*Повторительно-обобщающий урок по разделу:*

***«История России с древнейших времен до XVI века»***

 *(сценарий мероприятия)*

**Аннотация.** Сценарий проведения внеклассного мероприятия, подводящего итоги изучения курса «История России с древнейших времен до XVI века». Представляет собой последовательное описание разнообразных интерактивных конкурсных мероприятий, позволяющих оценить результативность освоения школьниками ключевых и предметных компетенций.

**Авторы:** Драхлер Александр Борисович, учитель истории и обществознания ГБОУ «Школа №293 имени А.Т.Твардовского г.Москвы», Драхлер Наталья Владимировна, учитель истории и обществознания ГБОУ «Школа №97 г.Москвы»

**Предмет**: история

**Класс:** 6

**Линия УМК И. Л. Андреева, О. В. Волобуева. История (6-10)**

**Продолжительность:** 45 – 90 минут (Если игра проводится в выходной день и предполагает предварительную подготовку представления команд, то продолжительность игры может составить до 120 минут)

**ТИП мероприятия:** Внеклассное или урочное мероприятие по закреплению знаний и умений учащихся.

**Используемые технологии:** игровая; информационно-коммуникативная; обучение в сотрудничестве; здоровьесберегающие технологии; технология развития критического мышления.

**Формы организации учебной деятельности**: индивидуальная, групповая.

**Участники игры:**

* *Команды учащихся.*
* *Совет консультантов (болельщики)*
* *Жюри (родители, учащиеся старших классов, педагоги)*
* *Ведущий – учитель.*

**Оборудование и материалы:**

1. Микрофон для ведущего
2. Проектор и мультимедийная доска (экран), на которой демонстрируются слайды с вопросами и правильными ответами для быстрой проверки;
3. Презентация «Своя игра»»
4. Для жюри – бланки для вписывания баллов каждой команды
5. Для ведущего – секундомер (можно песочные часы) для контроля за временем, отпущенным на обдумывание ответа на вопрос.
6. Таблички для команд (можно использовать те, с которыми классы выходят на линейку 1-го сентября)
7. Раздаточный материал для команд (распечатки кроссвордов, чистые листы бумаги А4)
8. Также ученики могут пользоваться любыми учебниками, справочниками, атласами и книгами, которые принесли с собой.

**ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ**:

***Образовательная****:* Систематизировать, обобщить и закрепить знания учащихся по разделу «История России с древнейших времен до конца XVI века»; способствовать расширению исторической эрудиции и интереса к предмету;

***Развивающая***: Продолжить формирование умения оперировать историческими знаниями, развития логического мышления, коммуникативного умения при работе в группе или команде. Совершенствовать навыки анализа исторических документов, умения аргументировано доказывать или опровергать.

***Воспитательная***: Продолжить формирование уважительного отношения к культурному наследию прошлого; укреплять дружбу и взаимопомощь обучающихся на основе общего дела и сопереживания за свою команду.

**Предварительное примечание**: Игра проводится после изучения раздела «История России с древнейших времен до конца XVI века», подготовка начинается за 2 недели: учитель обозначает темы, по которым будут предложены вопросы, предлагает список литературы и интернет-ресурсы.

Возможны два варианта организации команд: «предварительный» (за 2 недели) и «ситуативный» непосредственно перед началом игры (в результате жеребьевки).

Каждый из вариантов формирования имеет свои достоинства и недостатки. «Предварительный» позволяет больше поработать над сплочением классного коллектива (если команды формируются на базе классов), но предполагает значительную подготовительную работу учителя истории или классных руководителей. «Ситуативный» дает больше возможностей для развития коммуникативных компетенций и экономит время педагога до игры, но, как показывает опыт, готовятся к такой игре ребята хуже.

«Предварительное» формирование команд подразумевает наличие болельщиков с соответствующим конкурсом, а «ситуативный» вариант: распределение всех детей по командам.

Оптимальным представляется проведение игры для 4-5 команд, каждая из которых состоит из 6-8 учащихся. Но у авторов есть опыт проведения мероприятия для 8 команд (от каждого класса образовательного комплекса) в составе 11-12 человек.

Сценарий представлен в расширенном варианте: учитель, исходя из лимита времени, самостоятельно может выбрать оптимальную конфигурацию мероприятия.

Жюри может быть сформировано из родителей от каждого класса (особенно, если реализован «предварительный» вариант. старшеклассников или учителей.

Хорошо, если объявление результатов по каждому конкурсу и промежуточных итогов происходит после каждого конкурса. При этом предлагается объявлять не сумму оценок членов жюри, а среднеарифметическую оценку.

Каждый конкурс целесообразнее начинать с новой команды (например, меняя «стартовую» команду по часовой стрелке).

 ***ХОД МЕРОПРИЯТИЯ.***

**I. Организационный этап**.

Ведущий проводит перекличку команд. Объявляет состав жюри и помощников. Объясняет ход мероприятия, знакомит с правилами игры. Обращает внимание на правила поведения. Команды получают План проведения мероприятия (Приложение №2).

Главная задача этапа: организация внимания.

**1. *Представление команд.*** (10 минут)

А) «Предварительное» формирование.

Каждая команда представляет свое название, девиз, эмблему, своего капитана. Также может быть представлена афиша мероприятия. (Афиши могут быть размещены в школе до мероприятия, а во время игры сданы для оценки жюри).

*Конкурс оценивается по 10 - балльной шкале.*

Б) «Ситуативное» формирование.

Командам нужно дать 5 минут для выбора названия и девиза.

*Конкурс оценивается по 5- балльной шкале.*

Важно обратить внимание жюри и команд на соответствие приветствия тематике игры.

***Выдача кроссвордов (нестандартных заданий)***

Команды получают лист с кроссвордами (См. В.А.Клоков, Е.В.Симонова «Рабочая тетрадь к учебнику И.Л.Андреева, И.Н.Федорова «История России») или нестандартными заданиями (См.Е.В.Саплина, С.А.Агафонов «Тематические контрольные работы»).

Кроссворды (задания) должны быть по разным темам. Специального времени для их решения не выделено. Ребята выполняют их параллельно с другими заданиями, выделяя на это часть команды.

1. ***Конкурс - разминка «Живая буква»*** (15 минут)

Командам нужно составить как можно больше слов (связанных с тематикой игры), в которых бы были использованы первые буквы имен ребят. Можно каждой команде выдать лист со «звездочкой».

Пример. В команде есть Кирилл, Яна, Никита, Зина. Можно составить слово «Князь» (мягкий знак = «звездочка»).

Время на подготовку – 5 минут. Затем жюри сдается лист, в верхней части которого – список команды, а ниже – составленные слова.

Команды по очереди выходят на сцену и составляют свои слова, держа перед собой лист А4 с первой буквой своего имени.

*Конкурс оценивает жюри (по 2 балла за каждое слово).*

1. ***«Своя игра»*** *(1-й этап)* (15 минут)

Команды по очереди выбирают категорию и номер задания. И этой же команде представляется право первого ответа. Если команда ответила неправильно, то правом ответа могут воспользоваться другие команды. Слово представляется команде, которая первой подняла табличку. Если установить приоритет невозможно, то команды могут записать ответы на листе и передать их жюри.

*Конкурс оценивает жюри (баллы, указанные в качестве цены вопроса, делятся на 10).*

Желательно пройти два круга вопросов.

Если команда выбирает уже озвученный ранее вопрос, происходит «переход хода». Перед игрой команды могут получить таблицу с игровым полем «своей игры», чтобы таких накладок не было.

1. ***«Знаете ли вы имена, термины, историко-географические объекты по изученному периоду?»*** *(«исторический пинг-понг») 10 минут.*

На сцену выходят по три ученика из каждой команды. Задача: в порядке очереди назвать имя, термин или историко-географический объект, связанный с изучаемым периодом. Если делается ошибка или ничего не называется, представитель команды садится на свое место, а право ответа переходит к другой команде. Игра продолжается до последнего игрока (или, по решению ведущего, может быть закончена раньше).

*Конкурс оценивает жюри (1 балл за каждое правильно названное* имя, термин или историко-географический объект*).*

***Команды (по жребию) выбирают репродукции картин для конкурса «Музей»*** (Может быть предложена как сама репродукция, так и названа страница в учебнике И.Л.Андреева, И.Н.Федорова «История России», где такая репродукция размещена. Например, «Заморские гости. Художник Н.Рерих», с.73 или «После побоища Игоря Святославовича с половцами. Художник В.М.Васнецов», с.96). Задача: подготовить экскурсию по сюжету картины.

Время на подготовку: пока идет следующий конкурс.

1. ***Конкурс «Русские богатыри»*** *(«армрестлинг») 10 минут.*

Приглашается по одному богатырю от каждой команды. В ходе турнира каждый «сражается» с каждым. (Лучше, если это проходит последовательно, а не одновременно).

*Конкурс оценивает жюри (2 балла за победу в каждой схватке, 1 балл за ничью, 0 – за поражение).*

1. ***Конкурс «Музей»*** *(«рассказ по картине») 15 минут.*

Изображение выводится на большой экран. Представитель команды (возможно выступление в паре) проводит экскурсию по сюжету картины.

*Конкурс оценивает жюри (Оценивается связность рассказа, историческая точность. Максимум - 5 баллов).*

1. ***Конкурс «Интерактивный модуль»*** *- 15 минут.*

Могут быть использованы интерактивные модули, размещенные на сайтах <http://store.temocenter.ru/> и <http://fcior.edu.ru/> . Если ученики работают в сервисе <https://learningapps.org/> (или подобных), то для решения могут быть предложены модули, которые сделали сами ученики (для других команд).

Целесообразнее всего, если задания будут связаны с выявлением картографических навыков учащихся.

*Конкурс оценивает жюри (Максимум - 5 баллов).*

1. ***Конкурс «Домашнее задание»*** *- (при проведении игры с предварительным формированием команд) 15 минут.*

Команды могут представить

А) Сценку по тематике игры (возможно, со специально сделанными ошибками). Минус варианта в возможном затягивании времени.

Б) «Что было и что стало». Представление объекта, который своими «корнями» уходит в старину. Изменена «внешность», но не изменена суть

В) История вокруг нас. Что вокруг нас напоминает об истории России в «стародавние времена»

*Конкурс оценивает жюри (Максимум – 10-15 баллов).*

***Команды сдают выполненные кроссворды***

1. ***«Своя игра»*** *(2-й этап)* (15 минут)

Команды по очереди выбирают категорию и номер задания. И этой же команде представляется право первого ответа. Если команда ответила неправильно, то правом ответа могут воспользоваться другие команды. Слово представляется команде, которая первой подняла табличку. Если установить приоритет невозможно, то команды могут записать ответы на листе и передать их жюри.

*Конкурс оценивает жюри (баллы, указанные в качестве цены вопроса, делятся на 10).*

Желательно пройти два круга вопросов.

Если команда выбирает уже озвученный ранее вопрос, происходит «переход хода». Перед игрой команды могут получить таблицу с игровым полем «своей игры», чтобы таких накладок не было.

Подведение окончательных итогов игры. Награждение победителей. Вручение памятных сувениров (это могут быть, например, карманные календари с символикой игры).

Замечательно, если ученики старших классов подготовят медали и сделают к ним индивидуальные подписи.