

## **«Олимпийские игры в Древней Греции» 5 класс.**

**Силаева Н.А учитель истории и обществознания**

**Цели:** увидеть связь между древнегреческими и современными олимпийскими играми, доказать присутствие следов культурного наследия Древней Греции в окружающей нас жизни.

**Задачи:** сравнить древнегреческие олимпийские игры и современные.

**Формы проведения:** урок-проект.

**Материалы к уроку:** информационные карточки, листы бумаги, иллюстрации, фломастеры, карандаши, клей, сигнальные карточки (красный-интересно, белый-равнодушен, зеленый - не интересно), анкеты участника.

**Технические средства:** компьютер, проектор, экран.

**Планируемый результат:**

Формирование умений определять цель, составлять план, анализировать информацию и представлять её в разных формах, представлять свою позицию, оценивать свою работу.

**Подготовительный этап.**

*(Учащиеся предварительно получили опережающее задание и прочитали тему в учебнике.)*

*Учитель:* Ребята, какое событие произойдет в Сочи в 2014г? Где впервые произошли олимпийские игры? Почему они получили такое название?

Составление **кластера**, чтобы выяснить необходимые вопросы для изучения.

**Плановый этап.**

На этом этапе урока учащиеся работают парами. Каждая пара выбирает одно задание из предложенных на доске, планирует свою работу. Необходимо распределить задания так, чтобы было меньше совпадений.

**Задания:**

№1 Коллаж «Появление и возрождение Олимпийских игр»

№2 Иллюстрация «Легенды о появлении Олимпийских игр»

№3 Рассказ от имени участника Олимпийских игр «Проведение олимпийских игр»

№4 Буклет «Программа олимпийских игр»

№5 Коллаж «Спортивные правила в древности и сейчас»

№6 Рассказ от имени зрителя «Награждение победителей»

№7 Коллаж «Современные олимпийские игры»

### **Поисковый этап:**

На этом этапе урока учащиеся получают карточки с дополнительной информацией, материалы для работы и выполняют задание.

### **Представление результатов:**

Результаты работы над заданиями №1,2,5,7 вывешиваются на доску и составляют «фреску» «Олимпийские игры». Работы оцениваются учащимися с помощью сигнальных карточек в конце урока.

Результаты работы над заданиями № 3,4,6 выслушиваются в сопровождении презентации. Работы оцениваются с помощью сигнальных карточек

**Выводы:** Чем древнегреческие олимпийские игры отличаются от современных? (несколько различий).

Чем они похожи? ( Они служат делу мира, объединяют народы)

### **Рефлексия**

Заполнение **анкеты** участника

У меня получилось.....

У меня не получилось.....

### **Приложение к уроку. Информационные карточки.**

#### **Карточка№1**

Первые достоверно известные нам олимпийские игры состоялись в 776 году до н.э. Проходили они раз в четыре года, позже греки стали вести общий календарный счет по олимпиадам. Первоначально олимпийские игры были играми только дорийцев Пелопоннеса, с VIII в до н.э они становятся общегреческими, а с середины VII в до н.э в них принимают участие и жители колоний. Олимпийские игры были запрещены римским императором Феодосием I в 394 г н.э. Первые современные олимпийские игры состоялись в 1896г в Греции (Афины). Участвовали спортсмены из 14 стран, 9 видов спорта. Идея возрождения Олимпийских игр принадлежит Пьеру де Кубертену, по чьей инициативе 23 июня 1894 появился Международный олимпийский комитет МОК. Деятельность олимпийского движения носит постоянный и универсальный характер. Вершиной его является объединение спортсменов мира на великом празднике - Олимпийских играх. Занятие спортом одно из прав человека. В современном мире спорт существует в двух формах проявления: массовый спорт и спорт высших достижений.

#### **Карточка№2**

Существуют несколько легенд о возникновении олимпийских игр:

- Богу Кроносу приснился сон, что его настигнет смерть от руки одного из детей. После чего он стал поедать своих новорожденных детей. Его жена Рея спасла сына Зевса, подсунув мужу, завернутый в пеленки камень. Ребенок вырос и в смертельной схватке победил своего отца. В честь этого события Зевс повелел проводить спортивные соревнования, которые (по месту, где они устраивались) получили название олимпийских.
- Придумал и организовал первые игры Геракл, в честь одной из своих побед.
- Царю Эномаю было предсказано, что он погибнет от руки зятя, поэтому каждому жениху дочери он предлагал провести состязание на колесницах. Тринадцать женихов пали от руки Эномая. Его дочь Гиподамия и Пелопс подговорили царского возницу, чтобы он заменил бронзовые чеки в колесах восковыми. Во время скачки восковые чеки расплавились, колеса слетели с осей и Эномай погиб под копытами своих лошадей. В благодарность богам Пелопс воздвиг святилище в Олимпии и учредил игры, на которых особенно ценились гонки на колесницах.

### **Карточка №3 Проведение древнегреческой олимпиады.**

Имена участников олимпиады вносились в списки, составлявшиеся за год до начала игр. Этим списком и всем устройством олимпиады ведали особые лица - эланодики, избранные на должность судей олимпийских игр. В их подчинении находились палочники для восстановления порядка, если он нарушался. Все состязающиеся должны были прибыть за месяц до начала состязаний, начиналась необходимая тренировка под контролем олимпийских учителей. Состязания продолжались с конца июня до начала июля. Прекращались все распри и войны. Перемирие длилось 2 месяца. Никто не имел права вступить на территорию Олимпии с оружием. Нарушителя ждал штраф 2 мины серебром, а это 27 кг серебра. Но гораздо страшнее это гнев богов или отлучение от игр на 1 или 2 олимпиады. Участвовали в олимпиаде свободные греки, не совершавшие в прошлом преступлений. Ни одна женщина под страхом смертной казни не принимала участие и не могла присутствовать на олимпиаде. С игроков нарушивших правила, судьи взимали штрафы, иногда спортсмены подвергались телесным наказаниям. Глашатай объявлял о начале состязаний в беге. Он называл имена атлетов. Если никто не выступал с обвинениями о нарушении устава состязание начиналось.

### **Карточка №4 Программа состязаний.**

В программу олимпиады входили состязания в езде на колесницах, пятиборье (бег, метание копья и диска, прыжки в длину, борьба), кулачные бой, конкурс искусств и т.д. Каждый участник вынимал из серебряной урны жетон, на котором стояла буква, обозначающая номер. Эланодик отбирал жетоны и распределял бегунов по группам. Для борьбы тоже вытягивали жетоны, те борцы у которых были одинаковые номера сходились для схватки. **Борьба:** была двух видов: в стойке и на песке. **Бег:** был нескольких видов: на одну, две, семь стадий и бег в полном боевом вооружении. **Бокс:** особым уважением пользовались боксеры, сумевшие победить, не получив удара от соперника. Не было ринга, перерывов во время боя, участники не делились на весовые категории. Гибель атлета в поединке не являлась чем-то исключительным. Поединок

завершался сдачей соперника, побежденный поднимал руку. **Гонки на колесницах:** победителями признавались не возницы, а владельцы лошадей. Совершали 12 кругов на ипподроме (в переводе с греческого – лошадиный бег). На 68 олимпиаде лошадь из Коринфа в начале гонок скинула седока, но прошла всю дистанцию правильно, ей присудили победу. В Олимпии также соревновались художники и поэты. **Рекордные результаты** не отмечались. Смотрели только «кто раньше или «кто дальше». Поэтому мы редко можем сравнить достижения древнегреческих атлетов и современных спортсменов.

### **Карточка №5 Спортивные правила.**

#### **В Древней Греции:**

**Борьба:** допускались толчки и удушение, запрещались укусы и воздействие на глаза. Борец, три раза опрокинувший и прижавший лопатками к земле своего соперника, считался победителем. **Бокс:** запрещались подножки и удары ногами. Важно было не только победить соперника, но и сделать это красиво. **Общие правила:** Запрещалось спорить с судьями, подкупать их, убивать своего противника.

#### **Современные правила:**

Спортивное поведение предусматривает соблюдение принципов «**фейр плэй**». Английское выражение, обозначающее – честная игра. Обычно используется для выражения определенных принципов, на которые должны ориентироваться спортсмены, болельщики, тренеры. Уважение к правилам - единство и обязательность для каждого участника соревнований. Принцип равных шансов, запрещение средств, способных поставить спортсмена в неравное положение по отношению к другим спортсменам. Уважение к сопернику. Уважение к решениям судей. Принцип самоконтроля - предписывает спортсмену достойно принимать поражение, скромно победу.

### **Карточка №6 Награждение победителей древнегреческой олимпиады.**

Имя победителя вместе с именем отца и названием города, где он родился, объявляли на стадионе. Его называли олимпионики. Победители в ярких одеждах, окруженные восторженной толпой, направлялись к храму Зевса. Здесь на их головы возлагали венки из листьев оливы, затем они шествовали к алтарю. Это была пышная процессия, сопровождавшаяся пением гимнов в честь Геракла. Шествие замыкали кони-победители, украшенные гирляндами цветов. Въезд в город обычно совершался на колеснице, запряженной четверкой лошадей. Победитель надевал пурпурную одежду, его сопровождали родственники и друзья. Он возлагал на алтарь главного храма своего полиса свой венок. В честь победы полис устраивал торжественный пир. В победителях чтили не только искусных спортсменов, но и любимцев богов.

### **Карточка №7**

**Современные победители** олимпийских игр получают медали, их также чествуют на родине. В **современных олимпийских играх** участвуют не только здоровые люди, но и инвалиды. Для их состязаний проводятся паралимпийские игры. В этой олимпиаде 25 видов спорта: 20 летних и 5 зимних. Международный паралимпийский комитет - международная некоммерческая организация, руководящая паралимпийским движе-

нием во всем мире с 1989г. На современных олимпийских играх используются и **новые технологии**. Например, на Олимпийских играх в Атланте впервые была использована система передачи данных и результатов соревнований через Интернет. Компьютер впервые был использован на Олимпийских играх в Токио в 1964г. Его объем памяти был всего 64 килобайта.

**К сожалению**, современный спорт далек от провозглашенных идеалов. Наверное, надо изучить опыт наших предков, вернуться к олимпийским идеалам прошлого.

### **Литература:**

Древняя Греция (под ред.С.Л.Утченко) М.,1974.

История Древней Греции/ библиотека всеобщей истории-Спб.,1998

Методическое пособие по интерактивным методам преподавания права в школе- М.,2002

[www/olimpic-history/ru](http://www/olimpic-history/ru)

[www/igryolimpa/ru](http://www/igryolimpa/ru)

### **Приложение (описание приёмов и методов)**

Метод проектов (проективная методика) - это способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы (технология), которая завершается практическим результатом, оформленным тем или иным способом. Под методом проектов в дидактике понимают совокупность учебно-познавательных приемов, которые позволяют учащимся приобретать знания и умения в процессе планирования и самостоятельного выполнения определенных практических заданий с обязательным представлением результатов. Информационные проекты направлены на изучение характеристик процессов, явлений, объектов и предполагают анализ и обобщение выявленных фактов. Применение проективной методики на уроках истории очень перспективно, так как позволяет решить ряд важных образовательных задач: выдвигать темы проектов, вырабатывать самостоятельный взгляд на решение проблемы, приобретать знания и умения в процессе планирования и выполнения работы. Опыт, приобретаемый в процессе проектной деятельности, базируется на интересах учащихся.

Этап работы над проектом	Деятельность учителя	Деятельность ученика
Информационный	Формулирует проблему проекта, цели и задачи	Принимают и уточняют цели и задачи
Плановый	Помогает организовать рабочие группы, спланировать деятельность.	Осуществляют разбивку на группы, распределяют роли, планируют работу.
Поисковый	Консультирует учащихся по необходимости	Работают согласно плану, ищут и систематизируют информацию

Обобщающий	Консультирует учащихся по необходимости.	Подготовка к представлению результатов.
Этап представления работы групп	Обобщает полученные результаты, подводит итоги.	Представление итогов работы, демонстрация полученных умений и навыков
Рефлексия	Оценка полученных навыков	Самоанализ