**Внеклассное мероприятие.**

**Интеллектуальная игра «Своя игра. По страницам истории».**

«Не зная прошлого, истории,

трудно знать настоящее время,

предложить будущее»

Аль Фараби

Цель игры: активизация познавательной деятельности учащихся, повышение

 мотивации учебной деятельности, обобщение и закрепление знаний.

 Задачи:

1. Активизация и развитие познавательных процессов учащихся (обогащать и усложнять словарный состав речи, развивать воображение, память, внимание, наблюдательность, целеустремленность, сообразительность, способность ориентироваться в пространстве и времени и т.д.).
2. Развивать умение запоминать и извлекать информацию из памяти, способность концентрировать внимание и его распределение.
3. Повторение и закрепление знаний, приобретаемых на уроках.
4. Умение выстроить параллели в событиях истории Казахстана в разные периоды.
5. Расширение кругозора и исторической культуры учащихся.
6. Создание деятельной, творческой обстановки в процессе игры, благотворно влияющей на эмоциональность, психику учащихся.
7. Совершенствовать сочетание индивидуальной и коллективной форм работы с учащимися.
8. Применение ИКТ в процесс обучения.

**Оборудование**: интерактивная доска, презентации, флипчарты, текстовый материал.

 **ХОД ИГРЫ**

Учитель:

 Добрый день дорогие ребята и уважаемые гости. Сегодня мы проведем с вами историческую игру на которой вы можете показать свои знания, оригинальность, творческие способности, где можете применить свою логику, мышление, оперативность. На сегодняшней игре мы постараемся с вами прикоснуться к загадочной и интересной истории нашего народа с древности до современности.

Поэтому эпиграфом нашего мероприятия «Путешествие по Казахстану» стало высказывание величайшего ученого средневековья Абу Насыр аль-Фараби: «Не зная прошлого, истории, трудно знать настоящее время, предложить будущее». В нашей интеллектуальной игре принимают учащиеся 8 -9 классов. Цель нашего мероприятия выявить интеллектуальный потенциал у учащихся в области исторической науки. Наши участники уже заняли свои игровые места, определили свои порядковые номера. Наши гости все здесь. Итак, отправляемся в путешествие.

 **Презентация про Казахстан (в слайдовом варианте).**

**1**

**1 тур.**

**1 тур –Историческая личность.**  Учитель раздает заготовки учащимся, портреты где изображены исторические личности. Цель учащихся - правильно угадать кто изображен на портрете и рассказать его биографию. **На выполнения этого задания дается 8 минут**

Вопросы:

1. Н.А.Назарбаев
2. Томирис
3. Чингиз хан
4. Эмир Тимур
5. Тауке хан
6. Абылай хан
7. Абай Кунанбаев

**2 тур.**

 **2 тур – Кот в мешке.**  Участники игры вытаскивают из мешочка вопросы. Команда дается минута на обдумывание ответа. Есть вопросы несложные, на которые можно ответить 1-2 словами, а есть вопросы глубокие, где нужно будет рассказать более подробно. Настраивайте свою память. Ваша цель – правильно, быстро, последовательно и логично отвечать. Для каждого участника определено 2 минуты.

1. Как называется космодром, расположенный в Казахстане?
2. Сколько областей в Казахстане?
3. Шанырак изображён на государственном гербе или государственном флаге?
4. Как зовут умного и хитрого юмористического героя казахских сказок?
5. Как называется высокогорный каток в Алматы?
6. Как назывался свод законов, разработанный и утвержденный в период правления Тауке.
7. Назовите титул правителя Джунгарии?
8. Кто такие бытыры?
9. Какой хан направил посольство в Российскую империю?
10. Что такое джут и барымта?
11. Национальная валюта в Казахстане?
12. Основной закон государства?

**Жюри оглашает результаты конкурса.**

**3 тур.**

**3 тур – Блиц - турнир.**

В течение 1 минуты ведущий задает вопросы, а ребята отвечают «да» или «нет». Согласен ли ты…..

1. Курултай – это монархическое государство. Нет.
2. Джут – это массовая гибель скота. Да.
3. Первое животное, прирученное человеком, кот. Нет.
4. Аманат – монах-священник. Нет.
5. Первыми жилищами древнего человека стали пещеры. Да.
6. Оппозиция – это помощь, оказанная царским правительством казахскому населению. Нет.
7. Батыр – почетное звание, которое присваивали за победу в поединках. Да.
8. Мобильное жилище казахов –юрта. Да.
9. Шежире – генеалогическая родословная казахов. Да.
10. Барымта – насильственный угон скота. Да.
11. Шубат – это напиток из верблюжьего молока. Да.
12. Присоединение Младшего жуза к России начал хан Абулхаир. Да
13. Столица Казахстана Астана? Да
14. Президент Республики Казахстан Карим Масимов. Нет
15. Основатель и великий хан Монгольской империи Чингисхан. Да
16. Самый южный город Казахстана Шымкент. Да

**4 тур.**

**4 тур – Анаграмма.**

Ребятам предлагаются анаграммы, которые необходимо расшифровать в течение 2-3 минут. За правильно расшифрованную анаграмму ученик получает 1 балл.

* ЗЕМЛЕДЕЛИЕ ДМЕЕИЕЛЛЗЕ
* АРХИТЕКТУРА КУАРРАИХТТЕ
* МАВЗОЛЕЙ МВОЕАЗЛЙ
* ТОРГОВЛЯ ЯВГОТРОЛ
* АРХЕОЛОГИЯ ООГИАРЯАХЕ
* ИСТОЧНИК ЧНИСОТИК
* СКОТОВОДСТВО СТОКОДВОВОСТ
* ГОРОД ОГР Д О
* ГОСУДАРСТВО ОРСДУАОГСТВ
* КУЛЬТУРА УЛУКЬАТР

**5 тур.**

**4 тур – Историческая дуэль.** Перед вами слово *«Республика»* в течении одной минуты вам необходимо составить как можно больше слов – имен существительных единственного числа.

**Заключение.**

Мне очень хочется процитировать слова Нурсултана Назарбаева из его книги «В потоке истории».

«Почему мы изучению истории придаем особое значение? Потому что гражданин независимого Казахстана должен мысленно пропустить через себя исторические пути развития своей страны в толще веков и продумать круг вопросов: «Кем были вчера? Кем являемся сегодня? Кем будем завтра? ». Потому что каждый гражданин должен понять, что история народа его страны не уступает любой другой. Потому что каждый гражданин, углубляясь в историю, должен стать достойным продолжателем дел своих предков, оставивших ему в наследство такую огромную и богатую землю.

Жюри подводят итоги и награждают победителей.