

## **Использование игровых технологий на уроках истории и обществознания.**

### **Методическая разработка открытого интегрированного урока ( история и обществознание) «Государство и право Древней Руси».**



Назарова Марина Евгеньевна  
учитель обществознания  
МБОУ гимназия № 8  
им. Н.Н. Боголюбова  
г.о. Дубна, Московская область  
22.11.2018

#### **Аннотация**

Предлагаемая статья представляет собой разработку внеклассного мероприятия в средней школе.

В статье предлагается план-конспект мероприятия для 6 классов.

Статья адресована, в первую очередь, учителям-предметникам, для проведения внеурочной деятельности по предмету обществознание, история.

**Ключевые слова: история, обществознание, внеурочная деятельность, общество, государство, право.**

Целью применения игровой технологии для реализации ФГОС является развитие устойчивого познавательного интереса ребенка к многообразию явлений жизни. Значение использования игровой технологии при решении задач ФГОС состоит в том, что она позволяет достичь положительного эффекта: в качестве педагогической технологии для освоения понятий, тем и областей знаний; как элемента более широкой технологии; в качестве способа, приема, метода, средства обучающего диалога при решении социальных, нравственных задач; как основы межпоколенного взаимодействия в условиях социальной мобильности и информационной насыщенности.

Игра-соревнование позволяет провести обобщение по изученным темам, показать учащимся межпредметные связи, заинтересовать их в последовательном и более глубоком изучении предметов.

## **Цель и задачи:**

Цель: показать связь истории и обществознания, акцентировать внимание учащихся на истоках русской государственности и права.

### Образовательные задачи:

- учиться анализировать источники информации (Поучение Владимира Мономаха, Русская Правда), сопоставлять обществоведческие и исторические понятия и явления общественной жизни;
- содействовать поиску необходимой информации.

### Развивающие задачи:

- способствовать умению анализировать сложившиеся ситуации, находить из них выход;
- способствовать развитию познавательных интересов и создать условия для творческой реализации каждого ребенка;
- обмениваться мнениями, слушать друг друга, принимать позицию другого, согласовывать свои действия, вступать в коллективное учебное сотрудничество;

### Воспитательные задачи:

- содействовать выработке личностного отношения при рассмотрении тех или иных ситуаций;
- способствовать формированию у учащихся чувства единства с коллективом;
- развить в учащихся чувство ответственности за участие в общем деле.

## **Планируемые результаты:**

### Предметные:

- научиться соотносить понятия закон, норма права, правило поведения с конкретными социальными явлениями и историческими источниками
- выявлять характерные черты социальных норм
- осмысливать значение социальных норм для жизни общества

### Метапредметные:

- Коммуникативные:* отстаивать свою точку зрения в ходе дискуссии; решать учебные проблемы, возникающие в ходе групповой работы.

- Регулятивные*: самостоятельно обнаруживать и формулировать учебную проблему; искать и выделять необходимую информацию.
- Познавательные*: анализировать источники информации, структурировать информацию, искать и выявлять причинно-следственные связи.
- Личностные*: понимание значения социальных норм, развитие творческих способностей через активные формы деятельности.

### **Оснащение урока:**

- 1) Оборудование в кабинете 6-х рабочих мест для групп, а также места для жюри.
- 2) Компьютер и экран
- 3) Карточки с заданиями, оценочный лист для жюри с критериями (в баллах от 1 до 10).
- 4) Фломастеры, карандаши, листы бумаги.

**Тип урока:** игра-соревнование, интегрированный урок

**Формы и методы обучения:** индивидуальная, работа в группах, театрализация.

**Ход урока:**

#### **1. Организационный момент**

**2. Мотивационный момент:** Учитель произносит вступительное слово и описывает игровую ситуацию: «Представьте, что волею случая вы попали в Киевскую Русь, во времена княжения Ярослава Мудрого и его потомков. Ваша задача — разобраться в том, как было устроено государство русское, какие правила поведения в нем были и как разрешались споры. Победит та команда, которая лучше всех выполнит все задания».

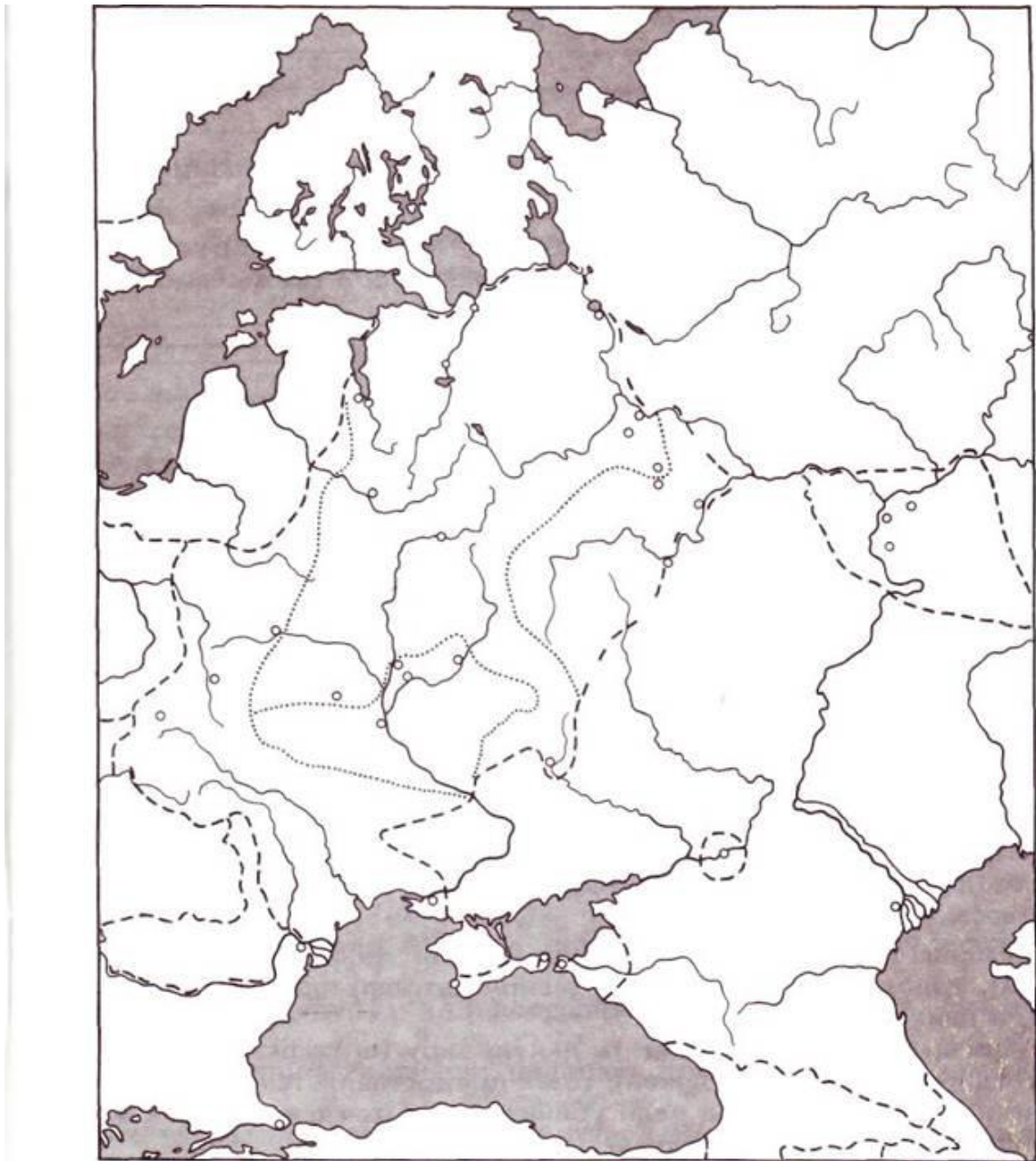
Представления команд и членов жюри. Все должны быть распределены по группам равномерно. Капитаны команд путем жеребьевки выбирают название своей команды (племени).

#### **3 этап.** Игра-соревнование

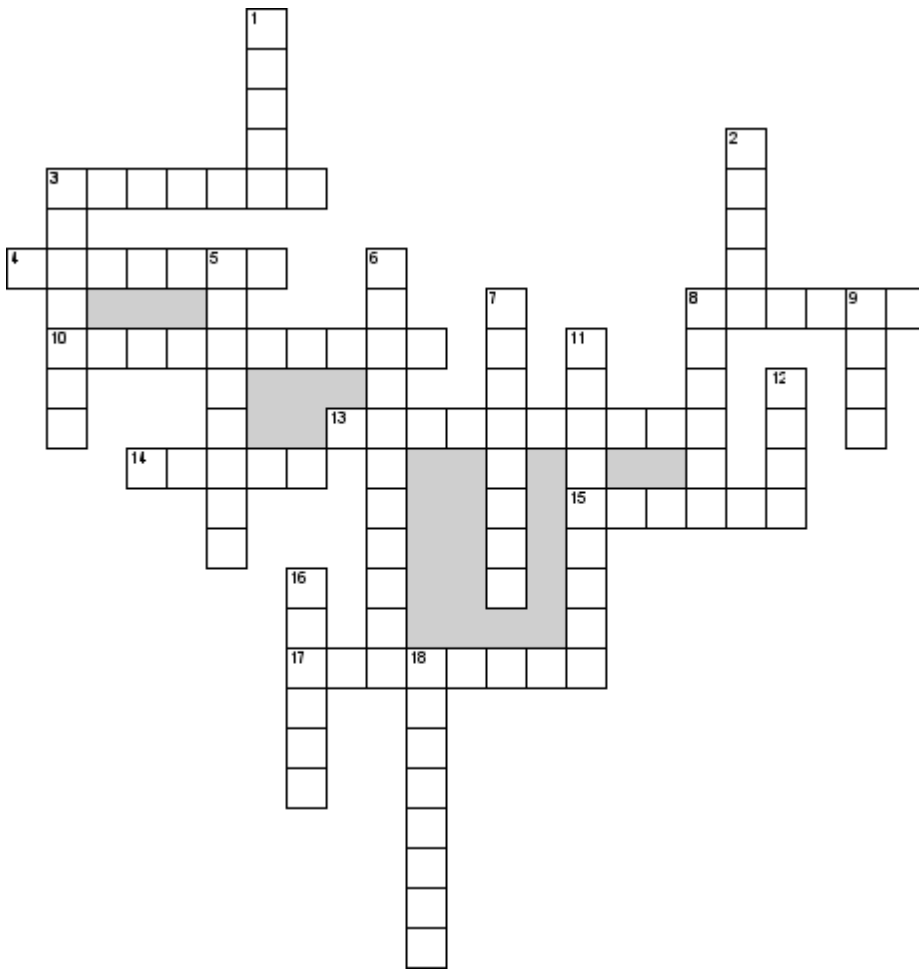
**Ход игры:**

##### **1. Где родился там и пригодился.**

Найдите на карте и обозначьте территорию, на которой проживает ваше племя. Обозначьте наиболее значимые географические объекты.



2. Разминка:



---

### По горизонтали

3. Ежегодный объезд князя со своей дружиной подвластных земель, с целью сбора дани.  
4. Княжеское войско. 8. Одно из названий предков славян. 10. Система престолонаследия в древнерусском государстве. 13. Теория, согласно которой образование древнерусского государства - результат действия Рюрика 14. Варяг. Новгородский князь. Родоначальник династии 15. Соседское или родовое объединение внутри племени 17. Племя, убившее князя Игоря при попытке повторного сбора дани

### По вертикали

1. Глава древнерусского государства (или удела)  
2. Ближайшие сподвижники князя, старшая дружина  
3. Одна из систем земледелия в Древней Руси, при которой для восстановления плодородия землю оставляли без обработки на несколько лет  
5. Город на севере Руси, в котором правил Рюрик  
6. Направление христианства, принятое в качестве государственной религии князем

Владимиром

7. Форма правления в Древней Руси

8. Скандинавский народ, представителей которого жители Древней Руси призвали на княжение

9. Плата, взимаемая с зависимых государств

11. Славяне, от которых произошли русские, украинцы, белорусы

12. Боярский совет при князе

16. Прозвище князя Ярослава, принявшего первый известный свод законов на Руси

18. Государство, религию которого приняла Древняя Русь

### 3. Дерево узнают по плодам, а человека по делам

<b>Князья</b>	
Его боевым кличем были слова «Иду на вы». Кто это?	
В знак победы он прибил свой щит на воротах Константинополя. Кто это?	
Основатель династии правителей в Древней Руси	
Русская княгиня, отомстившая за смерть мужа и подавившая восстание древлян	
К кому были обращены слова княжны Рогнеды: «Не хочу разувать сына рабыни»?	
<b>Сражения</b>	
Киевский князь, разгромивший хазар в 966 году?	
В 1036 г. Этот князь разгромил печенегов и их набеги на Русь прекратились.	
<b>Военное дело</b>	
Какое оружие на Руси называли секирой	
Что такое шишак?	
<b>Верования славян</b>	
Бог грома и молнии у восточных славян, покровитель воинов и княжеской дружины?	
Языческие славянские жрецы , астрономы и звездочеты	
<b>Христианство на Руси</b>	
Первые русские святые, покровители земли Русской и княжеского рода?	
Официальная дата крещения Руси	
Живопись в храме по сырой штукатурке	
Как называли главный храм крещеной Руси, построенный Ярославом Мудрым в Киеве?	
Братья-просветители, создатели славянской азбуки, проповедники	

#### **4. Каждый сверчок, знай свой шесток — феодальная лестница**

Выстроить в правильном порядке древнерусские сословия:

Князь

люди

холопы

бояре

младшая дружина

#### **5. Правила поведения для отроков в Киевской Руси**

##### **Задание «Реконструктор»**

1. Вставьте в пропуски соответствующие имена и назовите автора этого литературного произведения.

Я, худой, дедом своим а) \_\_\_\_\_, благословенным, славным, нареченный в крещении

б) \_\_\_\_\_, русским именем в) \_\_\_\_\_, отцом возлюбленным и матерью своею из рода г) \_\_\_\_\_... и христианских ради людей, ибо сколько их соблюл по милости своей и по отцовской молитве от всех бед!

1) Владимир 2) Ярослав 3) Василий 4) назовите род по матери

2) Вспомните название этого литературного памятника и вставьте в пропуски слова.

<...> учил, собрав юношей: иметь душу а) \_\_\_\_\_ и непорочную, тело б) \_\_\_\_\_, беседу в) \_\_\_\_\_ и соблюдать слово Господне: «Есть и пить без шума г) \_\_\_\_\_, при старых д) \_\_\_\_\_, премудрых е) \_\_\_\_\_, старшим ж) \_\_\_\_\_, с равными и младшими любовь иметь, без лукавства беседуя, а побольше разуметь; не свиреповать словом, не хулить в беседе, не з) \_\_\_\_\_ много, стыдиться старших, с нелепыми женщинами не беседовать, глаза держать и) \_\_\_\_\_, а душу к) \_\_\_\_\_, избегать суеты; не уклоняться учить увлекающихся властью, ни во что ставить всеобщий почет. Если кто из вас может другим принести пользу, от Бога на воздаяние пусть надеется и вечных благ насладится» <...>

1) молчать 2) смеяться 3) кроткий 4) покоряться 5) слушать 6) вниз 7) ввысь 8) худой 9) великий 10) чистая

## **6. Княжий суд**

### **РУССКАЯ ПРАВДА В КРАТКОЙ РЕДАКЦИИ**

1. Убьет муж мужа, то мстит брат за брата, или сын за отца, или сын брата, или сын сестры; если не будет никто мстить, то 40 гривен за убитого.

Если убитый - русин, или гридин, или купец, или ябедник, или мечник, или же изгой, или Словении, то 40 гривен уплатить за него.

2. Если кто будет избит до крови или до синяков, то ему не надо искать свидетеля, если же не будет на нем никаких следов (побоев), то пусть приведет свидетеля, а если он не может (привести свидетеля), то делу конец. Если (потерпевший) не может отомстить за себя, то пусть возьмет с виновного за обиду 3 гривны, и плату лекарю.

3. Если кто кого-либо ударит палкой, жердью, ладонью, чашей, рогом или тылом оружия, платить 12 гривен. Если потерпевший не настигнет того (обидчика), то платить, и этим дело кончается.

4. Если ударить мечом, не вынув его из ножен, или рукоятью меча, то 12 гривен за обиду.

5. Если же ударит по руке, и отпадет рука, или отсохнет, то 40 гривен, а если (ударит по ноге), а нога останется цела, но начнет хромать, тоща мстят дети (потерпевшего).

6. Если кто отсечет какой-либо палец, то платит 3 гривны за обиду.

7. А за усы 12 гривен, за бороду 12 гривен.

8. Если кто вынет меч, а не ударит, то тот платит гривну.

9. Если пихнет муж мужа от себя или к себе - 3 гривны, - если на суд приведет двух свидетелей. А если это будет варяг или колбяг, то вдет к присяге.

10. Если холоп бежит и скроется у варяга или у колбяга, а они его в течение трех дней не выведут, а обнаружат на третий день, то господину отобрать своего холопа, а 3 гривны за обиду.

11. Если кто поедет на чужом коне без спросу, то уплатить 3 гривны.

12. Если кто возмет чужого коня, оружие или одежду, а владелец опознает пропавшего в своей общине, то ему взять свое, а 3 гривны за обиду.

13. Если кто опознает у кого-либо (свою пропавшую вещь), то ее не берет, не говори ему - это мое, но скажи ему так: пойди на свод, где ты ее взял. Если тот не пойдет, то пусть (представит) поручителя в течение 5 дней.

14. Если кто будет взыскивать с другого деньги, а тот станет отказываться, то идти ему на суд 12 человек. И если он, обманывая, не отдавал, то истцу можно (взять) свои деньги, а за обиду 3 гривны.

15. Если кто, опознав холопа, захочет его взять, то господину холопа вести к тому, у кого холоп был куплен, а тот пусть ведет к другому продавцу, и когда дойдет до третьего, то скажи третьему: отдай мне своего холопа, а ты ищи своих денег при свидетеле.



16. Если холоп ударит свободного мужа и убежит в хоромы своего господина и тот начнет его не выдавать, то холопа взять и господин платит за него 12 гривен, а затем, где холопа застанет тот ударенный человек, пусть бьет его.

17. А если кто сломает копье, щит или испортит одежду, и испортивший захочет удержать у себя, то взять с него деньгами; а если тот, кто испортил, начнет настаивать (на возвращении испорченной вещи), платить деньгами, сколько стоит вещь.

**Рассудите по суду Ярослава следующий спор:**



1) На княжеском пиру два дружинника – Никифор и Перенег поссорились друг с другом. Несмотря на предпринятые попытки их остановить, дело дошло до драки, в ходе которой Перенег выхватил меч и, ударив Никифора, отсек ему палец на руке. Никифор, набросившись на обидчика, стал таскать его за бороду и вырвал из нее большой клоч. С большим трудом дружинников удалось разнять.

*Как должен решаться вопрос об ответственности Никифора и Перенега?*

2) Что изображено на картине И.Я.Билибина Суд во времена Русской Правды? В каких случаях князь прибегал к такой процедуре?



СУДЬ ВО ВРЕМЕНА РУССКОЙ ПРАВДЫ

**4 этап.** Подсчёт очков и выявление победителя. Количество баллов зависит от сложности задания и определяется учителем заранее. После выполненного задания лист с ответами дают жюри для подсчёта правильных ответов. Пока судьи определяют количество заработанных очков, учитель с помощью компьютера и экрана может разобрать с классом задания и установить правильные ответы. За каждое задание можно заработать разное количество баллов (от 1 до 10). Награждение победителей.

#### **Литература и электронные ресурсы:**

1. Обществознание. 6 класс. Учебник под общ. Редакцией Л.Н. Боголюбова. М.: Просвещение, 2016 год
2. Поучение Владимира Мономаха. / *Подготовка текста О. В. Творогова, перевод и комментарии Д. С. Лихачева* - <http://lib.pushkinskiydom.ru/Default.aspx?tabid=4874> - *Электронные публикации* Института русской литературы (Пушкинского Дома) РАН — электронный ресурс
3. Русская Правда в краткой редакции / Тихомиров М.Н. Пособие по изучению Русской Правды М., 1953. С. 75-86 - <http://hrono.ru/dokum/1000dok/pravda72.php> - **ХРОНОС: ВСЕМИРНАЯ ИСТОРИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** — электронный ресурс