**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА УРОКА**

|  |  |
| --- | --- |
| Тема учебного/внеучебного занятия, класс | «Кизел – город трудовой доблести»; 9 класс. |
| Тип учебного/внеучебного занятия | Урок-игра |
| Цели занятия (дидактические) | Углубление, обобщение и систематизация знаний о родном крае; воспитание у обучающихся гражданственности и любви к малой Родине |
| Задачи занятия (дидактические) | личностные | метапредметные | предметные |
| 1. Формировать осознание своей идентичности как гражданина России, гордость за свою малую Родину;

принимать и осваивать социальную роль обучающегося, развивать мотивы учебной деятельности и формирование личностного смысла учения. | Организовывать и планировать свои действия, в соответствии с поставленными учебно-познавательными задачами и условиями их реализации;соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;применять для решения задач (под руководством учителя) логические действия анализа, обобщения, построения рассуждений и выводов;давать оценку историческим событиям и явлениям. | Воспитать уважение к историческому наследию малой Родины, его сохранению и приумножению;определять основные исторические этапы развития города Кизела;называть достопримечательности города Кизела. |
| Планируемые результаты | личностные | метапредметные | предметные |
| Интересуется историей родного края; проявляет заинтересованность в личном успехе и в решении проблемных заданий всей группой; выражает положительное отношение к процессу познания; адекватно понимает причины успешности/неуспешности учебной деятельности.  | **Познавательные*:*** устанавливает причинно-следственные связи и зависимости между объектами; получает необходимую информацию, аргументирует свою точку зрения, организовывает сотрудничество и совместную деятельность с учителем и другими участниками игры;работает самостоятельно;формирует умения сравнивать, обобщать факты и понятия; развивает внимательность и сообразительность. **Коммуникативные*:*** обменивается мнениями, слушает других участников, понимает позицию партнера, в том числе и отличную от своей, согласовывает действия с партнером;развивает умение работать индивидуально и в группах.**Регулятивные*:*** принимает и сохраняет учебную задачу; учитывает выделенные учителем ориентиры действия; овладевает приёмами контроля и самоконтроля усвоения изученного. | Может рассказать об основных моментах истории и развития города Кизела;научится проявлять личностные свойства в учебном виде деятельности;сможет высказывать собственное мнение, суждение, применять исторические знания;устанавливать причинно-следственные связи, делать выводы;продолжит формирование умений выполнять познавательные и практические задания. |
| Основные понятия уроки-игры | Кизел, манси, промышленность, кизеловский угольный бассейн, штольня, копь, шахта, зимогор |
| Основные персоналии уроки-игры | Артем Горюнов, Моисей Югов, Семен Семенович Абамелек-Лазарев, Михаил Иванович Калинин, Константин Александрович Савельев |
| Основные даты урока-игры | 1750, 1786, 05.04.1926 |
| **Организация пространства** |
| Межпредметные связи | Используемые технологии и педагогические приемы | Ресурсы |
| История, география, топонимика  | Информационно-коммуникативные технологии, словесный метод, наглядный метод, практический метод, закрепление изученного материала, самооценка работы на уроке-игре. | Компьютер, проектор, электронная презентация, заранее подготовленные бланки для ответов и оценивания, флажки для команд.  |

**Этапы занятия (универсальный вариант)**

|  |  |
| --- | --- |
| Деятельность учителя / Используемые приемы | Деятельность обучающихся (познавательная / коммуникативная / регулятивная) |
| Осуществляемые действия | Формируемые способы деятельности |
| **Мотивационно-ориентировочная часть (4 минуты).** |
| Приветствие учителя. Подготовка рабочих мест. Учитель озвучивает тему игры (Слайд 1).Создаёт условия для возникновения у обучающихся внутренней потребности включения в учебную деятельность, уточняет тематические рамки (Слайд 2). Организует форму проведения урока. Знакомит с правилами игры (Приложение 1).Зачитывает пояснения к игре (Слайд 3).Раздает бланки для ответов и оценивания (Приложение 2). |  Слушают и запоминают. | **Личностные*:*** стремятся хорошо учиться и сориентированы на участие в делах школьника; правильно идентифицируют себя с позицией школьника.**Регулятивные*:*** самостоятельно осознают правила игры и способы взаимодействия в команде. |
| **Операционно-познавательная (содержательная) часть (35 минут)** |
| Нацеливает учащихся на работу, поясняет задания, организует контроль.Организация работы в группах (Слайды 4-42). | Рассуждают, выбирают категорию и вопрос, отвечают на вопросы.  | **Познавательные:** самостоятельно вспоминают ответы на вопросы.**Коммуникативные:** общение и взаимодействие с партнерами по команде; выражают свое мнение; дополняют ответы других участников команды, высказывают свои версии.**Регулятивные:** ориентируются в категориях, персоналиях и хронологии. |
| **Рефлексивно-оценочная (диагностическая) часть (6 минут)** |
| Предлагает подсчитать количество баллов.Озвучивает победителей (Слайд 43).Награждает победителей и участников игры.Обсуждает с учащимися результат игры (Что узнали нового на уроке-игре? Что бы еще хотелось изучить подробнее? Что не понравилось?). Предлагает оценить учащимся свою работу в группе (Приложение 3). | Подсчитывают результаты. Определяют свое эмоциональное состояние на уроке. Отвечают на вопросы, дают себе оценку. | **Личностные:** понимают значение знаний для человека и принимают его.**Регулятивные:** прогнозируют результаты своей деятельности. |
| **Домашнее задание**Подготовитьсообщения о любом архитектурном памятнике города Кизела, не представленном в игре.Оценка «3» - «4» - сообщение без иллюстративного материала;Оценка «4» - «5» - сообщение с иллюстративным материалом, презентация. |

Технологическую карту составила: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /Дюжина А.И./

Зам. директора по УВР в МБОУ КООШ:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Костина О.Л./

**Приложение 1**

**Правила игры:**

1. Класс ранее был разделен на две команды, каждая из которых выбрала капитана и придумала название.
2. Капитан получает бланки ответов и оценок для своей команды **(Приложение 2)**, в которую вписывает впоследствии полученные баллы за правильные ответы.
3. Первый вопрос (Допромышленный период города – 10) озвучивает учитель. Первая команда, готовая дать ответ, поднимает флажок. Если ответ правильный – эта команда и начинает игру; если не правильный – ход переходит следующей команде. Если ответы у обеих команд не правильные – учитель открывает вопрос №2 (Допромышленный период города – 20), и так далее.
4. Команды выбирают вопросы по очереди, но обсуждать ответ необходимо обеим командам. Если команда ответ на вопрос не дает, то ход переходит соперникам.
5. На обсуждение вопроса дается – 20 секунд.
6. Неправильные ответы, данные командами также засчитываются, но баллы команде не начисляются. Учитель озвучивает правильный ответ.
7. Вопрос выбирает по очереди каждый игрок команды.
8. Если команда дает не полный ответ на вопрос, то она получает не полное количество баллов, на усмотрение учителя.
9. Команда, набравшая большее количество баллов, становится победителем. Награждают обе команды (Победителям – дипломы победителей и призы; проигравшим – сертификаты участников и утешительный приз).
10. Всем удачи! И помните: Риск – благородное дело!

**Приложение 2**

**Бланк ответов команды \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Тема | Очки | Ответ |
| Допромышленный период города | 10 |  |
| 20 |  |
| 30 |  |
| 40 |  |
| Индустриализация города | 10 |  |
| 20 |  |
| 30 |  |
| 40 |  |
| Промышленный период города | 10 |  |
| 20 |  |
| 30 |  |
| 40 |  |
| Достопримечательности города | 10 |  |
| 20 |  |
| 30 |  |
| 40 |  |

**Бланк оценок команды \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |  |
| --- | --- |
| Допромышленный период |  |
| Индустриализация города |  |
| Промышленный период города |  |
| Достопримечательности города |  |

 **Приложение 3**

**Лист самооценки**

|  |  |
| --- | --- |
| Я знаю хорошо … |  |
| Я знаю плохо / не знаю … |  |
| Хочу узнать больше о… |  |
| Моя работа в команде (Оценка от 1 до 5) |  |
| Хотел(а) бы изменить … |  |