

**Методическое пособие
для учителей истории 5 класса**

**«Кейсы по Истории Древнего мира с
национально-региональным компонентом»
(Республика Адыгея)**

«История Древнего мира и мой край»

Мамишева Ж.М.

**Методическое пособие
для учителей истории 5 класса**

**«Кейсы по Истории Древнего мира с национально-
региональным компонентом»
(Республика Адыгея)**

«История Древнего мира и мой край»

Автор-составитель: Мамишева Жанна Муратовна

Рецензенты:

Р.М. Шхачемуков, кандидат исторических наук, доцент,
директор научно-образовательного кластера «Институт
гуманитарного знания и культуры» ФГБОУ ВО «
Адыгейский государственный университет»

Р.А. Седзева, учитель истории и обществознания высшей
категории МБОУ СОШ № 1 а. Кошехабль

Н.А. Старокожева, учитель истории и обществознания
МБОУ СОШ № 3 а. Егерухай.

Год издания: 2024

УДК 373.5.016:94(470.621)

ББК 74.266.3

М 54

Пояснительная записка

Данное методическое пособие разработано для учителей истории, работающих в 5 классах, и направлено на реализацию **деятельностного подхода** в преподавании истории Древнего мира.

Основные особенности пособия:

- Основано на **системе кейс-уроков**, включающих анализ проблемных ситуаций, проектную деятельность, групповые формы работы и игровые технологии.
- Особое внимание уделено **национально-региональному компоненту**, включающему историко-культурные элементы Республики Адыгея.
- Способствует формированию у обучающихся интереса к родному краю, развивает **межпредметные связи** с краеведением и литературой.
- Соответствует требованиям **ФГОС**, способствует развитию **критического мышления, исторической компетентности и функциональной грамотности**.

Введение в кейс-метод

Кейс (от англ. case — случай) — это метод активного обучения, основанный на анализе ситуаций, приближенных к реальным. В истории это может быть:

- реконструкция событий,
- ролевые модели,
- изучение мотивов действий исторических лиц.

Цели применения кейсов:

- Развивать у школьников **критическое мышление**.
- Формировать **навыки командной работы**.
- Обеспечивать **межпредметные связи** и развитие **функциональной грамотности**.
- Формировать **историческую компетентность** через анализ реальных исторических ситуаций.

Структура пособия

Пособие включает **4 раздела**, соответствующих темам курса истории Древнего мира:

1. Первобытность

Кейс 1. «**Тайны Хаджохской стоянки**»

2. Древний Восток

Кейс 2. «**Меоты — торговцы и мастера**»

3. Древняя Греция

Кейс 3. «**Древняя Греция и меоты**»

Кейс 4. «**Эллинизм и меоты**»

Кейс 5. «**Олимпийские игры и джэгу**»

4. Древний Рим

Кейс 6. «**Рим и Адыгея: сравнение культур**»

Структура каждого кейса:

- 1. Актуальность** – почему эта тема важна для изучения.
- 2. Цели и ожидаемые результаты** – какие знания и навыки получают учащиеся.
- 3. Дидактический текст** – адаптированный для 5 класса.
- 4. Мини-словарь** – ключевые термины.
- 5. Интерактивные задания** – игры, проекты, дискуссии.
- 6. Методические рекомендации** – советы для учителя.
- 7. Критерии оценки** – как оценивать работы учащихся.

РАЗДЕЛ I. ПЕРВОБЫТНОСТЬ

КЕЙС 1 «Тайны Хаджохской стоянки»

Актуальность кейса:

Этот кейс поможет пятиклассникам узнать, как жили древние люди на земле Адыгеи. Мы поговорим о жизни первобытного человека и археологических находках, найденных в нашем крае. Ребята будут работать в команде, читать, обсуждать, придумывать и делать проекты. Это поможет лучше понять прошлое, научиться думать, общаться и гордиться своей малой родиной.

Цель:

Познакомить с бытом древних людей через археологические находки Адыгеи

Ожидаемые результаты:

Научатся определять назначение древних орудий. Смогут показать на карте стоянки первобытных людей в Адыгее

Визуальные материалы:

Карта: «Древние стоянки Адыгеи» с отметкой Хаджохской пещеры.

Фотоартефакты (*подписи крупным шрифтом*): Каменное рубило из Хаджоха. Останки пещерного медведя.

QR-код → 3D-тур по залу «Каменный век» в Нацмузее Адыгеи

Дидактический текст «Жизнь древнего человека на земле Адыгеи».

Очень давно, много тысяч лет назад, на территории современной Адыгеи жили древние люди. Это было в доисторические времена, когда не было ни городов, ни электричества, ни телефонов, ни даже письма. Люди жили совсем иначе, чем мы с вами. Но именно тогда начиналась история человека на нашей земле.

Где жили древние люди? Древние люди не строили дома, как мы. Они искали тихие, защищённые места. Чаще всего это были пещеры — большие углубления в скалах. В Адыгее есть известная пещера Хаджохская (её ещё называют Каменномоетской). Она находится рядом с горами и рекой Белой. Учёные нашли в ней кости животных, каменные ножи и кусочки глины. Это значит, что там когда-то жили древние люди!

Почему они выбрали именно это место? Всё просто: рядом была вода; в лесах водились звери; можно было собирать ягоды и орехи; пещера защищала от дождя, холода и диких зверей.

Чем занимались? Жизнь древнего человека была нелёгкой. Каждый день нужно было добывать пищу. Мужчины обычно охотились: они делали копья и луки, прятались в кустах, выслеживали зверя. Иногда охота длилась целый день, и домой возвращались не все... Это было опасно, но очень важно.

Женщины собирали ягоды, орехи, корни, грибы. Они умели варить еду в глиняных горшках, сушить мясо на солнце. Они ухаживали за детьми, следили за огнём, изготавливали одежду из шкур животных.

Дети с ранних лет помогали взрослым. Они учились делать каменные ножи, стрелять из лука, различать следы

животных и травы. Считалось, что в племени каждый должен быть полезен.

Что изобрели? Хотя у древних людей не было машин, они были очень умными. Они научились добывать огонь. Это было настоящее чудо! Огонь помогал согреться, готовить еду и отпугивать хищников.

Они делали простые орудия труда: рубила, скребки, ножи из камня и кости. Эти вещи помогали им охотиться, обрабатывать шкуру, строить жилища.

Постепенно люди начали украшать своё жильё: рисовать на стенах пещер, делать ожерелья из костей и камней. Это было началом искусства.

Во что верили? Древние люди верили, что у природы есть духи. Они просили у духов удачи на охоте, дождя, защиты. Иногда перед охотой старейшина проводил ритуал у костра — клал на угли травы, произносил особые слова, поднимал руки к небу.

Считалось, что души предков живут рядом, что они помогают и охраняют племя. Люди уважали землю, лес, горы, реку — ведь это всё давало им жизнь.

Почему это важно? Учёные нашли в Адыгее много интересного: посуду, инструменты, украшения. Это подсказки из прошлого. Благодаря этим находкам мы узнаём: как жили древние люди; что они ели; во что верили; как общались и думали.

Сегодня у нас есть всё: дома, школы, интернет. Но именно с древних времён начинается наша история. И помнить об этом очень важно. Ведь когда-то в этих горах и долинах звучал голос древнего человека. Он смеялся, пел, охотился и защищал свою семью. Благодаря ему — мы есть.

Мини- словарь

Древние люди: Люди, которые жили очень-очень давно, когда еще не было городов и машин.

Пещера: Дом древнего человека в скале.

Копьё и лук: Оружие, которым охотились на зверей.

Ягоды и коренья: Растения, которые собирали в лесу для еды.

Старейшина: Самый уважаемый человек в племени, который всем руководил.

Орудия труда: Каменные ножи и топоры, которыми работали древние люди.

Ожерелье: Украшение из камней и костей.

Духи: Невидимые существа, в которых верили древние люди. Они думали, что духи живут в лесу, в горах и в реке.

Археологи: Учёные, которые ищут древние вещи в земле, чтобы узнать, как жили древние люди.

Племя: Большая семья древних людей, которые жили вместе и помогали друг другу.

Хаджохская (Каменноостская) пещера – одно из древнейших мест стоянки людей в Адыгее.

Задания и игры

Вопросы:

Где в Адыгее жили древние люди? Почему древние люди выбирали пещеры? Что археологи нашли в Хаджохской пещере? Чем занимались мужчины в племени? Что делали женщины в древности? Как дети помогали взрослым? Какие орудия труда использовали древние люди? Зачем люди разводили огонь? Во что верили древние люди? Какие ритуалы проводили перед охотой?

Историческое кафе «Адыгейская кухня: тогда и сейчас»

Тема урока: «Как питались древние люди. Взгляд через адыгскую кухню»

Формат: интерактивная ролевая игра с элементами исследования

Подготовка (10 минут)

Оформление класса:

Столы расставлены как в кафе (3-4 «столика» для групп)

На доске — «меню» с древними и современными блюдами

Выставка: репродукции наскальных рисунков, фото археологических находок из Адыгеи

Раздаточные материалы:

Карточки с описанием древних продуктов. Иллюстрации адыгских блюд. Чистые листы для создания «исторического меню»

Ход игры (60 минут)

Этап 1.

Открытие кафе (10 минут)

Учитель (в роли шеф-повара): Добро пожаловать в наше историческое кафе! Сегодня мы перенесемся на тысячи лет назад и узнаем, чем питались древние жители Адыгеи. А потом сравним с современной адыгской кухней!

Разминка-опрос:

Какие продукты могли быть у древних людей? (мясо, ягоды, коренья)

Как они их добывали? (охота, собирательство). Что из этого едят сейчас?

Этап 2.

Ролевая игра (25 минут)

Класс делится на 3 группы:

1. Охотники каменного века

Задание:

Изучите карточки с мясными блюдами (*вяленое мясо, жареная дичь*). Найдите современные аналоги (*суджук, шашлык*). Приготовьте «рекламу» своего блюда (рисунок + устный рассказ)

2. Собиратели древней Адыгеи

Задание:

Исследуйте растительную пищу (*дикий чеснок, кизил, каштаны*). Сравните с современными блюдами (*адыгейский чай с травами, кизилковое варенье*). Оформите плакат «*От корешков до варенья*»

3. Первые земледельцы

Задание:

Узнайте о древних злаках (*полба, ячмень*). Свяжите с современными (*адыгейские лепешки, халва*). Придумайте историю «*Как зерно стало хлебом*»

Этап 3.

Презентация исследований (15 минут)

Каждая группа представляет:

Охотники: показывают рисунок древней трапезы и современного шашлыка

Собиратели: демонстрируют плакат с эволюцией растительной пищи

Земледельцы: разыгрывают сценку «Изобретение хлеба»

Региональный компонент:

Почему в Адыгее развивалось скотоводство? (*горные пастбища*). Как природные условия повлияли на кухню? (*много зелени → свежие сыры*)

Этап 4.

Дегустация идей (10 минут)

Творческое задание:

Каждая группа создает «меню дня» для древнего и современного кафе

Пример:

«Каменный век»: жареный кабан с дикими грушами

«Наше время»: люля-кебаб с адыгейским сыром

Интерактив: Голосование за самое интересное блюдо

Обсуждение: какие традиции сохранились?

Рефлексия: *(10 минут)*

Что удивило в древней кухне? Какие продукты вы бы попробовали?

Связь с современностью: Какие древние традиции есть в вашей семье? *(сушка мяса, заготовка трав)*

Домашнее задание: Расспросить родных о старинных рецептах

Методические рекомендации:

Использовать реальные археологические данные *(находки из Хаджохской теснины)*

Для наглядности — образцы продуктов *(сухофрукты, мёд)*

Можно включить народную музыку для атмосферы.

Итог: Ученики через гастрономию погружаются в историю, видят преемственность культур и развивают исследовательские навыки.

Инсценировка «Совет племени»

Цель:

научиться высказываться по теме; работать в команде; слушать друг друга; понимать роли и уважать мнение других.

Учитель: *(Объяснение задания 5–7 минут)*

Представьте, что вы — члены древнего племени, живущего много тысяч лет назад на земле Адыгеи. У вас нет

телефонов, машин, магазинов. Всё, что нужно, вы добываете сами. Жизнь полна опасностей, но и приключений. Вечером все собираются у костра на важный совет. Сегодня — именно такой вечер!

Показ или краткий повтор сюжета из текста о жизни древних людей.

Деление на группы (2–3 минуты)

Класс делится на группы по 4–5 человек. Каждому участнику даётся карточка с ролью (*можно прикрепить как шапочку или бейджик*): охотник, собиратель, хранитель огня, старейшина (*ведущий совета*), ребёнок племени

Подготовка сценки (10 минут)

Группы придумывают короткую сценку (2–3 минуты) по заданным вопросам.

Учитель помогает, даёт примеры диалогов, следит за временем.

Примерные вопросы для обсуждения в каждой группе:

Кто пойдёт на охоту? Кто останется охранять огонь? Как научить ребёнка выживать в лесу? Что делать, если рядом появились дикие звери? Как поделим еду? Что скажет старейшина? Есть ли повод устроить праздник?

Выступления групп (15 минут)

Каждая группа по очереди разыгрывает свою сценку у «костра» (можно нарисовать круг или положить «камни»).

Примерный ход сценки:

Старейшина: Сегодня мы собрались, чтобы решить, как племени выжить. Слово — охотнику!

Охотник: Я иду на охоту. Но мне нужен спутник. Кто со мной?

Собиратель: А мы с ребёнком пойдём искать коренья и ягоды!

Хранитель огня: Я останусь у костра. Без огня — замёрзнем ночью!

Ребёнок: А можно я пойду учиться стрелять из лука?

Старейшина: Хорошо. Но слушай старших и не отходи далеко!

Обсуждение после игры (5–7 минут)

После каждой сценки задаются вопросы:

Что получилось особенно хорошо? Как вы договаривались?

Что было сложным?

Что нового узнали о жизни древнего человека? Учитель может хвалить интересные идеи, актёрские эмоции, смелость говорить.

Реквизит и оформление (по желанию)

Простые шапочки или ленты с надписями ролей; Рисованный костёр (из картона или ткани); Кусочки ткани как «одежда племени»; Барабан, если есть — для «ритуала» или начала совета.

Итог

Учитель: Мы на время стали настоящим древним племенем. Каждый играл важную роль. Как и тогда, в древности, вы учились слушать, помогать и принимать решения вместе. А главное — вы были командой.

2. Творческое задание «Карта жизни в пещере»

Цель:

представить, как жило древнее племя; научиться передавать идеи с помощью рисунка или макета; работать дружно в группе, договариваться.

Учитель: (Объяснение задания 5 минут)

Тысячи лет назад наши предки жили в пещерах. У них не было домов, но была своя особенная «карта жизни» — места, где они ели, спали, готовили еду, растили детей, делали орудия. Сегодня вы создадите такую карту — нарисованную или объёмную, чтобы показать, как именно могло жить древнее племя.

Выбор формата (1–2 минуты)

Каждая пара или группа выбирает что будет создавать: рисунок на ватмане или большом листе, макет из пластилина, шишек, ткани, палочек, коробочек, камней, картона. Можно предложить детям принести природные материалы заранее, либо использовать всё, что есть в классе.

Что обязательно должно быть на карте или макете

Ребятам даются (или записываются на доске) 5 обязательных объектов:

Костёр — центр жизни племени, тепло, свет, защита от зверей.

Пещера или жилище — место, где все прячутся от дождя и холода.

Место для сна — шкуры, листья, гнёзда.

Уголок для детей — где их учат, играют, рассказывают сказки.

Место сбора племени — совет, обсуждение планов, рассказы у костра.

Пример описания готовой работы

Можно зачитать или показать образец описания, чтобы дети лучше поняли задачу:

У нас костёр в центре карты. Вокруг камни, где сидит племя. Справа большая пещера, там спят взрослые. Левее

детский уголок с игрушками из камушков. У входа навес, под которым лежат копыя. Всё закрыто от ветра деревьями и скалами.

Работа над заданием (20–25 минут)

Дети создают свою карту в парах или мини-группах (по 2–4 человека).

Учитель помогает, подсказывает, хвалит оригинальные идеи.

Презентация работы (по 2–3 минуты на группу)

Каждая группа выходит и показывает свою карту или макет, отвечая на вопросы:

Где живут люди на карте? Что делает костёр? Где учатся дети? Что делает племя вместе?

Можно задать классу вопросы: *Чья пещера самая уютная? Где бы ты хотел жить? Что придумано интересно?*

Итог

Учитель: Каждое племя было особенным, как и ваша карта. Кто-то сделал большую пещеру, кто-то — уютный детский уголок. Вы показали, как важна дружба, забота и умение делиться делами. Это было не просто творчество, а настоящее путешествие в прошлое!

Советы для учителя:

Сделайте коллаж работ для стенда «*Наше племя*». Используйте проект как часть выставки или недели истории. Можно объединить с инсценировкой (*сначала дети показывают совет племени, потом делают карту*).

Игра «Что это?» — археологическая угадайка

Цель игры:

познакомиться с предметами, которые использовали древние люди; учиться рассуждать, выдвигать гипотезы, делать выводы; развивать внимание и устную речь.

Материалы:

Карточки или изображения с предметами древнего времени *(можно на экране, в распечатке или вырезанные из журнала).* *(рубило, скребок, копьё, кость мамонта, украшение из ракушек, камни для разжигания огня, крючок из кости, следы животных, палки-копалки, настенные рисунки и т. д.)*

Объяснение задания (3–5 минут)

Учитель: Сегодня вы станете археологами. Перед вами будут находки из древнего прошлого. Ваша задача — догадаться, что это, как называлось и зачем использовалось. Представьте, что вы только что нашли это в земле!

Ход игры (20–25 минут)

Учитель показывает одну карточку с изображением древнего предмета. Дети работают в парах или мини-группах: обсуждают, что это может быть, из чего оно сделано, зачем могло быть нужно? Через минуту один ученик из пары или группы выходит и озвучивает версию.

Учитель по каждому предмету рассказывает кратко:

Пример: *«Это рубило. Камень с острым краем. Им рубили дерево, мясо, очищали шкуру. Это один из первых инструментов человека!»*

Пример диалога на уроке:

Учитель: *(показывает изображение скребка)* Вот такая находка. Что вы думаете? Обсудите с соседом 1 минуту

Ученик: Мы думаем, что это кусок камня. Им, может быть, чистили шкуру животных?

Учитель: Отлично! Это действительно скребок, им обрабатывали шкуры, чтобы делать одежду. Он был важен в жизни первобытных людей.

Завершение игры (5–7 минут)

Учитель: Археологи тоже сначала только догадываются, что нашли. Но с помощью знаний и наблюдений они узнают, как жили люди тысячи лет назад.

Вопросы:

Что удивило вас? Какие предметы были похожи на современные? Без чего древний человек точно бы не выжил?

Дополнительно:

В конце можно выдать «Диплом археолога» или наклейку — «Я раскопал историю!» Сделать мини-выставку предметов с подписями.

Мини-проект «Что расскажет Хаджохская пещера?»

Цель проекта:

Познакомиться с настоящей археологической находкой в Адыгее — Хаджохской пещерой; попробовать себя в роли исследователя, художника, экскурсовода; учиться представлять информацию интересно и понятно.

Учитель: (*Кратко об объекте*) Хаджохская пещера — настоящая археологическая находка. В ней учёные нашли: останки древнего человека, следы костров, каменные орудия труда, кости животных. Учёные считают, что много тысяч лет назад здесь жили люди: они охотились, разжигали огонь, укрывались от холода.

Варианты форматов проекта (на выбор):

Рисунок + рассказ

Нарисуй, как ты представляешь жизнь в Хаджохской пещере: Как выглядела пещера? Что делали люди? Что вокруг: горы, река, звери?

Напиши или устно Расскажи: Это моя картина. Здесь семья у костра. Охотник с копьём вернулся с добычей...

Мини-буклет

Сделай складной лист или тетрадный разворот. Обложка: *«Что расскажет Хаджохская пещера?»*. Внутри — 2–3 страницы: Что там нашли? Кто там жил? Какие были предметы? Как это место нашли археологи? Можно украсить: схемами, рисунками, рамочками.

Экскурсия-рассказ

Ученик играет роль экскурсовода:

Подготовить короткий рассказ (1–2 минуты):
Здравствуйте, я ваш экскурсовод. Перед вами — Хаджохская пещера. Здесь 20 тысяч лет назад жили древние люди... Можно показывать рисунок или макет, «проводить» по «залам пещеры».

Как подготовить проект:

Учитель делит учеников на пары или группы, либо каждый работает сам. Выбор формата — по желанию ученика. На подготовку — 1–2 урока (*или один урок + дом задание*).

Поддержка от учителя: показать фото пещеры, рассказать, что находили, объяснить, как оформить буклет или выступление.

Что в итоге? Выставка проектов:

Можно оформить на стенде: *рисунки и подписи, мини-книжечки, карточки-экскурсии,*

«музей древностей» из пластилина или бумаги. Каждый расскажет о своей работе.

Учитель может выдать грамоты: «*Лучший экскурсовод*», «*Настоящий исследователь*», «*Самый красивый проект*» и т.д.

Вопросы для размышления:

Почему пещера была удобным местом для жизни? Какие предметы могли использовать люди в пещере? Что нам может рассказать костёр, найденный археологами?

Рефлексия «Что помогало выжить?»

Учитель: Вы только что узнали, как жили древние люди. А теперь представьте: вы один из них. Подумайте, какие качества помогли бы вам выжить. Что важнее: сила или хитрость? Смелость или умение договариваться?

Назовите 3 важных качества для древнего человека. Объясните, почему они были важны. Подумайте: а сейчас эти качества нужны? Где именно?

Пример ответа:

Смелость — *чтобы не бояться выходить на охоту и защищать пещеру от зверей.*

Работа в команде — *одному было трудно выжить. Люди объединялись.*

Умение наблюдать — *нужно было замечать следы животных, опасности, где есть ягоды.*

Эти качества важны и сейчас! Например, смелость — чтобы пробовать новое.

Работа в команде — в школе и на работе. А наблюдательность помогает в учёбе и

в жизни. (*смелость, сила, ум, терпение, быстрота, внимательность, дружба, уважение к старшим, умение договариваться, выносливость, любознательность и др.*)

Работа с картой Адыгеи

Цель:

познакомить детей с географией родного края; понять, почему древние люди выбирали эти места для жизни; развивать умение работать с картой, делать выводы.

Материалы:

большая карта Адыгеи, фломастеры или маркеры, указка или палочка. для наглядности изображения: пещера, костёр, охота, горы, река

Ход работы:

Объяснение задания (1–2 минуты)

Учитель: Сегодня мы попробуем представить, как древние люди выбирали место для жизни. Где они могли чувствовать себя в безопасности, где было тепло, вода, еда. Мы посмотрим на карту Адыгеи — и представим, как всё начиналось!

Работа с картой (5–7 минут)

Показ объектов на карте:

Хаджох (Каменноостровский) — Вот здесь находится Хаджохская пещера. В ней жили древние люди. Учёные нашли там кости, орудия труда, следы костров.

Река Белая — Рядом течёт река Белая. Она давала воду, рыбу, была удобной для передвижения.

Горы Лаго-Наки — А это горы Лаго-Наки. Оттуда приходили животные, и было легко охотиться.

Можно задать вопросы: Почему, по-вашему, река это важно для жизни? Чем удобны пещеры? Какие опасности могли быть рядом с горными местами?

Вопросы для обсуждения (3–5 минут):

Дети обсуждают в парах или хором: Почему это хорошее место для жизни древнего человека? Кто из вас бывал в этих местах? Что вы видели? Хотели бы вы там пожить как древние люди? Почему да или нет?

Итог (2–3 минуты):

Учитель: Мы увидели, что на земле Адыгеи не просто красивые горы и реки. Это место одно из древнейших в России. Люди жили здесь тысячи лет назад. Это значит, что наша родина — важная часть истории человечества. Мы можем гордиться этим и больше узнавать о прошлом!

Дети могут приклеить стикеры на карте с надписью: «пещера», «река», «место охоты».

Результат:

дети научились находить места на карте; поняли связь природы и истории; почувствовали гордость за родной край.

Мини-викторина «Древняя история и Адыгея»

1. Где находится река Белая?

- а) В Африке
- б) *В Адыгее и Краснодарском крае*
- в) В Москве
- г) В пустыне Сахара

2. Как называется пещера, где нашли древнего человека в Адыгее?

- а) Млечная
- б) *Большая Азишская*
- в) Глубокая
- г) Волшебная

3. Какие горы находятся рядом с Хаджохом?

- а) Уральские
- б) *Кавказские +*
- в) Гималаи
- г) Альпы

4. Какой народ жил на территории Адыгеи в древности?

- а) Египтяне
- б) Скифы
- в) *Меоты*
- г) Викинги

5. Как люди в древности добывали огонь?

- а) Нажимали кнопку
- б) Стирали камни друг о друга +
- в) Кричали громко
- г) Ловили молнии

6. Что археологи находят в курганах?

- а) Машины
- б) *Посуда, украшения и кости*
- в) Письма
- г) Телевизоры

7. Как называется теснина рядом с Хаджохом?

- а) *Хаджохская теснина*
- б) Тёплая пропасть
- в) Орлиный разлом
- г) Пасть горы

8. Кто такие археологи?

- а) Водители автобусов
- б) *Учёные, которые ищут древности*
- в) Художники
- г) Директора школ

9. Где жили древние люди в Адыгее?

- а) В подземных городах

- б) *В пещерах*
- в) В небоскрёбах
- г) В лодках

10. Какое животное часто изображалось в древних наскальных рисунках?

- а) Кит
- б) *Мамонт*
- в) Кенгуру
- г) Крокодил

11. Почему пещеры были удобным жильём для древнего человека?

- а) В них были лифты
- б) *Там было тепло и безопасно*
- в) Там было Wi-Fi
- г) Потому что были окна

12. Как называется столица Адыгеи?

- а) Хаджох
- б) Гузерипль
- в) *Майкоп*
- г) Туапсе

Сценарий урока-игры «Мезмайские загадки»

Тема: Как жили первые люди / Что рассказывают археологические находки

Форма: Урок-игра с элементами археологического исследования

Продолжительность: 40 минут

Цели:

познакомить учащихся с жизнью первобытных людей на примере реальной стоянки в Мезмае (Адыгея); показать,

как археологические находки помогают изучать прошлое; развить навыки анализа артефактов; сформировать бережное отношение к истории родного края.

Оборудование:

изображения археологических находок (презентация или распечатки); «папки археолога» (карточки с описанием находок); клейкие листочки для ответов, таблички «Команда 1 / 2 / 3»; интерактивная доска / мультимедиа-проектор.

Методическая справка для учителя

Источники:

Пьянков А.В. «Меоты и культура древнего населения Северо-Западного Кавказа»

Погребова М.Н. «Кавказ и античный мир»

Глазов А.Ф. «Проблема древнего населения Кавказа в эпоху палеолита»

Чернецова Н.М. «Мезмайская стоянка — следы палеолита в Адыгее»

Сайт Института археологии РАН: www.archaeolog.ru

Национальный музей Республики Адыгея (Майкоп) — экспозиции по палеолиту и меотской культуре

Ход урока

Вступление (5 минут)

Учитель: Как вы думаете, кто может рассказать нам о жизни древних людей, если они давно умерли?

Ожидаемые ответы: Археологи, находки, пещеры, рисунки.

Учитель (в образе археолога):

Ребята, сегодня мы с вами не просто на уроке истории. Мы археологи, которые отправляются в экспедицию в Адыгею, в загадочный посёлок Мезмай. Там, в горах, в глубокой пещере, были найдены следы первых людей.

Нам предстоит узнать: как они жили, чем занимались, и даже что ели! Мы будем разгадчиками «Мезмайских загадок». А ещё узнаем о загадочном народе меотов, которые позже жили на этой земле и оставили удивительные артефакты.

(На доске появляется карта Адыгеи). (Учитель указывает на Мезмай.)

Игра «Мезмайские загадки»

Этап 1

«Археологическое чутьё» (7 минут)

Задача:

Определить, что изображено на картинке и сделать вывод о жизни древнего человека.

Ход игры:

Учитель показывает изображения: *Кремнёвое орудие. Костяная игла. Обугленные зёрна. Череп древнего человека. Наскальная живопись (фото с сайта РАН)*

Учащиеся работают в группах (3 команды):

Отвечают на вопросы: *Что это? Зачем использовалось? Что это говорит нам о жизни первобытных людей?*

Пример: *Это костяная игла. Значит, у древнего человека уже была одежда. Он умел шить.*

Этап 2

Загадки из пещеры (5 минут)

Учитель: Из глубины веков до нас дошли странные послания. Сможете ли вы их разгадать?

Загадки:

1. *Я в пещере живу,
Света я не люблю.
Меня нашли рядом с огнём.
Я чей-то дом. Что я?*

Ответ: Пещера

2. *Кремень и дерево,
Искра и дым.
Древний человек
Зажигает...*

Ответ: Огонь

3. *На каменной стене —
Тур и охотник.
Это не фото. А что?*

Ответ: Наскальный рисунок

Этап 3

Расследование археолога (10 минут)

Учащиеся получают «Папку археолога» (*Карточки с описанием реальных находок Мезмая и Уляпа*)

Пример карточки: Обнаружено в пещере Мезмая: слой II. Кремнёвый наконечник, рядом — уголь, кости кабана. Возраст — 30 000 лет.

Задание командам: Кто жил здесь? Чем занимался? Как добывал еду? Что это говорит о развитии человека?

Учитель: (*дополняет*) Эти находки подтверждены археологами из Института археологии РАН. Они хранятся в Национальном музее Адыгеи.

Этап 4

Живые картины «Голос Мезмая» (7 минут)

Командам даётся задание на выбор: Инсценировка «Один день из жизни древнего человека» Сочинить и прочитать «Письмо из прошлого» от лица ребёнка, жившего в Мезмае. Нарисовать/обозначить в 3-х кадрах: Жилище — Охота — Вечер у костра

Учитель: (*Вставка о меотах 2 минуты*) Но это ещё не всё! На этой же земле, где жили первобытные люди, позже поселился загадочный народ **меоты**. Они умели лепить красивую глиняную посуду, торговали с греками, украшали

себя бронзовыми браслетами. Их могильники — например, в Уляпе изучались археологами. Эти вещи можно увидеть в Эрмитаже и в музее Майкопа.

(Показываются фото артефактов - меотская амфора, бронзовая фибула, глиняный сосуд.)

Рефлексия (4 минуты)

Инструмент обратной связи: *графическая шкала «3 ключа от пещеры»*. Каждый ученик получает стикер и приклеивает его на постер с 3 зонами:

Я узнал... — Новые знания

Меня удивило... — Эмоциональный отклик

Теперь я хочу... — Мотивация на будущее

Пример ответов:

Я узнал, как выглядели настоящие орудия древнего человека. Меня удивило, что в Адыгее тоже есть стоянки первобытных людей! Теперь я хочу сходить в музей и увидеть всё это своими глазами.

Домашнее задание (на выбор):

Нарисовать комикс «Жизнь в пещере Мезмая»

Написать мини-сочинение: «Я — археолог. Что я нашёл и что это значит?»

Подготовить мини-доклад: *Кто такие меоты и почему они важны для истории Адыгеи?*

Заключение

Такой урок помогает: активизировать интерес к истории через включение региональных реалий; формировать понятие о научных доказательствах прошлого; вязать школьную программу с реальными открытиями археологов и музеев.

РАЗДЕЛ II. ДРЕВНИЙ ВОСТОК

КЕЙС 2 «Культурные и торговые связи меотских племён с цивилизациями Древнего Востока»

Актуальность кейса:

Данный кейс направлен на формирование у учащихся 5-х классов понимания исторических корней родного края, приобщение к культуре предков и осознание значимой роли территории современной Адыгеи в международной торговле древности. Через интеграцию истории, обществознания и элементов культуры адыгов обучающиеся овладевают метапредметными навыками анализа, коммуникации и исторического моделирования.

Цель:

Показать торговые связи меотов через археологические артефакты

Визуальные материалы:

Интерактивная карта: «Торговые пути греков и меотов (V в. до н.э.)»

Коллаж находок: Греческая амфора из Уляпского кургана.

Меотская бронзовая пряжка

QR-код → Виртуальная выставка «Сокровища меотов» (Эрмитаж)

Дидактический текст «Меоты – торговцы и мастера»

Меоты – древние племена, которые жили около 2000 лет назад на территории, где сейчас находится Адыгея. Они были земледельцами, охотниками, воинами, но особенно славились как мастера. Меотские гончары изготавливали красивую и прочную посуду, а кузнецы – оружие и украшения.

Археологи нашли в Адыгее много интересных вещей: амфоры из Востока, стеклянные бусины, бронзовые зеркала. Эти находки свидетельствуют о том, что меоты активно торговали с другими народами: персами, ассирийцами, жителями Боспора. Караваны с верблюдами и лошадьми пересекали Кавказ, обменивали вино, пряности и ткани на керамику и оружие.

В адыгских сказаниях до сих пор сохранились истории о купцах и мифы о землях, где «всё блестит и сверкает». Эти предания напоминают нам о давних временах, когда люди обменивались знаниями, товарами и традициями.

Мини-словарь

Амфора — это большая глиняная посуда с двумя ручками. В ней хранили масло, вино, воду или зерно.

Ассирийцы — народ, который жил очень-очень давно на территории современной Ирака. Они были сильными воинами и строили большие города с дворцами и стенами.

Боспор — это древнее государство, находившееся рядом с Черным морем, там, где сегодня Крым и Тамань. Часто привозился к меотам с Востока

Караван — группа людей с товарами, путешествовавшая по торговым путям, часто с верблюдами или лошадьми. Караваны соединяли города и страны.

Курган — насыпь из земли и камней над могилой. В курганах часто находят древние вещи — сосуды, оружие, украшения.

Меоты — древние племена, жившие около 2000 лет назад на территории Адыгеи. Были земледельцами, воинами и торговцами. Много о них известно благодаря археологам.

Орнамент — это узор, который повторяется. Его можно найти на одежде, посуде, шторах, школьном рюкзаке.

Меоты украшали ими посуду и ткани; часто орнаменты показывали, к какому народу принадлежал предмет.

Игры и задания

Ролевая игра «Торговый караван» Групповая работа, инсценировка (25-30 минут)

Цель игры:

смоделировать рынок эпохи меотов, показать культурные и торговые связи меотов с народами Древнего Востока; развить коммуникативные и познавательные навыки через игровое моделирование.

Межпредметные связи:

История (*знание эпохи, народов, их культур и быта*);

Обществознание (*экономика, обмен, коммуникация*);

Родной край / краеведение (*Адыгея, меоты*);

Технология (*изделия ремесленников*);

Искусство (*орнаменты, предметы культуры*).

Роли участников:

Роль	Краткое описание	Интерес
Меотский гончар	Предлагает посуду, чаши, кувшины.	Обменять на украшения, ткани.
Кузнец	Железные ножи, наконечники стрел.	Хочет получить соль, вино.
Купец из Персии	Ткани, пряности, украшения.	Хочет оружие и посуду.
Торговец из Боспора	Вино, рыба, зеркала.	Интересуется местными ремеслами.
Переводчик	Помогает налаживать общение.	Не торгует, но может участвовать.
Охранник	Охраняет, следит за порядком.	Может вмешаться в споры.

Материалы:

Карточки товаров и ролей.

Каждому участнику выдаётся карточка с именем придуманным в стиле культуры; ролью; перечнем товаров (с 2–3 изображениями, можно распечатать или нарисовать; целями обмена (что ищет); фразой начала торговли.

Пример карточки – Меотский гончар:

Имя: *Ахат*

Роль: *Меотский гончар*

Товары: *расписной кувшин, миска с узором, глиняная чашка*

Цель обмена: *Хочешь получить зеркало и специи*

Фраза для начала торговли: *Добро пожаловать!*

Смотрите, какую красоту я принёс с собой. Чем удивите меня вы?

Примеры игровых диалогов:

Гончар: Эта чаша не треснет даже в огне. А ты говоришь, у тебя пряности? Дай понюхать!

Купец из Персии: Это редкий синий платок. Взял его из самого Шираза. Ты дашь мне что-то по-настоящему ценное?

Воин: Торг — дело тонкое. Не шумите! Если не договоритесь — я уведу вас с ярмарки.

Ход игры

Учитель: Представьте, что вы попали в 5 век до нашей эры. Вы — жители и гости меотского поселения. Сегодня в город прибыл большой караван. Здесь собрались торговцы, ремесленники и купцы. У каждого свои товары и интересы. Ваша задача — договориться, обменяться и остаться довольным.

Торговля и переговоры (10–12 минут)

(Раздача карточек). (Участники читают свою роль и цель, обсуждают в группе).

Ученики ходят по «рынку», вступают в диалог, обмениваются товарами. Торг ведется в форме переговоров: аргументы, описания товаров, сравнения. Используются исторические фразы, учитель поощряет использование слов из словаря. Учащиеся могут хвалить товары, предлагать обмены:

Мой кувшин лучший в поселении! Посмотри, какой орнамент!

Эти специи стоят целого кувшина!

Роль переводчика помогает купцам из разных стран понимать друг друга. Охранник «разнимает» спорщиков и следит за порядком.

Обсуждение результатов (2–3 мин)

Каждый участник рассказывает, что получил и что отдал. Сравнивают, выгодны ли были сделки, удалось ли достичь цели.

Рефлексия «Говорящая ладонь» (5 мин)

На доске — изображение ладони. Каждому участнику предлагается ответить на вопросы:

Палец большой: *Что в игре тебе понравилось больше всего?*

Указательный: *Что нового узнал о меотах?*

Средний: *Что было сложным?*

Безымянный: *Что понравилось в работе других?*

Мизинец: *Что бы ты изменил в следующий раз?*

Варианты адаптации:

Для более слабых учащихся: дать карточки с подсказками (например, реплики для торговли);

Для продвинутых: усложнить роль : добавить легенду персонажа, биографию, тайную цель;

Игра на оценку: после игры ученики пишут короткий дневник торговца: 3–4 предложения о своём опыте.

Результаты и ожидаемые эффекты:

Усвоение тем по истории и культуре родного края через деятельность; Формирование познавательных и коммуникативных УУД; Повышение интереса к древней истории и этнокультурному наследию; Опыт работы с исторической терминологией в игровом контексте.

Игра-головоломка «Путь каравана»

Цель:

погрузить учащихся в путешествие по древним торговым путям; показать связи между Древним Востоком и Кавказом (включая меоты); развить умения работать в команде, принимать решения, логически мыслить.

Материалы:

Большая карта (*игровое поле*): На ватмане или в презентации учитель показывает древние города и направления.

Города: Сузы → Вавилон → Ашшур → Египет → Кавказские перевалы → Меотия (Тама).

Фишки/фигурки караванов: Можно использовать фигурки животных (*верблюды, кони*) или просто цветные фишки.

Карточки с событиями: 3 типа: Торговля, Опасность, Культурный обмен / Удача.

Карточки с товарами: Шёлк, вино, специи, шкуры, бронзовые наконечники, папирус, амфоры.

Листы маршрута/таблицы для заполнения: Учащиеся записывают, где и какой товар получили или обменяли.

Ход игры:

Учитель: (3 минуты) Вы купцы из древнего города Суз, отправившиеся в опасный, но прибыльный путь через Восток и Египет, через горы, к меотам на земли, где позже появится Адыгея. По дороге вы будете торговать, сталкиваться с трудностями и узнавать новое. Ваша цель собрать минимум 3 разных товара и дойти до меотской территории.

Разделение на команды (2 минуты)

Класс делится на 3–4 каравана (*команды по 4–6 человек*). Каждой команде выдается: фишка (караван), маршрутный лист, стартовые товары. Например: 2 ткани, 1 масло, 2 жетона удачи (можно «потратить», чтобы пройти опасность).

Путешествие (25 минут)

Караваны по очереди двигаются по карте — от одного пункта к другому (*всего 6–7 ходов*).

Каждый ход:

Бросают кубик (*1–3 один шаг, 4–6 два шага*). Останавливаются в городе/регионе.

Тянут карточку события:

Торговля: обменять один товар на другой.

Опасность: потеря хода (*налётники, буря, болезнь*), но можно «заплатить жетон удачи».

Культурный обмен: например, Вавилонский жрец рассказывает легенду — запиши и Расскажи классу.

Удача: Местные в подарок дали вам специи!

Пример карточек:

Торговля в Вавилоне: *Обменяйте ткань на вино.*

Опасность в Ашшуре: *На караван напали — теряете 1 ход.*

Культурный обмен в Египте: *Узнай миф об Осирисе. Нарисуй символ мифа.*

Удача в перевале: *Местные пастухи подарили шкуры, возьмите 1 товар.*

Финал: прибытие в Меотию (5 мин)

Когда караваны доходят до конечной точки Меотского поселения **Тама**, команды подсчитывают: Сколько разных товаров они собрали; Какие трудности преодолели; С кем и где торговали.

Рефлексия (5 мин)

(Учитель обсуждает с классом) Какой путь оказался самым сложным? Какие товары чаще всего встречались? Как караваны справлялись с опасностями? Что интересного вы узнали о древней торговле? Почему меоты (жители Северного Кавказа) были важной частью этих маршрутов?

Можно завершить словами: Древние торговцы были не просто продавцами — они несли культуру, идеи, мифы, и даже технологии. И даже наши предки , меоты, были частью этой большой истории.

Итог:

Ученики проживают путь древнего купца; Запоминают географию, товары, связи;

Формируют представление о древних связях Адыгеи с Востоком; Развивают мышление, устную речь, воображение и внимание.

Игра «Что чей товар?» (Древний Восток. Связь с Древней Адыгеей)

Цель игры:

Закрепить знания о товарах, которыми торговали древние цивилизации Востока (*Египет, Месопотамия, Финикия, Индия, Китай*), а также показать связи с народами Северного Кавказа, в частности с древними адыгами (*меотами, синдами, зихами*).

Формат: Командная викторина с элементами интерактива.

Ход игры:

Подготовка

Класс делится на 3–4 команды. Учитель готовит карточки с названиями товаров и картинками (*если возможно*). На доске карта Древнего Востока и Северного Кавказа (*с обозначением торговых путей*).

Правила:

Учитель зачитывает описание товара или его использование. Команды должны угадать: *Какой это товар? Откуда он (какая страна)? Мог ли он попасть к древним адыгам? Как?* За каждый правильный ответ – 1 балл. Дополнительный балл за объяснение связи с Адыгеей.

Викторина

1. Зерно (пшеница, ячмень)

Подсказка: Основа питания в древности, выращивали в долинах больших рек.

Ответ: Египет, Месопотамия.

Связь с Адыгеей: Меоты тоже выращивали зерно и могли торговать им с греческими колониями (например, Горгиппия — современная Анапа).

2. Оливковое масло

Подсказка: Использовали в пищу, для освещения и в религиозных обрядах.

Ответ: Финикия, Греция.

Связь с Адыгеей: Греки привозили масло в обмен на адыгские меха и мёд.

3. Кедровая древесина

Подсказка: Дорогая и прочная, из неё строили корабли и дворцы.

Ответ: Ливан (Финикия).

Связь с Адыгеей: Финикийцы плавали по Чёрному морю, могли обменивать древесину на местные товары.

4. Слоновая кость

Подсказка: Материал для украшений, привозили из далёких южных стран.

Ответ: Индия, Африка (через Египет).

Связь с Адыгеей: Через греков или скифов могла попадать к знати меотов как предмет роскоши.

5. Корица и перец

Подсказка: Дорогие пряности, которые добавляли в пищу для вкуса.

Ответ: Индия, Южная Аравия.

Связь с Адыгеей: Вряд ли доходили до Кавказа в древности, но позже могли попадать через Великий шёлковый путь.

6. Лазурит (синий камень)

Подсказка: Использовали для украшений и росписей, добывали в горах.

Ответ: Месопотамия (привозили из Афганистана).

Связь с Адыгеей: Через торговлю скифов, которые контактировали с Месопотамией.

7. Шерсть и ткани

Подсказка: Изготавливали из овечьей шерсти, красили в яркие цвета.

Ответ: Месопотамия, Финикия.

Связь с Адыгеей: Меоты сами делали шерстяные ткани, но могли перенимать технологии окраски у греков.

8. Вино

Подсказка: Напиток из винограда, любили греки и финикийцы.

Ответ: Финикия, Греция.

Связь с Адыгеей: Греки привозили вино в амфорах, меоты могли перенять виноделие.

9. Железо

Подсказка: Твёрдый металл, из него делали оружие и орудия труда.

Ответ: Хетты (Малая Азия), позже — другие народы.

Связь с Адыгеей: Через торговлю с греками и кочевниками меоты узнали железо.

10. Стекло

Подсказка: Прозрачный материал, из которого делали посуду и украшения.

Ответ: Финикия, Египет.

Связь с Адыгеей: Финикийцы торговали по Чёрному морю, могли обменивать стекло на местные товары.

Вопросы по товарам Древней Адыгеи

1. Мёд

Подсказка: Сладкий продукт, который собирали в лесах.

Ответ: Меоты (Адыгея).

Куда продавали? Грекам, скифам — очень ценился.

2. Воск

Подсказка: Использовали для свечей и обработки тканей.

Ответ: Меоты.

Куда продавали? В античные города для освещения.

3. Меха (лисьи, куньи)

Подсказка: Тёплые шкуры зверей, ценились в холодных странах.

Ответ: Меоты.

Куда продавали? В Грецию, Рим, к скифам.

4. Дерево (бук, дуб)

Подсказка: Прочный материал для строительства кораблей.

Ответ: Меоты.

Куда продавали? Грекам для кораблестроения.

5. Кожа и конская сбруя

Подсказка: Адыги славились выделкой кож.

Ответ: Меоты.

Куда продавали? Кочевым народам (скифам, сарматам).

Бонусные вопросы (на логику и эрудицию)

Какой товар был самым дорогим на Древнем Востоке? (*Шёлк, пурпур, ладан*).

Почему финикийцы были лучшими торговцами? (*Имели крепкие корабли, знали морские пути*).

Какой товар адыги могли бы экспортировать сегодня? (*Сыр, мёд, изделия из кожи — связь с традициями*).

Итог игры:

Подсчёт баллов.

Обсуждение: Как торговля влияла на развитие Адыгей? (*Новые технологии, культурный обмен*). Что из древних товаров есть в наше время? (*Сыр, мёд, шерсть*).

Награждение:

Победители получают «грамоты древних купцов» или пятерки в журнал.

Эта игра не только повторяет тему «Древний Восток», но и показывает, что Кавказ был частью большой сети древней торговли!

Задание «Три изобретения Древнего Востока»

Представьте, что вы молодые исследователи, которые отправились в путешествие по странам Древнего Востока. Ваша задача найти и записать три важных изобретения или открытия, которые сделали люди в те далёкие времена.

Что нужно сделать: Вспомните, что вы узнали на уроках о Древнем Востоке (*Месопотамия, Вавилон, Шумеры, Ассирия и др.*). Выберите три изобретения или открытия, которые показались вам интересными или важными. Запишите каждое из них в тетрадь и рядом коротко объясните: *Что это такое? Зачем это нужно было людям? Как это повлияло на жизнь?*

Пример:

Клинопись — это первая письменность. Её придумали шумеры, чтобы записывать важную информацию. Благодаря ей мы сегодня знаем как они жили.

Колесо — изобретение, которое помогло создавать телеги и быстрее перевозить грузы.

Календарь — вавилоняне придумали делить год на месяцы и дни, чтобы точно знать, когда сажать урожай и отмечать праздники.

РАЗДЕЛ III. ДРЕВНЯЯ ГРЕЦИЯ

КЕЙС 3 «Древняя Греция и меоты»

Актуальность кейса:

Изучение культурных и торговых связей между Древней Грецией и местными племенами, населявшими территорию современной Адыгеи, помогает учащимся увидеть, что история их родного края тесно связана с мировой историей. Такая перспектива способствует формированию у детей познавательного интереса, уважения к своему наследию, развитию межкультурной грамотности и функционального мышления. Тема способствует патриотическому воспитанию и отвечает требованиям ФГОС: формирует умения работать с исторической информацией, рассматривать события в контексте, анализировать источники и формулировать выводы.

Цель кейса:

Сформировать у учащихся представление о культурных и торговых контактах между древнегреческими колониями (Фанагория, Гермонасса) и местными племенами меотов, выявить, как взаимодействие культур отражается в археологических находках, мифах, элементах быта и языка, развить у школьников умения работать в команде, анализировать источники и проводить простейшие исследования.

Дидактический текст «Два берега одного моря»

В VI веке до нашей эры греческие мореплаватели основали на берегу Чёрного моря города — колонии. Они

назывались Фанагория, Гермонасса и другие. Здесь кипела жизнь: шли торги, строились храмы, работали ремесленники.

Рядом с этими городами жили меоты — племена, населявшие берега рек Кубань и Лаба. Они выращивали зерно, разводили скот, ловили рыбу, охотились. Греки называли меотов смелыми воинами и хорошими торговцами.

Между греками и меотами началась активная торговля: меоты продавали хлеб, мёд, рыбу, меха, лошадей. Греки привозили ткани, амфоры с вином, оливковое масло, керамику и украшения.

Археологи находят на территории Адыгеи греческие монеты, амфоры, застёжки и керамику с надписями. Всё это — доказательства реальных культурных связей. Возможно, даже появились общие символы и новые способы украшения одежды.

История этих связей — часть истории родного края. Она учит нас, что даже в древности разные народы могли дружить, учиться друг у друга и строить общее будущее.

Мини-словарь

Амфора - Глиняный сосуд с двумя ручками для вина и масла.

Археологи — это учёные, которые ищут в земле старинные вещи и остатки домов, чтобы узнать, как жили люди очень давно. Они помогают раскрывать тайны прошлого.

Меоты - Древние кавказские племена, предки адыгов.

Колония - Город, основанный греками в чужой земле.

Задания и игры

Игра «Греческий корабль»

Цель игры:

погрузить детей в атмосферу древнего торгового общения; показать, какие товары могли обменивать греки и меоты; развить навыки аргументации, работы в команде и представления интересов своей «страны».

Материалы:

карточки с изображением или названием товаров (распечатанные или написанные от руки); значки для команд (например, цветные ленточки); «Мешочек торговли» или конверт для карточек; доска/плакат с рисунком корабля (по желанию).

Таймер или песочные часы (по желанию, для динамики).

Класс делится на две команды: **«Греческие купцы»**
«Местные жители (меоты)»

В каждой команде 5–6 человек. Остальные ученики могут быть наблюдателями или следующими участниками.

Карточки с товарами:

Для греческих купцов - вино, оливковое масло, амфоры, керамика, украшения, ткани, греческие монеты

Для меотов - мёд, рыба, шкуры зверей, кони, зерно, скот

Карточки можно положить в мешочек или выдать командам перед началом.

Ход игры:

Учитель: (2–3 минуты) Ребята, сегодня мы перенесёмся в далёкое прошлое — в VI век до нашей эры. Греческие торговцы приплыли на кораблях к берегам Чёрного моря. На берегу их встретили меоты — смелые и умелые жители этих земель. Давайте представим, как происходила торговля между ними!

(Ученики делятся на команды «Купцы» и «Местные жители»). *(Каждая команда получает карточки с товарами).*

Обмен товарами (10 минут) По очереди команды совершают обмены. Один участник от команды выходит и говорит: Что предлагает его народ. Что хочет получить взамен. Почему это выгодно.

Пример диалога:

Грек: Мы предлагаем красивую керамическую амфору. В ней можно хранить вино или масло. Взамен хотим получить мёд — он у вас очень вкусный!

Меот: Мы согласны! Но за амфору хотим получить ещё ткань — нашим воинам нужны тёплые плащи.

(Команды могут немного торговаться и предлагать альтернативы). (Учитель помогает формулировать мысли, направляет и поддерживает игровой дух).

Обсуждение (5 минут)

(После нескольких раундов обмена учитель задаёт вопросы): Какие товары были самыми популярными? Как вы выбирали, что обменять? Кто был хорошим торговцем и почему? Почему важно было уметь договариваться?

Творческое задание «Письмо греческого купца»

Учитель: *(Инструкция для учеников)* Представьте, что вы греческий купец, который впервые приплыл на корабле в далёкую северную страну, в землю меотов. Ваша задача написать письмо домой, в родной город *(например, в Афины или на остров Родос).*

Что должно быть в письме:

Приветствие – *кому вы пишете (маме, другу, брату и т.д.)*

Где вы находитесь и что увидели – *природа, люди, погода, дома, еда.*

С кем познакомились — какие они, меоты: добрые или суровые? Как они выглядят?

Чем вы обменялись — что вы привезли и что получили.

Интересный обычай или легенда — расскажите, что вы слышали от местных жителей.

Прощание — скажите, что скоро вернётесь или будете писать снова.

Подсказки для написания:

Где я? — Я нахожусь на берегу большого моря, рядом с зелёными горами.

Что я вижу? — У меотов дома из дерева и глины. Везде много костров и коней.

Что я обменял? — Я привёз вино и амфоры. Получил мёд и шкуру медведя.

Обычай или легенда — Мне рассказали легенду о храбром воине, который подружился с орлом.

Пример письма:

Дорогой брат Филон!

Я наконец-то добрался до далёкой северной земли — сюда, где живут племена меотов. Это удивительное место! Берег моря каменистый, кругом высокие холмы, а воздух пахнет травами.

Местные жители встретили нас настороженно, но потом стали дружелюбными. У них длинные волосы, они носят меховые шапки и очень любят ездить на лошадях.

Я обменял амфоры с маслом и кусок ткани на мёд и рыбу. Их мёд — самый вкусный, что я когда-либо пробовал!

Один старик рассказал мне легенду о девушке, которая спасла целое селение, покормив дикого быка с ладони. С тех пор меоты каждый год празднуют этот день, принося угощения в лес.

Я обязательно расскажу тебе всё, когда вернусь. А пока — крепко обнимаю!

Твой брат Калликрат.

Дополнительно можно предложить ребятам прочитать свои письма вслух; объединиться в пары и «отправить» письмо соседу; нарисовать корабль и карту своего путешествия.

Игра «Встреча на берегу»

Цель:

Закрепить знания о жизни древних греков, их культуре, мифологии и торговых связях с другими народами, включая регион Северного Причерноморья (например, Боспорское царство).

Материалы:

карта Древней Греции с обозначением колоний (*включая Ольвию, Херсонес, Пантикапей — современный Крым и Краснодарский край*); карточки с изображениями греческих богов, предметов торговли (*амфора, оливковое масло, вино, зерно*), кораблей.

Ход игры:

Греческий торговый корабль прибывает на берег Северного Причерноморья (*например, в Боспорское царство — современный Керченский пролив*). Здесь живут местные племена (*скифы, меоты*). Игроки делятся на две команды:

Греки-колонисты (*моряки, купцы, ремесленники*).

Местные жители (*земледельцы, воины, вожди*).

Этап 1.

«Прибытие корабля»

Греки рассказывают, откуда они приплыли (*например, из Афин или Коринфа*), показывают на карте путь. Местные жители задают вопросы: «*Зачем вы приплыли? Что везёте?*»

Этап 2.

«Обмен дарами»

Каждая команда готовит «дары» (*рисуют или описывают*):

Греки: оливковое масло, вино, керамику, статуэтки богов.

Местные жители: зерно, мёд, кожи, рыбу (*акцент на природные богатства региона*).

Задание: Договориться о выгодном обмене, используя «монеты» или бартер.

Этап3.

«Мифы и легенды»

Греки рассказывают миф ,*например, о Геракле и амазонках(связь с Причерноморьем)*.

Местные жители – свою легенду (например, о скифском царе или духах степи).

Этап 4.

«Пир на берегу»

Совместное «угощение» (*условное*): греки едят виноград и оливки, местные – лепёшки из местного зерна.

Танцы под «древнюю» музыку (*можно использовать флейту или бубен*).

Рефлексия:

Что нового узнали о жизни древних греков и их связях с нашим регионом?

Какие товары обменивали греки и местные племена?

Домашнее задание: Нарисовать встречу греков и скифов или сделать макет амфоры с узором.

Мини-выставка «Греко-меотский союз»

Цель проекта:

создать мини-выставку, в которой учащиеся представят культурные, торговые и военные связи между древними греками и меотами (*предками адыгов*), познакомятся с элементами материальной культуры и научатся работать с исторической информацией.

Сроки реализации: 1 неделя

Форма отчёта:

Оформленная выставка с макетами, рисунками, краткими пояснениями, устной защитой

Краткая историческая справка для детей:

Древние греки основали города на берегу Чёрного моря. Они торговали и общались с местными племенами — меотами, которые жили на территории современной Адыгеи и Краснодарского края. Между ними были не только обмен товарами, но и культурное влияние. Учёные называют это «греко-меотским союзом».

Распределение по мини-группам (по 3–5 человек):

Торговля между греками и меотами

Что обменивали? (*рыба, зерно, амфоры, шкуры, вино, украшения*)

Что привозили греки? Что давали меоты?

Макет амфоры, украшения, карта торговых путей

Оружие и доспехи

Что общего в вооружении?

Отличие греческого и меотского вооружения

Изготовление бумажного щита, шлема, копья

Инфографика: «Сравнение воина Эллина и меота»

Религия и мифы

Какие мифы были у греков (*Зевс, Афина*), какие у меотов/адыгов (*Нарты*)

Общее: героизм, божества природы

Инсценировка короткого эпизода из мифа

Рисунок «Встреча Зевса и нартского героя Сосруко»

Жизнь и быт

Как жили греки и меоты: дома, еда, одежда

Макеты жилища, посуды, национальных костюмов

Сравнительная таблица: «Быт в Элладе и у меотов»

Искусство и ремёсла

Что создавали греки: вазы, мозаики, статуи

Что создавали меоты: украшения, орнаменты, ткани

Выставка рисунков и копий орнаментов

Оформление мини-выставки:

Столы/стенды с подписями тем

Каждая группа оформляет:

Название раздела

Краткий рассказ (*до 5 предложений, напечатанный или от руки*) 1–2 поделки или макета.

Рисунки, карты, таблицы

Надпись на стенде: «**Греко-меотский союз: встреча культур**»

Форма защиты:

Каждая группа (*1–2 человека*) выходит и в течение 1–2 минут рассказывает о своём разделе. Остальные задают вопросы (*по карточкам, которые раздаёт учитель*).

Национально-региональный компонент:

Введение образов меотов/адыгов как активных участников исторического процесса

Использование адыгских орнаментов, символов, нартских сказаний

Сравнение культур с уважением к традициям родного края

Дополнительно:

Могут быть выданы карточки помощи (*например, «Что такое амфора?» или «Кто такие Нарт-Сосруко и Батраз?»*)

Можно включить костюмированные элементы (*накидки, венки, повязки*)

Рефлексия:

ученики пишут на лепестках «Что я узнал?» и прикрепляют на «дерево знаний»

КЕЙС 4. «Олимпийские игры и джэгу»

Актуальность:

Изучение античных Олимпийских игр в рамках школьной программы часто ограничивается общегреческим контекстом, упуская параллели с традициями других народов.

Данный кейс: реализует ФГОС через интеграцию национально-регионального компонента (НРК). Развивает метапредметные связи (история, география, физическая культура). Формирует толерантность через сравнение культурных ценностей древних греков и адыгов. Актуален для Адыгеи — сохраняет интерес к черкесскому наследию у школьников.

Цель:

Сравнить спортивные традиции античности и Северного Кавказа

Визуальные материалы:

Сравнительная инфографика: Греческий стадион vs Адыгская поляна для джэгу
Дискобол vs Метатель копья.

Фото: Античная ваза с изображением бегунов. Черкесские серебряные пояса для танцев.

QR-код → Видео «Как проходили древние джэгу» (2 мин)

Дидактический текст

«Олимпийские игры в Древней Греции и спортивные традиции адыгов»

Много веков назад, в стране под названием Древняя Греция, проходили особенные соревнования — *Олимпийские игры*. Их проводили каждые четыре года в городе Олимпия. В этих играх участвовали только мужчины. Победители получали не золотые медали, как сейчас, а лавровый венок, сделанный из листьев. Это была высокая честь!

Греки соревновались в беге, борьбе, метании копья, диска, и даже в гонках на колесницах. Все игры были посвящены богам, особенно Зевсу, главному богу Олимпа. Во время игр войны прекращались — на время соревнований объявлялся священный мир.

А теперь давайте посмотрим, были ли у наших предков адыгов (*черкесов*) что-то похожее?

Да! У адыгов с древних времен были народные игры и состязания, которые устраивались на праздниках и важных событиях. Самыми уважаемыми считались те, кто умел хорошо скакать на коне, метко стрелять из лука, бороться, бегать и танцевать. Все эти качества были важны не только для развлечения, но и для защиты своего народа.

А еще у адыгов была культура честного поединка и уважения к сопернику как у греков. Победа в соревнованиях была делом чести. Состязания проводились на полянах и сопровождались песнями, игрой на народных инструментах и национальными танцами.

Мини-словарь

Олимпийские игры – это спортивные соревнования, которые проводились в Древней Греции каждые четыре года. Названы в честь города Олимпия.

Лавровый венок – круг из листьев лавра, который надевали на голову победителю. Это была почетная награда у древних греков.

Состязание – соревнование, где участники показывают, кто быстрее, сильнее или ловчее.

Гонки на колесницах – соревнования, где люди мчались на специальных повозках, запряженных лошадьми.

Метание копья – спортивная игра, где нужно бросить копье как можно дальше.

Метание диска – игра, в которой участник бросает круглый диск на дальность.

Священный мир – время, когда прекращались все войны, чтобы можно было спокойно провести Олимпийские игры.

Адыги (черкесы) – народ, который с древних времён живёт на территории современной Адыгеи. У них были свои традиции, игры и праздники.

Джэгу – народные адыгские игры, в которых дети и взрослые соревновались в ловкости, силе и смекалке.

Поединок – честная борьба между двумя участниками, где важны уважение и правила.

Честь – когда человек поступает правильно, честно и с уважением к другим. За честь боролись и греки, и адыги.

Традиция – обычай, который передаётся из поколения в поколение.

Награда – то, что получают победители за успех, старание и силу.

Задания и игры

Задания на понимание текста

(индивидуальные):

Вопрос: Где и как часто проходили Олимпийские игры в Древней Греции?

Ответ: В городе Олимпия, каждые четыре года.

Вопрос: Какую награду получали победители Олимпийских игр?

Ответ: Лавровый венок.

Вопрос: В каких видах спорта соревновались греки на Олимпийских играх?

Ответ: Бег, борьба, метание копья, метание диска, гонки на колесницах.

Вопрос: Что такое «священный мир»?

Ответ: Время, когда прекращались все войны на время проведения Олимпийских игр.

Вопрос: Как назывался народ, с чьими спортивными традициями сравниваются Олимпийские игры в тексте?

Ответ: Адыги (*черкесы*).

Вопрос: Какие качества ценились у адыгов в состязаниях?

Ответ: Умение скакать на коне, метко стрелять из лука, бороться, бегать и танцевать.

Сравнительная таблица

Заполни таблицу, сравнив Олимпийские игры древних греков и спортивные традиции адыгов.

Критерий	Олимпийские игры (Древняя Греция)	Спортивные традиции адыгов
Где проводились?	Олимпия	Поляны, праздники
Кто участвовал?	Только мужчины	Дети и взрослые
Виды состязаний	Бег, борьба, метание копья и диска, гонки на колесницах	Скачки на лошадях, стрельба из лука, борьба, танцы
Награда	Лавровый венок	Уважение, честь
Особенности	Священный мир, посвящение богам	Музыка, танцы, песни

Вопрос для обсуждения: Какие общие черты вы заметили между Олимпийскими играми в Древней Греции и спортивными традициями адыгов?

Примерный ответ: Честность поединка, уважение к сопернику, демонстрация силы и ловкости.

Творческое задание: Представьте, что вы журналист, пишущий статью о спортивных традициях адыгов для греческой газеты. Напишите небольшой текст (5-7 предложений), рассказывающий о самых интересных фактах и особенностях этих традиций.

Игра «Греческий полис vs Адыгское село»

Цель:

узнать больше о жизни древних греков и адыгов, научиться сравнивать культуры.

Материалы:

Карточки с названиями предметов, занятий и традиций
Маркеры или фишки для подсчёта очков.

Доска или большой лист для вывода результатов.

Класс делится на две команды: **Греческий полис** (жители города в Древней Греции) **Адыгское село** (жители адыгского аула – села)

Карточки для греков: *оливковое масло, Олимпийские игры, театр, миф о Зевсе,*

Виноград, тога, колесничные бега, статуя Афины

Карточки для адыгов: *скачки на лошадях, нартский эпос, пшеничные лепёшки,*

адыгский танец (къафэ), папаха, уважение к старшим, народные инструменты,

адыгская хижина

Перемешанные карточки (для усложнения): телефон, машина, холодильник

Ход игры:

Учитель: (*Объяснение правил (2–3 минуты)*) Ребята, сегодня мы сравним две древние культуры — греческую и адыгскую. Каждая команда получит карточки. Ваша задача выбрать те, которые подходят вашему народу. А потом объяснить, почему вы их выбрали.

Раздача карточек (*1 минута*) Каждая команда получает 10–12 карточек (перемешанные: и свои, и чужие, и «современные»).

Работа в командах (*5 минут*)

Команды выбирают «свои» карточки, откладывают чужие или лишние. Затем готовят короткое объяснение: «Почему это наш обычай/вещь?»

Выступления команд (*7–10 минут*)

По очереди каждая команда показывает свои карточки и говорит: Мы выбрали *Олимпийские игры*, потому что это спортивные игры в Древней Греции.

Мы выбрали *Нартский эпос*, потому что это сказки и герои адыгского народа.

Подведение итогов (3–5 минут)

Учитель проверяет правильность, даёт баллы за правильные карточки и хорошие объяснения. Побеждает команда с большим количеством баллов и ей вручается звание «**Знатоки древностей**»

Игра «Олимпиада vs Джэгу»

Цель:

закрепить знания о спортивных традициях Древней Греции и адыгов; развивать внимательность, скорость реакции и умение сравнивать культуры.

Материалы:

зелёные карточки (*Греция*), красные карточки (*Адыгея*).
Список видов соревнований (подготовленный учителем),
проектор/доска (*по желанию, для визуализации*)

Ход игры:

Подготовка (3–5 минут)

Учитель раздаёт каждому ученику две карточки: красную (Греция) и зеленую (Адыгея).

Правила игры:

Зелёная карточка → этот вид спорта был у древних греков (Олимпийские игры). Красная карточка → этот вид спорта был у адыгов (*Джэгу*).

Обе карточки → было и там, и там. Можно провести пробный раунд. Например: «Бег» – дети поднимают обе карточки.

Основной этап (10–15 минут)

Учитель зачитывает виды соревнований, а дети быстро поднимают нужные карточки.

Вопросы:

Вид соревнования	Правильный ответ	Пояснение
Бег	☐ ☐	Был и в Греции (стадион), и у адыгов (джэгу)
Метание диска	☐ ☐	Было только у греков
Танец с саблями	☐ ☐	Адыгская традиция (например, лезгинка с оружием)
Скачки на лошадях	☐ ☐	Важная часть адыгской культуры (джигитовка)
Борьба	☐ ☐	Греция (панкратион), Адыгея (адыгэ лъапэ)
Стрельба из лука	☐ ☐	Была у греков (в поздний период) и у адыгов
Гонки на колесницах	☐ ☐	Только в Греции
Прыжки через костёр	☐ ☐	Адыгские народные игры
Метание копья	☐ ☐	Греция (копье), Адыгея (дротики в джэгу)
Кулачные бои (рукопашный бой)	☐ ☐	Греция (пигмахия), Адыгея (рукопашные схватки)

Важно! После каждого ответа учитель кратко объясняет, почему ответ правильный. Можно добавить «ловушки» (например, «Футбол» – никто не поднимает карточки, так как его не было ни там, ни там).

Подведение итогов (5 минут)

Индивидуальный зачёт: Кто дал больше правильных ответов?

Командный вариант: Если класс делится на две команды (Греция vs Адыгея), побеждает та, у которой меньше ошибок.

Рефлексия:

Какое соревнование вас удивило? Что общего у греков и адыгов в спорте? (*Честь, сила, ловкость*)

Рекомендации учителю

Используйте визуальные карточки, изображения, презентацию.

Привлекайте движение (*вставлять, поднимать карточки*).

Можно провести мини - джэгу на улице (*эстафеты, бег, броски*).

Свяжите тему с семейной историей: пусть ученики расспросят родных, какие игры были у них в детстве.

Ролевая игра «Совет организаторов»

(групповая работа + защита проекта) (30–35 минут)

Интеграция:

история + культура + развитие речи + проектная деятельность

Цель игры:

создать условия, в которых учащиеся смогут: понять и почувствовать дух древнего спортивного праздника; проявить творческое мышление и навыки сотрудничества; сравнить традиции греков и адыгов; представить себя в роли организаторов древнего мероприятия.

Материалы:

карточки с символами (*оливковый венок / кинжал и т.п.*), памятки с заданиями, цветные карандаши, маркеры, листы, музыка для атмосферы (*по желанию*)

Этапы ролевой игры

Введение в игру (5 минут)

Учитель: Сегодня вы станете настоящими организаторами спортивного праздника, как будто вы живёте в Древней Греции или в адыгском ауле несколько веков назад. Ваша задача придумать, как будет проходить праздник: от открытия до награждения. Для этого вы разделитесь на две группы: греки и адыги, и каждая команда создаст свой уникальный сценарий древнего праздника.

Разделение на группы (1 мин)

Группа 1 — Греки

Группа 2 — Адыги

Можно выдать карточки с флагами или символами (*оливковый венок / адыгский орнамент*), чтобы создать атмосферу.

Задание командам (15–20 минут)

Каждая группа получает памятку, где указаны элементы сценария, которые они должны продумать. Задание для команды. Вы — Совет организаторов спортивного праздника. Ваша задача подготовить сценарий *древнего праздника*. Включите в него:

Открытие праздника. Придумайте, как начинается ваш праздник: Что говорят ведущие? Какие символы или ритуалы будут? Кто участвует в открытии?

Три вида соревнований. Выберите (*или придумайте*) 3 соревнования, которые могли бы быть на вашем празднике.

Придумайте им названия, опишите, в чём суть состязания (*например: бег с факелом, танец с саблями, борьба и т.д.*).

Награждение победителей: Чем вы наградите победителей? Кто будет вручать награды? Как пройдет церемония? (*с музыкой, танцем, тишиной и т.д.*)

Помощь учителя:

Учитель обходит группы, помогает с идеями, подсказывает, но не даёт готовых решений. Мотивирует использовать свою фантазию и знания с предыдущих уроков.

Презентация проектов (*по 5–7 минут на группу*)

Каждая команда презентует свой сценарий:

Кто-то может быть рассказчиком.

Кто-то изображает, как начинается праздник (*например, делает «парад»*).

Можно показать, как проходит одно состязание (*символически*).

Можно «наградить» ученика, вручив бумажную медаль или венок.

Советы:

Разрешается нарисовать символы праздника.

Оформить на листе «программу праздника».

Можно включить музыку или стихи, если ученики готовы.

Итоговая рефлексия (*5 минут*)

Учитель: Что вам понравилось в празднике другой команды? Что общего между греческим и адыгским праздником? Чем они отличаются? Какой вид спорта вы бы добавили сегодня?

КЕЙС 5. «Эллинизм и меоты»

Актуальность:

Данный кейс помогает школьникам понять, как в древности взаимодействовали разные народы, в том числе греки и меоты — предки адыгов. Он формирует уважение к культуре своего региона и развивает историческое мышление, опираясь на межкультурные связи и реальные археологические находки в Адыгее.

Цели кейса:

познакомить учащихся с эпохой эллинизма и народом меотов, показать, как культуры влияли друг на друга; развить умение сравнивать и выделять общее и различия, воспитывать уважение к историческому наследию родного края.

Дидактический текст «Греки и меоты: друзья через море»

Однажды, один из греческих царей, Александр Македонский, завоевал много земель и создал огромную империю. После его смерти эта империя распалась, но греческая культура, язык и обычаи распространились далеко за пределы Эллады по многим странам. Это время называли эпохой *эллинизма*.

А где-то далеко от Греции, на территории, где сейчас находится Адыгея, жили древние племена, которых называли меотами. Они занимались земледелием, выращивали скот и были хорошими охотниками и рыбаками.

Меоты не знали, что такое эллинизм, но кое-что от греческой культуры до них всё же доходило. Как это происходило?

Дело в том, что греки были отличными мореплавателями. Они основывали свои города – колонии – на берегах Чёрного моря. А Чёрное море совсем рядом с Адыгеей! В этих колониях греки торговали с местными племенами.

Меоты могли покупать у греков красивую посуду, оружие, украшения. А греки, в свою очередь, покупали у меотов зерно, скот, меха. Так, вместе с товарами, к меотам проникали и греческие обычаи, греческое искусство.

Учёные нашли на месте древних поселений в Адыгее остатки греческой посуды и украшений. Это значит, что между ними была дружба и обмен. Так две культуры стали ближе.

Мини - словарь

Александр Македонский - Знаменитый греческий царь и воин, который завоевал много стран.

Империя - Огромная страна, которая включает в себя много разных народов и земель.

Колонии – поселения, основанные греками вдали от родины (например, на берегах Чёрного моря).

Культурный обмен – взаимное влияние греческой и местной культуры через торговлю и общение.

Меоты - Древние племена, жившие на территории современной Адыгеи ; занимались земледелием, скотоводством, охотой и рыболовством.

Племена - Небольшие народы, которые жили своими обычаями и традициями.

Эллинизм – эпоха распространения греческой культуры, языка и обычаев после завоеваний Александра Македонского.

Эллада – древнее название Греции.

Ролевая игра «Совет у двух народов» (20–25 минут)

Цель игры:

показать, как происходил культурный обмен между греками и меотами; развивать у детей умение работать в группе, выражать мнение и уважать культуру других народов; усилить связь между историей Древней Греции и историей родного края (*Адыгея*).

(*Описание игры*). Происходит воображаемая встреча представителей двух древних народов — **греков (эллинов)** и **меотов**, живущих по соседству у Чёрного моря. Обе стороны собрались на Совет, чтобы обсудить торговлю, обмен обычаями и проведение совместного праздника.

Роли для учеников:

греческие купцы, меотские старейшины, греческий скульптор, меотский охотник, греческий мореплаватель, меотская женщина-ремесленница, послы-рассказчики .

Ход игры:

Учитель: (*Вступление 2–3 мин*) Ребята, сегодня мы перенесемся в далёкое прошлое, во времена, когда греки плавали по Чёрному морю и строили свои города, а меоты жили на земле, где сейчас Адыгея. Греки и меоты решили устроить совет и обсудить, как жить рядом, дружить, обмениваться вещами и обычаями. Вы будете представителями этих народов.

Подготовка ролей (5 минут)

Каждая группа получает *карточки-подсказки* с фразами, идеями и короткими фактами, которые можно использовать в диалоге.

Пример карточек:

Греки: Мы принесли вам оливковое масло. Посмотрите, какие вазы мы делаем. Мы расскажем вам о богах Олимпа.

Меоты: А у нас есть тёплые меха. Мы умеем охотиться и ловить рыбу. У нас есть красивые узоры на одежде

Совет народов (10–12 минут)

Диалог между греками и меотами. Обсуждают: *Обмен товарами*: кто что предлагает.

Совместные праздники: какую песню или танец покажут друг другу.

Учимся у соседей: что можно взять у греков (вазы, письменность), а что у меотов (*охота, гостеприимство*).

Пример диалога:

Грек: Мы привезли красивые кубки и посуду. Хотите обмен на мясо и меха?

Меот: А у нас есть замечательные охотничьи луки. Хотите посмотреть?

Грек: Может, устроим вместе праздник у Чёрного моря?

Меот: С танцами, едой и рассказами? Отличная идея!

Презентация для класса (5 минут)

Каждая группа кратко рассказывает, что решила на совете: Какие товары обменяли;

Что нового узнали о другой культуре; Какой праздник хотят провести вместе.

Рефлексия (2 минуты)

Что нового вы сегодня узнали о греках и меотах? Было ли что-то общее между их жизнью? Почему важно знать историю родного края?

Приложения:

Карточки с ролями и фразами (*для печати*)

Таблица: «Что привнесла греческая культура» (ученики могут заполнить после игры)

Карта Чёрного моря с обозначением древних греческих колоний и меотских поселений.

Блиц- викторина **Путешественник Эллинизма**

1. Эллинизм — это распространение ____?

Ответ: Греческой культуры

2. Где жили меоты?

Ответ: На территории современной Адыгеи

3. Как называли греческого бога грома?

Ответ: Зевс

4. Как называется адыгский танец?

Ответ: Джегу

5. Кто носил фибулы?

Ответ: Мужчины и женщины для застёгивания одежды

6. Как звали героя, похожего на Сосруко, в греческой мифологии?

Ответ: Геракл

7. Какой подвиг совершил Геракл?

Ответ: Убил Немейского льва (или другой подвиг)

8. Сосруко — герой мифов какого народа?

Ответ: Адыгов

9. Кого побеждал Сосруко в легендах?

Ответ: Чудовищ и великанов

10. Что объединяет Геракла и Сосруко?

Ответ: Сила и борьба с чудовищами

11. Что такое фибула?

Ответ: Застёжка для одежды, похожая на брошь

12. Из какого металла чаще всего делали эллинистические зеркала?

Ответ: Бронза

13. Что археологи нашли в Адыгее с греческими мотивами?

Ответ: Зеркала, керамику, украшения

14. Какой стиль росписи появился в керамике эллинистического времени?

Ответ: Цветной, с сюжетами из мифов

15. Какой язык распространился во время эллинизма?

Ответ: Греческий

16. Где греки показывали пьесы?

Ответ: В театрах

17. Какой элемент костюма мог быть общим для греков и меотов?

Ответ: Плащ, фибула, пояс

18. Что делали мастерицы в эпоху эллинизма?

Ответ: Украшения, одежду, керамику

19. Какие предметы использовались в обрядах у меотов и греков?

Ответ: Маски, музыкальные инструменты, костюмы

20. Что объединяло праздники меотов и греков?

Ответ: Песни, танцы, обряды

Творческая мастерская «Новый герой двух миров»

Цель:

Развитие творческого мышления, воображения, умения интегрировать знания из разных областей (история, литература, искусство), а также формирование чувства сопричастности к истории родного края и уважения к культурному наследию других народов.

Задачи:

Закрепить знания об эпохе Эллинизма и культуре Древней Греции. Углубить знания о быте, обычаях и верованиях племен, населявших территорию Адыгеи в древности.

Развивать навыки создания литературного текста, описывающего персонажа и его приключения. Развивать

навыки изобразительного искусства (*рисование, создание иллюстраций*). Стимулировать интерес к истории и культуре, формировать чувство патриотизма.

Форма работы: Групповая или индивидуальная творческая работа.

Материалы:

Бумага для рисования или письма. Карандаши, краски, фломастеры. Примеры изображений древнегреческих героев, воинов, богов, а также предметов быта и украшений. Примеры изображений адыгских воинов, одежды, оружия, предметов быта. Тексты мифов Древней Греции и сказаний нартского эпоса.

Музыкальное сопровождение (*греческая Сиртаки и адыгская народная музыка*).

Ход работы:

Учитель: (*Вступительное слово 5 минут*) Ребята, сегодня мы с вами станем настоящими творцами! Мы отправимся в далёкое прошлое, в эпоху Эллинизма, и создадим нового героя, который будет жить одновременно в двух мирах: в мире Древней Греции и в мире адыгских племён. Этот герой будет сочетать в себе лучшие качества этих двух культур, он будет сильным, мудрым, справедливым и смелым. Он будет нашим собственным творением, отражением нашего представления о том, как могли взаимодействовать эти два мира.

Обсуждение и мозговой штурм (10 минут):

Учитель предлагает учащимся вспомнить, что они знают об эпохе Эллинизма, о Древней Греции, о героях греческих мифов.

Учитель: Какими качествами должен обладать греческий герой? (*Сила, смелость, ум, хитрость, благородство*). Учитель предлагает вспомнить, что они знают о племенах,

населявших территорию Адыгеи в древности, об их быте, обычаях, верованиях.

Учитель: Какими качествами должен обладать адыгский герой? (*Мужество, честь, гостеприимство, справедливость, верность традициям*). Учитель предлагает учащимся подумать, как можно объединить эти два мира, как может возникнуть новый герой, сочетающий в себе лучшие качества грека и адыга.

Планирование работы (5 минут):

Учитель раздает учащимся листы с планом работы:

План работы:

Имя героя: Придумайте имя для своего героя, которое отражало бы его связь с двумя культурами.

Происхождение: Где родился и вырос ваш герой? Кто его родители?

Внешность: Опишите внешность вашего героя, используя детали греческой и адыгской одежды, оружия, украшений.

Характер: Какими качествами обладает ваш герой? Что он ценит больше всего? Чего он боится?

Приключения: Опишите одно или несколько приключений, в которых участвует ваш герой. Какие испытания он преодолевает? С какими трудностями сталкивается? Как он использует свои знания и умения, чтобы победить?

Иллюстрация: Нарисуйте портрет своего героя или сцену из его приключений.

Индивидуальная или групповая работа (30 минут)

Учащиеся работают над созданием своего героя, используя план работы. Учитель помогает учащимся, отвечает на вопросы, даёт советы, направляет их творческий процесс. Учащиеся могут работать индивидуально или в группах по 2-3 человека.

Во время работы можно включить греческую и адыгскую народную музыку.

Презентация работ (10 минут)

Каждый учащийся или группа учащихся представляет своего героя, рассказывает о его происхождении, качествах и приключениях. Учащиеся показывают свои иллюстрации и отвечают на вопросы.

Подведение итогов (5 минут)

Учитель: Сегодня вы создали удивительных героев, каждый из которых по-своему отражает связь между Древней Грецией и Адыгеей. Вы проявили свою фантазию, знания и умение творить. Важно помнить, что каждый народ имеет свою историю и культуру, и что все мы можем учиться друг у друга.

Примеры героев:

Аристокл Меотский: Сын греческого купца и меотской женщины, выросший на границе двух культур, воин и торговец, знаток греческой философии и нартского эпоса.

Лилиана - Гуашау: Девушка, чья мать была гречанкой, попавшей в плен к адыгскому племени, и чей отец был адыгским воином. Она унаследовала красоту, мудрость и силу обеих культур.

Сосруко - Геракл: Герой, сочетающий в себе черты греческого Геракла и адыгского Сосруко, совершающий подвиги во имя справедливости и защиты своего народа.

Советы для учителя

Подготовьте заранее примеры изображений и текстов, чтобы вдохновить учащихся.

Поддерживайте творческую атмосферу в классе. Поощряйте учащихся проявлять свою индивидуальность и оригинальность. Не оценивайте работы с точки зрения правильности или неправильности, а оценивайте их с точки

зрения творческого подхода, оригинальности и глубины проработки.

Оценивание:

Активность участия в обсуждении. Оригинальность и творческий подход к созданию героя. Соответствие героя теме (связь с эпохой Эллинизма и Адыгеей). Качество созданного текста и иллюстрации. Умение представить свою работу и ответить на вопросы.

Эта творческая мастерская позволит учащимся не только закрепить знания по истории Древнего мира, но и раскрыть свой творческий потенциал, почувствовать себя частью большого мира и проявить уважение к культурному наследию разных народов.

Преимущества кейса

Учит видеть связи между локальной и мировой историей. Развивает исследовательские, коммуникативные и проектные навыки. Увлекательно подаёт исторический материал (*через ролевые игры и обмены*). Воспитывает уважение к родной культуре и другим народам. Формирует базу для дальнейшего изучения истории, мифологии, географии и литературы.

Заключение

Кейс «Встреча миров: Древняя Греция и меоты» помогает детям почувствовать себя частью большого исторического процесса. Через игры, диалоги, проекты и сравнения школьники не просто узнают факты, а осознают важность мира, обмена, культурного диалога — ценностей, актуальных и в древности, и сегодня.

РАЗДЕЛ IV. ДРЕВНИЙ РИМ

КЕЙС 6. «Рим и Адыгея: сравнение культур».

Актуальность кейса:

Интеграция знаний о мировой культуре с учетом региональных особенностей помогает учащимся глубже понять взаимосвязь цивилизаций. Изучение Древнего Рима, как основоположника западной цивилизации, и народов Адыгеи способствует развитию уважения к культурному наследию своего региона и мира в целом. Этот подход формирует у школьников навыки сравнительного анализа, критического мышления и уважения к многообразию культур. Включение регионального компонента усиливает патриотическое воспитание и помогает учащимся осознать важность сохранения и развития исторической памяти.

Цель: Выявить общие черты в управлении обществом

Визуальные материалы:

Схема: «Римский сенат» ↔ «Адыгский Хасэ»

Артефакты: Римский свиток законов. Адыгская тамга (родовой знак)

QR-код → 3D-реконструкция римского форума

Дидактический текст «Древний Рим и его эпоха»

Как жил древний римлянин? Древний Рим был одной из самых могущественных держав древности. Римляне строили дороги, акведуки, храмы. Их дома могли быть роскошными виллами или простыми многоэтажными домами инсулами. На улицах Рима кипела жизнь — торговцы, ремесленники, воины. Мужчины носили тоги,

женщины — длинные туники. Основное блюдо — каша, хлеб, оливки и вино.

Кто управлял Римом? Сначала Рим был царством, потом республикой, а затем империей. При империи правил император как царь, но с огромной властью. Сенат помогал принимать законы, как наш парламент сегодня. Солдаты служили не только в армии — они строили дороги, крепости, защищали границы.

Чем славился Рим? Арены и амфитеатры, где проходили бои гладиаторов, бани и библиотеки, законы и школы — всё это римляне оставили нам в наследство. Они писали книги, учили детей грамоте, уважали силу и мужество. Считается, что римская армия была одной из самых организованных в мире.

Что общего у римлян и адыгов? Мужество и честь. Как у римлян, так и у адыгов (черкесов) важное место занимало уважение к храбрости и чести. У адыгов есть кодекс чести **Адыгэ Хабзэ**, в котором мужество и благородство были главными ценностями.

Устройство общества. В римской республике были сенаторы, а у адыгов — старейшины (*тхьаматэ*), которые решали важные вопросы на сходах. И в Риме, и в Адыгее были совещательные органы, которые помогали правителю (или сообществу) принимать решения.

Военное воспитание. Римляне с детства учили мальчиков быть воинами. А у адыгов существовали военные игры и подготовки, например *джэгу* — подвижные игры, развивающие ловкость и силу.

Архитектура и ремёсла. Римляне славились архитектурой, а адыги резьбой по дереву, ковкой металла, ткачеством. У каждого народа своя красота.

О Древнем Риме

Тога – длинная белая одежда римских граждан, символ статуса.

Инсула – многоэтажный дом для бедных римлян (*в отличие от богатых вилл*).

Республика – форма правления, где власть принадлежит народу и сенату (*до империи*).

Император – правитель Римской империи с неограниченной властью.

Сенат – совет знатных римлян, помогавший управлять государством.

Гладиаторы – воины, сражавшиеся на аренах для развлечения публики.

Акведук – водопровод для снабжения городов водой.

Об Адыгах (черкесах)

Адыгэ Хабзэ – кодекс чести адыгов, включающий мужество, уважение и благородство.

Тхьаматэ – старейшины у адыгов, принимавшие важные решения (аналог римских сенаторов).

Джэгу – традиционные адыгские игры и состязания для воспитания ловкости и силы.

Общие понятия

Мужество и честь – ценились как у римлян, так и у адыгов.

Совещательные органы – римский сенат и адыгский совет старейшин.

Военное воспитание – римляне тренировали мальчиков с детства, адыги – через джэгу.

Работа с текстом (*письменно/устно*)

Найди в тексте 3 факта о жизни римлян. Назови 2 общих черты между Римом и Адыгеей. Кто такие тхьаматэ? Почему их можно сравнить с римскими сенаторами? Как выглядел обычный день римлянина и день адыгского юноши?

Учитель: Итак, ребята, мы с вами говорили о том, как греческая культура распространялась в эпоху эллинизма и как она взаимодействовала с местными народами, в том числе с меотами. А теперь давайте представим, как жили мальчики вашего возраста. Один в Древнем Риме (*который перенял многое от греков*), другой в Адыгее, среди предков адыгов. Почитаем о двух мальчиках — Марке и Батыре.

Чтение мини-рассказа (*Можно читать вслух по ролям — один ученик читает про Марка, другой — про Батыра.*)

День римского юноши Марка

Утром Марк идёт в школу, где учит латынь и счёт. После обеда он тренируется с деревянным мечом — отец говорит, что каждый римлянин должен быть воином. Вечером семья ужинает хлебом и оливками, а потом идёт в термы (бани), где отец обсуждает с друзьями новости с форума.

День адыгского юноши Батыра

Батыр просыпается на рассвете — сегодня джэгу! Он соревнуется в скачках и метании копья. Потом помогает отцу ковать кинжал. Вечером старейшины собираются у костра, и Батыр слушает их рассказы о подвигах предков. Мать напоминает: «Помни Адыгэ Хабзэ — будь достойным!»

Обсуждение (*вопросы для беседы*) Чем похожи дни двух мальчиков? Чем отличаются? Что важно в их воспитании? Какие ценности прививались Марку? А Батыру? Какую культуру вам ближе понять и почему?

Творческое задание

Представь, что Марк и Батыр встретились. Что бы они рассказали друг другу? Нарисуй или опиши их беседу (можно в виде комикса, мини-диалога).

Интерактивная игра «Римлянин или адыг?»

Цель игры:

развивать у учащихся умение различать историко-культурные особенности Древнего Рима и традиционного общества адыгов; закреплять полученные знания в увлекательной форме.

Материалы:

Наборы карточек для каждой команды: **«Римлянин»** **«Адыг»**. (Можно распечатать на цветной бумаге: **красный** — Рим, **зелёный** — Адыгея). Таблица с утверждениями (для учителя). Возможна демонстрация на экране (презентация)

Правила игры:

Класс делится на 2–3 команды. В каждой команде по 4–6 человек. Каждой команде выдается по одному комплекту карточек. Учитель по очереди зачитывает утверждения (можно сопровождать визуальной подсказкой). Команды обсуждают 5–10 секунд и поднимают соответствующую карточку: если считают, что факт относится к Римлянину, если считают, что относится к Адыгу. В некоторых случаях возможны оба варианта : команды могут поднять обе карточки (если предусмотрено). После каждого утверждения учитель комментирует правильный ответ, даёт пояснение или историческую справку (1–2 предложения). За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. Побеждает команда с наибольшим количеством баллов.

	Утверждение	Ответ	Пояснение
1	Носил тогу	☐	Тога — традиционная одежда римских граждан.
2	Следовал кодексу Адыгэ Хабзэ	☐	Адыгэ Хабзэ — свод норм чести, этики и поведения у адыгов.
3	Строил акведуки	☐	Акведуки — инженерные сооружения Рима для доставки воды.
4	Участвовал в совете тхьаматэ	☐	Тхьаматэ — старейшины, управлявшие адыгским обществом.
5	Участвовал в боях гладиаторов	☐	Гладиаторы были частью римских зрелищ и развлечений.
6	Играл в джэгу	☐	Джэгу — традиционная адыгская народная игра с музыкой и танцами.
7	Уважал силу и дисциплину	☐ и ☐	Обе культуры высоко ценили силу, мужество и порядок.
8	Избирался в сенат	☐	Сенат — один из главных органов власти в Риме.
9	Решал споры через собрание старейшин	☐	У адыгов важную роль играл совет старейшин.
10	Ходил на форум обсуждать политику	☐	Форум — центр общественной и политической жизни Рима.
11	Жил в аулах среди кланов	☐	Аулы — традиционные горные поселения адыгов.
12	Изучал риторику и латинский язык	☐	Риторика была важна для римлян, особенно политиков и ораторов.
13	Знал законы предков наизусть	☐	Адыгэ Хабзэ передавался устно и почитался как священное знание.
14	Воевал в легионе	☐	Легион — основное военное подразделение римской армии.
15	Участвовал в празднике первых всходов	☐	У адыгов существовали аграрные праздники, связанные с природой.

Вопросы для обсуждения после игры: Какие черты были общими у римлян и адыгов? Что вас удивило в сравнении этих двух культур? Почему важно знать не только мировую, но и региональную историю?

Ролевая игра-дискуссия «Римский форум vs Адыгский Хасэ»

Тема:

Сравнение системы управления и общественных традиций Древнего Рима и Адыгеи.

Цель:

понять, как решались важные вопросы в двух разных культурах, развивать навыки аргументации, командной работы и критического мышления, увидеть общие черты и различия в подходах к управлению обществом.

Разделение на команды

Команда **«Римский форум»** (3–5 учеников):

Роли: Сенатор, Консул, Народный трибун, Гражданин Рима.

Атрибуты: Тоги (из простыней), свитки с «законами», макет орла (символ Рима).

Команда **«Адыгский Хасэ»** (3–5 учеников):

Роли: Тхьаматэ (старейшина), Воин, Земледелец, Жрец.

Атрибуты: Черкески (или элементы национальной одежды), деревянная чаша (символ единства), тамга (родовой знак).

Судьи (2–3 ученика или учитель) Оценивают аргументы, следят за регламентом.

Историческая справка (5 минут)

Перед игрой учитель кратко напоминает:

Римский форум- Центр политической жизни Рима. Законы принимали сенаторы и консулы. Голосование, ораторские речи. Важны логика и письменные законы.

Адыгский Хасэ- Народное собрание у адыгов. Решения принимали старейшины (*тхьаматэ*) и уважаемые воины. Обсуждение до консенсуса, без формального голосования. Важны традиции (*Адыгэ Хабзэ*) и устные договорённости.

Ход игры

Введение в ситуацию (3 минуты)

Учитель (или ведущий) объявляет:

Сегодня мы переносимся в прошлое. Перед нами два великих собрания: Римский форум и Адыгский Хасэ. Оба народа столкнулись с важными вопросами, и каждый должен решить их по-своему!

Дискуссия (по 5 минут на вопрос)

Каждая команда получает один из трёх вопросов и обсуждает его, опираясь на традиции своего народа.

Вопрос 1. Как решить земельный спор?

Ситуация: Два гражданина (*у римлян*) / два рода (*у адыгов*) спорят за плодородный участок земли.

Римляне - Опираются на письменные законы. Могут предложить раздел земли по суду или выкуп. Важен формальный договор.

Адыги - Опираются на обычаи и мнение старейшин. Могут предложить совместное пользование или жертву в пользу общины. Важно устное слово и честь.

Пример аргументов:

По римскому праву земля должна быть разделена поровну!
У адыгов земля – общее достояние, её нельзя делить, нужно найти компромисс!

Вопрос 2. Объявлять ли войну соседнему племени/государству?

Ситуация: Соседи угрожают границам (для Рима – галлы, для адыгов – враждебное племя).

Римляне – Решение принимает сенат и консулы. Важны военная стратегия и союзы. Могут предложить сначала переговоры, а потом войну.

Адыги - Решение принимают старейшины и воины. Важны честь и защита рода. Могут предложить набег в ответ или перемирие через посредников.

Пример аргументов:

Рим должен показать силу, иначе нас посчитают слабыми! Война – крайняя мера, сначала нужно попробовать договориться по обычаю Адыгэ Хабзэ!

Вопрос 3. Как наказать преступника?

Ситуация: Человек украл скот (*у адыгов*) / зерно (*у римлян*).

Римляне – Наказание по закону (*штраф, изгнание*). Возможно рабство для вора.

Адыги - Наказание через примирение (*компенсация потерпевшему*).

Возможно испытание (*например, искупить вину службой общине*).

Пример аргументов:

По римским законам вор должен быть наказан публично!

У адыгов важно не наказать, а восстановить справедливость. Пусть отработает у того, кого обокрал!

Подведение итогов (5 минут)

Судьи оценивают: Историческую достоверность аргументов. Убедительность речи. Умение слушать оппонентов.

Общий вывод: Римляне больше полагались на законы, адыги – на традиции, но оба народа ценили справедливость!

Итог: Игра помогает понять, что даже в разных культурах люди искали разумные решения, просто опирались на разные ценности!

Ролевая игра: «Совет двух народов»

Цель игры:

через диалог двух культур (*римской и адыгейской*) осмыслить традиции воспитания, ценности, структуру общества и взгляды на гражданский долг.

Сценарий игры:

В далёкие времена, когда Римская империя была могущественной, а на Кавказе формировалась самобытная адыгская культура, воображаемым образом встречаются два мудрых представителя народов:

Римский сенатор, представитель древнего государства с развитой системой права и идеей гражданской доблести

Адыгский тхьаматэ, старейшина, носитель адыгских традиций, закона чести *Адыгэ Хабзэ*

Они садятся за круглый стол, чтобы обсудить, как правильно воспитывать молодёжь, каким должен быть гражданин своего народа, и как поддерживать порядок в обществе.

Роли:

2–3 пары учащихся (*в зависимости от размера класса*): в каждой паре один играет *сенатора*, другой — *тхьаматэ*
Ведущий (*учитель или ученик*) задаёт вопросы и координирует игру

Вопросы для обсуждения в диалоге:

Какие качества вы считаете важными для воспитания в молодёжи?

Примеры ответов:

Сенатор: Храбрость, честь, преданность Риму, знание закона

Тхьаматэ: Почтение к старшим, мужество, доброта, сдержанность, уважение к Адыгэ Хабзэ

Чему должен научиться юноша, чтобы стать достойным членом общества?

Примеры ответов:

Сенатор: Владению оружием, риторике, службе в армии, государственному управлению

Тхьаматэ: Верховой езде, гостеприимству, честному слову, умении решать споры миром

Как вы поддерживаете порядок и справедливость в своём обществе?

Примеры ответов:

Сенатор: Законы, сенат, магистраты, уважение к государству

Тхьаматэ: Совет старейшин, традиции, честное слово, коллективная ответственность

Ход проведения:

Вводная часть (3–4 минуты)

Учитель рассказывает кратко о целях игры и вводит в ситуацию. Раздаёт карточки с ролями, возможно, исторические накидки (если есть) для погружения.

Подготовка диалогов (5–7 минут)

Каждая пара получает 3 вопроса и готовит короткий диалог-обмен мнениями. Можно дать карточки-подсказки с культурными особенностями Древнего Рима и Адыгеи.

Представление ролей (5–10 минут)

Пары по очереди выходят и разыгрывают свои мини-диалоги (по 2–3 минуты). После каждой пары можно кратко обсуждать с классом, какие идеи оказались близки между двумя народами.

Обсуждение и рефлексия (3–5 минут)

Учитель задаёт классу вопросы: *Чем похожи подходы к воспитанию? Что удивило?*

Какие традиции актуальны и сегодня?

Рефлексия

Вариант 1.

Голос истории

Форма: голосование руками или карточками (можно использовать те же □ и □)

Учитель читает утверждения, а ученики выбирают, к какой культуре это ближе, но добавляют комментарий — почему: Мне ближе общественный строй, в котором мудрые старейшины помогают принимать решения.

Мне ближе идея строгого закона и порядка.

Я считаю, что молодёжь должна учиться быть смелой и уважающей традиции.

Я думаю, что важно уважать и свои традиции, и узнавать чужие.

Учитель обращает внимание, что нет «правильного» или «неправильного» ответа. Главное, чтобы ученик аргументировал.

Вариант 2.

Письменная рефлексия «Письмо в прошлое»

Задание: Напиши короткое письмо (5–6 предложений) римскому юноше или адыгскому подростку. Расскажи: Кто ты? Что ты узнал сегодня о его культуре?

Что тебя удивило или понравилось? Хотел бы ты с ним подружиться и почему?

Формулировка для детей: Представь, что ты нашёл волшебный портал, через который можно передать письмо в Древний Рим или в Адыгею времён тхьаматэ. Что бы ты написал своему новому другу?

Вариант 3.

Итоговое колесо мнений

Учитель в завершение предлагает детям продолжить одну из фраз (устно или на стикерах):

Сегодня я понял, что...

Меня удивило...

Мне было интересно, потому что...

Я бы хотел узнать больше о...

Я горжусь, что...

Стикеры приклеиваются на доску или «Колесо впечатлений» — круг, поделённый на секторы.

Заключение

Данное пособие позволяет:

Сделать уроки истории **более живыми и интерактивными.**

Развивать **краеведческий интерес** у учащихся.

Формировать **навыки анализа, сравнения, проектной работы.**

Рекомендации для учителей:

Использовать **дифференцированный подход** (разные уровни сложности заданий).

Комбинировать **индивидуальную и групповую работу.**

Привлекать **местные музеи и ресурсы** (экскурсии, экспонаты).

Пособие поможет учителям сделать изучение истории Древнего мира **увлекательным и запоминающимся!**

