В данной работе предложены варианты контрольно –обобщающих занятий по истории и культуре СПб с 5 по 8 класс в интеграции с историей, литературой, музыкой, изобразительным искусством. Эти уроки проводятся в виде игр. Я выбрала форму- ретроспективной игры.

психолог А.Н. Лук, говорит что, в такой игре подростку "удается прыгнуть выше себя, на некоторое время стать умнее, смелее, благороднее, справедливее"

Ретроспективная игра (также встречается термин "реконструктивная", от слов "ретро"- воспоминание о прошлом, "реконструкция"-воссоздание), в ходе которой моделируется ситуация, ставящая учащихся в позицию очевидцев и участников событий в прошлом.

Главным признаком игры такого типа является "эффект присутствия" На таких итоговых занятиях все происходит с погружением в определённую атмосферу эпохи через атрибуты и сценки, задания и костюмы Ретроспективные игры делятся на подвиды. 1) формально-реконструктивные - игры-иллюстрации исторического события, документально воссоздающие обстановку, соответствующую определенной эпохе (по-иному такие игры называют театрализованными представлениями); 2) формально-конструктивные игры, когда в сюжет и уста "очевидцев" событий вкладывается собственная их оценка, и даже с учетом современного опыта познания (по-другому театрализованные игры); 3) неформально- конструктивные игры, которые дают больший простор воображению и деятельности участников, которые могут отступить от четкого сюжета

(регламента).

Я отношу эти контрольно –обобщающие занятия к типу ретроспективный игры- маршрутная игра или путешествие.

Маршрутная игра - это особая форма урока, когда дети переносятся в прошлое и "путешествуют" по нему в определенной пространственной среде При этом учащиеся четко ограничены географическими и историческими рамками изучаемой исторической действительности. Дети перемещаются во времени и пространстве , где встречаются с людьми и персонажами из прошлого. Выполняют разные задания, проходят испытания , помогают разным персонажам.

Такая игра носит уже двойственный характер и является ролевой и конкурсной одновременно.

Методика применения игр на контрольно-обобщающих занятиях.

В игре принимают участие 3 команды, которые совершают путешествие

По цивилизациям Древнего мира-5 кл

Средневековой Руси ( оказываются в Монастырской кельи, Крестьянской избе,

Боярских хоромах, на ярмарке или в ремесленной мастерской)-6 кл

На петровской ассамблеи -7кл

На Эрмитажных собраниях Екатерины2(Литературная гостиная, Строительный комитет, Французская гостиная)- 7 кл

В салонах 19 века(Художественный салон, Театральная гостиная, Исторический салон,

Английская гостиная)-8 кл

Подготовительный этап –это выполнение домашнего задания, в которое входит:

1 Оформление кабинета по заданной теме. (Для распределения тем пользуемся жеребьевкой ).

Обязательный атрибут игры-изменения привычного облика кабинета. Это создает эффект неожиданности и повышает эмоциональный фон. Т.к. это мероприятие идет как интегрированный урок , то здесь потребуются знания полученные на разных предметах. Так чтобы оформить Крестьянскую избу, надо вспомнить уклад быта, традиционные предметы домашнего обихода ит.д.), при оформлении Восточного зала обращаются к истории Древнего востока и т.д. Большую помощь в воссоздании интерьров оказывают музеи нашего города, которые дети посещали в ходе изучения разных тем. , Посещая экскурсии , ребята уже отмечают для себя , на что следует обратить внимание : как выглядит одежда, жилище, предметы быта(например: на экспозиции музеев- Эрмитаж, Русский музей и т.д.).

Темы экскурсий:……………………………..

2 Костюмы

Все участники обязательно в костюмах соответствующей эпохи

Ощущения в костюмах ( не просто увидели или показали костюм, а надели на себя)например, костюмы 18 века даже изменяют осанку, походку и соответственно поведение , это еще больше усиливает ощущение той эпохи, кому-то очень нравится, кто-то чувствует себя дискомфортно, они могут представить , как себя чувствовали , например, русские бояре на ассамблее. Нередко дети сами создают костюмы, а здесь уже не обойтись без использования энциклопедий костюма.

Для воссоздания заданной эпохи каждый класс представляет сценку, которая оживляет данный интерьер

В данном случае используется один из подвидов ретроспективной игры - формально-реконструктивная- игра-иллюстрация исторического события, документально воссоздающие обстановку, соответствующую определенной эпохе (как правило, в этом случае берут какой-то исторический сюжет) или неформально- конструктивная игра, которая дает больший простор воображению и деятельности участников, которые могут отступить от четкого сюжета (регламента).( могут придумать сами какой-сюжет в заданных рамках) или можно обращаться к литературным произведениям

3Танец – необходимо знать музыку, танец

4 русская национальная кухня - не просто рассказать о русском национальном блюде, а приготовить его и представить на суд жюри и угостить своих друзей (это конкурс в 6 классе). Еще одно задание для 6 класса –рассказать о семейной реликвии. Здесь уже нужно непосредственно обратиться к истории своей семьи, а это непосредственно связано с историей и нашего города и страны. Если есть возможность ребенок приносит эту вещь на конкурс , он делится уже своей семейной истории, здесь уже присутствует «исторический шлейф». Вот это уже овеществленная эпоха, здесь можно прикоснуться к истории, да и в некотором роде

К историческому экспонату.

Еще для подготовки к конкурсам повторяют пройденные темы, чтобы можно было отвечать на вопросы. Выполнять разные задания.

Таким образом, не просто вспоминаем историю, культуру данного периода, но и визуально, и тактильно соприкасаемся с культурой

Следующий шаг-подготовка ведущих.

В качестве ведущих приглашаем старшеклассников, это тоже очень полезная тенденция. Старшие классы чувствуют на себе ответственность, младшие на них равняются.

Написаны сценарии для каждой темы и в этом случае используется еще один подвид ретроспективной игры формально-конструктивная игра, когда в сюжет и уста "очевидцев" событий вкладывается собственная их оценка, и даже с учетом современного опыта познания (по-другому театрализованные игры).

Игровое действие

В ходе игры (маршрутная игра) мы совершаем путешествие по Древним цивилизациям, по средневековой Руси и т.д.

Заходя в кабинет участники оказываются , например, на Древнем Востоке. Участники показывают свою инсценировку.

В данном случае, это неформально- конструктивные игры, которые дают больший простор воображению и деятельности участников.

Дальше с помощью ведущих , это разные персонажи, проводятся различные конкурсы , где используются разные виды игр. Для этих конкурсов , конечно, требуется использование ИКТ. Это задания в форме презентаций, это это фон для рассказа ведущих, это воспроизведение различных звуков, музыки.

Задания на конкурсах и виды игр

1)5 кл- сопоставить крылатые фразы античных мудрецов и русские пословицы. Но у нас все-таки историко-краеведческая игра, и как краеведческий аспект, проводим аналогию-в нашем городе античный персонаж увидел много знакомого- скульптура, архитектура, так и русском языке есть похожие высказывания.

2)работа с картой города-указать обозначенные на карте объекты

3)по типу лото ( литературно-историческое лото-7 кл)

Отрывку из литературного произведения или исторического документа найти соответствующую иллюстрацию

Разновидность настольных игр:

-ребусы ( в 6 кл) зашифрованы названия племен проживавших на территории нашего края

Интеллектуальные игры:

Они вызывают наибольшую активность у детей, т.к. требуют от ребят активной познавательной деятельности.

К ним можно отнести рассказы-загадки. Отгадывание можно рассматривать как творческий процесс, а саму загадку ,как творческую задачу, способ зашифровки объекта, места.

В 5 кл. ведущие- львы , рассказывают свои истории, прослушав их надо узнать этого льва, и ответить на его вопросы, связанные и с историей нашего города и с этим местом.

В 8кл ведущие свой диалог плавно переводят в игру веришь- не веришь(связанную с музыкальной жизнью Петербурга 18 века)

В 7 классе на Петровской ассамблее были предложены вопросы –загодки в виде посылок из прошлого

Вопросы учителей –предметников , заснятые на видео и показанные на экране.

Каждое задание оценивают члены жюри. В каждой игре присутствует элемент соревнования, поэтому все ответы, выступления оцениваются определенным количеством баллов, для жюри заранее составлена таблица оценок. По количеству набранных баллов определяются 1,2 и 3 места. Кроме того, обязательно называются номинации ( лучший знаток, лучший интерьер, лучший танец и т.д.), и даже , если команда не занимает призовое место , то она может быть победителем в той или иной номинации.

Исходя из вышесказанного, можно сделать следующие выводы:

Навыки и умения ребят к толерантному общению, коммуникации в пространстве игры не тольк закрепляют культуру поведения в обществе, но и знакомят с традициями родного города.

применение игр на уроках способствует:

Воспитанию интеллектуальной личности ученика, способного воспринимать и понимать ценности российской мировой культуры,

развитию интереса к предмету,

умению отбирать полученную информацию,

повышается успеваемость по предмету.

изменяется отношение учеников друг к другу.

Подтверждением тому могут служить отзывы детей об игре.

Ефремова Настя

Праздник понравился, потому что сценки ставились настолько хорошо, что было ощущение, что действительно ты попал в то время –в Древний Египет, в Древнюю Грецию. Ребята замечательно отвечали на вопросы. Особенно понравилась Шахерезада, столь хорошо она исполнила свою роль. Очень красиво и правильно был украшен Восточный зал. В нашей команде были самые красивые костюмы и танцы.