родителями, знакомыми. Нельзя оставить и остальных участников игры без поощрения. Нужно чтобы было как много больше различных номинаций. Пусть подарками будут даже медали или сувениры, которые дети сделают своими руками. Так же ученики обязательно должны быть поощрены и оценками.

2. Очень тщательно продумать вопросы проводимой игры.

Они не должны быть слишком сложными или слишком легкими. И от тех и от других вопросов дети сразу заскучают, и им будет не интересно продолжать игру. Вопросы должны быть интересными, но с другой стороны они должны нести в себе информацию, которая в последствие запомнится и отложится в памяти учеников. Если игра будет состоять из нескольких туров, нужно подбирать вопросы, постепенно усложняя их.

3. Игра не должна быть слишком затянутой.

Если дети устанут, игра перестанет их интересовать. Время будет потрачено зря и пользы от такой игры не будет.

Следующее, что нужно для успешного проведения интеллектуальной игры – это соблюсти алгоритм ее построения, который заключается в следующем:

1. Интеллектуальные игры состоят из игрового сюжета, вопросов, музыкального оформления и художественного оформления.
2. Тема интеллектуальной игры должна способствовать не только закреплению полученных ранее знаний, но и способствовать получению дополнительных.

3. Проанализировать следующие аспекты:

- какой объем фактических знаний у учащихся;
- какой уровень интеллектуального развития у учеников;
- как сформированы умения, необходимые для самостоятельной работы, то есть как ученики умеют пользоваться материалом и распределять время, которое им будет отведено;
- какой тип внимания, памяти и темперамента у учеников;

Исходя из возрастных особенностей детей и выбора темы, можно приступать к сбору необходимого материала. Это могут быть ребусы, кроссворды, загадки, стихи, литературные произведения, историческая литература и факты, высказывания известных людей и исторических личностей, репродукции художников. Все это потом компоуется в блоки. Все задания в блоках должны быть расположены «от простого к сложному», по необходимости сопровождаться световыми и музыкальными эффектами, а также использованием необходимого реквизита.

1. Начало.

Начиная игру, нужно постараться сконцентрировать внимание собравшихся с помощью интересных приёмов:

- представление гостей, церемониала знакомства;
- звуковых, световых, технических эффектов;

2. Основная часть.

Организуя основную часть мероприятия, ведущий и помощники должны попытаться объединить

- слово
- образ
- показ
- творческую деятельность
- конкурсность
- занимательность

Сюда относятся: песни, коллективные игры, конкурсы, концертные номера, сюрпризы, выступления гостей и др.

3. Заключительная часть.

Эта часть включает в себя:

- подведение итогов и анализ игры.
- конец игры должен быть результативным – победа, поражение, ничья.
- конец игры должен быть ярким, эмоциональным и содержать анализ.
- учет нарушений и невыполнений правил системой штрафных очков, баллов или оценкой.

Эта часть должна быть чёткой, яркой, краткой. Здесь уместны: награждения, раскрытие секретов, коллективная оценка, принятие решения,

ритуал, общая песня и т.п. включает в себя подведение итогов и проведение анализа игры.

Какие бы формы игры ни были избраны, они должны отвечать следующим требованиям:

1. Игра должна содействовать сплочению коллектива.
2. Иметь познавательное значение.
3. Активизировать общественную деятельность учащихся.
4. Обеспечивать мыслительную активность участников игры.
5. Создавать условия для детского творчества.
6. Соответствовать принципу: «Как можно меньше зрителей, как можно больше действующих лиц».

Игра не должна быть излишне азартной, унижать достоинства играющих. Ребята должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила и операции, знать точный перевод терминов и понятий, усвоить идею каждой игровой роли. Кроме того, игра по своему содержанию должна быть педагогична, ее выбор зависит также и от возраста играющих, их физического развития, кругозора.

Игра требует столь же внимательного отношения к себе, как и другие средства воздействия на ребят, например, труд. Игра важное средство развития и воспитания, средство живое, яркое, радостное.

Важно помнить, что вся воспитательная сущность игр отражается в их правилах.

Организуя познавательную игру, не стоит забывать и о зрителях.

Чтобы привлечь внимание учащихся можно использовать следующие приемы:

- красочное объявление;
- афишу;
- плакаты;
- рекламы, нестандартные по форме, сюжетные, с интригующим текстом;
- пригласительный билет;
- приглашение - письмо, открытку, визитку;

Отбирая игроков для участия в познавательной игре, необходимо заранее сообщить им тему программы, а также области знаний, о которых пойдет речь. Желательно указать список литературы, которой можно воспользоваться при самоподготовке. Это могут быть словари, справочники, энциклопедии. Их не обязательно читать от корки до корки, главное - найти ответ на нужный вопрос. При необходимости можно воспользоваться аудио-, видео- и наглядными материалами, а также услугами интернета.

Знания, полученные игроками, по достоинству оценит жюри, в которое могут войти учителя-предметники и специалисты разных областей. Желательно, чтоб их оценки были объективными, справедливыми и не вызывали спорных вопросов.

Любая игра ни в коем случае не должна быть похожей на урок, дополнительную работу по изучению пройденного в школе материала. Главное, к чему должен стремиться педагог, - зажечь искорку интереса к той или иной области знаний. Только такая искра может вызвать цепную реакцию увлеченности, пылкости, поиска, создать ту атмосферу, в которой наиболее пышно произрастает древо познания.

У игры свои правила, в ее финале должен выявиться победитель, и интеллектуальная игра не исключение. Но необходимо сделать так, чтобы финал был увенчан максимальной концентрацией положительной энергии.

Это будет стимулом для дальнейшего изучения предмета и первым шагом к началу следующей игры. Нужно постараться, чтобы большинство участников игры были отмечены поощрительными призами, дипломами.

Высокую эффективность приносят интеллектуальные игры, если они проводятся не от случая к случаю, а в системе.

Кроме групповых занятий «на уроках необходимо применять, на всех этапах и индивидуальную работу. Она не обязательно означает работу по типу консультирования – просто каждый школьник наряду с групповыми заданиями получает и свои личные, рассчитанные именно на его индивидуальные особенности. Формулирование этих задач, возможно, только после того, как у учащегося возникает потребность во внутренних изменениях, и он сам обращается к учителю за помощью. Надо отметить, что для многих учеников такое действие само по себе является серьезнейшим нравственным поступком, поскольку фактически означает отказ от образа взрослого как врага или противника».¹³

2.2. Интеллектуальные игры для учащихся 5 – 6-х классов.

Интеллектуальная разминка «Кто первый»

Работа проводится в очень быстром темпе. Учитель задает вопросы, а ученики должны быстро и кратко отвечать на них. Первоначально темп может быть низким, но по мере того как ученики овладеют этой формой деятельности и педагог и дети придут к нужному темпу.

Вопросы:

1. Кто такие варвары?
2. Какие германские племена первыми расселились на территории Римской империи?

¹³ Борзова Л.П. Игры на уроке истории: Методическое пособие для учителя. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС.2001.с. 13.

3. Какие германские племена вы знаете?
4. Кто стал первым королем у франков?
5. Что было связующим звеном между римлянами и варварами после падения Римской империи?
6. Назовите германские королевства?
7. Кто считается «первым монахом»?
8. Кто из римских авторов писал о германцах?
9. В чем состояла главная проблема христианства в раннее Средневековье?
10. Что такое догмат веры?
11. Чем отличается арианство от ортодоксальной церкви?
12. Что такое Символ Веры?
13. Что такое феодал?
14. Чем отличается бенефиций от феодала?
15. Кто был последним императором Рима?
16. Кто был первым императором у франков?
17. Как относились германские правители к римской цивилизации?
18. Какая форма правления была у франков при Хлодвиге?

Для учащихся 5 – 6-х классов очень актуальной из простейших интеллектуальных игр будет игра, где учитель задает вопрос, а ученик должен ответить «да» или «нет». Причем вопросы могут быть каверзными и от этого игра будет еще интересней.

«Верить - не верить»

- Значительную часть Греции покрывают крутые и обрывистые горы (**да**)
- В Греции много полноводных рек (**нет**)

- Самый могущественный из древнейших греческих городов – Микены – был расположен в Центральной Греции (**нет**)
- Греки верили, что главные боги живут на вершине горы Олимп (**да**)
- Полисы – это небольшие самостоятельные города-государства (**да**)
- Законы Солона не смогли заложить в Афинах основы демократии (**нет**)
- Спарта – это военный лагерь (**да**)
- В Олимпийских играх могли участвовать все желающие (**нет**)
- Гражданами по закону считались коренные афиняне, у которых оба родителя были гражданами (**да**)
- Перикл был знаменитым вождем афинского демоса (**да**)

Другим примером интеллектуальной игры этого типа может являться игра «Эрудит-лото». Это игра-тест. Она представляет собой набор утверждений и заданного количества вариантов ответов к ним. Достоинством таких интеллектуальных игр является высокая роль везения. Это позволяет добиваться успеха даже участникам, которые слабо знают материал и плохо готовы. Учителю они дают возможность варьировать сложность заданий.

«Эрудит – лото»

Рим – это город на

А) равнинах

Б) холмах

В) горах

Г) болотах

Граждане Рима ежегодно сходились на Собрание на

А) Марсово поле

Б) сады Венеры

В) кольцо Сатурна

Г) Плутоново болото

Талантливый карфагенский полководец

А) Гракх

Б) Ганнибал

В) Спартак

Г) Октавий

Установление империи произошло при

А) Октавиан Август

Б) Марк Антоний

В) Юлий Цезарь

Г) сенатор Брут

Самая зловещая фигура среди императоров 1-го века н.э.

А) Нерон

Б) Тацит

В) Сенека

Г) Траян

Куда ведут все дороги

А) Пантеон

Б) Колизей

В) Рим

Г) Форум

Более сложной будет являться интеллектуальная игра, где нужно узнать историческую личность по предложенному описанию или по фактам, которые о ней сообщаются.

«Узнай историческую личность по описанию»

«Учитель предлагает ученикам описание внешности исторической личности или его деятельности. Задача учеников заключается в том, чтобы узнать по описанию историческую личность или же соотнести описание с портретом.

Например, на уроке истории России в 6 классе учащимся предлагается узнать исторического деятеля, о котором идет речь:

«История в лицах»

1. «В год 6370 (862). Изгнали варяг за море и не дали им дани, и начали сами собой владеть. И не было среди них правды, и встал род на род, и была у них усобица и стали воевать сами с собой. И сказали себе: «Поищем себе князя, который владел бы нами и судил по праву». И пошли за море к варягам... И избрались трое братьев со своими родами... и пошли к славянам, и сел старший ... в Новгороде».

(Рюрик)

2. «В походах же не возил за собою ни возов, ни котлов, не варил мяса, но, тонко нарезав конину или зверину, или говядину и зажарив на углях, так ел. Не имел он шатра, но спал, подостлав потник, с

седлом в головах... И посылал в иные земли со словами: «Хочу на вас идти».

(Святослав Игоревич)

3. «В год 6562 (1054). Скончался великий князь... Еще при жизни своей он дал завещание сыновьям своим, сказав им: «Вот я покидаю мир этот, сыны мои, живите в любви, потому, что все вы братья, от одного отца и одной матери... Вот я поручаю заместить меня на столе моем, в Киеве, старшему сыну моему и брату вашему Изяславу, слушайтесь его, как слушались меня, пусть он заменит вам меня. А Святославу даю Чернигов, а Всеволоду Переяславль...» И так разделил он между ними города, запретив им переступить предел братний и сгонять со стола... И так завещал он сыновьям своим жить в любви».

(Ярослав Мудрый)

4. В «Повесть временных лет» было включено поучение князя, адресованное его детям. Иногда его рассматривают как самостоятельное произведение, автор которого широко известен своими военными победами и внутренними мероприятиями: «В дому своем не ленитесь, но за всем смотрите, не полагайтесь на тиуна или на отрока, чтобы не посмеялись гости ваши над домом вашим. На войну выйдя, не ленитесь, не полагайтесь на воевод: ни питью, ни еде не потворствуйте, ни сну, сторожевую охрану сами наряжайте... Оружия с себя снимать не торопитесь, не оглядевшись, из-за лени ведь человек внезапно погибает. Лжи остерегайтесь, и пьянства, и блуда, от того ведь душа погибает и тело. Куда бы вы ни шли походом по своим землям, не давайте отрокам ни своим, ни чужим причинять вреда ни жилищам, ни посевам, чтобы не стали вас проклинять. Куда пойдете и где остановитесь, напоите и

накормите нищего и странника. И более же всего чтите гостя, откуда бы он к вам не пришел, простолюдин ли, или знатный, или посол, если не можете почтить его дарами, - пищей или питьем: ибо они по пути, прославят человека по всем землям, или добром, или злом. Больного проведайте, покойника проводите, ибо все мы смертны... Жену свою любите, но не давайте ей над собой власти. А вот вам и конец всему: страх божий имейте превыше всего».

Кто автор этого поучения?

(Владимир Мономах)»[14]

Вариантами второго вида интеллектуальных игр могут являться следующие игры:

«Бюро находок»

Учащимся показываются предметы, которые в исторической традиции связаны с деятельностью определенной личности или государства. Ученики должны установить, какому деятелю или к какому государству относятся данные предметы.

Например, в 5 классе, на уроках обобщения по теме «Древний Восток» учащимся предлагается соотнести вещи с государством-изобретателем.

Например:

пачку чая, рис, бумагу, шелковый платок учащиеся должны соотнести с Древним Китаем

шахматы – с Древней Индией, пурпурный цвет, финики – с Финикией.

Существует вариант интеллектуальных игр, где нужно что-либо соотнести. Это могут быть высказывания (цитаты) исторических личностей и непосредственно сами эти исторические личности, могут быть события и даты. В данном варианте игры следует соотнести событие и дату.

«История в датах»

- | | |
|---|------------------------|
| А. 1. Объединение Руси под властью князя Олега | 1. 980 г. |
| 2. Вступление на престол Владимира I Святославича | 2. 1054 г. |
| 3. Смерть Ярослава Мудрого | 3. 882 г. |
| Б. 1. Призвание Рюрика на княжение в Новгород | 1. 1072 г. |
| 2. Введение христианства на Руси | 2. 862 г. |
| 3. Составление «Русской Правды» Ярославичей | 3. 988 г. |
| В. 1. Посольство княгини Ольги в Константинополь | 1. 1097 г. |
| 2. Любечский съезд князей | 2. 1223 г. |
| 3. Битва на реке Калке | 3. 957 г. |
| Г. 1. Правление князя Игоря в Киеве | 1. 1113-1125гг. |
| 2. Правление князя Владимира Мономаха в Киеве | 2. 912-945гг. |
| 3. Правления кн. Всеволода Большое гнездо во Владимире | 3. 1176-1212гг. |

Можно использовать вариант интеллектуальной игры, где представлены ряды, в которые вносятся понятия или имена, имеющие, что-то, что их объединяет. Причем, в каждом таком ряду есть понятие, которое к остальным не будет иметь ни какого отношения, то есть, оно будет лишним. Задача учеников его найти и вычеркнуть.

«Вычеркните лишнее»

1. Поляне, кривичи, вятичи, **тимочане**, древляне.
2. **Рюрик**, Олег, Игорь, Святослав, Владимир.
3. Владимир Святой, Ярослав Мудрый, Владимир Мономах, **Андрей Боголюбский**.
4. Холоп, рядович, **тысяцкий**, челядин, закуп.
5. Отрок, **тиун**, мечник, гридник.
6. Перун, Хорс, Дажьбог, Стрибог, Симаргл, Мокошь, **Велес**.
7. Апсида, неф, паперть, **анфилада**, закомары.
8. Успенский собор во Владимире, **церковь Покрова-на-рву в Москве**, Спасо-Преображенский собор в Переславле, церковь Бориса и Глеба в Кидекше.
9. Зернь, скань, перегородчатая эмаль, **мозаика**, чернь, литье.
10. «Память и похвала князя Владимира» Иакова Мниха, «Чтение о житии Бориса и Глеба» Нестора, «Притча о человеческой душе» Кирилла Туровского, «Моление» Данииала Заточника, «**Хождение за три моря**» **Афанасия Никитина**.

Ответы:

1. Перечислены восточнославянские племена, вычеркнуть нужно тимочан – южнославянское племя, обитавшее на Балканском полуострове.
2. Перечислены киевские князья, вычеркнуть нужно Рюрика, который правил в Новгороде.
3. Перечислены киевские князья, вычеркнуть нужно Андрея Боголюбского, который был великим князем владимирским.
4. Перечислены категории зависимого населения Киевской Руси, вычеркнуть нужно тысяцкого, который ведал ополчением и был лично свободным

5. Перечислены категории дружинников, вычеркнуть нужно тиуна, который управлял княжеским хозяйством.
6. Перечислены (в том порядке, как они названы в летописи) языческие божества восточных славян, идолы которых были установлены в Киеве князем Владимиром во время первой религиозной реформы. Не было в этом пантеоне только Велеса.
7. Перечислены части православного храма, нужно вычеркнуть анфиладу, которая существовала в жилых постройках позднего времени.
8. Перечислены храмы домонгольского периода, нужно вычеркнуть храм Покрова-на-рву в Москве, построенный в XVI веке.
9. Перечислены виды ювелирной техники домонгольской Руси, нужно вычеркнуть мозаику, которую использовали для оформления внутренних интерьеров храмов и которая носила монументальный характер.
10. Перечислены произведения домонгольского периода, вычеркнуть нужно «Хождение за три моря» Афанасия Никитина, которое было написано в XV веке.

К этой группе интеллектуальных игр следует так же отнести и игры, в которых ученикам дается текст с ошибками, которые им и нужно найти и исправить:

«Работа над ошибками»

«Найдите и исправьте ошибки.

1. Принятие Русью христианства летописный источник относит к 898 году. В этот год князь Владимир пошел походом на византийский город Константинополь, взял его и заставил византийских императоров отдать их сестру принцессу Ольгу замуж за себя. По

возвращении из похода в Киев князь заставил креститься всех жителей столицы, которые по свидетельствам летописца не хотели этого делать и всячески сопротивлялись. Однако по приказу князя их насильно загоняли в Волхов и крестили.

Ошибки:

Дата крещения – 988 год.

Поход был осуществлен на Корсунь, византийскую колонию в Крыму.

Византийскую принцессу звали Анна.

Летопись сообщает, что киевляне приняли крещение без сопротивления.

Киев стоит на реке Днепр, в котором и было осуществлено крещение.

2. В 907 году князь Владимир Мономах пошел походом на Царьград. Он собрал огромное войско из варягов, около 80000 воинов. Греки, узнав о приближении русского войска, выслали встречные отряды. Тогда князь Владимир приказал поставить корабли на колеса, и они по суше, благодаря попутному ветру, добрались до стен византийской столицы. Испуганные греки запросили мира, в итоге был составлен договор. По этому договору Русь платила Византии огромную дань и теряла привилегии в торговле. Князь же прибил свой щит на ворота Царьграда.

Ошибки:

Походом в 907 году на Константинополь ходил князь Олег.

Войско состояло не только из варягов, но и из древнерусских и финно-угорских племен.

Греки не выслали на встречу войска, а перекрыли бухту, что заставило князя Олега применить столь хитрый маневр. По договору

огромную дань выплачивала Руси Византия. Русь также получала льготы в торговле с Византией.»¹⁴

Третью группу представляют интеллектуальные игры, в которых участникам предлагается за определенное время ответить на тот или иной вопрос. К этому виду интеллектуальных игр можно отнести игры «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Поле чудес», «Брейн – ринг»

«Своя игра»

Тема «Древняя Греция»

Участники: ученики 5 классов

Оборудование: схема для проведения игры

Города	10	20	30	40	50
Имена	10	20	30	40	50
Город богини Афины	10	20	30	40	50
Сражения	10	20	30	40	50
Мифы	10	20	30	40	50
Разное	10	20	30	40	50

Вопросы для игры

«Города»

10 баллов

¹⁴ Федорчук И.А. История. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль.: «Академия развития», «Академия К». 1998.с. 47.

Самый могущественный из древнейших греческих городов, расположенный в Южной Греции (*Микены*)

20 баллов

Главный город Аттики (*Афины*)

30 баллов

В какой город все спешили, когда слышали: «Священный мир объявлен, дороги безопасны! Да победят сильнейшие!» (*Олимпия*)

40 баллов

О войне против этого города сложено очень много мифов (*Троя*)

50 баллов

Крупнейший культурный и торговый центр всего Восточного Средиземноморья (*Александрия*)

Имена

10 баллов

Архонт, записавший древние обычаи, ставшие законами (Драконт)

20 баллов

Архонт, законы которого заложили основы демократии (Солон)

30 баллов

«Царь царей. Владыка всех людей от восхода до заката.» (Дарий)

40 баллов

Знаменитый вождь афинского демоса (Перикл)

50 баллов

Тот, кто предвидел повторное вторжение персов в Элладу. Благодаря ему 30 государств создали союз. Чтобы вместе обороняться от персов.
(Фемистокл)

Город богини Афины

10 баллов

Там где дымили печи для обжига посуды (Керамик)

20 баллов

Главная площадь Афин (Агора)

30 баллов

Холм, который виден отовсюду в Афинах (Акрополь)

40 баллов

Храм богини Афины (Парфенон)

50 баллов

Полуоткрытое помещение, крышу которого поддерживают колонны
(Портик)

Сражения

10 баллов

Сражение, в котором принимали участие 300 спартанцев (Бой в Фермопильском ущелье)

20 баллов

Битва, после которой персы перестали считаться непобедимыми
(Марафонская битва)

30 баллов

Решающее сражение в ходе греко-персидских войн (Саламинское сражение)

40 баллов

Знаменитая в истории Греции битва, произошедшая в 338 году до н.э. (Битва при Херонеи)

50 баллов

Битва, ставшая гибелью Персидского царства (Битва при Гавгамелах)

Мифы

10 баллов

Чудовище, имевшее туловище человека и голову быка (Минотавр)

20 баллов

Старшая богиня (Гера)

30 баллов

Богиня красоты и любви (Афродита)

40 баллов

Сын Зевса (Геракл)

50 баллов

Герой мифов о Троянской войне (Ахиллес)

Разное

10 баллов

Полис в Греции, который считали военным лагерем (Спарта)

20 баллов

«Сопровождающий ребенка» (Педагог)

30 баллов

Круглая площадка, на которой выступали актеры и хор (Архестра)

40 баллов

Совет знати. Заседавший на холме, посвященном богу войны Аресу (Ареопаг)

50 баллов

Праздник, объединявший всех эллинов (Олимпийские игры)

«Счастливый случай»

Класс делится на несколько команд (например, по количеству рядов). Каждой команде предлагается ответить на вопросы блиц-турнира, посвященного теме главы. Время блиц-турнира 45 секунд. Из предложенных ведущим секторов, имеющих определенное название и содержащих свой перечень вопросов, команда выбирает любой. В случае затруднения команда может сэкономить время, переходя к следующему вопросу в секторе по сигналу «Дальше!». Выполнение заданий сектора в срок дает возможность команде открыть новый сектор.

Вопросы к игре

Сектор «Образование в эпоху Средневековья»:

1. Где можно было получить образование в то время
2. Что изучали в школах того времени
3. Какая из школ считалась лучшей
4. Как называлось сообщество преподавателей и студентов, организованное с целью получения и распространения знаний
5. Назовите первые университеты
6. Как назывался глава университета

7. Назовите ступени образования
8. Как называли студентов
9. Где присваивали ученые степени преподавателям
10. Какому из предметов уделялось повышенное внимание
11. Как называли главу факультета

Сектор «Философия»

1. Кто пытался соединить веру и разум
2. Кто был основателем рационализма
3. Что стало вершиной средневековой философии
4. Что такое схоластика
5. Каким словом можно назвать способность правильно, последовательно мыслить
6. Кому удалось примирить веру и знание
7. Учение какого греческого философа-язычника было признано церковью
8. Назовите имя англичанина-вольнодумца, ставившего наблюдение и опыт выше откровений веры
9. Какие науки развивались в эпоху Средневековья
10. Кто был аппонентом Абельяра

Сектор «Архитектура»

1. Назовите стиль, преобладавший в архитектуре в XI-XII вв.
2. Как называлось помещение, расположенное под полом в восточной части храма, за трансептом
3. Как называлась часть помещения храма, отделенная мощными столбами от остальной площади храма
4. Как назывался первоначально тип христианского храма
5. Какой тип храма пришел на место базилики
6. Какой архитектурный стиль появился во Франции в XII в.

7. Как назывался орнамент или сюжетное изображение из кусочков цветного стекла
8. Как называли мастеров по камню

Турнир знатоков истории Древнего мира.

Педагогические цели	Способствовать закреплению знаний по истории Древнего мира.; создать условия для вовлечения учащихся в творческую деятельность и проявления интеллектуального потенциала;
Тип и вид урока	Закрепления полученных знаний / интеллектуальная викторина
Планируемые результаты (предметные)	Овладение целостными представлениями о истории Древнего мира; способность применять понятийный аппарат исторического знания и приемы исторического анализа для раскрытия сущности и значения событий и явлений.
Личностные результаты	Осмысление социально-нравственного опыта предшествующих поколений; формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой деятельности.
Метапредметные результаты	Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, готовность к сотрудничеству с соучениками, к коллективной работе.

Образовательные ресурсы	Плакаты, рисунки, кроссворды, конверты с заданиями
--------------------------------	--

Подготовка:

1. Учащиеся делятся на две команды. Готовят себе название, девиз.
2. Творческое (домашнее) задание (выпуск исторического тематического журнала, стенгазет, кроссвордов).

Оформление:

Плакаты: «История - учительница жизни»

«Изучая предков - познаем себя»

Рисунки, кроссворды.

Программа:

1. Приветствие команд.
2. Конкурс – разминка «Дальше-дальше».
3. Конкурс «Историческая география».
4. Конкурс «Понятийный».
5. Презентация (представление) своих журналов (стенгазет).
6. Подведение итогов.

Ход игры-турнира:

1. Выходят участники турнира. Их представляет учитель. Команды выступают с приветствиями. Жюри выставляет оценки.
2. «Дальше-дальше».

Вопросы первой команде:

1. Исследование, рассказ о событии (*История*)
2. Вера в духов и богов (*Религия*)
3. Огромный слон с длинной желтовато-бурой шерстью и сильно изогнутыми бивнями (*Мамонт*)
4. Самые опытные и мудрые старики, знавшие повадки животных и свойства растений, древние предания и правила поведения (*Старейшины*)
5. Человек, который занимается изготовлением сосудов, орудий труда, тканей или других изделий (*Ремесленник*)

Вопросы второй команде:

1. Воссоздание облика человека, его жилища, орудий труда или иных предметов по сохранившимся остаткам и описаниям (*Реконструкция*)
2. Несколько родов, общин, живущих в одной местности (*Племя*)
3. Орудие труда первых земледельцев (*Мотыга*)
4. Глава племени, избираемый для ведения военных действий (*Вождь*)
5. Ученые, которые проводят раскопки (*Археологи*)

3.«Историческая география»

Учащиеся должны показать знания и умения работы с картой.

На контурной карте выделить область проживания древнейших людей.

4.«Понятийный»

Каждой команде дается конверт, в который вложены буквы. Из этих букв нужно сложить слово и объяснить его значение.

Первой команде (*Собирательство*)

Второй команде (*Скотоводство*)

5. Презентация своих журналов

Стараются убедить, что их журнал самый интересный.

6. Подведение итогов

Жюри объявляет итоги игры, награждает победителей.

7. Самооценка участников игры.

«Корзина настроений». Каждый участник выбирает цветной круглый жетон, соответствующий его настроению и самооценке и прикрепляет к корзине своей команды. Корзины нарисованы на ватманах бумаги и прикреплены к доске.

Оранжевый жетон – «Я хорошо работал, помог своей команде».

Зелёный жетон – «Мне было интересно, но знаний не хватило».

Синий жетон – «Я был пассивен. Мне не интересно».

Заключительное слово учителя.

2.3. Интеллектуальные игры для учащихся 7 – 8-х классов.

Для этих учащихся интересны будут игры, где нужно не просто выполнить какой-либо тест или соотнести что-либо, им будут интересны игры более логические. Примером такой игры может явиться игра, где учащимся выдается текст, часть которого отсутствует и от них требуется более точно его восстановить.

«Реставрация»

Ребята, представьте, что к вам в руки попал старинный документ, но он такой старый, что часть его повреждена и его невозможно прочитать. Наша с вами задача попытаться его восстановить.

«Из выступления Николая I на заседании Го__го совета 30 марта 1842 г.

Нет сомнения, что _____ в нынешнем его у нас положении есть зло для всех ощутительное и очевидное; но прикоснуться к нему _____ . Император _____ , в намерениях коего в начале его царствования было даровать _____ , в последствии сам отклонился от сей мысли как еще совершенно преждевременной и невозможной в исполнении. В настоящую эпоху всякий помысел о сем _____ . _____ бунт доказал, до _____ .»

Другим вариантом такой игры может служить игра, где ученикам дается зашифрованный текст и им нужно из этой шифровки составить полный, осмысленный текст.

«Зашифрованный текст»

Ребята, представьте, что вы сейчас находитесь на экзамене, а вопрос, который вам попался, вы не знаете, но вам дали шпаргалка. Вся беда в том, что она зашифрована и ее нужно расшифровать.

Русско – турецкая война 1828 – 1829 гг.

1828 г. Р. – Т. Балканы и Кавказ. Заняты А. и С. => 1829 г. И.И. Дибич > Константинополь = Адрианопольский м. д. Р.: устье Дуная и в. п. Чер. м.

Учащиеся могут ее расшифровать следующим образом:

«В 1828 году Россия объявила войну Турции. Военные действия проходили на Балканах и Кавказе. Были заняты крепости Анапа и Сухуми. Генерал И.И. Дибич разгромил турецкие войска и пошел на

Константинополь. В итоге был подписан Адрианопольский мирный договор, по которому к России отошли устье Дуная и восточное побережье Черного моря.»

«Снежный ком»

Учащиеся, которые участвуют в игре выходят к доске, если кто-то из них ошибется при ответе или же вообще его не даст, то он должен будет покинуть игру. Учитель называет тему, а учащиеся по очереди должны называть то, с чем она у него ассоциируется. Это должна быть историческая личность, понятие или название чего-либо. Причем каждый учащийся должен повторить то, что уже называли до него и добавить что-то свое.

Тема «Смута»

Дети могут назвать следующие имена и понятия:

Лжедмитрий I, Филарет Романов, Мария Мнишек, боярский заговор, Василий Шуйский, Иван Болотников, Тула, Лжедмитрий II, Тушино.

После этого происходит беседа, в которой все вместе должны определить взаимосвязь всех названных слов.

«Живая картина»

Смысл этой игры заключается в том, что ученикам нужно изобразить какое-либо историческое событие или известную историческую картину, которое относится к изучаемой теме:

Военный совет в Филях (если проходят тему «Отечественная война 1812 г.»)

Восстание декабристов, продажа крепостных

«Бурлаки на Волге», «Боярыня Морозова», «Утро стрелецкой казни».

Так же сам учитель при объяснении нового материала может рисовать такую «живую картину» из учащихся класса. Например, при прохождении темы «Либеральные реформы 60 – 70-х гг. XIX в.», раскрывая суть судебной реформы, учитель «рисует картину» окружного суда:

Один ученик назначается судьей, другой назначается прокурором, третий назначается адвокатом, четвертый подсудимым, пятый назначается секретарем, шестой – подсудимым, а остальные присяжными заседателями.

Для учеников этого возраста можно применить игру, где нужно узнать исторического деятеля, но провести ее можно в следующей форме:

Игра «Кто –Я».

К доске приглашается ученик. Ему на спину вешается табличка с именем исторического деятеля. Каждый ученик в классе знает чье имя написано на табличке. Дети стараются точнее рассказать ведущему о том, каков он, не называя его имени. Задача ученика, стоящего у доски, узнать кто он.

В другом варианте ученик, стоящий у доски, должен сам задавать наводящие вопросы для того, чтобы как можно больше узнать о том человеке имя которого ему загадали. В итоге он должен назвать его имя.

Выводы по второй главе

1. Игровые формы занятий обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результаты учебного труда.

2. Интеллектуальные игры объединяют в себе черты и игровой и учебной деятельности. Они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (систематизации, классификации, анализа,)

Заключение

На основе анализа психолого-педагогической литературы была раскрыта сущность, структура, функции и классификация интеллектуальной игры и её особенности в познавательной деятельности учащихся. Анализ изученного материала позволяет сделать вывод о том, что практически любой учитель истории и обществознания, применяет и должен применять в системе в своей деятельности нетрадиционные формы обучения школьников.

Это связано со становлением нового стиля педагогического мышления учителя, ориентирующегося на интенсивное и эффективное решение образовательно-воспитательных задач в рамках скромного количества предметных часов, на признание факта усиления самостоятельной творческо-поисковой деятельности школьников, на модернизацию активных форм обучения.

Арсенал форм уроков современного учителя не просто обновляется под влиянием усиливающейся роли личности учащегося в обучении и трансформируется в сторону необычных игровых форм преподнесения материала. Перед учителем сегодня стоят актуальные проблемы современной цивилизации, и их решение носит первоочередную задачу общества. Поэтому выбор пути развития в современный период, прогнозирование событий и явлений, нравственно-этические оценки личностей и хода событий очень важны для обсуждения и выработки собственной оценки учащихся. Дискуссионность этих вопросов на уроке невозможно без приобретения опыта ведения диалога, спора и приобщения к творческой деятельности. Умелое общение становится важнейшим фактором в нашей непростой жизни и залогом успеха подрастающего поколения в их последующей деятельности. Коммуникативный диалог и способность к моделированию - это важные умения человека будущего. На уроке необходимо применять различные виды игровых форм обучения,

способствующих формированию особого мира практической деятельности ребёнка и самовоспитанию. Используя различные виды игр, учитель имеет огромный арсенал способов организации учебной и познавательной деятельности учащихся. Каждая из них направлена на развитие интеллекта детей и повышение их способностей.

Через игру и в игре постепенно готовится сознание ребенка к предстоящим изменениям условий жизни, отношений со сверстниками и взрослыми, а так же формируются качества личности, необходимые школьнику. Плюс ко всему, в игре формируются такие качества, как самостоятельность, инициативность, организованность и развиваются творческие способности, умение работать коллективно. Игра вызывает у школьника живой интерес к предмету, позволяет развивать индивидуальные способности каждого ученика, воспитывает познавательную активность. Тем самым способствует повышению уровня успеваемости и развития познавательных процессов школьников.

В связи с этим учителю необходимо:

1. Выявить уровень развития мыслительных способностей учащихся.
2. Разработать систему уроков с использованием игровых моментов, приёмов и форм и стараться использовать их на каждом уроке, чтобы постоянно поддерживать интерес к предмету изучения и способствовать развитию личности ребенка.
3. Выявлять ошибки учащихся, корректировать, и вносить необходимые изменения в учебный процесс, осуществляемый на основе игровых приемов.

Библиографический список

Источники:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего (полного) общего образования от 17 декабря 2010г. № 1897
2. Учебно - методический комплекс по Отечественной истории (далее УМК); 65 с.

Литература:

1. Асмолов А.Г., Бурменская Г.В., Володарская И.А., Карабанова О.А., Салмина Н.Г, С. В. Молчанов С.В. Формирование универсальных учебных действий в Ф79 основной школе: от действия к мысли. Система заданий: пособие для учителя / [А. Г. Асмолов, Г. В. Бурменская, И. А. Володарская и др.]; под ред. А. Г. Асмолова. — М.: Просвещение, 2010. — 159 с.
2. Борзова Л.П. Игры на уроке истории: Методическое пособие для учителя. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. – 160с.
3. Ведюшкин В.А. Методические рекомендации к учебнику «история Средних веков»:6 кл.: Кн. Для учителя / В.А.Ведюшкин. – М.: Просвещение, 2001. – 159с.
4. Возрастная и педагогическая психология: Хрестоматия: Учеб. пособие для студ. Высш. Пед. Заведений / Сост. И.В. Дубровина, А.М. Прихожан, В.В. Зацепин. – М.: Издательский центр «Академия», 2003. – 368 с.
5. Данилов А.А. История России: Конец XVI – XVII век: Учеб. для 7 кл. общеобразоват. Учреждений / А.А. Данилов, Л.Г. Косулина. – М.: Просвещение, 2004. - 240 с.

6. Данилов А.А. История России, XIX век. 8 класс: учеб. для общеобразоват. Учреждений / А.А. Данилов, Л.Г. Косулина. – М.: Просвещение, 2012. - 287 с.
7. Зубанова С.Г. Интеллектуальные игры для школьников. История / С.Г. Зубанова. – Ростов н/Д: Феникс, 2016. 220 с.
8. Жарков Г. В. Развитие личности молодого человека средствами интеллектуальных и творческих игр. – Владимир. 2000. – 153с.
9. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: Пособие для преподавателей / А.К. Колеченко. – СПб.: КАРО, 2005. – 368 с.
- 10.Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. – 256с.
- 11.Кулагина Г.А. Сто игр по истории: пособие для учителя. – М.: Просвещение. 1983. – 240 с.
12. Макаренко А.С. Игра. Соч. / А.С. Макаренко. М., 1957. С. 97.
- 13.Федорчук И.А. Интеллектуальные игры для школьников / Художники Н.В. Кирильчева, В.Н. Куров. – Ярославль: «Академия развития», «Академия К», 1998. – 176 с.
- 14.Шаповаленко И.В. Возрастная психология / И.В. Шаповаленко. – М.: Гардарики, 2005. – 349 с.