

*Журавков Олег Викторович,
учитель истории и обществознания
МБОУ Школы № 90
г. Железногорск Красноярского края*

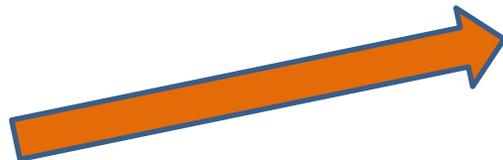
Использование игровых технологий на различных этапах урока

Необходимые условия игры



ПРАВИЛО «ТРЕХ УСЛОВИЙ»

1. игроки



2. правила игры



3. необходимые для
игры предметы



ПРАВИЛА ШАХМАТНОЙ ИГРЫ



■ Шахматная доска

Для того чтобы играть в шахматы, вам понадобятся шахматная доска и комплект шахматных фигур. Что же собой представляет шахматная доска? Это квадрат 8 на 8 клеток. Первоначально, когда играли в прародительницу современных шахмат — чатурангу и позже в шатранжи, она была одноцветной. Лишь только в XI столетии в некоторых странах начали использовать двухцветную доску. Сейчас можно встретить шахматные доски со светлыми и темными клетками, которые называются шахматными полями. Всего на шахматной доске 64 шахматных поля (32 белых и 32 черных).

 Шахматная доска будет расположена правильно, если угловое поле справа будет белым.

Шахматные поля составляют:

- бортики — прямые линии, которые пересекают шахматную доску снизу вверх или сверху вниз. Их всего 8 и обозначаются они латинскими буквами: a, b, c, d, e, f, g, h. Однако произносятся они «по шахматному» («а», «б», «с», «д», «е», «е», «с», «г», «д», «е», «ж»);

- горизонталы — линии, которые пересекают шахматную доску слева направо или справа налево. Их тоже 8;
- диагонали — это косые линии на шахматной доске. Их всего 26. Они могут состоять из разного количества клеток. Самые длинные диагонали состоят из 8 клеток. Их две: «a1-h8» и «h1-a8». Самые короткие диагонали состоят из 2 клеток. Их 4: «b1-a2», «g1-f2», «a7-b8» и «g7-h8».

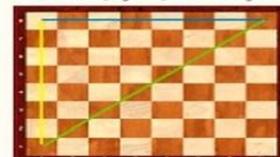


Диаграмма 1

Синие линии на диаграмме показывают горизонталь, желтая — вертикаль, а зеленая — диагональ.



**История Древнего мира 5 класс
(под редакцией А.А. Вигасина, Г.И. Годера) стр. 68,
о письменности Двуречья:**

«Значки эти выдавлены на табличке из мягкой глины концом специально заостренной палочки. Клинообразные значки – это особое письмо Двуречья, клинопись.»

Каждый знак в клинописи происходит из рисунка и часто обозначает целое слово, например: звезда, нога, плуг. Но многие знаки, выражающие короткие односложные слова, употреблялись и для передачи сочетания звуков и слогов. Например, слово «гора» звучало, как «кур» и значок «гора» обозначал также слог «кур»

Школа в Двуречье



Шумерская азбука

*Система развития шумерской письменности
на протяжении 2200 лет*

	3200 до н.э.	3000 до н.э.	2400 до н.э.	1000 до н.э.
sag голова				
gin идти				
zu рука				
ze ячмень				
ninda хлеб				
a вода				
ud день				
mušen птица				



Что мы использовали для игры?

Пластилин

Может
находиться в
столе
учителя?

Палочки

Может
находиться в
столе учителя?

Рисунок

В учебнике;
главный
критерий:
рисунок можно
легко «оживить»

Игра

Учебник

Необходимо при планировании на год ознакомиться с учебником и наметить те иллюстрации, которые могут быть использованы для быстрых игр.

Средства для реализации игры

Пластилин, карандаши, цветная бумага и т.д. должны быть под рукой у учителя.

Игроки

В ходе фрагмента урока в игре решается одна образовательная задача. Нельзя перегружать быструю игру.



Петр I

ассоциации

ассоциации

ассоциации

Как работает финансовая пирамида



Выводы

- В рабочей программе по предмету запланировать использование игр на отдельных уроках.
- Игру можно использовать фрагментарно на различных этапах урока для решения конкретной образовательной задачи.
- Соблюдать правило «трех условий».
- Творчески подходить к профессиональной деятельности.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

*Журавков Олег Викторович,
учитель истории и обществознания
МБОУ Школы № 90
г. Железногорск Красноярского края*