

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева (КГПУ  
им. В.П. Астафьева)

Факультет Исторический

Кафедра Отечественной истории

Ерашева Анастасия Александровна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Игровые технологии на уроках истории по теме

«Культура России в XVIII-XIX веков»

Направление подготовки / специальность 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль)

образовательной программы

История

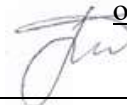
ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ  
Зав. кафедрой отечественной истории



22.06.2020г.

к.и.н., доцент Ценюга И.Н.

Научный руководитель Толмачева А.В. к.и.н., доцент кафедры  
отечественной истории



21.06.2020г.

Дата защиты 03.07.2020г.

Обучающийся  20.06.2020г.

Оценка \_\_\_\_\_

Красноярск 2020

## Содержание

Введение .....	3
Глава 1. Игровые технологии в современном школьном историческом образовании .....	8
1.1 Игровые технологии в школьном курсе истории: возможности и перспективы.....	8
1.2 Возможности игровой технологии в реализации требований ФГОС к результатам обучения. ....	20
Глава 2. Применение игровой технологии на уроках истории .....	27
2.1 Методические рекомендации по использованию игровых технологий в процессе обучения.....	27
2.2 Игровые технологии на уроках истории по теме «культура России 18-19 вв.».....	32
2.3 Применение игровых технологий в процессе реализации образовательной программы в дистанционном формате .....	44
Заключение .....	55
Список использованной литературы.....	57

## **Введение**

В современном мире, педагогика уделяет огромное внимание ученику, его становлению в обществе, утверждению как личности. В педагогической науке выявлен и обусловлен целый ряд условий, стимулирующих личностное развитие школьников в процессе обучения. Доказано, что такое развитие происходит в учебных ситуациях равноправного сотрудничества и диалогического общения, творческой и игровой деятельности учащихся, решения ими проблемных задач.

Сегодня психолого-педагогическая наука утверждает: для того, чтобы учение было эффективным, у ребенка необходимо вызвать положительное отношение к тому, чему мы хотим его научить. А это всегда формируется в процессе деятельности через сложнейший механизм взаимоотношений, общения. Каждый учитель стремится, чтобы его уроки были интересными, запоминающимися, увлекательными, пробуждали интерес к предмету. Бытует мнение, что учителю достаточно хорошо знать предмет, интересно рассказывать материал урока - и цель достигнута. Но это не так. Особенно в сегодняшней школе, которая не остается в стороне от перемен, происходящих в нашей стране. Сегодня другие школьники, другие программы, другая история. Требуется высокий уровень мотивации осознанной потребности в усвоении знаний, умений, навыков, чтобы школьник, стал активным и заинтересованным на уроке. Одной из уникальных форм, позволяющих сделать интересной и увлекательной работу учащихся не только на творческо-поисковом уровне, но и в будничных «шагах» по изучению и усвоению фактов, дат, имен, является игровая технология; актуальность игры в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Телевидение, радио, компьютерные сети значительно увеличили поток получаемой детьми информации. Но все эти источники представляют в основном материал для

пассивного восприятия. Важной задачей учителя становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации..

**Степень изученности проблемы.** Изучение истории как и любой другой учебной дисциплины, сопряжено с немалыми трудностями. Они могут усугубляться, когда используются однообразные приемы и методы, и наоборот, изучение предмета может стать увлекательным, и даже радостным, если в этот процесс привносятся игра, состязательность и другие нетрадиционные формы подачи и проверки знаний. Основная задача учителя – оживить процесс обучения, активизировать познавательную деятельность учащихся, осуществить над ней и её результатами эффективный, и в то же время ненавязчивый контроль, научить школьника работать самостоятельно, помочь ему освоить основные умения и навыки. Также, задачей любого педагога является развитие познавательной и мыслительной деятельности обучаемого, через положительную мотивацию к предмету. Данных результатов можно достичь применяя в процессе обучения игровые технологии.

Изучением игровых технологий занимался и академик Международной Академии наук педагогического образования Герман Константинович Селевко. В 2006 году вышел его труд «Энциклопедия образовательных технологий», в котором он раскрыл сущность педагогических идей и технологий, к которым, в частности, относится и применение игровых технологий.

Советские историки А. С. Макаренко, Н. К. Крупская, А. М. Горький выступали за применение игр именно как средства обучения и воспитания. А. М. Горький писал, что "игра - путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить".[10]

Также, А. М. Горький считал, что труд и учение, сочетаясь с игровой деятельностью, способствуют формированию характера и развитию воли и

интеллекта. Эту же мысль развивал и А. С. Макаренко, считавший, что усилия (физические и психические), которые ребенок делает в игре, плодотворны, что в игре незаметно для себя ребенок вырабатывает ряд навыков и умений, которые впоследствии пригодятся ему в жизни.

В отечественной педагогике серьезно рассматривали проблему игровых педагогических технологий Эльконин Д.Б., Выготский Л.С., Сухомлинский В.А., Беспалько В.П., Кларин М.В., Пидкасистый П.И. В. Г. Семенов и др.

**Объект исследования:** проблемы изучения развития культуры 18-19 вв. в школьном курсе истории.

**Предмет исследования:** особенности использования игровых технологий на уроках истории в рамках изучения конкретной темы.

**Цель исследования:** изучить особенности использования игровых технологий и разработать практические рекомендации по методике применения *современных* игровых технологий на уроках истории в рамках изучения блока «Культура России в 18-19 вв.».

**Задачи исследования:**

1. Проанализировать педагогическую и методическую литературу по данной теме.
2. Рассмотреть особенности психолого-педагогического развития детей среднего и старшего школьного возраста.
3. Рассмотреть возможности применения игровых технологий в уроке, а также выработать алгоритм их применения на том или ином этапе..
4. Разработать практические рекомендации и игры для различных видов и уроков.

**Источниковая база исследования** представлена:

Нормативные источники:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего (полного) общего образования (далее ФГОС);
2. Учебно - методический комплекс по Отечественной истории (далее УМК);
3. Историко-культурный стандарт (далее ИКС)

Методические пособия, предназначенные для педагогов. В этих пособиях предлагаются рекомендации и разработки для проведения игр на уроках истории. Также, в работе проведен анализ школьных учебников по истории России.

**Практическая значимость исследования.** Новизна работы заключается в создании игровых практик, применимых как при реализации программ в очной форме, так и при дистанционной форме обучения.

Изучение на уроках истории вопросов, посвящённых культуре - одна из важных составляющих для формирования у школьников представлений о духовном наследии, оставленном предшествующими поколениями, воспитания гражданственности и патриотизма, чувства гордости за свой народ, создавший памятники искусства признанные во всем мире. Культурно-исторический материал играет большую роль и в эстетическом воспитании обучающихся, формируя правильное отношение к искусству. Но при этом вопросы культуры являются одними из самых сложных для восприятия учениками. Зачастую, материал по теме усваивается проблематично, некоторые аспекты сложны для восприятия и запоминания.

Практика показывает, что использование в процессе обучения исторических задач, кроссвордов, тестов, викторин, игровых моментов повышает

эффективность усвоения материала и интерес к учению, снимает психологическое напряжение. Использование игр позволяет повысить интерес к изучению данных тем, позволяет более глубоко проработать материал, запомнить его и научиться применять в практической деятельности. Данная тема весьма актуальна для преподавания истории в школе. Нами разработаны игры по истории, которые можно применить на практике в рамках изучения темы «культура России 18-19 вв.», что усиливает практическую значимость нашей работы. Также, в работе присутствуют разработки для реализации игровых технологий на уроках истории проводимых в дистанционном формате.

# **Глава 1. Игровые технологии в современном школьном историческом образовании.**

## **1.1 Игровые технологии в школьном курсе истории: возможности и перспективы.**

Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А. Шмакову):



- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят: а) роли, взятые на себя играющими; б) игровые действия как средство реализации этих ролей; в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными; г) реальные отношения между играющими; д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, в воспитании. Игра – это жизненная лаборатория ребенка, ядро «разумной школы» детства.[7]

Игру как метод обучения и воспитания, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве технологии урока (занятия) или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной обучающей целью и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.[6]

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства,
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр (рис. 30).[1]

### **Классификация игровой деятельности в учебном процессе**

В современной школе, делающей ставку на интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элемент (иногда весьма существенный) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы (КТД и др.)

Проблему игры как педагогической технологии исследуют Л. П. Борзова в методическом пособии для учителя "Игры на уроке истории"; А. Гин в пособии для учителя "Приемы педагогической техники"; классификацию и систему игр можно найти в сборнике Г.А. Кулагиной "Сто игр по истории" (М., Просвещение, 1983)

Существующие педагогические игры можно классифицировать:

- по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
- по характеру педагогического процесса: обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные обучающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические; релаксационные игры-паузы;
- по игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации и театрализации;
- по предметной области: математические, исторические, экологические, физические; музыкальные, театрализованные, литературные, трудовые, технические, производственные, военно-прикладные, туристические, народные, спортивные, обществоведческие, управленческие, экономические, управленческие; без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, телевизионные, технические, со средствами передвижения.

Игры по истории являются практической деятельностью, в которой дети используют знания, полученные не только на уроках истории, но и в процессе изучения других учебных дисциплин, а также из жизненного опыта. Несомненным достоинством является то, что посредством игр знания синтезируются, становятся более жизненными. В этом смысле имеет право на существование классификация по межпредметным связям: историко-литературные; историко-филологические; историко-географические; историко-математические и т.п.

Иногда, планируя учебный процесс, необходимо разделить обучающие игры по источнику познания: визуальные, диалоговые, массовые и т.д.

Это только несколько моделей классификации игр, которые позволяют показать некоторые возможности их систематизации в зависимости от целей использования игры в разных аспектах деятельности. Необходимо помнить, что сущность игры заключается в создании занимательной условной ситуации, благодаря которой деятельность приобретает игровой характер. Поэтому и разделять игры целесообразно исходя из того, за счет чего эта условность достигается.[14]

Наибольшую сложность, вызывают сюжетно-ролевые, деловые игры, драматизации и театрализации.

### **Игровые технологии в среднем и старшем школьном возрасте**

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных деловых и групповых игр.

Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, ориентация на речевую деятельность, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу.

Из внутришкольных игровых технологий наиболее популярными являются учебные деловые игры. Деловая игра (по Г.П. Щедровицкому) – это:

- педагогический метод моделирования различных управленческих и производственных ситуаций, имеющих целью обучение отдельных личностей и их групп принятию решения;
- особое отношение к окружающему миру;
- субъективная деятельность участников;
- социально заданный вид деятельности;

- особое содержание усвоения;
- социально-педагогическая «форма организации жизни».

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама.

Имитационные игры. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения, например, профсоюзного комитета, совета наставников, отдела, цеха, участка и т.д. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника цеха, зал заседаний и т.д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

Операционные игры. Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

Исполнение ролей. В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием».

«Деловой театр». В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь школьник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки - научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

Психодрама и социодрама. Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.[15]

Нередко считают, что применение игры уместно лишь для учащихся младших классов. Однако практика показывает, что возраст ребят не помеха для применения исторических игр. Обычно старшеклассники, проявляющие больше склонности к анализу исторических фактов, к самостоятельному нахождению ответов о взаимосвязях явлений и их закономерности, больше любят те игры, в которых нужно не просто заучивать, запоминать, а требуется сопоставлять, рассуждать, подкреплять выводы наблюдениями. Их привлекает сам процесс подбора фактов, нахождения логически правильных ответов. Они любят в игре и такой момент, как критика ошибочных ответов. Этим обусловлена и специфика игр для старшеклассников. Не следует, однако, думать, что элемент "рассудочности" в них должен преобладать.

Игровая форма во всех случаях должна быть увлекательной, оформление игры - красочным, сам процесс игры - динамичным, цель - достижимой.

### **Плюсы и минусы применения игровых технологий**

Применение игровых технологий на уроках истории имеет свои сильные и слабые стороны. Можно выделить несколько положительных моментов игры:

- повышение мотивации обучающихся, возрастание интереса к предмету, а также положительное влияние на слабо мотивированных учащихся;
- развитие самостоятельности обучающихся;
- развитие коммуникативных и творческих способностей обучающихся в процессе игры;
- подготовка к практической деятельности;
- развитие у обучающихся логического мышления и речи;
- сплочение коллектива.
- игровые технологии способствуют внедрению в учебный процесс здоровой конкуренции.

Игровые технологии могут применяться как при очной форме обучения, так и при реализации обучения в дистанционной форме.

Минусы:

- трудность подготовки и проведения по сравнению с обычным уроком (для преподавателя);
- неготовность обучающихся к подобной работе (отсутствие привычки к таким видам деятельности);



- временные затраты на организацию и проведение игры;
- конфликты в коллективе обучающихся в ходе игры;
- учащиеся с слабо развитыми коммуникативными способностями или не пользующихся уважением коллектива будет сложно встроить в игровой процесс;
- сложность в оценке деятельности обучающегося;
- увлеченные игровым процессом дети полностью погружаются в атмосферу игры, расслабляются и раскрепощаются, в связи с чем может ухудшаться дисциплина и поведение на уроке.

### **Анализ учебной литературы**

Современные школьные учебники по истории, конкретизируя образовательные цели в виде содержания и методов обучения, направлены на перевод научных знаний в форму понятную и доступную обучающимся. В школьных курсах истории весь материал не может излагаться одинаково подробно. Основные факты даются образно, дополняясь иллюстрациями и документами. Сведения, которые необходимы для связи между основными фактами, даются в виде краткой справки. Некоторые темы в учебниках освещаются менее подробно.

В настоящее время школьные учебники и учебные пособия не сориентированы на раскрытие проблемы изучения культуры в школе. В практике преподавания блока информации по культуре среди учителей отсутствует единая система, что приводит к отсутствию у учащихся единой концепции по данному вопросу.

Сегодня сложились разные подходы к предъявлению культурного материала в школе, но на практике он обычно является простым дополнением к общей

картине. Причины недостаточного внимания к вопросам культуры в преподавании истории кроются в позиции общества и авторов учебников.

Школьный учебник является сегодня и источником знаний, и важнейшим средством, с помощью которого учитель развивает мышление ученика, учит его анализу, осмыслению материала, самостоятельному поиску доказательств. В настоящее время хороший учебник — это прежде всего инструмент организации учебной деятельности на уроке.

Для того, чтобы выявить объём культурно-исторического материала представляемой в школьной учебной литературе необходимо провести анализ. В качестве предмета анализа были выбраны учебники рекомендованные Министерством образования и науки Российской Федерации - в которых представлены темы посвященные культуре России в 18-19 веке:

1. История России. 18 век: учебник для 8 класса общеобразовательных организаций / В. Н. Захаров, Е. В. Пчелов; под ред. Ю. А. Петрова. -3-е изд. – М.: ООО «Русское слово - учебник» 2017.
2. История России: конец 17 – 18 в. 8 кл. : учебник / И.Л. Андреев, Л. М. Ляшенко, И. В. Амосова, И. А. Артасов, И. Н. Фёдоров. – М. : Дрофа, 2016.
3. История России. 8 класс. Учеб. Для общеобразоват. Организаций в 2 ч. / Н. М. Арсентьев, А. А. Данилов, И. В. Курукин, А. Я. Токарева ; под. ред. А. В. Торкунова. – М. : Просвещение, 2016.

Во всех трех учебниках наряду с политической историей авторы большое внимание уделили проблемам развития русской культуры и быта народа. Учебники насыщены красочными иллюстрациями, к каждому параграфу даются разнообразные вопросы и задания, отрывки из исторических документов и словарь новых терминов. Но стоит отметить, что в учебниках [1] и [3] выделены целые главы под названием «Российская культура, наука,

общественная мысль после Петра Великого», и «Культурное пространство Российской империи в 18 в.», в то время как в учебнике [2] теме культуры посвящены лишь несколько параграфов.

Для закрепления изученного материала предлагается работа с источниками, задания на приведение аргументов и соотнесение понятий. Комплекс вопросов и заданий способствует закреплению полученных знаний и развитию у учеников самостоятельного и аналитического мышления. Но большим упущением является отсутствие творческих заданий.

В учебнике [3] по итогу изучения главы предлагается историческое путешествие, а также темы для коллективного обсуждения. Ни в одном из учебников не представлены задания из области игровых технологий.

Использование игровых технологий как в изучении нового материала, так и в закреплении уже пройденного, способствует раскрытию внутренних ресурсов личности ученика, выявлению уже заложенных в ней потенциальных возможностей. Суммируясь в личности ученика, эти ресурсы увеличивают его творческий потенциал. Также, игровые технологии на уроках истории стоит применять с целью преодоления познавательного эгоцентризма и расширения познавательных и коммуникативных способностей учащихся.

## **1.2 Возможности игровой технологии в реализации требований ФГОС к результатам обучения.**

В процессе реализации программ обучения, современный учитель несомненно должен учитывать психолого-педагогические особенности возраста обучающихся того класса, в котором ему необходимо будет работать. Также, главным образом, в процессе подготовки к занятиям педагог должен обираться на требования нормативных документов, таких как ФГОС и УМК.

Современное информационное общество ставит перед школой задачу подготовить выпускников, способных:

- ориентироваться в меняющихся жизненных ситуациях, самостоятельно приобретая необходимые знания, применяя их на практике для решения возникающих проблем, чтобы в дальнейшей жизни иметь возможность найти свое место;
- самостоятельно критически мыслить, видеть возникающие проблемы и искать пути рационального их решения, используя современные технологии;
- грамотно работать с информацией;
- быть коммуникабельными, контактными, уметь работать сообща в различных социальных группах и в различных областях;
- самостоятельно работать над развитием собственной нравственности, интеллекта, культурного уровня.

При изучении общественно-научных предметов задача развития и воспитания личности обучающихся является приоритетной. Предметные результаты изучения предметной области "Общественно-научные предметы", к которым относится дисциплина «История» должны отражать:

- 1) овладение представлениями об историческом пути развития человечества, а также, осмысление российской истории как части мировой истории.
- 2) формирование важнейших культурно-исторических ориентиров для самоидентификации личности, миропонимания и познания современного общества на основе изучения исторического опыта России и человечества
- 3) умение находить, анализировать и систематизировать информацию из различных исторических источников, а также умение применять исторические знания.

В процессе освоения курса истории перед педагогом ставится задача добиться не только предметных, но и личностных результатов. Личностные результаты освоения основной образовательной программы основного общего образования должны отражать:

- воспитание российской гражданской идентичности: патриотизма, уважения к Отечеству, прошлое и настоящее многонационального народа России; осознание своей этнической принадлежности, знание истории, языка, культуры своего народа, своего края, основ культурного наследия народов России и человечества; усвоение гуманистических, демократических и традиционных ценностей многонационального российского общества; воспитание чувства ответственности и долга перед Родиной;

Данного личностного результата можно добиться через применение на уроках истории игровых технологий. Вовлекаясь в процесс игры на занятиях учащиеся будут изучать и познавать исторические факты, исторических личностей, а значит будут изучать историю. Узнавая, они будут чувствовать уважение, гордость, а следовательно будет происходить воспитание чувства патриотизма и уважения к своему Отечеству.

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе

мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования, с учетом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде;

Применение игровых технологий в процессе обучения создаёт мотивацию учащихся, положительно влияет на формирование познавательного интереса. Она содействует развитию таких качеств как самостоятельность, инициативность. Факторы, сопровождающие игру – интерес, чувство удовольствия, радость.

- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;

- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества; участие в школьном самоуправлении и общественной жизни в пределах возрастных компетенций с учетом региональных, этнокультурных, социальных и экономических особенностей;

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;

Данных результатов так же можно добиться через применение игровых технологий на уроках истории. Многие игры предусматривают именно коллективное участие. Играя, дети прислушиваются к товарищам по

команде, учатся слушать и уважать мнение других, а следовательно они учатся выстраивать диалог и достигать взаимопонимания в совместной работе для достижения коллективных целей.

- развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия народов России и мира, творческой деятельности эстетического характера.

Использование игровых технологий на уроках истории в рамках тем «культура России» позволит достичь данного личностного результата. Игра способствует раскрытию и реализации творческого потенциала ребенка. Эстетическое воспитание способствует формированию нравственности, расширяет познания о мире, обществе и природе. Разнообразные творческие игры способствуют развитию мышления и воображения.

Метапредметные результаты включают освоенные обучающимися межпредметные понятия и универсальные учебные действия (регулятивные, познавательные, коммуникативные), а также способность их использования в различных видах деятельности.

Метапредметные результаты освоения основной образовательной программы основного общего образования должны отражать:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения

результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы; смысловое чтение;

- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;

- владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ – компетенции); развитие мотивации к овладению культурой активного пользования словарями и другими поисковыми системами;

Иными словами, под метапредметными результатами обучения понимается овладение учащимися универсальными учебными действиями в разных областях знаний или попросту, формирование у учеников умения принимать самостоятельные решения в различных жизненных ситуациях. Данных метапредметных результатов обучения можно достичь, используя в процессе обучения игровые технологии. Выполняя задания, будь это тест, викторина или интеллектуальная или ролевая игра, учащиеся будут рассуждать, искать способы решения задач, сопоставлять и делать выводы. В процессе



применения игровой технологии в дистанционной форме обучения, у школьников будет формироваться ИКТ-компетенция, навыки работы с поисковыми системами, а также навыки отбора и систематизации информации.

Особая функция обществоведческих дисциплин и особенно школьной дисциплины «История» в формировании личности школьника привели к созданию (по требованию Президента РФ) и принятию (Президиумом Российского исторического общества) «Концепции нового учебно-методического комплекса по отечественной истории» (Концепция), ядром которого является Историко-культурный стандарт (ИКС). Концепция нового учебно-методического комплекса по отечественной истории явилась по сути новой концепцией исторического образования в России. В ней подчеркивается особое место истории России в школьном предмете «История» и отмечается необходимость соответствовать системно-деятельностному подходу как одному из ключевых методологических принципов ФГОС нового поколения. Реализация содержания ИКС должна сопровождаться изменениями в методологических подходах, один из них - Историко-культурный подход. Данный подход отражает характеристику многообразия и взаимодействия культур народов, вошедших на разных этапах истории в состав многонационального Российского государства, трансляции традиций и ценностей российского общества.

Курс отечественной истории является важнейшим слагаемым школьного предмета «История». Современный подход в преподавании истории предполагает единство знаний, ценностных отношений и познавательной деятельности школьников. Необходимо увеличить число часов (параграфов) по истории культуры, имея в виду в первую очередь социокультурный материал, историю повседневности. Культура не должна быть на периферии школьного курса отечественной истории. Школьники должны знать и

понимать достижения российской культуры различных эпох, великие произведения художественной литературы, музыки, живописи, театра, кино, выдающиеся открытия российских ученых и т.д. Важно отметить неразрывную связь российской и мировой культуры. Концептуально важно сформировать у учащихся представление о процессе исторического развития как многофакторном явлении. При этом на различных стадиях исторического развития ведущим и определяющим могут быть либо экономические, либо внутриполитические или внешнеполитические факторы.

## **Глава 2. Применение игровой технологии на уроках истории.**

### **2.1 Методические рекомендации по использованию игровых технологий в процессе обучения**

В организации учебной игры все элементы должны быть продуманы до мелочей. Выбор игры учителем должен осуществляться в соответствии с программным содержанием, и четким пониманием результата. От этого часто зависит оформление замысла, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры. Выбор игровых технологий в практике работы продиктован принципом активности ребенка в процессе обучения, которая характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Проведение игр включает несколько этапов. Прежде всего, для успешного ее проведения важно заранее продумать все детали, провести подготовительную работу. При организации и проведении игровой технологии необходимо стремиться к максимальной концентрации во времени, так как при значительных перерывах ученики теряют нить игры, эмоциональный настрой, забывают правила. В тоже время следует учитывать и такие факторы, как утомляемость игроков, необходимость продумать полученные результаты, проанализировать сложившуюся ситуацию, изменить стратегию или тактику игровых действий. Если отдельные игроки или игровые группы не в состоянии продвигаться по содержанию игровой технологии, учитель может поменять исходные данные и затем продолжить игру. Такой же подход в игровом процессе возможен, если одна или несколько игровых групп значительно опережают остальных по всем остальным показателям. В этом случае вводную информацию надо менять для того, чтобы у тех, кто явно лидирует, не пропало желание играть, а у тех, кто отстал, все-таки появилась возможность выровнять игру [1].

Предварительная подготовка учащихся к игре. Здесь задача учителя заключается в том, чтобы все дети понимали, что они должны делать в ходе подготовительной работы. Предварительная подготовка несет определенную дидактическую нагрузку. Это в основном относится к ролевым играм. Но учителю надо больше доверять детям, чтобы не полностью организовывать подготовку самому, чтобы дети сами проявляли самостоятельность основываясь на собственном опыте.

**Введение в игру** происходит в форме предложение игры детям. Обычно организатору учебной игры достаточно сказать: «А теперь давайте сыграем в («Название игры»)» или «А чтобы вы лучше запомнили этот материал, мы с вами поиграем в игру» или «В связи с этим есть такая игра:» и т.д.

**Объяснение правил игры.** Непосредственно перед началом, необходимо доходчиво объяснить правила, которые должны быть простыми, а содержание предлагаемого материала доступным. Также, подготовка перед игрой должна быть направлена на создание эмоционального игрового настроения. Правила необходимо сформулировать их кратко и конкретно. На этом этапе учитель еще раз объясняет уже всему классу задачи и возможности игры, роль отдельных участников и дает общее направление игре путем формулирования познавательного задания. Также, на этом этапе учитель представляет участников. В эти минуты школьники вводятся собственно в игровое состояние, создается определенный настрой.

Выбор участников игры должен осуществляться учителем, во избежание конфликтных ситуаций. Для выбора участников или распределения их на группы можно так же ввести игровой момент. Учитель может предложить головоломку. Для учителя важно включить каждого школьника в активный познавательный процесс.[2]

**Ход игры.** В начале игры важно, чтобы игра набрала обороты. Учебные игры с правилами обычно требуют хорошего темпа. И это «в руках» организатора:

кому-то подсказать используя восклицания «Ускоряем темп!», «Долгая пауза!»:

Развитие игрового действия (кульминация). На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников. Организатору важно следить за выполнением правил и иногда, подбодрить играющего.

Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение, не следует ждать, что игра сама надоеет учащимся. Для того чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее сказать о приближении ее окончания. Таким образом, у учащихся, появляется время, чтобы психологически подготовиться к окончанию игры [11].

Во время игры педагог, поощряя и стимулируя самостоятельную работу учащихся, должен одновременно контролировать игровую ситуацию. При этом необходимо:

- внимательно следить за ходом игры, выполнением ее правил и всегда быть готовым к быстрому разрешению конфликтов среди участников игры;
- давать игрокам вести активную дискуссию друг с другом если таковая не запрещена правилами во время игры; предоставлять ее участникам максимальную самостоятельность, воздерживаясь от мелочной опеки;
- следить за тем, чтобы каждый ученик принимал активное участие в игре;
- следить за игровым временем;
- стараться проводить игру таким образом, чтобы были заинтересованы не только в самой игре, но и в изучаемом предмете;
- привлекать к судейству учащихся; добиваться, чтобы их оценка результатов игры была справедливой и соответствовала принятым критериям.

Подведение итогов учебной игры включает в себя как конкретный результат (что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим, и что помогло ему достичь победы). Сложным моментом является объявление результатов игры-соревнования. Чтобы среди одноклассников не возникло конфликтной ситуации, учитель должен умело принимать решения. Нездоровый эмоциональный фон в ученическом коллективе после игры, проведенной на уроке, - показатель упущения со стороны учителя. Чтобы избежать этих проблем, необходимо:

- 1) перед началом подготовки к игре четко объявить критерий, о котором будет производиться оценка результатов;
- 2) со всей тщательностью обязательно отметить положительные стороны команд (участников), которые не заняли призовых мест;
- 3) отметить, что мешало игре, если таковое было. И, конечно, всем должно быть предельно ясно, что команды, которые получили призовые места, действительно были сильнее [7].

Важнейшая роль в игровых технологиях принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия [11].

Несмотря на то, что учитель сам чувствует настроение класса, все же это не может представлять полноценную картину, так как это коллективное настроение. Учителю важно понимать каждого ребенка, чтобы сделать выводы для проведения последующей игры - с учетом индивидуальных особенностей каждого. И поэтому важно, несмотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, провести анализ игры - он залог эффективности игровой деятельности, развития методического мастерства учителя.

Эффективность игры зависит от степени отражения в игровой ситуации особенностей профессиональной деятельности, поэтому при разработке заданий следует учитывать, чтобы в них наглядно были представлены пути и возможности переноса теоретических знаний в практическую деятельность, а также зависимость эффективности этой деятельности от качества теоретических знаний.

Какие бы формы игры ни были избраны, они должны отвечать следующим требованиям:

1. Игра должна содействовать сплочению коллектива.
2. Иметь познавательное значение, развивать познавательный интерес.
3. Обеспечивать мыслительную активность участников игры.
4. Создавать условия для раскрытия творческого потенциала.
5. Соответствовать принципу: «Как можно меньше зрителей, как можно больше действующих лиц».

## **2.2 Игровые технологии на уроках истории по теме «культура России 18-19 вв.»**

### **Применение игровых технологий на различных этапах урока**

Игры являются ценным средством воспитания умственной активности детей, активизируют психические процессы, но только в том случае, если они правильно организованы. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность на уроках истории может быть использована в качестве элемента урока или его части. В традиционной (очной) форме обучения, как и в дистанционной форме обучения игровые технологии могут применяться на следующих этапах усвоения знаний:

- На этапе проверки домашнего задания
- На этапе актуализации знаний
- На этапе погружения в тему
- На этапе закрепления новых знаний
- На этапе обобщения и систематизации знаний
- Рефлексия

Использование игровых технологий оправдано только тогда, когда они тесно связаны с темой урока, органически сочетаются с учебным материалом, соответствующим дидактическим целям урока. Наиболее целесообразно ее применение на уроках по закреплению, систематизации или повторению материала. Рассмотрим применение игр на разных этапах урока.

**Проверка выполнения учениками домашнего задания** — важный и неотъемлемый этап любого урока. Выйти к доске и рассказать выученный материал – многим ученикам такая проверка кажется очень скучным занятием. Нередко по этой причине у школьника отпадает всякое желание самостоятельно выполнять подготовку дома. Реализовать проверку домашнего задания можно посредством некоторых игр:



*Дискуссия.* Для ее проведения класс необходимо разбить на группы, каждая из которых будет выступать в защиту своей позиции или взгляда на проблему. Одна точка зрения может быть изложена в учебнике или справочнике, а другая, отличная от нее, может принадлежать кому-то из учеников или учителю. В дискуссии важны рассуждения и аргументы учащихся, а результатом ее станет более глубокое познание сущности изученного явления.

*Тематический кроссворд.* Многие ребята увлекаются разгадыванием кроссвордов, проявляя при этом завидное упорство. Чтобы интересно проверить домашнее задание, учителю необходимо составить кроссворд по соответствующей теме и предложить его учащимся. Особенно дети любят интерактивные кроссворды, которые можно разгадывать всем классом. В процессе реализации обучения через дистанционную форму, проверка домашнего задания также может осуществляться с использованием данных приёмов. Формат видеоконференций позволит провести некоторые игры во время эфира. В свою очередь, реализация некоторых приемов может быть осуществлена с привлечением сторонних ресурсов сети интернет.

**Актуализация знаний** — один из таких этапов современного урока, его задача — подготовить учеников к работе, восприятию нового материала, напомнить детям ранее изученные темы, актуализировать их умения и навыки. На этом этапе учитель направляет работу учащихся таким образом, чтобы они вспомнили (актуализировали) необходимые знания, умения и навыки для восприятия новой информации. Актуализация знаний можно осуществить с использованием игровых практик:

*Блиц.* Учитель готовит для детей карточки с понятиями, именами, датами, названиями и пр. Учащимся предлагается за ограниченное время (30 секунд-1 минута) объяснить классу указанные данные, не используя однокоренных слов.

*Черный ящик.* По аналогии с передачей «Что? Где? Когда?» педагог просит детей предположить, что находится в черном ящике и какое отношение этот предмет имеет к теме занятия.

*Неоконченный рассказ.* Учитель начинает рассказывать детям какой-то интересный научный факт, сюжет и прерывает свое повествование в определенный момент. Далее детям предлагается закончить начатый рассказ, придумать продолжение, сделав записи в тетрадях, а потом прочитать вслух, что получилось. Затем все вместе дети обсуждают услышанное.

*Задания – загадки.* С целью актуализировать знания учащихся им предлагаются различные варианты заданий на смекалку: шарады, ребусы, кроссворды, загадки, задачи-шутки, пиктограммы и пр.

*Викторина.* Дети по очереди отвечают на вопросы, связанные с темой урока. Каждый из предложенных приемов можно модифицировать. Наполнить содержанием, необходимым педагогу для работы на конкретном уроке с конкретным классом. В любом случае, они решают главную задачу — актуализируют имеющиеся у детей знания, мотивируют их на изучение нового материала

*Историческое лото.* Дети получают игровое поле, на котором отмечают ответы исторического диктанта. Данное задание возможно использовать как и для актуализации знаний, так и для проверки домашнего задания.

**На этапе погружения в тему.** Объяснение нового материала – неотъемлемая часть урока. От качества объяснения зависит уровень усвоения материала, успеваемость класса, результат обучения. Необходимым условием для успешного усвоения нового материала является заинтересованность учеников. Обычная методика объяснения нового теоретического материала имеет существенные недостатки, связанные прежде всего с пассивностью обучаемых. Поэтому необходимо применение

методов, активизирующих деятельность учащихся. Использование игровых технологий на данном этапе урока будет способствовать мотивации к обучению.

*«Линия времени».* Преподаватель чертит на доске линию, на которой обозначает этапы изучения темы, формы контроля; проговаривает о самых важных периодах, требующих от ребят стопроцентной самоотдачи. –Линия времени| позволяет учащимся увидеть, что именно может являться конечным продуктом изучения темы, что нужно знать и уметь для успешного усвоения каждой последующей темы. Это упражнение полезно для ребят, которые легче усваивают учебный материал от общего к частному.

*«Краткий конспект».* Обучающиеся получают текст по теме занятия. Задача: прочитать текст и за определённое время составить его краткий конспект. После чего необходимо рассказать материал, пользуясь только своим конспектом. Игру можно усложнить, предложив участникам при составлении конспекта использовать не слова, а символы.

На таком этапе, как освоение новых знаний, непосредственно в форме реализации в дистанционном формате, возможно применение квестов, как формы игровых технологий. При такой организации занятия происходит самостоятельное получение новой информации и приобретения новых знаний учащимися. В этом случае учитель выступает своеобразным проводником в виртуальном мире.

**На этапе закрепления новых знаний.** Необходимость повторения пройденного материала обуславливается свойствами психики человека. Для глубокого и прочного усвоения знания недостаточно однократного восприятия его, необходимо восприятие повторить и через это яснее осознать и прочнее усвоить. Теоретический учебный материал по теме культуры в рамках курса истории отличается наличием большого количества терминов, событий и различных характеристик. Таким образом, система применения

игровых технологий на этапе закрепления изученного материала поможет облегчить процесс усвоения новой информации. При закреплении нового материала применение системы активно – познавательных игр, которая помогает разнообразить процесс усвоения.

*Игра «Найди ошибку».* Обучающимся предлагается материал по изученной теме, в которой необходимо найти ошибку. Такие тексты составляются так, чтобы можно было легко определить, о каком именно событии идет речь. Ошибки здесь могут быть в значимых явлениях, хорошо известных, а так же неточности, касающиеся мелких фактов. Это задание проверяет не только память, но и внимание.

*«Один в поле воин».* Один участник, выступающий в определённой роли, должен убедить одноклассников принять его точку зрения используя аргументацию. Например, «Через культуру начала 19 века показываются проблемы общества». Приведение аргументов «за», и «против».

**На этапе обобщения и систематизации знаний.** Цель данного этапа урока - повторение и закрепление ранее изученного и подготовка к изучению следующих разделов курса ,выявление границы применимости нового знания и использование его в системе изученных ранее знаний, повторение учебного содержания, необходимого для обеспечения содержательной непрерывности, включение нового способа действий в систему знаний. Установление внутри предметных связей, а также включение в поисковую деятельность.

*«Вопрос автору» (в форме интервью).* Это необычный и очень интересный способ обобщения знаний о историческом периоде. Учитель предлагает ребятам придумать несколько вопросов автору открытия, изобретения, произведения, чтобы глубже познать его смысл. Отвечать на вопросы могут наиболее подготовленные ученики, а на самые сложные из них - учитель. К примеру, в рамках изучения темы культуры можно адресовать интересующие

вопросы А.С. Пушкину, М. Ю. Лермонтову, П.И. Чайковскому, М.А. Врубелю.

*"Кто он? Чей портрет?"*. С целью выявления знаний об историческом деятеле может быть проведена такая игра: один из учащихся выходит за дверь. Все остальные стовариваются и задумывают какое-либо историческое лицо. Ведущий должен отгадать, кто задуман. Он имеет право задавать вопросы. Но ответы на них могут быть только "да", "нет", "близко". Например, задуман Суворов.

Ведущий: Он был царем?

Участники: Нет.

Ведущий: Он был реформатором?

Участники: Нет.

Ведущий: Он был полководцем?

Участники: Да.

Ведущий: Он прославился при Екатерине II?

Участники: Близко.

Ведущий: Он совершил переход через Альпы?

Участники: Да.

Ведущий: Это Суворов.

*«Дерево познания»*. В данной технологии школьники учатся ставить вопросы к изученному историческому материалу. На уроке, когда изучается новый материал, ученикам даётся задание: по ходу объяснения или работы с текстом записать на листочках 5 различных вопросов и заданий к нему. После изучения материала листочки сдаются. Наиболее интересные вопросы прикрепляются к «древу познания» (нарисовано на ватмане в виде обычного дерева, на ветках которого сделаны прорезы со вставленными скрепками). На следующем уроке, при проверке знаний, ученики снимают листочки, читают вопрос и отвечают на него.

Также, на этапе закрепления, возможно предоставить учащимся самим поучаствовать в разработке различных игр по данной теме, например, для ребят параллельного класса обучения или младших школьников.

**Рефлексия.** В современной педагогике под рефлексией понимают самоанализ деятельности и ее результатов. Рефлексия на уроке – это совместная деятельность учащихся и учителей, позволяющая совершенствовать учебный процесс, ориентированный на личность каждого ученика.

Особенно актуальной является рефлексия для дистанционных форм обучения, когда ученик и учитель разделены пространством. В этом случае в рефлексии ученик представляет механизм самопознания своей деятельности, который поможет не только ему, но и дистанционному педагогу наблюдать за ходом обучения. Рефлексия связана с очень важным действием - целеполаганием. Постановка учеником целей своего образования предполагает их выполнение и последующее осмысление способов достижения поставленных целей.

*Ресторан.* На доске приклеиваются картинка «Повар» и вопрос: «Насытились?», Участникам предлагается на отдельных карточках продолжить предложения

- Я съел бы еще этого ...
- Больше всего мне понравилось ...
- Я почти переварил ...
- Этот ресторан ...
- Пожалуйста, добавьте ...

Карточки с ответами помещаются под вопросом; каждый участник может дать развернутый комментарий к своему ответу.

*Телеграмма.* После завершения занятия каждому предлагается заполнить бланк телеграммы, получив при этом следующую инструкцию: «Что вы думаете о прошедшем занятии? Что было для вас важным? Чему вы научились? Что вам понравилось? Что осталось неясным? В каком направлении нам стоит продвигаться дальше? Напишите мне, пожалуйста, об этом короткое послание – телеграмму из 11 слов. Я хочу узнать ваше мнение для того, чтобы учитывать его в дальнейшей работе». На следующем занятии педагогу необходимо поделиться своими соображениями о полученных результатах и рассказать о том, как они будут учитываться в дальнейшем совместной работе.

*«Смайлик».* Учитель в начале урока раздает ребятам изображение мордашки человека, но без черт лица. Задача детей нарисовать на лице те эмоции, которые характерны для них в настоящий момент времени. Не запрещается дополнить изображение другими предметами, например, пририсовать воздушные шарики или цветочки в руке. Для упрощения можно применять готовые смайлики, и дети только выбирают тот, который соответствует их настроению. Такой прием можно использовать и в конце занятия, чтобы оценить эмоциональное состояние ребят на этапе завершения работы.

### **Применение игровых технологий на различных видах уроков**

*Урок-закрепление пройденного материала в формате игры «Своя игра».* Данная игра требует дополнительной подготовки, проводится с заранее подготовленными вопросами. Целесообразнее её использование при закреплении больших тем программы.

Тема данной игры - «Культура России XIX века»

Цель: обобщение и закрепление изученного историко-культурного материала  
в игровой форме.

Задачи: создание условий для коллективной интеллектуальной деятельности подростков, направленной на актуализацию полученных ранее знаний и применение их в игре;

создание соревновательной атмосферы для наиболее эффективного результата мероприятия;

развитие культуры общения, навыков взаимодействия в команде, формирование чувства ответственности в процессе коллективной деятельности.

*Ведущий: Уважаемые игроки! Уважаемые зрители!*

*Сегодня мы проведём викторину «Своя игра»,*

*Посвященную развитию культуры России XIX века..*

*Хочется всем пожелать всем удачи и хороших ответов.*

*Прошу команды занять свои игровые места.*

*(Команды усаживаются за игровые столы.)*

Условия игры: Команда выбирает раздел и номер вопроса (см. табл.). Номер вопроса соответствует количеству баллов. Игрок, давший верный ответ, получает право первым ответить на следующий вопрос. Если дан неправильный ответ – ход переходит к следующей команде, а с ее счета снимается количество баллов, соответствующее стоимости вопроса. Участник игры, имеют право отказаться и не отвечать. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

<b>Связь времён</b>	10	20	30	40	50
<b>Архитектура</b>	10	20	30	40	50
<b>Живопись</b>	10	20	30	40	50
<b>Деятели культуры</b>	10	20	30	40	50
<b>Термины</b>	10	20	30	40	50

**«Связь времён»**



10 баллов: Что объединяет Пирогова, Толстого и Севастопольские рассказы.  
(Крымская война)

20 баллов: Что объединяет между собой Пушкина, Кипренского и Тропинина? (портреты Пушкина)

30 баллов: Что объединяет между собой Казанский собор, Воронихина и Кутузова? (сооружение в честь победы в войне 1812г.)

40 баллов: Что объединяет между собой: опера «Жизнь за царя», памятник Минину и Пожарскому. (Смута)

50 баллов: Что объединяет между собой Новгород, Микешина и основание Руси? (памятник Тысячелетие Руси)

### **Живопись**

10 баллов: Основатель общества передвижников.(Н.И.Крамской)

20 баллов: В 1830 году художник побывал на раскопках античного города. Спустя некоторое время его картина совершила триумфальное путешествие из Италии в Россию. Как называется картина и кто ее автор? (К.Брюллов. Последний день Помпеи)

30 баллов: Назовите автора и картину, которая создавалась более 20 лет, и является единственным творением художника. (Иванов. Явление Христа народу)

40 баллов: Кто написал эти картины? Каким событиям истории посвящены? (Суриков..)

50 баллов: Блестящий живописец И.Е. Репин создал неповторимые по силе и глубине портреты, исторические полотна и жанровые картины. Вспомните –Бурлаки на Волге. На горизонте виден дымок парохода. Как вы думаете, почему художник ввёл эту деталь? Картина была написана И.Е. Репиным

после реформы 1861 года, между 1870 и 1873 годами. (Показывая дымок парохода, художник как бы подчёркивает жестокость эксплуатации дешёвого труда бурлаков в –век паралл).

### **Архитектура**

10 баллов: Какое сооружение Санкт-Петербурга строилось 40 лет? (Исаакиевский собор)

20 баллов: Основоположник русско-византийского стиля. Архитектор Храма Христа Спасителя.(Тон)

30 баллов: В 1883 г. началось строительство храма Воскресения Христа, заложенного на месте покушения на русского императора. В честь какого события заложен храм. (покушения 1881г.)

40 баллов: Сооружение заложенное по чертежам Петра I являлось самым зданием Петербурга, сверху находится парусный кораблик? Назовите сооружение и автора.(Адмиралтейство)

50 баллов: Что их объединяет. В каком стиле построены? Какое назначение сооружений. Дайте названия. (Классицизм. Тетр)

### **Деятели культуры**

10 баллов: Как называется известный балет П.И. Чайковского, посвященный прекраснейшим птицам? (Лебединое озеро)

20 баллов: Крупнейший музей национального искусства в Москве был основан в 1856г купцом и меценатом. Все его картины были переданы в дар Москве в 1992 году, до конца жизни оставаясь попечителем музея.(Третьяков)

30 баллов: О каком своём современнике так сказал А.С.Пушкин : «...есть первый наш историк и последний летописец..»? Назовите самое крупное его произведение? (Карамзин. История государства Российского)

40 баллов: Назовите имя русского поэта, современника М.И.Глинки, который был советником Николая I и наставником Александра II. (Жуковский)

50 баллов: Почему московский Малый театр часто называют –домом Щепкина? (актёр Щепкин, работал 40 лет)

### **«Всё обо всём»**

10 баллов: Жанр в литературе начала XIX века, в котором преобладает чувства, а не разум, внутренний мир героя обогащается способностью сопереживать, чутко откликаться на происходящее вокруг. (сентиментализм)

20 баллов: В каком обществе они состояли: Мусоргский, Балакирев, Римский – Корсаков, Бородин? («Могучая кучка»)

30 баллов: Первое высшее учебное заведение в Сибири. (Томский университет. 1888г)

40 баллов: Соединение разнородных, внутренне не связанных и, возможно, несовместимых взглядов, идей, концепций, стилей и т.д. (эkleктика)

50 баллов: А.С.Пушкин в произведении «В Арзрум во время похода 1829 года» писал: «Я пустился далее и на высоком берегу реки увидел против себя крепость Гергеры. Три потока шумом и пены низвергались с высокого берега. Я переехал через реку. Два вола, выраженные в арбу, подымались по крутой дороге! Несколько грузин сопровождали арбу. «Откуда вы?» - спросил я их. «Из Тегерана» - «Что вы везёте?». Какое событие описал Пушкин? (тело Грибоедова)

*Подведение*

*итогов.*

### **2.3 Применение игровых технологий в процессе реализации образовательной программы в дистанционном формате**

В марте 2020 г. российским школам порекомендовали на время перейти на дистанционную форму обучения в связи с пандемией коронавирусной инфекции. Что же такое дистанционное обучение? Дистанционное обучение – форма образования, способ получения образования через опосредованную (на расстоянии) интерактивную коммуникацию с определённой дидактической системой, которая предусматривает, прежде всего, самостоятельную деятельность обучаемых. Под дистанционным обучением понимается обучение, основанное на использовании специальных компьютерных технологий, а так же средств Internet, обеспечивающих оптимальное (в смысле педагогической эффективности) осуществление процесса обучения и управление этим процессом. Основой непрерывного образования на современном этапе являются интенсивно развивающиеся и внедряющиеся в образовательное пространство России дистанционные образовательные технологии, активная реализация которых в настоящее время осуществляется как в вузах, так и в школах. Перспективной тенденцией в развитии непрерывного образования, его доступности, личностной ориентации является оптимальное сочетание дистанционных и традиционных форм и методов обучения.

Появление дистанционного обучения привело к изменению традиционной модели взаимодействия "учитель-учащийся", в то же время, все признаки обучения вообще имеются и в обучении дистанционном. То есть, имеют место учащийся, педагог и образовательный процесс, в котором они участвуют. Одним из преимуществ дистанционного обучения является реальная возможность наиболее полного учета индивидуальных особенностей обучающихся и их образовательных потребностей при организации учебного процесса, в частности, самостоятельной работы.

На этапе изучения нового материала, формирования новых умений применение информационных технологий может использоваться для повышения эффективности представления учебного материала. Объяснение нового материала с применением информационных технологий может быть организовано в виде проблемной беседы. Для формулирования проблемы, иллюстрации основных положений можно использовать «живую наглядность», фото- и видеофрагменты удаленных или недоступных объектов и явлений.

Помимо электронных учебных пособий, материалов электронных атласов, словарей и энциклопедий, которые можно демонстрировать на этом этапе, интерес представляют электронные презентации проблемной направленности. Например, после формулировки проблемы, разрешению которой будет посвящен данный этап урока или целый урок изучения нового материала, на экран выносится главный вопрос урока. Учащимся предлагается высказаться о путях его решения. После обсуждения всех вариантов, преподаватель предъявляет группе заранее подготовленный слайд с символическими изображениями этих вариантов. Те предложения учащихся, которые не были заранее предусмотрены преподавателем, выписываются на доску. Затем учащиеся выбирают последовательность рассмотрения предложенных ими путей решения проблемы. Преподаватель или приглашенный им учащийся использует систему гиперссылок для того, чтобы познакомить группу с новой учебной информацией и вновь вернуться к проблемному вопросу. Этот прием позволяет активизировать внимание учащихся, увлекает их самой возможностью выбирать, богатыми иллюстративными возможностями.

При изучении истории в дистанционном формате вопрос об использовании мультимедиа-технологий представляется особенно важным. Компьютер, а точнее презентации урока смогут решить проблему. С помощью компьютера

можно на уроке решить исторические задачи более разнообразными способами. Правильно построенный сценарий, позволяющий, например, проследить логические взаимосвязи в исторических событиях или выстроить экономические зависимости, может принести гораздо больше пользы ученику, чем получение информации из книги. Использование технологии мультимедиа дает дополнительные возможности для переноса центра тяжести с вербальных методов обучения истории на методы поисковой и творческой деятельности. Это создает основу для самостоятельной деятельности учащихся по анализу и обобщению исторического материала.

**Для примера применения игровых технологий в дистанционной форме обучения рассмотрим урок – изучение нового материала по теме «Преобразования в области культуры в эпоху Петра Великого».**

Цель: Познакомить учащихся с достижениями русской культуры первой четверти XVIII века, выделить основные черты.

Задачи:

Образовательные:

- Рассказать учащимся о переменах в культурной жизни России в эпоху Петра; раскрыть значение преобразований

Воспитательные:

- способствовать воспитанию культуры делового общения;
- продолжить формирование этических норм и ценностей;
- продолжить формирование патриотических чувств на основе изучаемого материала.

Развивающие:

- способствовать навыкам поиска и выделения необходимой информации из рассказа учителя и структурирование знаний;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ – компетенции);
- формирование навыков смыслового чтения и извлечения необходимой информации из текста, определение основной и второстепенной информации;
- развивать познавательные умения – умения доказывать, делать выводы;

Задачи:

- Выделить новые признаки, появившиеся в русской культуре при Петре 1.
- Формирование у учащихся анализировать, делать выводы, сравнивать.
- Способствовать формированию у учащихся патриотических чувств.

Форма урока: дистанционная.

## **Ход урока**

### **Установление подключения к электронной платформе; приветствие.**

*- Сегодня на уроке мы узнаем о переменах в культурной жизни России в эпоху Петра, выделим новые черты в культуре, рассмотрим особенности развития образования, науки, художественной культуры, а также рассмотрим какие перемены произошли в быте людей. Но для начала предлагаю вспомнить какие перемены и важные события произошли в эпоху правления Петра 1. Для этого предлагаю следующее задание: На экране появятся отрывки произведений М.В. Ломоносова посвященные Петру 1. Вам необходимо выделить о каких достижениях идет речь в произведении:*

1. «Пою премудрого Российского Героя,  
 Что грады новые, полки и флоты строя,  
 От самых нежных лет со злобой вел войну,  
 Сквозь страхи проходя, вознес свою страну,

Смирил злодеев внутрь и вне попрали противных,  
Рукой и разумом сверг дерзостных и льстивных,  
Среди военных бурь науки нам открыл  
И мир делами весь и зависть удивил.»

2. «Се образ изваян премудрого героя,  
Что, ради подданных лишив себя покоя,  
Последний принял чин и царствуя служил,  
Свои законы сам примером утвердил,  
Рожденны к скипетру простер в работу руки,  
Монаршу власть скрывал, чтоб нам открыть науки.  
Когда он строил град, сносил труды в войнах,  
В землях далеких был и странствовал в морях,  
Художников сбирал и обучал солдатом,  
Домашних побеждал и внешних сопостатов;»

### **Изучение нового материала.**

*- Предлагаю вам пополнить багаж знаний по теме, которую подсказывают следующие строки: «Монаршу власть скрывал, чтоб нам открыть науки», «когда он строил град, художников сбирал». Как одним словом назвать такие сферы общественной жизни, как наука, архитектура, живопись? (Культура)*

*Тема нашего урока «Преобразования в области культуры в эпоху Петра Великого».*

### **Просвещение и наука**

Первым нововведением Петра стало внедрение европейского летоисчисления. Своим указом от 1699 года царь повелел вести счет годам не от сотворения мира, а от Рождества Христова. Таким образом праздник переносился с 1 сентября на 1 января и 7208 год стал 1700. Празднества сопровождалось украшением домов еловыми и сосновыми ветками, весельем и взаимными поздравлениями. При Петре I начала формироваться государственная политика в области образования.

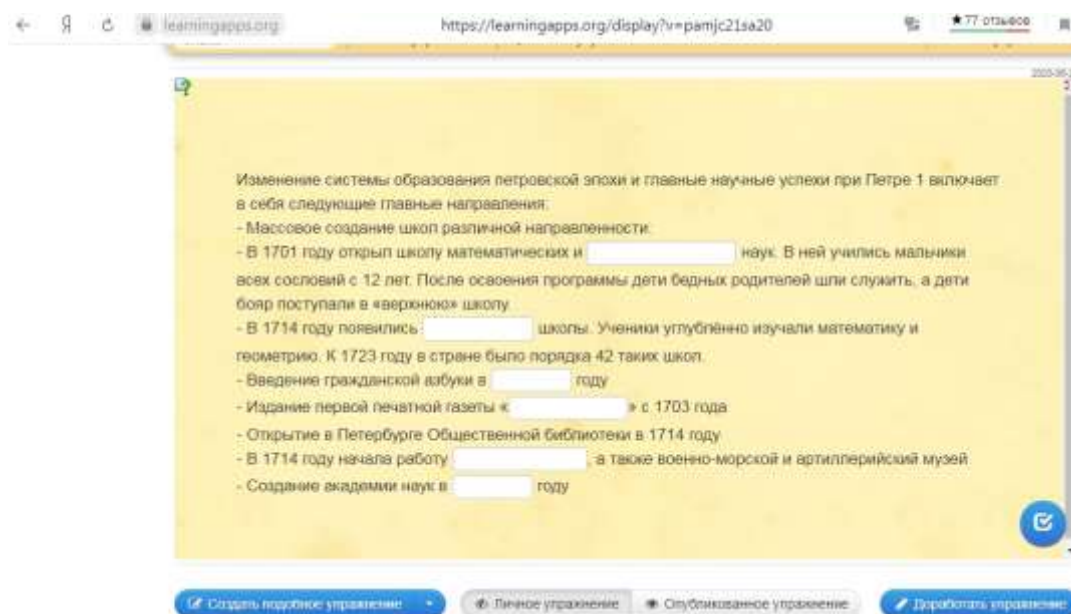


- Для того, чтобы познакомиться преобразованиями произошедшими в области науки и просвещения предлагаю вашему вниманию видеоролик.

<https://www.youtube.com/watch?v=PfVIUgg4vbA>

Необходимо выполнить интерактивное упражнение пройдя по ссылке.

<https://learningapps.org/display?v=pamjc21sa20>



Показ презентации, объяснение материала.

### **Искусство: живопись, скульптура, архитектура**

При Петре I художественная культура заняла новое место в духовной жизни. Она становилась светской, более разнообразной в жанровом отношении, получала активную поддержку со стороны государства. Однако в целом она носила переходный характер, так как во многом еще сохраняла черты прежней эпохи. Музыка была представлена несложными бытовыми формами: танцевальными, военными, застольными мелодиями. Особенно популярны были канты ( многоголосое бытовое пение, обычно звучавшее в дни гос. и воен. праздников).

В изобразительном искусстве первой четверти XVIII века появилось такое новое явление, как гравюра (она пришла на Русь из Европы). Свою популярность она завоевала прежде всего из-за дешевизны. Вскоре гравюры

уже широко использовались в учебной литературе, газетах, календарях. Известным мастером-гравером был А. Ф. Зубов.

Другой отличительной чертой изобразительного искусства эпохи Петра стал портрет. Одним из основоположников русской светской живописи стал Иван Никитич Никитин (1690—1742), получивший по указу Петра возможность обучения в Италии. Его портретам («Напольный гетман», «Петр I смертном ложе») присуще правдивое изображение своих героев, интерес к внутреннему миру человека, показу не только индивидуальных внешних черт, но и характера.



**Скульптура.** В Россию приезжало много иностранных мастеров. Знаменитому скульптору Бартоломео Карло Растрелли принадлежит несколько изображений Петра I. Среди них «восковая персона», с большой точностью передающая черты внешности царя, и конная статуя Петра в Петербурге.

**Архитектура** Петровского времени представлена прежде всего строительством Санкт-Петербурга, для которого были приглашены лучшие зарубежные специалисты — Ж. Леблон, Д. Трезини, Ф. Б. Растрелли. Но участвовали в этой работе и русские архитекторы И. Коробов и М. Г. Земцов. Важнейшими памятниками архитектуры этого времени стали Петропавловский собор и Петропавловская крепость, здание Двенадцати коллегий, Меншиковский дворец в Петербурге, Меншикова башня в Москве, первые сооружения императорского дворцового ансамбля в Петергофе. Появляется регулярная городская планировка, именно так был выстроен Санкт-Петербург.

*- Для обзорного ознакомления с архитектурой Санкт-Петербурга предлагаю отправиться на виртуальную экскурсию по городу.*

Экскурсия сопровождается рассказом педагога.

<https://www.airpano.ru/360photo/Saint-Petersburg-Virtual-Tour/>



*Вид на Петропавловскую крепость Санкт-Петербурга*

По обилию новых явлений в образе жизни людей первая четверть XVIII века занимает особое место в отечественной истории.

По приказу царя для дворян было в обязательном порядке введено ношение европейской одежды — камзолов, чулок, башмаков, галстуков, шляп. Под страхом опалы бояре и дворяне должны были сбрить бороды. За ослушание им грозил в лучшем случае большой денежный штраф (—бородовой налог), а в худшем — ссылка. Крестьяне за право носить бороду должны были платить налог, который взимался каждый раз, когда крестьянин въезжал в город. Лишь духовенство сохранило свое право на ношение традиционной одежды и бороды бесплатно.

Из Европы царь привез и внедрил в России новые формы общения и развлечений: праздники с иллюминацией и фейерверками, маскарады. С 1718 года он специальным указом ввел ассамблеи, устраиваемые в домах знати. В них участвовали сановники, офицеры, духовенство, богатые купцы. Особенностью этих балов стало разрешение участвовать в них женщинам. Вечер проходил в светских беседах, обсуждении последних новостей и сплетен, танцах и аттракционах. Обязательной частью ассамблеи был грандиозный ужин. Каждый хозяин ассамблеи стремился великолепием обстановки и новыми светскими манерами превзойти своего предшественника.

*- А сейчас предлагаю вам разыграть небольшую сценическую миниатюру.*

А.Д.Меншиков : «Эй, народ православный, люд служивый, господа, дворяне! Сегодня, в понедельник, 18 числа, февраля месяца 1722 года от Рождества Христова, по случаю славного Ништадского мира, по Указу нашего императора Петра I объявляю об открытии торжеств. Сейчас сюда прибудет сам император Петр Алексеевич для открытия празднеств и особых указаний люду российскому».

А.Д.Меншиков: «Прошу всех торжественным образом приветствовать государя нашего Петра Алексеевича!»

Пётр I: «Приветствую тебя народ российский! Что замерли все?»

Поворачиваясь, обращается к Меншикову: «Алексашка, иди сюда!»

А.Д.Меншиков: «Слушаю, Гер Питер!».

Пётр I, обнимая его за плечи, произносит: «Народу, вижу, немало ты собрал, ну, что не веселятся? Пусть песни поют, пляшут. А я посмотрю на веселье нашего народа. Да и вы гости, не стойте чинно, словно на похоронах, праздник у нас, а посему ешьте, пейте, да веселитесь!»

*- Вопрос. Какой праздник, по указу Петра I отмечали русские люди 18.02.1722 года?*

*Ответы:*

*Масленицу*

*Победу в Северной войне*

*Провозглашение России империей.*

*Правильный ответ: в 18 столетии Москва видела три царственных увеселения на масленицу. В 1722 году после Ништадского мира Пётр I снарядил масленичный поезд из Всесвятского села через Тверские ворота в Кремль. Празднование продолжалось четыре дня.*

На проводимых празднествах распространение получила игра на клавикордах (прототип пианино), скрипке, флейте. Популярными стали любительские оркестры, на концерты которых в обязательном порядке должны были ходить представители знати.

Новшеств в быте высших слоев населения стало так много, что понадобилось специальное пособие с правилами хорошего тона. В 1717 году вышло в свет знаменитое «Юности честное зерцало, или Показание житейскому обхождению, собранное из разных авторов».

*- Предлагаю подвести итог нашего сегодняшнего занятия и выделить основные черты эпохи преобразований в области культуры и быта.*

Главными чертами развития культуры в эпоху Петра I стало усиление ее светских начал и активное проникновение и даже насаждение западноевропейской культуры.

На основе грандиозных перемен Петровского времени зародилась и развилась отечественная наука, оформилась система образования, расцвела художественная культура не только последующих десятилетий XVIII века, но и века XIX.

Однако культура Петровского времени носила еще переходный характер. Она соединяла в себе новации Петра и традиции прежней Руси.

Более того, все эти новшества и достижения стали достоянием лишь высших слоев населения огромной страны. Основная же его часть воспринимала новые черты жизни, появившиеся при Петре, не более как чудачества самого царя и господ.

## **Заключение**

Опыт практической детальности показывает, что особенности курса истории в школе: изобилие терминов, хронологического материала, множество фактов, событий, явлений и персоналий, приводят к снижению учебной мотивации, а следовательно и низкому усвоению программного материала.

Использование игровых технологий на уроках истории помогает решить следующие задачи:

- развитие познавательного интереса к истории и мотивации к учению;
- усвоение материала даже слабоуспевающими учениками;
- активизацию познавательной деятельности;
- создание условий для самореализации личности учащегося;
- повышение творческого потенциала учащихся;

Использование на уроке игровых технологий позволяет создать атмосферу творчества, совместной деятельности, создает благоприятный эмоциональный фон. Таким образом, игровые технологии занимают важное место в системе современных образовательных технологий. Возможность применения игровых технологий в процессе обучения в дистанционном формате, открывает еще больший простор для реализации данной технологии.

Для успешной работы с технологии, учителю необходимо разработать систему уроков с применением игровых моментов, приёмов и форм, стараться использовать их на каждом уроке, чтобы постоянно поддерживать интерес к предмету. В ходе работы, проводить рефлексию, выявлять ошибки учащихся как обучающихся, так и собственные, корректировать, и вносить необходимые изменения в учебный процесс, осуществляемый на основе игровых приемов.

Игровые формы позволят повысить познавательную активность учащихся, что, в свою очередь, повышает качество знаний, позволяет ребенку почувствовать себя успешным и компетентным. Плюс ко всему, в игровом процессе будут созданы условия для формирования таких качеств, как самостоятельность, инициативность, умение работать коллективно. Игра вызывает у школьника живой интерес к предмету, позволяет развивать индивидуальные способности каждого ученика. Тем самым способствует повышению уровня успеваемости и развития познавательных процессов школьников.



## Список использованной литературы

1. Бесова М.А. Познавательные игры от А до Я / М.А. Бесова. – Ярославль: Академия развития, 2014 – 272 с.
2. Борзова Л.П. Игры на уроке истории: Методическое пособие для учителя. – М.: Изд-во Владоспресс.2001.с.
3. Выготский Л.С. Психология познания/Л.С. Выготский. – М.: Просвещение, 2007.- 127 с.
4. Выготский Л.С. Педагогическая психология. М., Педагогика. 1991, с. 31-42.
5. Васяева М.Н. «Нетрадиционные формы уроков». Преподавание истории в школе.- 2004 г.-№6.-с.70-72.
6. Зубанова С.Г. Интеллектуальные игры для школьников. История / С.Г. Зубанова. – Ростов н/Д: Феникс, 2016. 220 с.
7. Кавтарадзе, Д.Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения. Моск. псих. соц. ин-т. – М.: изд-во «Флинта», 1998. – 192 с.
8. Камардина Н.В, Джайлообаева А. Т. Актуальность изучения вопросов культуры в курсе истории России в старшей школе (из опыта работы ) // Вестник Краунц, серия «Гуманитарные науки». - 2017. -№ 1 (29).
9. Кузьмина Н.В. «История: внеклассные мероприятия».- Волгоград: Учитель, 2007 г.
10. Кулагина Г.А. Сто игр по истории: пособие для учителя. – М.: Просвещение. 1983.
11. Кулюткин, Ю.Н. Личностные факторы развития познавательной активности учащихся в процессе обучения / Ю.Н. Кулюткин // Вопросы психологии. –1984. - № 5. – С.41-43.

12. Петькова Ю.Р. статья ~~История дисциплины образования и жизни юриста~~
13. Рахимжанова М.К., Мукашева А.Д. Игра в педагогическом процессе // 12-летнее образование. – 2008. - №2. – С.75-77.
14. Селевко Г.К. «Современные образовательные технологии»: учебное пособие. М.,1998 г.
15. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. – М.: Народное образование, 2005. – С.128.
- 16.Федорчук И.А. Интеллектуальные игры для школьников / Художники Н.В. Кирильчева, В.Н. Куров. – Ярославль: «Академия развития», «Академия К», 1998. – 176 с.
17. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие/ А.В.Финогенов, В.Э. Филиппов. Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001.
18. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1978. – С.23.