

Реферат

Объем магистерской диссертации - 104 стр.

Количество приложений - 17

Источники:

Образовательные нормативно-правовые акты: Федеральные государственный образовательный стандарт основного общего образования и среднего общего образования, Историко-культурный стандарт.

Учебники для 9 классов:

- 1) А.А. Данилова, Л. Г. Косулиной и М. Ю. Брандта (2013)

Учебники для 10 классов:

- 1) С. П. Карпачева и П. Н. Романова (2016 г.)
- 2) Под редакцией Торкунова (2016)

Интернет источники: новостные публикации где раскрыта практическая апробация наших настольных игр, интернет-энциклопедия Красноярского края.

Краткая характеристика работы:

Объект исследования: настольные игры в обучении истории

Предмет исследования: использование настольных игр при изучении гражданской войны в школьном курсе истории.

Цель: изучить возможности использования настольных игр при изучении гражданской войны в школьном курсе истории.

Задачи:

- 1) Проанализировать существующие классификации настольных игр;
- 2) Рассмотреть представленность тематики гражданской войны в России в школьных учебниках и историко-культурном стандарте.
- 3) Разработать и апробировать настольные игры в ходе урочной и внеурочной образовательной деятельности

Методология исследования. В рамках исследования над темой данной магистерской диссертации предполагаются следующие методы:

Теоретические методы:

1. Анализ существующей литературы по гражданской войне в России и использованию настольных игр в обучении истории;
2. Сравнение, сопоставление, анализ и обобщение опыта специалистов, исследователей по данной теме;

Эмпирические методы:

1. Разработка и создание настольных игр
2. Педагогическое наблюдение, педагогический эксперимент по апробации использования настольных игр в процессе изучения гражданской войны в России в школьном курсе истории;

Практическая значимость работы.

Данная работа была несколько раз апробирована на научных конференциях и в рамках учебных и внеучебных мероприятий в двух общеобразовательных школах Красноярска (№4 и 108), профориентационном проекте Исторического факультета КГПУ им.В.П.Астафьева «Студента на два дня», площадки «Ночи искусств» музея художника Б.Я.Ряузова. Все названные далее конференции проводились на базе КГПУ им. В. П. Астафьева:

1. 20 апреля 2018 г. в рамках III Всероссийской научно-практической конференции «Актуальные вопросы истории России: проблемы и перспективы развития» был представлен доклад на тему «Изучение истории гражданской войны с использованием настольных игр, на примере настольной игры «Гражданская война в Енисейской губернии»;

2. 27 апреля 2021 г. в рамках V Всероссийская научно-практической конференции "История и политика в искусстве" представлен доклад на тему «Изучение гражданской войны в России через игровые формы обучения»

(приз зрительских симпатий). Сборник материалов данной конференции еще не доработан и не опубликован.;

3. 5 мая 2021 г. в рамках VI Национальная научно-практическая конференция «Актуальные вопросы истории России: проблемы и перспективы развития» представлен доклад на тему «Методический потенциал использования настольных игр в обучении отечественной истории» (диплом I степени). Сборник материалов данной конференции еще не доработан и не опубликован.

3 ноября 2017 г. на базе «Музея художника Б.Я.Рязуова» в качестве одной из площадок «Ночи искусств Свет и цвет» прошла практическая апробация настольной игры «Гражданская война в Енисейской губернии». Сценарий и результаты методической апробации представлены в третьей главе.

В 2017-18 гг. в трех общеобразовательных школах Красноярска (№4, 108 и 149) в 10-11 классах была проведена практическая апробация настольной игры «Гражданская война в Енисейской губернии», как уроке, так и в ходе внеучебного мероприятия. Сценарий и результаты методической апробации представлены в третьей главе.

14-15 марта 2018 г. на базе исторического факультета КГПУ им.В.П.Астафьева прошел профориентационного проекта «Студент на 2 дня», в ходе которого среди учащихся 9-11 классов была апробирована настольная игра «Гражданская война в Енисейской губернии». Сценарий и результаты методической апробации представлены в третьей главе.

В марте 2021 г. в МАОУ «Гимназия № 10 им.А.Е.Бочкина» (г.Дивногорск) была проведена апробация настольной карточной игры-таймлайн «Гражданская война в России». Сценарий и результаты методической апробации представлены в третьей главе.

Непосредственно практическим продуктом данного исследования стали две разработанных и апробированные настольные игры:

1) Настольная игра с региональным компонентом «Гражданская война в Енисейской губернии».

2) Настольная карточная игра-таймлайн «Гражданская война в России».

Report

The volume of the master's thesis is 104 pages.

Number of applications - 17

Sources:

Educational normative legal acts: Federal State educational standard of basic general education and Secondary general education, Historical and Cultural Standard.

Textbooks for grades 9:

1) A. A. Danilova, L. G. Kosulina and M. Yu. Brandt (2013)

Textbooks for grades 10:

1) S. P. Karpacheva and P. N. Romanov (2016)

2) Edited by Torkunov (2016)

Internet sources: news publications where the practical testing of our board games is revealed, the Internet encyclopedia of the Krasnoyarsk Territory.

Brief description of the work:

Object of research: board games in history teaching

Subject of the study: the use of board games in the study of the Civil war in the school history course.

Purpose: to explore the possibilities of using board games in the study of the Civil War in the school history course.

Tasks:

- 1) Analyze the existing classifications of board games;
- 2) Consider the representation of the topic of the Civil war in Russia in school textbooks and the historical and cultural standard.
- 3) Develop and test board games in the course of regular and extracurricular educational activities

Research methodology. As part of the research on the topic of this master's thesis, the following methods are assumed:

Theoretical methods:

1. Analysis of the existing literature on the Russian Civil War and the use of board games in history education;
2. Comparison, comparison, analysis and generalization of the experience of specialists and researchers on this topic;

Empirical methods:

1. Development and creation of board games
2. Pedagogical observation, pedagogical experiment on testing the use of board games in the process of studying the civil war in Russia in the school history course;

Practical significance of the work.

This work was tested several times at scientific conferences and in the framework of educational and extracurricular activities in two secondary schools in Krasnoyarsk (No. 4 and 108), the career guidance project of the History Faculty of the Astafiev KSPU "Student for two days", the "Night of Arts" site of the Museum

of the artist B. Ya.Ryauzov. All the conferences mentioned below were held on the basis of V. P. Astafyev KSPU:

1. On April 20, 2018, within the framework of the III All-Russian Scientific and Practical Conference "Topical Issues of the History of Russia: Problems and Prospects for Development", a report was presented on the topic "Studying the history of the civil War using board games, using the example of the board game "Civil War in the Yenisei Province»;

2. On April 27, 2021, within the framework of the V All-Russian Scientific and Practical Conference "History and Politics in Art", a report on the topic "Studying the Civil War in Russia through game forms of education" (audience award) was presented. The collection of materials of this conference has not yet been finalized and published.;

3. On May 5, 2021, within the framework of the VI National Scientific and Practical Conference "Topical Issues of Russian History: Problems and Prospects of Development", a report on the topic" Methodological potential of using board games in teaching Russian history "(diploma of the first degree) was presented. The collection of materials of this conference has not yet been finalized and published.

On November 3, 2017, a practical testing of the board game "Civil War in the Yenisei Province" was held on the basis of the "Museum of the Artist B. Ya.Ryauzov" as one of the venues of the "Night of the Arts Light and Color". The scenario and the results of the methodological testing are presented in the third chapter.

In 2017-18, three secondary schools in Krasnoyarsk (No. 4, 108 and 149) in grades 10-11 conducted a practical testing of the board game "Civil War in the Yenisei Province", both in the classroom and during extracurricular activities. The scenario and the results of the methodological testing are presented in the third chapter.

On March 14-15, 2018, on the basis of the Faculty of History of the Astafiev KSPU, a career guidance project "Student for 2 days" was held, during which the board game "Civil War in the Yenisei Province" was tested among students of grades 9-11. The scenario and the results of the methodological testing are presented in the third chapter.

In March 2021, in the MAOU "Gymnasium No. 10 named after A. E. Bochkin" (Divnogorsk), a board card game-timeline "Civil War in Russia" was tested. The scenario and the results of the methodological testing are presented in the third chapter.

The direct practical product of this study was two developed and tested board games:

- 1) A board game with a regional component "Civil War in the Yenisei province".
- 2) Board card game-timeline "Civil War in Russia".