

## **Игра-викторина «Исторический калейдоскоп»: систематизируем и обобщаем знания**

**С. П. Черниченко,**

учитель истории и обществоведения  
высшей квалификационной категории

СШ № 14 г. Новополоцка

Одной из важных задач, стоящих перед учителем истории, является создание условий для трансформации научно-теоретического знания, представленного в школьном курсе истории, в эмоционально окрашенное, личностно значимое и востребованное школьниками. Решению данной задачи может способствовать использование на уроке игр. Особенно велика их роль в обобщении и систематизации знаний, развитии познавательной активности, логического и критического мышления, внимания, памяти, творческих способностей. Например, в ходе игры-викторины «Исторический калейдоскоп», посвященной белорусским землям в период возникновения и укрепления Великого княжества Литовского (середина XIII – конец XIV вв.), шестиклассники отвечали на вопросы в номинациях «Личность», «Политика», «Ремесло», «Города», «Битвы», «Причины», что способствовало структурированию изученного материала, закреплению умения определять хронологические рамки исторических событий, устанавливать причинно-следственные связи между ними, анализировать факты, делать выводы, соотносить описание исторических личностей с их ролью в истории.

В современной педагогике игра рассматривается как средство, способствующее повышению эмоциональной составляющей обучения (М. Н. Скаткин, В. А. Сухомлинский), как метод стимулирования интереса к учению (Ю. К. Бабанский), как способ активизации познавательной деятельности учащихся (Г. И. Щукина) и др. Традиционно во время проведения игры учитель выступает

одновременно организатором двух взаимосвязанных, но существенно различающихся видов деятельности: игровой и учебно-познавательной. Благодаря сочетанию учебного и занимательного компонентов у школьников формируется положительная мотивация к учению, происходит активизация мыслительной деятельности, памяти, внимания, воображения, повышается самооценка, развиваются творческие способности, формируются навыки контроля и самоконтроля.

Системное использование игр на уроках истории способствует развитию интереса к предмету, углублению знаний, формированию умения работать с информацией, оперировать историческими понятиями, делать выводы, проводить аналогии, устанавливать причинно-следственные связи и т.д.

Целью игры не должно быть механическое запоминание фактов без их логического осмысления. Вопросы следует составлять с учетом требований учебных программ по всемирной истории и истории Беларуси. Основываясь на собственной практике использования дидактических игр, мы разработали методические рекомендации. Выделим основные содержательные блоки вопросов.

**Историческое время.** Вопросы этого блока направлены на формирование умения относить исторические события к конкретной эпохе, определять хронологические рамки явлений и процессов (периодов) во всемирной истории и истории Беларуси (номинации в игре: даты, события и др.).

История Беларуси в контексте всемирной истории. Раздел 1. Становление древнейших цивилизаций. Беларусь в догосударственный период. § 2–3 Эволюция общества и экономики в древности (10 класс)

Пример. Это понятие ввел в науку британско-австралийский археолог-марксист Г. Чайльд в 1923 г. для обозначения перехода от присваивающего хозяйства к производящему, который начался в X–VIII тысячелетии до н. э., а на белорусских землях произошел в III тысячелетии до н. э. Что это за понятие? (*Неолитическая революция.*)

**Историческое пространство.** Включение в игру вопросов данного блока способствует развитию у школьников картографических умений (нахождение изучаемых объектов на исторической карте; чтение исторической карты с опорой на ее легенду (номинации в игре: карты, схемы, картинки)).

Всемирная история. Раздел I. Западная Европа. § 2. Эпоха Великих географических открытий (7 класс)

Пример. Это маленькая страна на краю Европы, западные границы которой омываются Атлантическим океаном. Ее столица – город Лиссабон. О жителях этой страны говорили, что «каждый крестьянин был рыбаком, а каждый дворянин – капитаном». (*Португалия.*)

**Историческое развитие.** Вопросы этого блока нацелены на формирование умения школьников анализировать отдельные исторические факты и соотносить их с общим историческим процессом, явлением; знать определения исторических понятий и уметь оперировать ими; выявлять характерные признаки исторических событий; определять их причины и следствия (номинации в игре: схемы, термины, хозяйство, войны и др.).

История Беларуси. Раздел II. Белорусские земли в середине XVI — первой половине XVII в. § 12. Городская жизнь (7 класс)

Пример. Этот глагол, который в русском и белорусском языках обозначает «сделать что-то плохо по неумению или небрежности», произошел от названия не входивших в цеха ремесленников периода Речи Посполитой, услуги которых отличались низкой ценой и плохим качеством. Какой это глагол и как назывались нецеховые ремесленники? (*Портачить, портачи.*)

**Человек в истории.** Вопросы данного блока направлены на формирование у школьников представлений об изучаемой эпохе, процессе, явлении через историческое описание объектов, событий и их участников, характеристику занятий, образа жизни (номинации в игре: личность, культура, открытия).

Всемирная история. Раздел 4. Страны Азии и Африки. § 26 Индия (8 класс)

Пример. Поэт и прозаик, который впервые в истории Азии стал лауреатом Нобелевской премии. (*Р. Тагор.*)

В процесс подготовки к игре важно вовлечь как можно больше учащихся. Как правило, особый интерес на этом этапе проявляют высокомотивированные дети – участники олимпиад по истории и обществоведению. Например, старшеклассники могут подготовить игру для учащихся 5–9 классов. При составлении вопросов школьники обращаются не только к учебнику, но и пользуются дополнительным материалом, что способствует углублению и систематизации знаний по предмету, расширению кругозора, формированию умения работать с информацией. Ребятам можно привлечь и к оформлению игры (выбор музыкального фона, тематических иллюстраций, портретов исторических личностей и др.).

Перед началом следует объявить четкие критерии (лучше, чтобы школьники записали их в тетрадь), по которым будут оцениваться результаты работы команд.

Игры целесообразно применять не только на уроках обобщения и систематизации знаний, но и во внеурочной работе, при подготовке к олимпиадам и конкурсам, ЦЭ и ЦТ по истории Беларуси.

Предлагаем вашему вниманию **игру «Исторический калейдоскоп»**, которая проводилась на уроке обобщения по теме «Белорусские земли в период возникновения и укрепления ВКЛ (середина XIII – конец XIV в.)», 6 класс.

**Цели игры:** обобщение и систематизация знаний учащихся о белорусских землях в период возникновения и укрепления Великого княжества Литовского; развитие интеллектуальных способностей учащихся; формирование умения взаимодействовать в команде.

**Правила.** Игра построена по аналогии с интеллектуальным телешоу «Своя игра». Участвуют 3 команды по 5–7 игроков. Капитаны выбирают категорию и стоимость вопроса. Задача игроков – заработать как можно больше баллов. Очередность ответов команд определяется по жребию. За каждый правильный

ответ начисляется количество баллов, равное стоимости вопроса. Если ответ неверный, право ответа переходит команде, первой поднявшей руку.

В игре могут встречаться категории «Кот в мешке» (вопрос может быть передан другой команде), «Счастливый случай» (команда получает количество баллов, равное стоимости вопроса, и продолжает игру). Побеждает команда, набравшая максимум очков.

### **Ход игры**

#### **I. Организационный этап**

Деление на команды, выбор капитанов.

#### **II. Основной этап**

##### **□ Номинация «Личность»**

**10 б.** Основатель и первый правитель Великого княжества Литовского. (*Миндовг.*)

**20 б.** Этот князь называл себя «королем Литвы и Руси», а ВКЛ во время его правления впервые вступило в антигерманский союз с Польшей. (*Гедимин.*)

**30 б.** В Московской летописи о нем говорилось так: «Он не пил ни вина, ни пива, имел большой ум и подчинил многие земли. Скрытно готовил свои походы. Воевал не столько количеством, сколько умением». (*Ольгерд.*)

**40 б.** Он был грозой крестоносцев. Его дружина воевала в Пруссии и Мазовии. Он помог Пскову в борьбе с Ливонским орденом. Погиб во время похода на Бранденбург. (*Давид Городенский.*)

**50 б.** Его считают первым историком Великого княжества Литовского. Он автор «Хроники польской, литовской, жемайтской и всея Руси». (*Матей Стрыйковский.*)

##### **□ Номинация «Политика»**

**10 б.** Какое название носил союз Великого княжества Литовского и Королевства Польского, заключенный в 1385 году? (*Кревская уния.*)

**20 б.** Как назывался договор о власти между Витовтом и Ягайло, заключенный в 1392 году? (*Островское соглашение.*)

**30 б.** Почему в 1307 году полочане обратились за помощью к великому князю литовскому Витеню? *(Потому что полоцкая земля попала под власть крестоносцев.)*

**40 б.** На чьей стороне выступал Ягайло в Куликовской битве? *(На стороне хана Мамай.)*

**50 б.** С каким знаменитым князем Миндовг в 1261 году вступил в союз против крестоносцев? *(Александр Невский.)*

☐ **Номинация «Ремесло»**

**10 б.** Как назывались мастера, изготавливавшие кожаную обувь? *(Сапожники.)*

**20 б.** Как изменился внешний вид сапог и туфель в XIV в.? *(Появились твердый задник и каблук.)*

**30 б.** Что изготавливали бондари? *(Бочки.)*

**40 б.** Чем занимался скорняжник? *(Шил хомуты.)*

**50 б.** Какое ремесленное изделие изображено на рисунке? *(Горшкоподобный изразец.)*

☐ **Номинация «Города»**

**10 б.** Назовите первую столицу ВКЛ. *(Новогрудок.)*

**20 б.** Как назывался укрепленный центр города? *(Детинец.)*

**30 б.** Назовите самые древние города Понеманья (X–XI вв.). *(Новогрудок, Волковыск, Гродно.)*

**40 б.** Великий князь Гедимин раздавал территории своим сыновьям. Какой город получил Евнут? *(Вильно.)*

**50 б.** В какой город была перенесена резиденция Тевтонского ордена в 1309 году? *(Мальборк.)*

☐ **Номинация «Битвы»**

**10 б.** Сражение между войсками Ольгерда и монголо-татарами, итогом которого стало первое крупное поражение татар в Восточной Европе. *(Битва на реке Синие Воды в 1362 г.)*

**20 б.** Кто в 1376 и 1377 гг. пытался уничтожить «Новый замок» (современная Друя)? (*Крестоносцы.*)

**30 б.** Где в 1348 г. состоялась битва между крестоносцами и войском ВКЛ? (*На реке Стреле.*)

**40 б.** В этом сражении 12 августа 1399 г. погиб Андрей Полоцкий. (*Битва на Ворскле.*)

**50 б.** Какая битва описывается в Ливонской рифмованной хронике?

Они в литовский край пришли.

Здесь грабили они и жгли,

Всей силой край опустошая,

И за собою оставляя

Повсюду ужас разоренья.

На Сауле путь возвращенья

Их шел, среди кустов, болот.

С врагами битву завязали.

Но в топях кони увязали,

Как женщин, воинов перебили...

(*Битва под Шауляем 22 сентября 1236 года.*)

#### **□ Номинация «Причины»**

**10 б.** Причиной возникновения этого государства стало объединение разрозненных белорусских и литовских земель для борьбы с внешней опасностью. (*Великого княжества Литовского.*)

**20 б.** Что явилось результатом экономических и политических отношений ВКЛ и Польши в XIV в.? (*Заключение Кревской унии.*)

**30 б.** «Счастливый случай».

**40 б.** «Кот в мешке». К чему привело экономически и политически выгодное положение Новогрудка в XIII в.? (*К возвышению Новогрудка как центра ремесла и торговли.*)

**50 б.** Какой процесс повлекла за собой агрессия крестоносцев на Полоцкое княжество в XIV в.? (*Вхождение в состав ВКЛ.*)

### **III. Заключительный этап**

Подведение итогов, награждение победителей.

Таким образом, в ходе игры учащиеся не только углубляют, систематизируют и обобщают полученные знания, но и развивают мышление, внимание, интеллектуальные и творческие способности, умение работать на общий результат, становятся более ответственными и самостоятельными. Увлеченные игровой формой, школьники легче усваивают новую информацию, лучше ориентируются в нестандартных ситуациях. Знания, полученные в процессе игры, становятся личностно значимыми, а значит, прочно усваиваются, подкрепленные положительным эмоциональным опытом.

### **Литература**

1. **Борзова, Л. П.** Игры на уроке истории: методическое пособие для учителя / Л. П. Борзова. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – 160 с.
2. **Учебная программа по учебному предмету «История Беларуси»** для VI–IX классов учреждений образования, реализующих образовательные программы общего среднего образования, с русским языком обучения и воспитания. – URL: <https://adu.by/images/2025/08/12/up-ist-bel-6-9-kl-rus.pdf> (дата обращения: 26.09.2025).
3. **Запрудский, Н. И.** Современные школьные технологии: практическое пособие / Н. И. Запрудский. – Минск: Сэр-Вит, 2006. – 312 с.
4. **Кругликов, В. Н.** Интерактивные образовательные технологии / В. Н. Кругликов, М. В. Оленникова. – М.: Юрайт, 2018. – 353 с.
5. **Новиков, А. М.** Культура как основание содержания образования / А. М. Новиков // Адукацыя і выхаванне. – 2012. – № 7. – С. 40–50.
6. **Селевко, Г. К.** Современные образовательные технологии: учеб. пособие / Г. К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
7. **Эльконин, Д.** Психология игры / Д. Эльконин. – М.: Владос, 1999. – 360 с.