

Работа с иллюстративным материалом при подготовке к ВПР

Работа с иллюстративным материалом всегда вызывает особые затруднения. При выполнении задания № 1 обучающийся должен соотнести изображения памятников культуры с теми странами, где эти памятники были созданы. Задание считается выполненным верно, если правильно указана последовательность цифр.

При подготовке к ВПР я предлагаю использовать настольную игру – историческое лото «Древний мир» для учащихся 5-х классов, которая дает возможность не только проверить усвоение изученного материала и контроль знаний, но и развивает внимание и память детей, образное ассоциативное мышление, вызывает активный интерес к изучению предмета.

Интеллектуальная игра – историческое лото «Древний мир» предназначен для учащихся 5-х классов, обучающихся по учебникам А.А.Вигасина, Г.И.Годер, И.С.Свенцицкой, издательства «Просвещение».

Карта – планшет имеет 9-12 полей с вопросами по определённой тематике.

Цель игры для учащихся – закрыть карточками игровое поле лото.

Те, кому не удалось пополнить свои карты лото, имеют пробелы в знаниях или были невнимательны при игре.

Цели игры:

1. Образовательная: обобщение и систематизация знаний учащихся по истории Древнего мира, запоминание терминов, понятий, исторических личностей, персоналий, мифических героев, культуру древности, углубить и закрепить знания по истории, способствовать формированию ключевых компетенций.

2. Развивающая: стимулировать интерес к предмету «История», стремление к получению новых знаний, развивать навыки работы в паре, способствовать развитию понятийного аппарата и монологической речи.

3. Воспитательная: обеспечить условия для воспитания положительного интереса к изучаемому предмету «История», воспитывать уверенность в собственных силах, чувства сопереживания, и способствовать формированию здорового соперничества.

Планируемые результаты:

I. Предметные: формирование способности применять понятийный аппарат исторического знания и приемы исторического анализа для раскрытия сущности и значения событий и явлений прошлого;

II. Личностные: осмысление социально-нравственного опыта предшествующих поколений;

III. Метапредметные: умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации; умение устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.

Форма проведения: интеллектуальная игра.

Целевая аудитория: учащиеся 5-го класса, для повторения можно в 6-х классах провести игру, в начале учебного года.

Оборудование: настольные карты – планшеты с вопросами по количеству учащихся; карточки с иллюстрациями по темам.

Методы: словесный, наглядный, практический.

Порядок игры:

1. В начале урока раздаются карты – планшеты с вопросами, поясняется техническое задание.

Техническое задание:

- Внимательно изучите карту – планшет с вопросами по теме «Древний Египет»;
 - Рассмотрите карточки с иллюстрациями;
 - Закройте вопросные поля карты соответствующими иллюстрационными карточками-ответами.
 - Подготовьте аргументы в защиту своего ответа.
2. Пока раздаются карточки с иллюстрациями, дети должны изучить содержание карты, чтобы определиться с ответами.

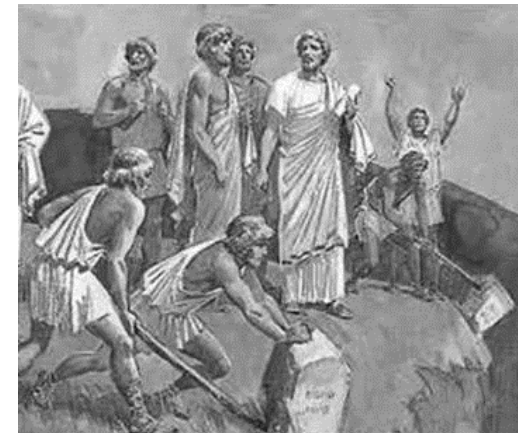
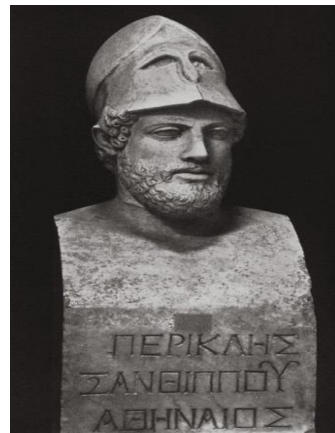
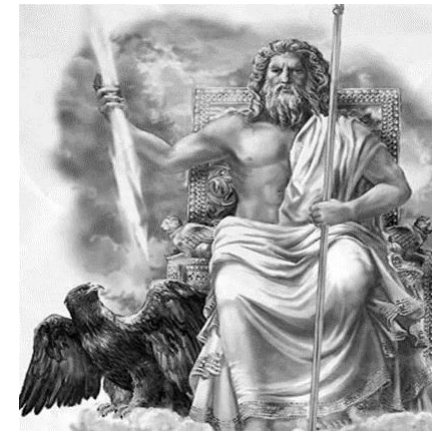
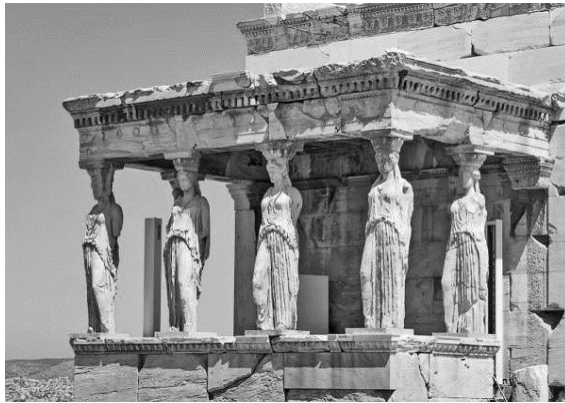
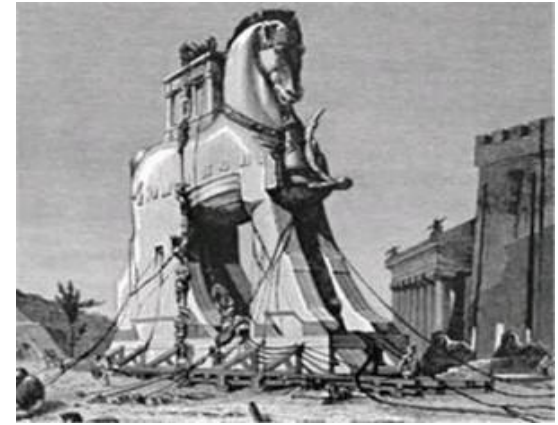
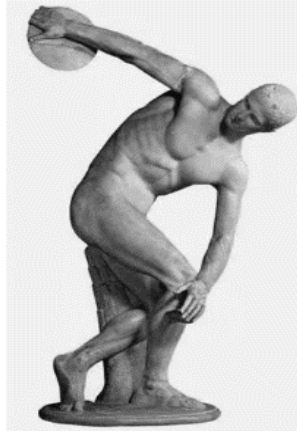
Если классе много учеников, то можно раздать карты - планшеты на парту, значит будет парная работа. При индивидуальной работе обучающийся может выполнять несколько карт – планшетов по разным темам.

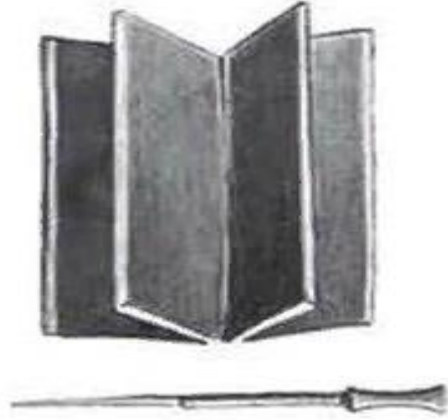
3. Ведущий (учитель и ученик(ца) медленно читает вопрос.
4. Учащиеся находят соответствующую карточку с иллюстрацией и закрывают поле карты-планшета.
5. Первому, закрывшему данное поле, предлагается аргументировать свой ответ (за верную аргументацию учащийся получает золотую (цветную) фишку).
6. Если дан неправильный ответ, передается черная фишка, тем самым предупреждаются от угадывания ответов, и выявляется слабое место в знаниях.
7. В конце игры подсчитываются дополнительные золотые и черные фишки, уточняется, что знают (не знают) ученики и выставляются оценки.

Приложение 1. Древняя Греция

<p>КАРИАТИДЫ ХРАМА ЭРЕХТЕЙОН</p>	<p>СТАТУЯ МИРОНА. ДИСКОБОЛ</p>	<p>В ДРЕВНЕГРЕЧЕСКОЙ МИФОЛОГИИ ПОСТРОЙКА, С КОТОРОГО СВЯЗАН ОДИН ИЗ ФИНАЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ ТРОЯНСКОЙ ВОЙНЫ</p>
<p>ДРЕВНЕГРЕЧЕСКИЙ ХРАМ, РАСПОЛОЖЕННЫЙ НА АФИНСКОМ АКРОПОЛЕ</p>	<p>ГОНЧАРНОЕ ИЗДЕЛИЕ МАСТЕРСКОЙ КЕРАМИКИ</p>	<p>ДРЕВНЕГРЕЧЕСКОЙ МИФОЛОГИИ БОГ НЕБА, ГРОМА И МОЛНИЙ, ВЕДАЮЩИЙ ВСЕМ МИРОМ</p>

ЛЬВИНЫЕ ВОРОТА МИКЕНЫ	АФИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ДЕЯТЕЛЬ, ОДИН ИЗ «ОТЦОВ- ОСНОВАТЕЛЕЙ» АФИНСКОЙ ДЕМОКРАТИИ	ОТМЕНА ДОЛГОВОГО РАБСТВА
СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАКЛАДКИ С ВЫРЕЗОМ ДЛЯ ГЛАЗ, НАДЕВАЕМЫЕ НА ЛИЦА АКТЁРОВ	ЦЕРА И СТИЛЬ	СЫН АФИНСКОГО ЦАРЯ ЭГЕЯ

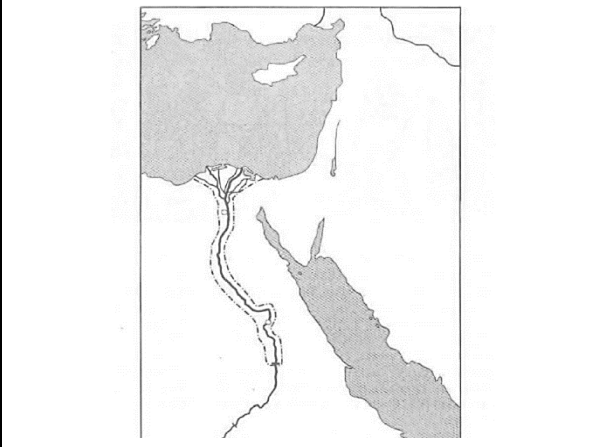
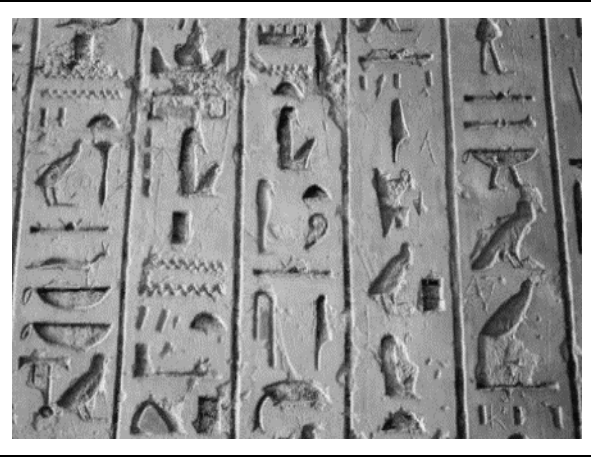
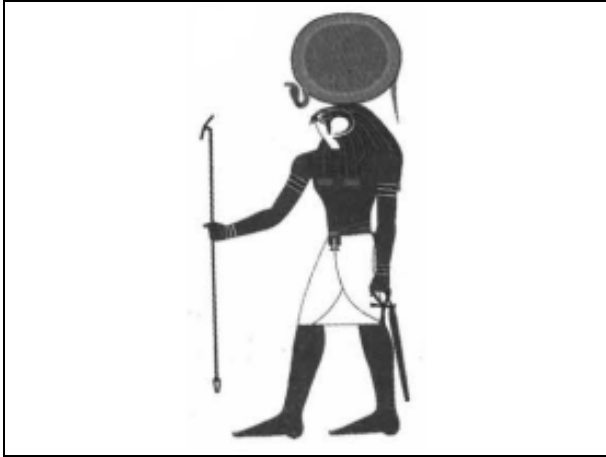


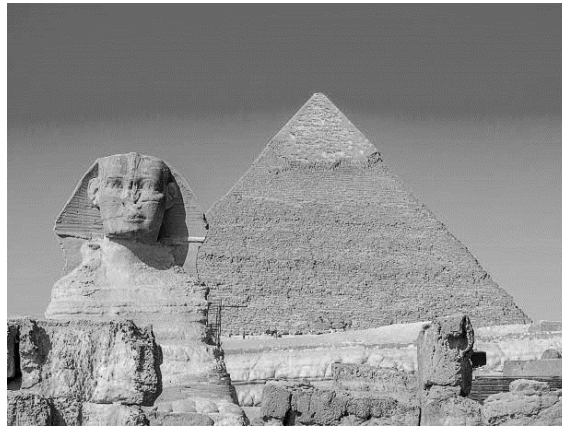
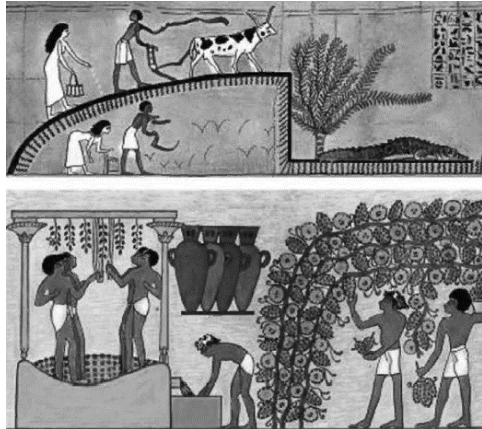


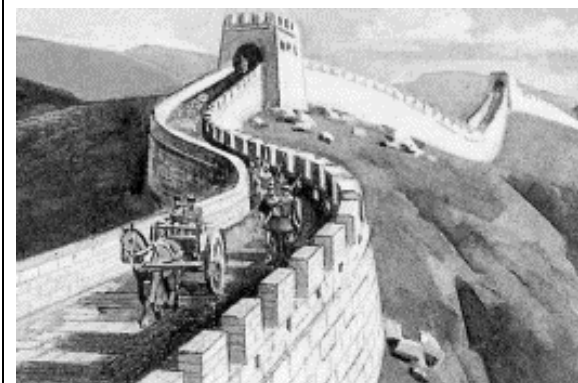


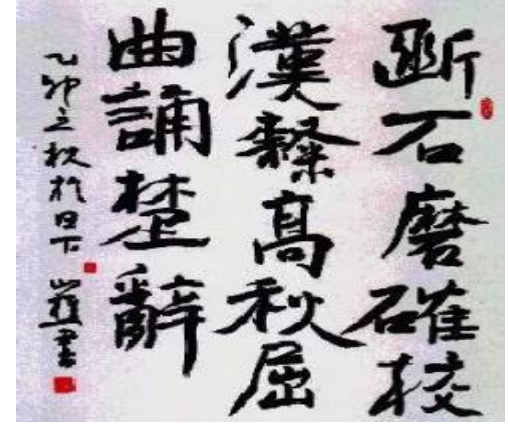
ANCIENT EGYPT

<p>ДРЕВНЕЕГИПЕТСКИЙ БОГ СОЛНЦА</p>	<p>«СВЯЩЕННЫЕ ПИСЬМЕНА»</p>	<p>ПРИСПОСОБЛЕНИЕ ДЛЯ ПОДЪЕМА ВОДЫ ИЗ РЕКИ ИЛИ КОЛОДЦА</p>
<p>«ГЛАВНАЯ СУПРУГА» ДРЕВНЕЕГИПЕТСКОГО ФАРАОНА XVIII ДИНАСТИИ НОВОГО ЦАРСТВА ЭХНАТОНА</p>	<p>СБОРНИК ЕГИПЕТСКИХ ГИМНОВ И РЕЛИГИОЗНЫХ ТЕКСТОВ</p>	<p>НАЗВАНИЕ ГОСУДАРСТВА, СУЩЕСТВОВАВШЕГО НА СЕВЕРО-ВОСТОКЕ АФРИКИ ВДОЛЬ НИЖНЕГО ТЕЧЕНИЯ РЕКИ НИЛ</p>









ДРЕВНИЙ КИТАЙ

БАМБУКОВАЯ КНИГА

**ТЕРРАКОТОВОЕ
ВОЙСКО**

**ДРЕВНИЙ
МЫСЛИТЕЛЬ И
ФИЛОСОФ КИТАЯ**

**УСТРОЙСТВО,
ОБЛЕГЧАЮЩЕЕ
ОРИЕНТИРОВАНИЕ НА
МЕСТНОСТИ**

**ГОСУДАРСТВО,
ВОЗНИКШЕЕ В
ВОСТОЧНОЙ АЗИИ
МЕЖДУ РЕК ХУАНХЕ И
ЯНЦЫ**

**КРУПНЕЙШИЙ
ПАМЯТНИК
АРХИТЕКТУРЫ КИТАЯ**

謹
賀
新
年

ЖИВОПИСЬ. РАБЫНИ	ИМПЕРАТОР ЦИНЬ ШИХУАН	ИЕРОГЛИФИЧЕСКАЯ СИСТЕМА ЗАПИСИ, ВОЗНИКШАЯ НА ТЕРРИТОРИИ КИТАЯ.
МОНАСТЫРЬ КОНФУЦИАНСКИХ МОНАХОВ	ЧИНОВНИК В КИТАЕ	СИМВОЛ КИТАЯ