**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**

 **«Зимние забавы»**

**Дидактическая игра по теме «Россия в XVII веке»**

**Предмет:** история

**Класс:** 7

**Учебник:** А.А. Данилов. История. Россия в XVII – XVIII веках. 7 класс (предметная линия учебников «Сферы»)

**Программа**: А.А. Данилов

**Цели разработки:** корректировка знания учащихся о событиях русской истории XVII века.

**Задачи:**

* Формирование терминологической грамотности, знания хронологии событий XVII века, социальной структуры общества
* Развитие памяти, логического мышлений, умения объяснять события и явления
* Развитие исторического мышления
* Воспитание любви к истории своей страны

**Обеспечение:**

мультимедийный комплекс:

* интерактивная доска Elite Panaboard TU – 880 с функцией multi-touch,
* проектор,
* компьютер с установленной программой EasiTeach Next Generation

**Литература:**

А.А. Данилов. История. Россия в XVII – XVIII веках. 7 класс – М.:Просвещение, 2009

И.А. Артасов . История. Россия в XVII – XVIII веках. Тетрадь-экзаменатор. 7 класс – М.:Просвещение, 2009

А.А. Данилов. А.В. Лукутин. И.А. Артасов. История. Россия в XVII – XVIII веках. Тетрадь-тренажер. 7 класс – М.:Просвещение, 2009

**Ресурс может быть использован:**

* *на уроках истории в 7 классе при изучении темы «Россия в* XVII веке»

сл. 3 - §4 «Новые явления в экономике»

сл. 4 - §5 «Основные сословия российского общества»

сл. 5 - §8 «Народные движения»

сл. 6 - §5 « Основные сословия российского общества»

сл. 7-8 - §6 «Политическое развитие страны»

сл. 9 - §9 «Внешняя политика»

сл. 10 - §9 «Внешняя политика

* *для индивидуальной работы с учащимися*
* *для обучения на дому*

Задания можно использовать в процессе изучения отдельных вопросов (параграфов) темы, так и для итогового повторения темы «Россия в XVII веке».

**Пояснение**:

Требования ФГОС заставляют задуматься, как поддержать у учащихся интерес к предмету, их активность на протяжении всего урока при увеличении нагрузки учащихся. Палочкой-выручалочкой здесь является дидактическая игра, которая делает процесс обучения занимательным и интересным, помогает преодолевать трудности с усвоением хронологии, терминов и понятий. Для учителя игра – способ обучения, а для учащихся - способ удовлетворения возникшей у них жажды знаний и понимания. Интерес к игре выступает в качестве постоянного побудительного мотива, который содействует расширению кругозора, опыта ребенка, способствует его умственному развитию, обогащению и углублению знаний.

 Данный ресурс называется «Зимние забавы» и представляет комплекс заданий игрового характера, имитирующих зимние развлечения: строительство снежной крепости, кидание снежками, катание с горы на санках и лыжах, разгадывание морозных узоров на оконном стекле.

Игра проходит под лозунгом «Весело играем, знания закрепляем».

***Методические рекомендации по использованию ресурса***

|  |  |
| --- | --- |
|  Слайд № 1 | **Титульная страница** содержит название ресурса, информацию о его авторе |
| Слайд № 2 | **Слайд 2 является навигационным и содержит гиперссылки к заданиям, проверяющих усвоение определенных знаний.*** Термины по теме «Новые явления в экономике»
* Термины по теме «Сословия российского общества»
* Даты по теме «Народные движения»
* Социальная структура « Основные сословия российского общества»
* Термины по теме «Политическое развитие страны»
* Даты по теме «Внешняя политика»
* События по теме «Внешняя политика»

*Использованные приемы:** Привязка к странице
* Увеличить страницу втрое
 |
| Слайды № 3-4 «говорящие снежинки»«говорящая снежинка» | **«Строим снежную крепость»**Условия игры:Учащиеся «кидают снежок». В процессе полета на снежке появляется термин, его необходимо объяснить. Если учащийся затрудняется, он берет подсказку у «*говорящей снежинки*» (они белые, находятся рядом со словом-термином) После этого, учащийся повторяет определение самостоятельно. После ответа, кликает на синюю снежинку и строит крепость.На слайде № 3 - термины: мелкотоварное производство, всероссийский рынок, ремесло, крепостное право, мануфактураНа слайде № 4 – черносошные крестьяне. Владельческие крестьяне, дворяне, бояре, казачество*Использованные приемы:** Анимация «следовать линии», «повернуть»
* Эффект «стандартное размытие»
* Скрыть-раскрыть объект
* Ставка аудио файла
* Эффект «стандартное размытие»
 |
| Слайд № 5 | **Помогите представителям сословий занять место на снежной горе в соответствии с положением в обществе**Задание на знание социальной структуры российского общества XVII века.Учащиеся перетаскивают представителей сословий на соответствующее место на снежной горе.Вопросы:-Какие сословия являются привилегированными?-Какие сословия являлись податными?*Использованные приемы:** Анимация «повернуть»
* Эффект «стандартное размытие»
 |
| Слайд № 6 | **«Снежный бой»**Задание на знание хронологии народных движений XVII века.Задача учеников «попасть» в снеговика, т. е. правильно объяснить дату.Учащийся «кидает» снежок в снеговика. Пролетая, он высвечивает дату. Ученик должен объяснить, какое событие, связанное с народными движениями, произошло в этот год. Снеговики «умеют говорить», кликая на рот, узнаем правильный ответ. Если ученик верно ответил, считаем, что снежок попал в снеговика и снес ему голову (кликаем на ковш – и голова исчезает)Вопросы:* Почему XVII век называют «бунташным»?
* Какое народное движение считают крестьянской войной? Почему?
* Каковы общие причины поражения народных движений XVII в.?

*Использованные приемы:** Анимация «повернуть», «следовать линии»
* Скрыть-раскрыть объект
* Эффект «стандартное размытие»
 |
| Слайд № 7 | **«Эх, прокачусь!»**Задача: скатиться с горы и на финише объяснить термин. Учащиеся спускают снеговиков с горы. После этого ученик кликает на финишный барьер – появляется термин, который необходимо объяснить. Проверка правильности ответа производится кликанием на сам термин (боярская дума). В облачке появляется правильное определение.По очереди могут соревноваться три ученика.*Использованные приемы:** Анимация «повернуть», « следовать линии»
* Скрыть-раскрыть объект
* Эффект «стандартное размытие»
 |
| Слайд № 8 | **«Неправильный финиш»**Задача: определить снеговика, финишировавшего с нарушением правил.Чтобы узнать, какой снеговик неправильно финишировал, ученикам необходимо спустить снеговиков с горы (кликаем)открыть определения терминов под каждым финишным барьером (кликаем на термин под финишным барьером)и определить, для какого термина, определение дано не верно. В нашем случае это снеговик, финишировавший к термину «крепостные крестьяне».*Использованные приемы:** Анимация «повернуть», « следовать линии»
* Скрыть-раскрыть объект
* Эффект «стандартное размытие»
 |
| Слайд № 9 | **«Даты в конверте»** Вопрос: «Сообщения о каких событиях внешней политики XVII века несет снеговик в конверте?», Учащийся «спускает» снеговика на лыжах с горы и останавливает его, когда на конверте появляется дата.Ученик называет событие, произошедшее во внешней политике в этот год. Затем проверяет, верно ли дал ответ, кликая на дату.  Появляется название мирного договора. Ученик должен пояснить, с кем был заключен мир, каковы его условия.Даты: 1634 –Поляновский мир 1649 –Зборовский мир 1654 – Переяславская радаДругой ученик, кликает справа у елки, и появляется другой снеговик, которые несет еще три даты в конверте. Принцип работы тот же.Даты: 1681 –Бахчисарайский мир 1687 – 1-й Крымский поход 1689 – 2-й Крымский поход*Использованные приемы:** Анимация «повернуть», « следовать линии»
* Скрыть-раскрыть объект
* Эффект «стандартное размытие»
* Поместить объект на задний или передний план
 |
| Слайд №10  | «Зимние узоры на стекле»Мороз нарисовал узоры на оконном стекле и скрыл картину, иллюстрирующую историческое событие XVII века. Для того чтобы увидеть картину, необходимо ответить на два вопроса и выбрать правильные даты, характеризующие события.Правильные ответы: 1653, 1854Появится картина художника М.И. Хмелько «Переяславская рада»*Использованные приемы:** Анимация «повернуть»
* Прием «поместить на передний план»
* Эффект «стандартное размытие»
 |
| Слайд № 11 | **Ссылки на использованные ресурсы** |