




Не мыслям учить, а учить мыслить.  
Э. Кант



Разработано учителем истории  
ГБОУ СОШ № 47 им. Д.С. Лихачева  
Юровой Ольгой Николаевной





**«Использование игровых технологий на уроках как обязательное условие формирования четырех ключевых компетенций»**

**«Без ИГРЫ нет и не может быть полноценного умственного развития»**

**В.А. Сухомлинский**

# Навыки XXII века



Критическое мышление



Коммуникативность



Креативность



Колаборация

# СКЕТЧИНГ



игра



# КОЛЛАЖ

«Доска детектива»



«Распространение христианства»



игра



# РАФТ

**Р** (оль) – от имени кого этот текст;

**А** (удитория) – кому адресован текст;

**Ф** (орма) – письмо, дневник, записка, беседа, эссе, частушка и т.д;

**Т** (ема) – о чем текст.

## РАБОТА С КАРТОЧКАМИ

Адрон	Учитель красноречия	Ритор	Женская половина дома
Комната хозяйки	<b>ДОМИНО</b>		Гинекея
Некрополь			Стекланный или глиняный флакон
Название кладбища в странах античного мира	Эпитафия	Надгробная надпись	Ликий

игра

# НАПИШИТЕ ПИСЬМО

- когда учащимся нужно написать **кому-либо письмо от имени героя** исторического события, что позволяет поставить себя на место другого, соотнести его мысли и чувства со своими.

## ПОПС – ФОРМУЛА

**П(озиция)** - изложите свое мнение

**О(боснование)** Приведите одну причину своего мнения

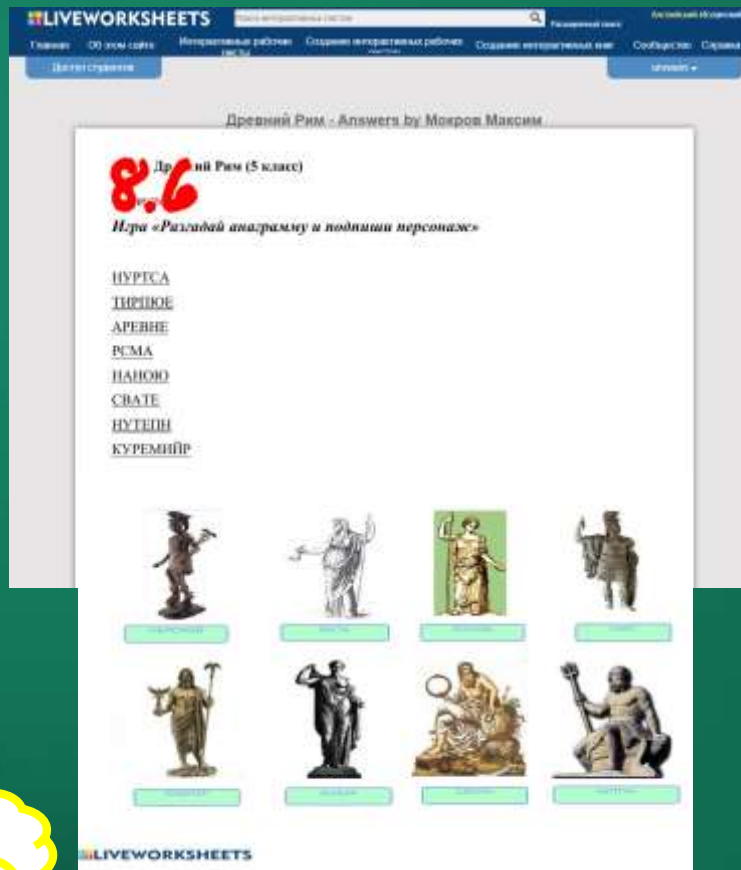
**П(ример)** Приведите пример для пояснения своей причины

**С(ледовательно)** Обобщите свое мнение

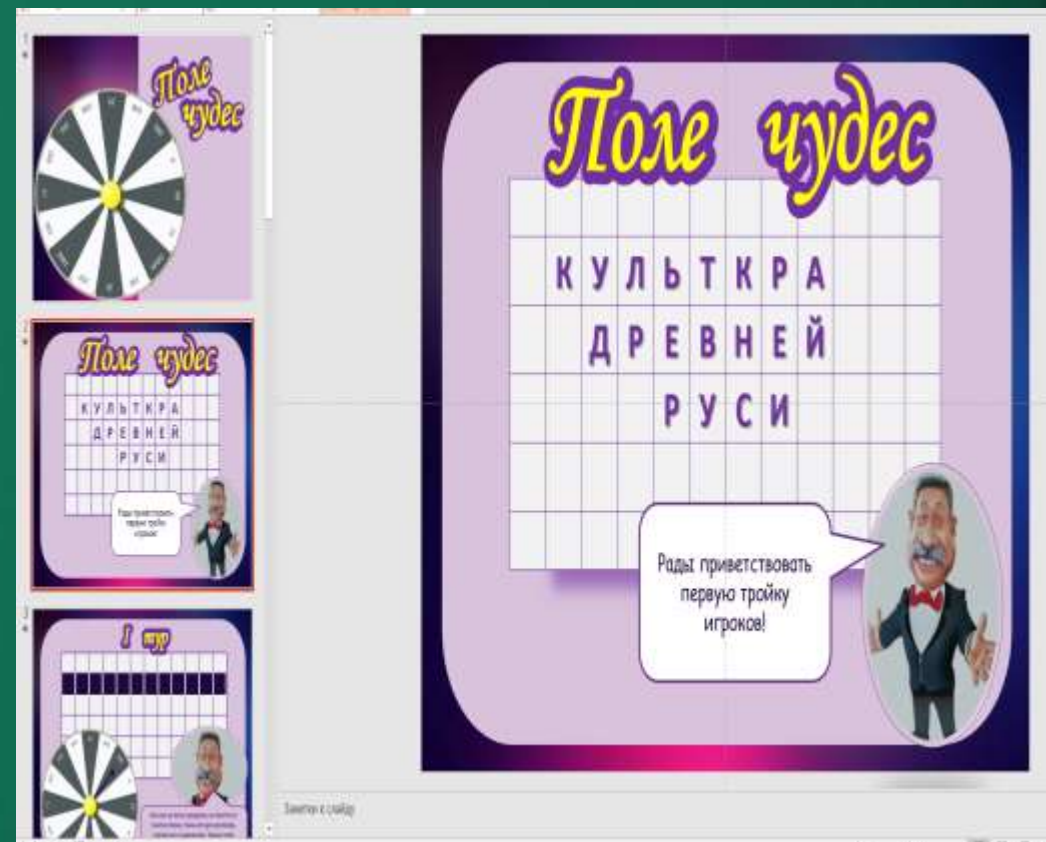


# Liveworksheets

-превращает ваши традиционные печатные листы в самокорректирующиеся интерактивные упражнения.



# ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ



игра



# Таблицы - графические организаторы

## Знаю/Хочу узнать/Узнал


Знаю (вызов)	Хочу узнать (вызов)	Узнал (реализация смысла или рефлексия)
Что я знаю о теме урока?	Ставлю цели	Что я знал? Что узнал?

## ЧТЕНИЕ С ПОМЕТКАМИ INSERT

v	+	-	?
Я это знал	Новое для меня	Я думал иначе	Интересно Непонятно Нужно разобраться

игра

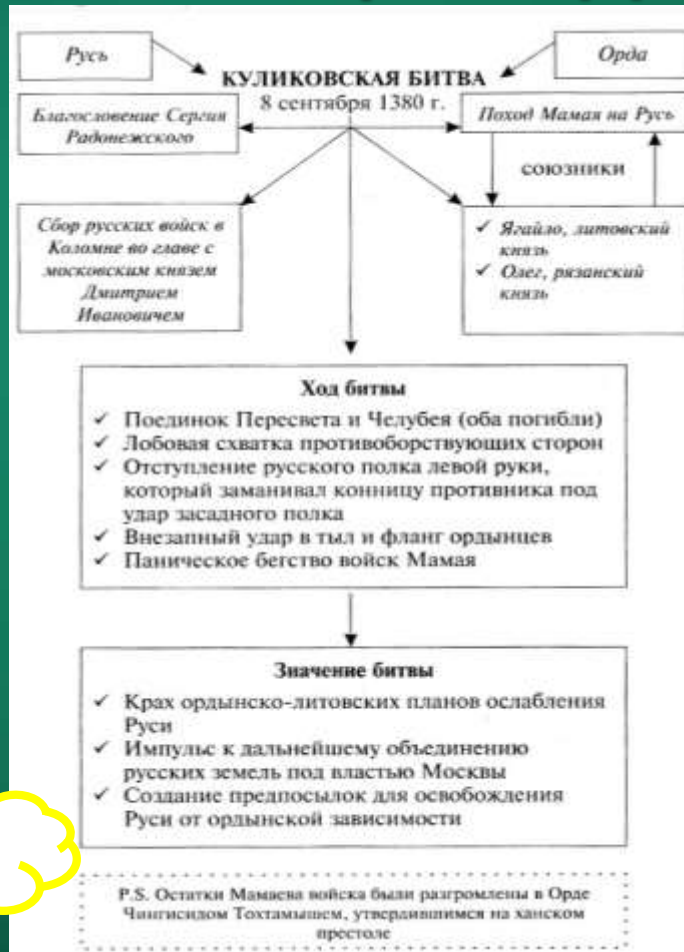
## Рабочий лист

Как историки называют XVII век? Аргументируйте свой ответ	Потому что _____ _____ Потому что _____ _____
На ленте времени подпишите даты\события	
Работа с картой стр. 116	Найти на карте основные районы выращивания льна и конопли _____ _____ Какие производства находились на территории данных районов? _____ _____
Напишите чем торговали на ярмарках	Импорт _____ Экспорт _____





# КЛАСТЕР (ГРОЗДЬ)



Какое историческое событие изображено на картине?



игра





# ИНФОРМАЦИОННЫЙ ЛИСТ

«Это должен знать каждый»:

1. Название проблемы.
2. Статистические данные по проблеме.
3. Иллюстрации по проблеме.
4. Варианты решения проблемы.

## ДИАГРАММА ВЕННА



игра

## КОРОБКА ЗНАНИЙ «Борьба за власть»

Захват власти      Армия  
Единоличная власть      убить  
Личная      власть  
Противостояние  
Оружие      месть  
Соперничество      зло  
Воля      борьба за выживание  
Бунтовщик      достижение

## «ТОЛСТЫЕ» И «ТОНКИЕ» ВОПРОСЫ

«Толстые» вопросы	«Тонкие» вопросы
Объясните, почему...?	Кто? Что? Где? Как?
Почему вы считаете...?	Когда...? Может...?
В чем различие...?	Будет...? Мог ли...?
Предположите, что будет, если...?	Было ли...? Согласны ли вы...?
На что похоже...?	Верно ли...?



# ХОККУ

- жанр японской поэтической миниатюры.

Хокку состоит из трех стихов:  
первый – 5 слогов  
второй – 7 слогов.  
третий – 5 слогов  
Всего в хокку 17 слогов.

День Победы

Праздник победы

Старые кадры кино

Радость на лицах

игра

# ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

Коалиция - это...



# Синквейн (англ. «путь мысли»)

(умение обобщать, характеризовать существенные, характерные черты эпохи):

Цель: добиться более глубокого осмысления теме

- 1) Одно слово. **Существительное** или местоимение, обозначающее предмет, о котором идет речь;
- 2) Два слова. **Прилагательные** или причастия, описывающие признаки и свойства выбранного предмета;
- 3) Три слова. **Глаголы**, описывающие совершаемые предметом или объектом действия;
- 4) Фраза из четырех слов. Выражает **личное отношение автора** к предмету или объекту;
- 5) Одно **предложение**. Характеризует **суть предмета** или объекта.

## ЭПОХА ДВОРЦОВЫХ ПЕРЕВОРОТОВ

- 1) **Эпоха;**
- 2) **Заговорщическая, крепостническая;**
- 3) **Ослабила, разрушила, закрепила;**
- 4) **Борьба за власть дворянских группировок;**
- 5) **Расширение привилегий дворянства при одновременном еще большем закабалении крестьян.**

игра



# ФОРМЫ УРОКА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТЕХНОЛОГИЙ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ

	Урок № 1	Урок № 2	Урок № 3	Урок № 4	Урок № 5
Тип урока	Работа с информационным текстом	Работа с научным текстом	Взаимное обучение	Дискуссия	Урок исследование
Вызов	Мозговой штурм, кластер	Мозговой штурм	Верные\неверные утверждения	Толстые\тонкие вопросы	Парная мозговая атака
Осмысление	Двучастный дневник, инсерт	Чтение с остановками	Докладчик корреспондент	Перекрестная дискуссия	Заполнение таблицы ЗХУ
Рефлексия	Возвращение к кластеру (вторичный игра)	Кластер	Концептуальная таблица	Эссе	Синквейн



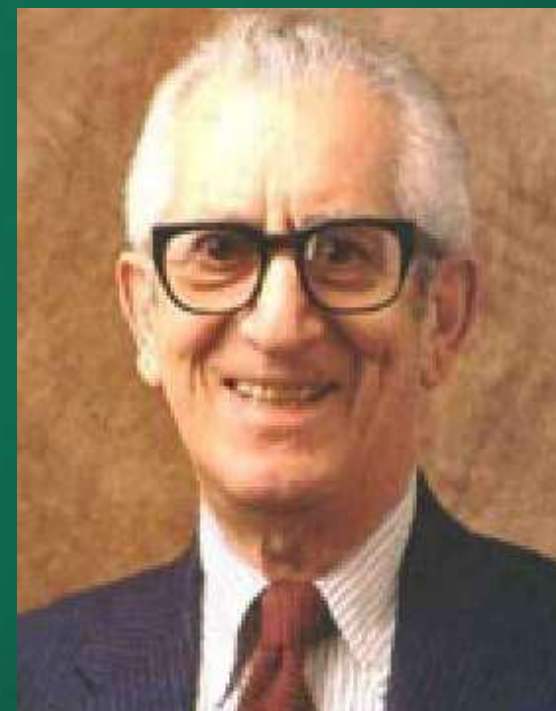
# Рефлексия

Кубик Блума.

Написаны начало вопросов «Почему», «Объясни», «Назови», «Предложи», «Придумай», «Поделись». Необходимо сформулировать вопрос по теме урока по той грани, на которую выпадает кубик

Американский педагог и психолог

Бенджамин Блум (1913 – 1999)



«Детские игры окупаются золотом самой высокой пробы, ибо воспитывают, развивают в ребенке милосердие и память, честность и внимание, трудолюбие и воображение, интеллект и фантазию, справедливость и наблюдательность, язык и реактивность — словом, все, что составляет богатство человеческой личности.» Иохан Хейзинг

**Благодарю за внимание!**

**olga030479@yandex.ru**

**+79298374557**

<https://nsportal.ru/yurova-o-n>

<https://infourok.ru/user/yurova-olga-nikolaevna>

