

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

Кичигина Валентина Алексеевна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Проблемы использования игровых технологий на уроках истории

Направление подготовки / специальность 44.03.01 Педагогическое образование (с одним профилем подготовки)

(Направленность (профиль) образовательной программы История

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой отечественной истории

\_\_\_\_\_ к.и.н., доцент Ценюга И.Н.

(подпись, дата)

Научный руководитель \_\_\_\_\_ 19.06.2021

к.и.н., доцент Толмачева А.В. (подпись, дата)

Дата защиты \_\_\_\_\_

Обучающийся Кичигина В.А. \_\_\_\_\_

(подпись, дата)

Оценка \_\_\_\_\_

Красноярск 2021

Оглавление	
ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1.....	11
1.1 Игра в образовательном процессе .....	11
1.2. Дидактические возможности игровых технологий в организации познавательной деятельности на уроках истории .....	18
1.3. Требования к изучению истории посредством игровых технологий в нормативно-правовых документах и локальных актах.....	31
ГЛАВА 2. Разбор игровых технологий используемых на уроках истории. Примеры и особенности .....	37
2.1. Классические дидактические игры на уроках истории.....	37
2.2. Дидактические игры с использованием сети интернет и образовательных платформ .....	52
ГЛАВА 3.....	58
3.1. Проблемы применения игровых технологий на уроках истории. ....	58
3.2. Возможные пути решения внедрения игровых технологий в общеобразовательном процессе на уроках истории.....	69
Заключение .....	79
Библиографический список Нормативно-правовые акты .....	82
Учебно-методическая литература .....	82
Литература .....	83

## **ВВЕДЕНИЕ**

**Актуальность темы.** Современный процесс обучения и воспитания требует усовершенствования и разработки новых методик и технологий для того, чтобы работа с детьми нового поколения. Поколения, чье информационное поле постоянно перегружено большим количеством информации, а потому заинтересовать и мотивировать ребенка к учебному процессу весьма проблематично. Игровая деятельность способствует созданию комплекса необходимых условий для осуществления системно-деятельностного подхода, который лежит в основе ФГОС. Системно-деятельностный подход направлен на формирование гражданской идентичности, роста личности. Обучение должно быть организовано так, чтобы целенаправленно вести за собой развитие, игровая деятельность является важным видом деятельности, ориентированной на комплексное осуществление системно-деятельностного подхода. Одной из наиболее удачных форм игровой деятельности является дидактическая игра, подходящая как младшей, так и средней и старшей школе. Игровая деятельность часто рекомендуется к реализации на уроках и во время внеучебной деятельности, однако проблемам использования игровых технологий уделено мало внимания.

**Степень изученности проблемы.** Тема игровой деятельности и игровых технологий в последнее время всё чаще освещается в различных публикациях как отечественной, так и зарубежной литературы. Безусловно, можно говорить о тенденции к внедрению игровых технологий в образовательный процесс, количество научных работ на эту тему велико. Появляется всё больше работ по эффективности такого подхода. В частности, доказано, что игровые технологии позволяют развивать когнитивную, эмоциональную, мотивационно-потребностную сферы ребенка.

Рассмотрен ряд исследований дидактических возможностей применения игровых технологий, в частности исторической (этнографической) реконструкции, во внеурочной деятельности.

Игра как феноменальное человеческое явление наиболее подробно рассматривается в таких областях знания как психология и философия. В педагогике и методике преподавания больше внимания уделяется играм дошкольников (Н.А.Короткова, Н.Я.Михайленко, А.И.Сорокина, Н.Р.Эйгес и др.) и младших школьников (Ф.КБлехер, А.С.Ибрагимова, Н.М.Коньшева, М.Т.Салихова и др.). Это связано с тем, что педагоги рассматривают игру как важный метод обучения для детей именно дошкольного и младшего школьного возраста. Ряд специальных исследований по игровой деятельности дошкольников осуществили выдающиеся педагоги нашего времени (П.П. Блонский, Л.С. Выготский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин и др.). Аспекты игровой деятельности в общеобразовательной школе рассматривались С.В. Арутюняном, О.С. Газманом, В.М. Григорьевым, О.А. Дьячковой, Ф.И.Фрадкиной, Г.П. Щедровицким и др.

В перестроечный период произошел резкий скачок интереса к обучающей игре (В.В.Петрусинский, П.И.Пидкасистый, Ж.С.Хайдаров, С.А.Шмаков, М.В.Кларин, А.С.Прутченков и др.).

Изучением применения игровых технологий именно на уроках истории, занимались следующие специалисты.

А.Ф. Гартвиг считается одним из основоположников применения игр в процессе обучения истории. Метод драматизации заслужил популярность у педагогов в 1920-е годы. Гартвигу принадлежит и фраза обосновывающая необходимость применения игровых технологий в учебном процессе: «Игре совершенно необходимо уделять место в школе. Если мы, взрослые, не можем жить без игры, без искусства, то дадим и ребенку пользоваться этим

эстетическим методом познания жизни». Андрей Федорович акцентирует внимание на том, что драматизации есть место не только в спектаклях, но и в проведении рядового урока истории, который с применением данного приема и воображения учеников погружает учеников в атмосферу изучаемой эпохи.

В советский период процесс игры на уроке истории, роль учителя и творческий потенциал игровых технологий рассматривали Ю.Б. Золотов<sup>44</sup>, Г.А. Калугина<sup>51</sup>, И.В. Кучерук [33], Г.И. Щукина [48].

Юрий Александрович Золотов подчеркивает, что процесс получения новых знаний и умений учениками улучшается при вовлечении их в творческий процесс, который представляет из себя самостоятельную работу, эффективную при формировании творческой личности. [44, с. 93].

На воспитании историей делают акцент современные исследователи, такие как, Е.Е. Вяземский и О.Ю. Стрелова [21], исследователи утверждают, что через выполнение творческих заданий на уроках истории, таких как дидактическая игра, усвоение материала учащимися повышается. Н.В. Камардина и В.В. Колесникова в своей работе «Игровая деятельность на уроках истории: традиции и новации» [26], дали обзор на то, как часто рекомендуется использовать игровые технологии на уроках истории, подомную тему в своей научной диссертации подняла и Л.П. Борзова [19]. Борзова также занималась вопросами проведения и особенностями организации игровой деятельности на уроках истории [20]. Также с темой игры на уроках истории работали: М.В. Короткова [28] - рассматривает навыки и способности развиваемые при использовании игры на уроках истории. С.В. Кульневич, Т.П. Лакоценина в работе «Современный урок» [32] перечисляют игры, которые наиболее хорошо подходят для проведения на уроках истории. Тему исторической реконструкции подробно

рассматривает В.В. Шоган Г.К. [46]. Использование игровой деятельности в старших классах затронул Г.К. Селевко[42].

Г.А. Кулагина затрагивает роль учителя на уроках истории с игровыми элементами. Галина Александровна подчеркивает, что роль учителя при частом использовании исторической игры должна постепенно уходить на второй план. Учитель задает мотивацию, а в дальнейшем, предоставляет ребятам свободу действий. Также Калугина говоря о подобных уроках не подразумевает использование каких-либо контрольных листов с готовыми ответами, предоставляя ученикам возможность самим сформулировать ответ, отражающий их точку зрения и уровень знаний. [31, с. 7, 120].

Что касается предмета моего исследования, а именно «проблем применения игровых технологий на уроках истории», степень его изученности еще более мала. Исследованием проблем при подготовке и осуществлении игры на уроке истории, а также плюсы и минусы их применения рассматривают В.И. Кириченко [27], А.В. Приходько [40], Л.А. Шипинина [45].

Стоит заметить, что довольно мало внимания в отечественной и зарубежной литературе уделяется проблемам, возникающим при внедрении игровых технологий на уроке, в частности в средней школе и старшей школе. Слабо раскрыта и тема использования игровых технологий на уроках истории. В условиях повышенного интереса к теме игры в образовательном процессе, считаю, что тема актуальна и имеет право на подробное изучение.

**Объект исследования.** процесс обучения на уроках истории с применением игровых технологий.

**Предмет исследования.** Проблемы, возникающие в ходе применения и подготовки игровых технологий на уроках истории.

**Цель исследования.** Проанализировать проблемы применения игровых технологий на уроках истории и показать возможные варианты решения проблем. Составить методические рекомендации для внедрения игровых технологий в процесс обучения на уроках истории.

**Задачи исследования.** В соответствии с намеченной целью и выдвинутыми гипотетическими положениями определены следующие задачи:

1. Проанализировать психолого-педагогическую литературу по проблеме исследования, отражающую специфику применения игровых педагогических технологий в учебно-воспитательном процессе;

2. определить дидактические возможности игровых технологий в организации познавательной деятельности на уроках истории

3. подобрать и проанализировать, используемые при на уроках истории исторические игры

4. Выделить и проанализировать проблемы применения игровых технологий на уроках истории в педагогической и методической литературе;

5. Наметить пути решения выявленных проблем применения игровых технологий;

6. Разработать методические рекомендации для внедрения игровых технологий в процесс обучения истории.

**Источниковая база исследования.** Источниковой базой педагогического исследования стали нормативные документы: ФЗ «Об образовании в РФ» [1], ФГОС основного общего образования [3], ФГОС среднего общего образования [4], Историко- культурный стандарт [5].  
Материалы электронных образовательных порталов: Л.В. Бранденбург Урок-

ролевая игра «Суд над И.В. Сталиным» Инфоурок[27], Н.Б. Коннова урок-суд «Нюрнбергский процесс» Мультиурок[28], К.А. Бороздунова урок-игра «Турнир знатоков истории» nsportal.ru [26], Г. Шутова Как провести урок-суд: советы и рекомендации, или: «Встать! Суд идет! Слушается дело...» Pedsovet[29].

**Теоретико-методологическую основу исследования** составили положения отечественной зарубежной психологической и педагогической науки, раскрывающие содержательную и методологическую стороны обучения и воспитания детей на уроках истории.

**Методологической основой** исследования явились положения психологии, педагогики и коррекционной педагогики о роли игровой деятельности в психическом развитии ребенка (Л. С. Выготский, В. В. Давыдов, В. В. Зеньковский, А. Н. Леонтьев, С. Л. Рубинштейн, Б. Д. Эльконин, и др.); концепция Л. С. Выготского о зоне ближайшего развития; теоретико-методологическое обоснование значимости эмоционального развития индивида (П. К. Анохин, Е. П. Ильин, М. И. Никитина и др.); теории современных инновационных подходов к процессу обучения (Г. К. Селевко, П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров, С.А. Шмаков).

**Новизна исследования.** Новизна исследования заключается в акцентировании внимания не только на методологической базе игровых технологий, но и в освещении проблем, касающихся реализации игровых технологий на практике, а также предложений по способам их решения.

**Практическая значимость исследования.** Практическая значимость работы определяется тем, что результаты и выводы ВКР представляет собой определенный материал для теоретических обобщений и практической деятельности субъектов учебно-воспитательного процесса с обучающимися на уроках истории. Исследуемая проблема раскрывает ряд

психолого-педагогических проблем применения игровых технологий на уроках истории и работы с обучающимися. Выявление проблематики использования игровых технологий, в будущем позволит скорректировать методологию для достижения максимальной эффективности применения игровых технологий. Так же появляется возможность для учителей, использовать полученные данные в работе с детьми на уроках истории.

#### **Методы исследования:**

- 1) Анализ и синтез психолого-педагогической литературы по проблеме применения игровых педагогических технологий на уроках истории.
- 2) Историографический и источниковедческий анализ служили основой исторической части исследования.
- 3) Эмпирические методы: наблюдение за уроком истории без внедрения игровых технологий, эксперимент с изучением в классе темы по истории с использованием игровых технологий. Повторное проведение эксперимента с учетом проблемного опыта предыдущего урока. Изучение и обобщение опыта других педагогов, что позволило выявить проблемы при использовании игровых технологий на уроках истории в школе; педагогическое наблюдение; анкетирование; игровое моделирование.
- 4) Методы статистической обработки данных. Сравнение в усвоении темы, через проведение контрольной работы по теме. Выявление положительных и отрицательных моментов в использовании игровых технологий при проведении урока.

**Опытно-экспериментальная база исследования.** Выборку исследования составили учащиеся 7-11 классов МБОУ № 155.

**Структура исследования.** Работа включает: введение, три главы, разделены на параграфы, заключение, библиографический список, приложения. Первая

глава знакомит с теоретическими проблемами применения игровых технологий на уроках истории, а также дидактическими возможностями игровых технологий в организации познавательной деятельности и на урочном и внеурочном уровнях. Вторая глава раскрывает исторические аспекты применения игровых технологий на уроках истории СССР. Третья глава обобщает проблемы возникающие при применении игровых технологий, описанные как в научной литературе, так и те проблемы, о которых говорят сами учителя (школы № 155), анализ опытно-экспериментальной работы в 11 классе на уроке истории. Содержится, в частности, рекомендации по внедрению игровых технологий в учебный процесс и способы устранения возникающих в ходе игровой деятельности проблем. В заключении отражены основные выводы по работе.

# ГЛАВА 1

## 1.1 Игра в образовательном процессе

Игра является мощным современным методом развития и воспитания. Игровые технологии – это совокупность разнообразных методов, средств и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Значение слова «игра» менялось на протяжении истории. Так, в толковом словаре Сергея Ивановича Ожегова, дается следующее определение игры: «игра - занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования». В «Большой советской энциклопедии», кроме вышесказанного добавляется еще и то, что игра является видом непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате её, а в самом процессе. Совершенно другой взгляд на игру представлен в Педагогическом энциклопедическом словаре: «... это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта. В игре, как особом исторически возникшем виде общественной практики, воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности». Ни в одном из видов деятельности человек так самозабвенно не отдается процессу, обнажая свои психофизиологические и эмоциональные ресурсы, как в игре. Все выше сказанное является весомыми причинами для использования игры в системе профессиональной подготовки людей, в том числе и школьников.

Современное определение понятия “Игровые педагогические технологии” дает российский ученый и профессор педагогики В.С. Кукушкин. Кукушкин выделяет следующие основные направления реализации игровой деятельности в учебном процессе:

- 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.

История игры начинается вместе с историей человека, она переплетается с магией, культовым поведением, спортом, искусством, военными и другими тренировками. Через игру маленький первобытный человек познавал мир и усваивал свои социальные роли, спустя века детская игра претерпела значительные внешние изменения: появилось много атрибутов детской игры, позволяющих развивать определенные черты характера и типы мышления, однако по своей сути игра так и осталась инструментом познания и развития, а также важным инструментом передачи опыта от старших поколений к младшим.

Положили начало разработке теории игры труды Фридриха Шиллера, Герберта Спенсера и Вильяма Вундта. В их трудах, тема игры была затронута незначительно, как дополнение к концепциям философских теорий ученых. Однако теория была заложена, и игра укрепилась на позициях неотъемлемого элемента жизни. Также значительный вклад в развитие данной теории внесли Фрейд, Пиарже, Штерн, Дьюи, Фромм, Хейзинг и другие выдающиеся личности.

В России в к концу XVIII века (1793 г.), появляются первые примеры внедрения игры в образовательный процесс. Речь идет о игре, с помощью которой, ученики должны были осваивать азбуку. Автор игры - А.Хамов. Однако, широкого распространения технология предложенная Хамовым не получила.

В России лишь в 1960-е гг. - во время когда в стране началась

относительная либерализация жизни, происходит повышение интереса к дидактическим играм благодаря формуле С.Л. Соловейчика - “Учение с увлечением”. Однако, по большей части, в советское время образовательная игра, в основном, являлась прерогативой детских лагерей и относилась по большей части к досуговой деятельности. Однако, в советский период направление по использованию игровых технологий в образовательном процессе стало развиваться. Среди советских ученых исследованием игры занимались К. Д. Ушинский, П.П. Блонский, Г. В. Плеханов, С.Л. Рубинштейн, Н.К. Крупская, Л.С. Выготский и другие. Советские психологи основывались на:

«особенностях взаимоотношения индивида со средой» - М.Я.Басов указывает, что в среде существования ребенка, в которой у него отсутствуют обязанности, по причине его обеспечения родителями, у ребенка формируется свобода во взаимоотношении со средой. Свобода эта и определяет главную особенность игры.

Л.С. Выготский стал первым советским ученым, разработавшим теорию детской игры. Лев Семёнович, считал, что «Игра есть исполнение желаний, но не единичных желаний, а обобщенных аффектов».

В последние годы особенно популярно использование игры в педагогической практике, в связи с этим появляются и новые исследования. С.Н. Карпова и Л.Г. Лысюк занимались исследованием по влиянию игры на нравственное развитие ребенка. В ходе исследований они установили, что игра важна для нравственного развития, так как, в игре обеспечивается развитие необходимых предпосылок для формирования нравственной регуляции поведения, нравственные отношения, существующие в обществе также усваиваются ребенком в ходе игры.

Однако, те же Карпова и Лысюк, утверждают, что подлинное присвоение нравственных отношений в сюжетно-ролевых играх невозможно. Условие, по которому нравственное содержание игры стало бы действительно руководством в поведении ребенка – это выполнение

реальных задач, выполнять которые ребенок будет от своего имени, а не от лица роли, отведенной ему в игре.

Ещё Эдгар Дэйл в своем конусе обучения доказал, что классический метод образования, такой как лекция, позволяет участникам образовательного процесса эффективно усваивать лишь 5% предоставленной информации. В то время как вовлечение участников образовательного процесса в виды деятельности, способствующей их самостоятельному познанию, позволяют усвоить до 90 % информации. Именно игра, как интерактивный вид деятельности, позволяющий добиться максимальной вовлеченности участников, и будет использоваться нами в данной работе. Феномен игры состоит в том, что деятельность человека, направленная на отдых, перерастает в обучение, познание, тренировку навыков.

Совершенно нормальной и естественной выглядит идея включения игры в учебный процесс, ведь детство без игры – ненормально. Игровая практика – главный источник развития ребенка. С возрастом значение игровой практике уделяется меньше, особенно это касается детей средних и старших классов школы. Однако сформировавшийся взрослый человек с охотой погружается в игровой процесс, расширяя границы своего творчества, интеллекта, оттачивая свои навыки социальной ориентации.

Отличительная особенность педагогической игры – четко поставленная цель обучения, с соответствующим ей образовательным результатом. Эти результаты должны быть обоснованы, а также характеризоваться учебно-познавательной направленностью. По О.В. Пряжниковой педагогическая или же дидактическая игра должна выполнять следующие функции:

- 1) Обучающая функция - развитие обще учебных умений и навыков, расширение кругозора;
- 2) Коммуникативная функция - объединение коллектива

учащихся, установление эмоциональных контактов;

3) Развлекательная функция - создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока из скучного мероприятия в увлекательное приключение;

4) Развивающая функция - развитие воображения, фантазии, различных творческих способностей;

5) Релаксационная функция - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему в процессе обучения.

По мнению В.В. Гуковой игровая деятельность должна выполнять следующие функции:

1) Развлекательная. Доставить удовольствие, пробудить интерес к изучаемому материалу.

2) Коммуникативная. Освоение диалектики общения.

3) Самореализация. Проявление личностных качеств.

4) Игротерапевтическая. Преодоление различных трудностей, возникающих в других видах деятельности.

5) Диагностическая. Выявление отклонений от норм поведения, самопознание.

6) Коррекция. Внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей.

7) Межнациональные коммуникации. Усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей.

8) Социализация. Включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития. Существует практика использования игровых технологий как инструмента предотвращения внутри коллективных конфликтов: разрешая игровые проблемные ситуации, дети получают опыт к последующему решению реальных конфликтов.

Широк потенциал использования игр в образовательном процессе не только на уроках, но и в организации внеучебной деятельности при работе с активом школы. Как говорилось выше, феномен игры в том, что она, являясь досуговой деятельностью, является и инструментом познания. Полезное влияние игры можно сделать шире, посредством, например, организации клуба настольных игр с элементами шефства старших школьников над продленной группой начальной школы. Такая практика была проведена в Пушкинском лицее № 1500. При таком виде деятельности ребята проявляющие шефство улучшили свои организаторские, коммуникативные навыки, некоторым ребятам такая практика помогла определить свою профессиональную ориентацию. Среди ребят группы продленного дня родителями и учителями были отмечены: улучшение скорости реакции, усидчивости, ребята стали лучше считать в уме и решать логические задачи. Существует практика использования игр как инструмента предотвращения внутриколлективных конфликтов: разрешая игровые проблемные ситуации, ребята таким образом получают опыт к последующему решению реальных конфликтов.

Для качественного результата, получаемого после проведения игры, она должна быть грамотно составлена, должна подходить к возрасту ребенка. Далее под развитие определенной черты, которую предполагается развить, игра должна иметь свои критерии. Например, важным элементом игры для развития логики и критического мышления игрока, является наличие проблемной ситуации, когнитивных задач, нахождение ответа на которые будет зависеть от рассуждения игрока, его умения пользоваться подсказками, подмечать детали, одним словом, активно использовать свои метакогнитивные умения.

Важно коснуться и психолого-педагогической составляющей игровых технологий.

Психолого-педагогические возможности применения игровых технологий

в учебном процессе:

- помогают стимулировать учеников к обучению, создавая мотивационную заинтересованность;
- в игре наблюдается повышенное включение запоминания, внимания, мышления и восприятия. Что связано с высокой степенью вовлеченности участников игры;

Одним из самых эффективных для обучения типов игр, являются игры дидактические. Дидактические игры — это тип учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения.

Таким образом, применение игровых технологий способствует развитию: социального интеллекта, памяти, логики, критического мышления, целостного и зрительного восприятия, самостоятельности, как инструмента предотвращения внутри коллективных конфликтов

Важно, что во время игры сохраняется высокая мотивация, что способствует качественному усвоению информации. Игры объединяют людей «здесь и сейчас», способствуя их коммуникации. Также материальные, обыгранные детали игры имеют больше шансов закрепиться в памяти игрока, в отличие от графических или текстовых вариантов предоставления информации – презентации, текста учебника и так далее. Игры в образовательном процессе, при создании благоприятных условий, оказывают положительное влияние на образовательный процесс, в том числе на умственное и психологическое развитие обучающихся. Способствуют развитию эмоционального и социального интеллекта. Имеются возможности развития памяти, логики, критического мышления, целостного и зрительного восприятия, самостоятельности. Важно, что во время игры сохраняется высокая мотивация, что способствует качественному усвоению информации. В отличие от компьютерных игр,

коллективные игры в образовательном процессе объединяют людей «здесь и сейчас», способствуя их коммуникации.

## **1.2. Дидактические возможности игровых технологий в организации познавательной деятельности на уроках истории**

Отдельно стоит сказать об особенностях использования игровых технологий на уроках истории, так как применение игр на уроках истории имеет свои особенности, по отношению к другим предметам, что связано с большим количеством теоретической и фактической информации, а также возможности эмпирического познания предмета. Использование игровых технологий на уроках является хорошим помощником при формировании необходимых компетенций у учеников, а также коллективного сплочения.

Дидактические игры одни из самых заслужено популярных игр, применяемых на уроках истории. Дидактические игры — это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения. Этот термин ввели Ф. Фребель и М. Монтессори.

Л.П. Борзова выделяет следующие типы дидактических игр, используемых на уроках истории:

- игры с правилами;
- ролевые игры;
- комплексные игровые системы (например, КВН).

Борзова дает дополнительную классификацию игр по структурным элементам урока в зависимости от дидактических целей игры бывают:

- игры для изучения нового материала;

- игры для закрепления;
- игры для проверки знаний;
- обучающие игры;
- релаксационные игры-паузы [36, с. 23-24].

При участии в дидактической игре дети используют метапредметные знания и жизненный опыт закрепляя их. Борзова также выделяет классификацию дидактических игр по межпредметным связям:

- историко-литературные;
- историко-филологические
- Историко-математические;
- Историко-географические и т.д.

Борзова внесла большой вклад в использование дидактической игры на уроках истории, потому, будет не лишним выделить еще одну классификацию дидактических игр Ларисы Петровны, но уже по источнику познания:

- игры на основе устного изложения учебного материала;
- игры на основе работы с наглядностью;
- игры на основе практической работы школьников.

Данная классификация, на наш взгляд, имеет место быть, однако не хватает типа игры, которая бы совмещала в себе эти типы игр, такой тип игры несомненно был бы сложен для реализации на уроках истории, особенно в рамках одной темы, но он имеет место быть.

Следующая классификация, на наш взгляд более актуальна. Она принадлежит Селевко Герману Константиновичу. В основе его классификации лежит характер игровой методики. Селевко выделяет:

- сюжетную;
- имитационную;

- ролевою;
- игру-драматизацию;
- деловую игру;

Особое место методу драматизации на уроке истории уделял А.Ф. Гартвиг. Свои основные идеи он изложил в труде «Драматический метод в преподавании истории»[23], по мнению Гартвига, метод драматизации помогает пробудить педагогу интерес к изучаемой теме у учащихся, а также развить их интеллект и творческие способности. Используя метод драматизации, ребенок перевоплощается в своего героя, чувствует его опыт, что способствует качественному усвоению знаний. Гартвиг выделяет суть драматизации в следующей фразе: «метод воспроизведения изучаемого материала в форме разговора между учащимися с добавлением некоторых действий в условиях классной работы» [2, с. 22]. Сегодня «драматизация» – это «методический прием, форма сюжетного повествования в виде диалога двух лиц, пытающихся разрешить конфликтную ситуацию» [3, с. 12].

Подробную классификацию исторических игр дает Марина Владимировна Короткова [48, с. 13], которая включает в себя:

- деловые, включают в себя подвиды - обсуждение, исследование;
- ретроспективные, включают в себя ролевые и не ролевые игры;
- тренинговые игры включают в себя настольные, сюжетные и игры на основе заданного алгоритма.

Кроме авторских классификаций существует классификация общепризнанная (которая всё же принадлежит одному автору - Г.К.Селевко)

Селевко классифицирует игры по:

- по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
- по характеру педагогического процесса: обучающие, тренинговые, контролируемые, 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.

Исходя из приведенных выше классификаций можно судить о многообразии игр применяемых на уроках истории, каждый тип игры требует своего подхода и подготовки, по-разному воспринимается учащимися. Различаются также и цели игр.

Использование дидактических игр является помощником при решении следующих задач:

- развитие познавательного интереса к истории;
- глубокое усвоение материала даже слабоуспевающими учениками;
- создание условий для самовыражения личности;
- повышение творческого потенциала учащихся;
- активизация познавательной деятельности;
- разнообразие учебной деятельности;
- развитие навыков коммуникации.

В целом для педагогической игры характерно выполнение следующих функций:

- Дидактическая. Расширяет круг знаний, активизирует познавательную активность, формирует необходимые навыки, умения, способствует лучшему пониманию учебного материала, возможно быстрая проверка результатов

освоения.

- Развивающая. Способствует улучшению мышления, памяти, речи, умения сопоставлять, принимать наилучшие решения. Улучшается мотивация и интерес к учебной деятельности. Развивается творческая сторона учащегося.

- Воспитательная. Формируется личность учащегося под влиянием принятия решений, навязанных дидактической игрой. Формируется мировоззрение. Развиваются социальные навыки учащихся. Ребята осмысливают нормы и ценности общества, учатся работать в стрессовых новых условиях.

Для полной характеристики дидактической игры считаем необходимым привести каким образом может осуществляться применение игровой деятельности на уроках истории:

- как самостоятельная технология для изучения раздела, темы или понятия учебного предмета;
- как составной элемент другой технологии;
- в качестве учебного занятия или как часть занятия (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля, повторения);
- в качестве технологии внеклассной деятельности.

Ценность критического осмысления действительности в истории западной мысли не оспаривается со времен Сократа.

Статья Грошевой Е.К., написанная в 2019 году, указывает на то, что к 2022 году, большая часть работы, которая на момент 2019 года выполнялась людьми, будет автоматизирована: например, работа в сфере обработки и приема данных и информации (использование машин в этих сферах вырастет с 47 % до 62 % и с 36 % до 55 % соответственно). В 2021 году мы можем наблюдать подтверждение данного прогноза.

Однако Грошева говорит о том, что профессии, связанные с координацией и управлением персоналом, а также принятие решений, будут востребованы и в дальнейшем. Это связано со сложностью обучения нейросетей. После анализа более чем 4,2 миллионов требований к работнику от разных компаний, было выяснено, что одним из важнейших востребованных навыков является навык к

критическому мышлению.

Сегодня важность критического мышления проявляется не только в повышении конкурентоспособности при приеме на работу, но и повседневной жизни. Критическое мышление — это навык отделять и критически осмысливать информацию от излишней информации, выделяя главное, а также навык использовать полученную информацию при решении текущих проблем или ситуаций. Данный навык в современных условиях должен являться неотъемлемым умением любого человека, а следовательно, было бы логично, уделять его развитию внимание при обучении.

Историко-культурный стандарт указывает на то, что современный учебник по истории должен способствовать развитию критического мышления. Во “ФГОС основного общего образования” критическое мышление является формируемой компетенцией при изучении музыки и литературы. Судя по “портрету ученика школы”, выпускник должен быть “креативный и критически мыслящий, активно и целенаправленно познающий мир”. Примерно это же прописано и в метапредметных результатах обучения “ФГОС среднего общего образования” - ученик должен уметь “критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников”.

Сегодня в России идёт процесс становления новой системы образования. Одной из главных составляющих новой системы становится личностно - ориентированное взаимодействие педагога с учащимися. Школа выполняет социальный заказ: индивид на выходе должен обладать высоким уровнем адаптации в сложном окружающем мире. Развитие критического мышления по ФГОС должно формироваться и при работе над индивидуальным проектом. Однако, игра на уроках истории, как и само изучение истории ведет за собой развитие этого важного навыка, которому без сомнения стоит уделять внимание.

Российские педагоги выделяют следующие особенности критического мышления - оценочность, открытость новым идеям, собственное мнение и рефлексия собственных суждений. Сергей Зар-Бек говорит, что критическое мышление — это открытое мышление, не принимающее догм,

развивающееся путем наложения новой информации на жизненный личный опыт. Критическое мышление также называют направленным мышлением, так как оно направлено на достижение желаемого результата.

Сама технология развития критического мышления, неизбежно способствует развитию и других важных черт, необходимых для успешного существования человека в обществе. К таким чертам относятся: память, терпимость, логика, умение слушать других, ответственность за свою точку зрения.

В педагогике существуют разные определения понятия критического мышления. Так, В.И. Загвинский определяет критическое мышление как способность анализировать информацию с позиции логики, умение выносить обоснованные суждения, решения и применять полученные результаты как к стандартным, так и не к стандартным ситуациям, вопросам и проблемам. Этому процессу присуще открытость новым идеям.

Существует научное определение данного термина данное А.С. Ворониным. По его мнению критическое мышление – это, ни что иное как дисциплинарный подход к осмыслению, оценке, анализу и синтезу информации, полученной в результате наблюдения, опыта, размышления или рассуждения, что может в дальнейшем послужить основанием к действию.

По Воронину процесс критического мышления включает:

- сбор релевантной информации;
- оценку и критический анализ доказательств;
- обоснованные выводы и обобщения;
- пересмотр предположений и гипотез на основе значительного опыта.

Сама идея развития критического мышления появилась в США примерно в середине XX века. Сама идея принадлежит американским психологам Джону Дьюи и Уильяму Джемсу. В настоящее время идея развития критического

мышления довольно сильно распространена в Америке и в Европе. Зарубежные работы, посвященные исследованию критического мышления опираются в качестве основного элемента его развития на концепцию рефлексивного мышления Джона Дьюи.

Важным моментом в изучении критического мышления, является методика. Методика Д. Весс по обучению истории, основанная на решении проблемных ситуаций, что способствует развитию критического мышления учащихся. Главная роль в её методике принадлежит интерпретации фактов, диалогу между обучаемыми и источником информации. Именно поэтому, по её мнению, учащихся следует знакомить с методологией исторического познания.

Другой метод развития критического мышления предложил Д. Клустер. Он сосредоточился на определении характеристик и этапов критического мышления. Автор считает, что критическое мышление возникает, при проверке, оценивании, развитии и применении уже знакомых идей. Д. Клустер выделяет пять признаков критического мышления:

- 1) критическое мышление – мышление самостоятельное – это первая и важнейшая характеристика;
- 2) информация является отправным, но ни в коей мере не конечным пунктом критического мышления;
- 3) критическое мышление начинается с формулирования вопросов, выяснения проблем, подлежащих решению;
- 4) критическое мышление стремится к убедительной аргументации;
- 5) критическое мышление является мышлением социальным (любая мысль проверяется и оттачивается, когда ею делятся с другими).

В технологии развития критического мышления выделяются три стадии:

- 1) вызов;

- 2) осмысление новой информации;
- 3) рефлексия.

Для каждой стадии развития критического мышления имеются конкретные приёмы работы. Для стадии вызова – кластер, индивидуальная (парная или групповая) мозговая атака. Для стадии осмысления – инсерт, зигзаг, чтение с остановками, перекрёстная дискуссия. Для последней стадии, стадии осмысления характерной работой являются такие приемы работы как кластер, эссе и синквейн.

Итак, технология развития критического мышления представляет собой целостную систему, формирующую навыки работы с информацией. Критическое мышление – это один из видов интеллектуальной деятельности человека, который характеризуется высоким уровнем восприятия, понимания, объективности подхода к окружающему его информационному полю.

Касательно развития критического мышления в дидактических играх, технология его применения может быть различна, главным условием будет наличие у участника игры альтернативного выбора, к правильному выбору игрока также могут привести разные пути, начиная от наличия собственных знаний, не подвергающихся критике игроком, до игры с системой наводок и подсказок, с помощью которых, используя когнитивные функции, игрок сможет прийти к оптимальному ответу.

Примером игры, способствующей развитию критического мышления, может быть игра «бродилка», с так называемыми «толстыми» и «тонкими» вопросами. Вопросы низкого порядка (толстые вопросы) имеют конкретный ответ. Их задают для того, чтобы уточнить какую-либо информацию. Вопросы высокого порядка задаются для побуждения и обдумывания сложных проблем, и точного ответа не имеют. Игре с такой структурой для качественного проведения, будет требоваться, некоторый специалист (ведущий), который будет компетентен в игровых задачах.

Более сложно осуществимой, в рамках дидактической игры, но более эффективной будет являться трехфазная технология. Которая включает три фазы - фазу вызова, фазу осмысления, фазу рефлексии.

На этапе вызова из памяти «вызываются», актуализируются имеющиеся знания и представления об изучаемом, формируется личный интерес, определяются цели рассмотрения той или иной темы. Это может быть карточка с вопросом или карточка с нарисованным предметом и его свойствами. На этапе вызова, возможен командный «мозговой штурм», имеющий под собой целью активизацию мыслительной деятельности учащихся, а также возможная выборка перспективных вариантов. Видом настольной игры соответствующей фазе вызова, является игра «Правда или ложь», игра выполнена в незатейливом формате и имеет разные уровни сложности, начиная от детей 5 лет. Суть игры заключается в предоставлении игроку какого-либо факта. У игрока есть два варианта ответа «правда» или

«ложь», побеждает игрок, угадавший наибольшее количество правильных ответов. Существенным недостатком данной игры, конкретно в сфере развития интеллектуальных навыков, в том числе и критического мышления, заключается в том, что после выбора «правда или ложь», игрок больше не возвращается к вопросу, стадии осмысления и рефлексии не проходят. По сути, первоначально игра является разновидностью игры на эрудицию с элементами угадывания, однако в качестве начального задания игры, ставящей целью развитие критического мышления, концепция игры «Правда или ложь» подходит к этапу вызова.

Следующей фазой, является фаза осмысления, на ней игрок получает новую информацию, осмысляет ее для себя.

На фазе осмысления содержания игроки:

1. Осуществляют контакт с новой информацией.
2. Пытаются сопоставить эту информацию с уже

имеющимися знаниями и опытом.

3. Акцентируют свое внимание на поиске ответов на возникшие ранее вопросы и затруднения.

4. Обращают внимание на неясности, пытаясь поставить новые вопросы.

5. Стремятся отследить сам процесс знакомства с новой информацией, обратить внимание на то, что именно привлекает их внимание, какие аспекты менее интересны и почему.

6. Готовятся к анализу и обсуждению услышанного или прочитанного.

Примером фазы осмысления является работа с источниками на уроках истории, с презентациями или же текстом учебника. В форме дидактической игры, этап осмысления возможно воплотить в виде некоторой подсказки, наводки. Примером такой подсказки может быть текст исторического документа, синквейн, карикатура, из этих источников информации, переосмыслив их игрок должен подобраться к следующему этапу. Интересной игрой, сочетающей в себе элемент вызова и осмысления, является настольная игра «Спартак кровь и песок», игра сочетает в себе информацию о исторических деятелях, в игре за каждого из которых игроку требуется применять собственную тактику, отходя от привычных шаблонов игры за другого персонажа. И хотя эта игра о гладиаторских боях, товарищи Спартака — лишь один из способов подняться на вершину. И для победы придётся изучить их все.

Другой информативной игрой, является игра «История в лицах», она задает игроку такие вопросы, как «Почему пирата Френсиса Дрейка считают национальным героем Англии, и кто из русских правителей принял первый письменный свод законов?». Создатель игры – Юлия Школьник – автор серии энциклопедий, под её авторством вышли и другие познавательные игры:

«Подводный мир», «Животные», «Чудеса света». Все серии игры

имеют несколько вариантов игровой механики, игры информативны. Концепция этих игр – «к новым знаниям, через игру». Их автор, имея педагогический опыт сумела создать интересную и познавательную серию настольных игр. Игры составлены так, что способствуют развитию критического мышления, логики, реакции и быстрого мышления. Содержат в себе фазы вызова, осмысления, однако не содержат фазы рефлексии.

Последней фазой является рефлексии. Роберт Бустром в книге «Развитие творческого и критического мышления» отмечает: «Рефлексия – особый вид мышления... Рефлексивное мышление значит фокусирование вашего внимания. Оно означает тщательное взвешивание, оценку и выбор». В процессе рефлексии происходит присвоение новой информации, информация становится собственным знанием. Анализируя функции двух первых фаз технологии развития критического мышления, можно сделать вывод о том, что, по сути, рефлексивный анализ и оценка пронизывают все этапы работы. Однако рефлексия на фазах вызова и реализации имеет другие формы и функции. На третьей же фазе рефлексия процесса становится основной целью деятельности школьников и учителя, а в нашем случае игроков и ведущих. Рефлексия в обучающей игре возможна если игрокам будет дана возможность вернуться к некоторым проблемным вопросам или заданиям и заработать за них очки. Стандартный вариант рефлексии, тут представляется слабо, игрок, уже после игры, не будет иметь мотивации обсуждать проблемные вопросы, однако, если дать игрокам шанс освоить проблемное задание, через подсказку, мозговой штурм, дополнительный вопрос или, что либо еще, при этом за правильный ответ, добавить команде баллы, в таком случае игроки будут иметь высокую мотивацию к рефлексии и разбору проблемного материала.

Возможен также вариант, когда на стадии рефлексии, игроки пытаются найти общие черты данных ответов или представленных заданий.

Отдельной категорией дидактических, способствующих развитию

критического мышления, логики, воображения, памяти и многих других навыков, являются сюжетно-ролевые игры.

Таким образом, мы рассмотрели возможные варианты развития критического мышления в дидактических играх.

Следует отметить, что такой способ обучения, как игра, очень интересен, как ученику, так и преподавателю. Это нечто нетипичное, выходящее за рамки тестов, лекций, заполнения таблиц и уже приевшихся подборок заданий, типа «Самый умный» и «Эрудит». Это хорошее подспорье для закрепления полученной информации на уроках, углубления знаний, повышения интереса к занятиям, и к истории своей страны в целом. Если подойти к этому серьезно и грамотно, можно надолго обеспечить себе и своим ученикам прекрасное развлечение.

### **1.3. Требования к изучению истории посредством игровых технологий в нормативно-правовых документах и локальных актах**

Школа, выполняя заказ общества на подготовку будущих квалифицированных кадров, опирается в формировании личности учеников на существующие государственные стандарты. Сами способы достижения и инструменты, которые могут использоваться для формирования у учащихся необходимых по ФГОС компетенций и освещения проблем, которые при этом возникают, требуют освещения в отдельной работе. Однако, понимание содержания и требований нормативно-правовых документов и локальных актов, относящихся к применению игровых технологий на уроках истории необходимо для проработки проблемной стороны применений игровых технологий, что и является одной из целей нашей работы.

В соответствии с федеральным законом " Об образовании в Российской Федерации " от 29.12.2012 № 273-ФЗ об экспериментальной и инновационной деятельности в области образования, реализуемой в целях обеспечения модернизации и развития системы образования с учетом основных направлений социально-экономического развития Российской Федерации, реализации приоритетных направлений государственной политики Российской Федерации в области образования. Данный закон подчеркивает необходимость экспериментальной и инновационной деятельности в сфере образования, направленной на эффективное обучение в условиях развития и новых требований общества.

Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации", говорит о протекции и развитии этнокультурных традиций и характерных черт народов Российской Федерации в условиях многонационального государства. Статья 66 Федерального закона указывает на то, что основное общее образование, должно формировать культуру межличностного и межкультурного общения, среднее общее образование должно развивать эти качества глубже. Статья 87 подразумевает возможность включения в основную образовательную программу

учебных курсов, направленных на формирование у учеников понимания основ духовно-нравственной культуры народов РФ [1]. Федеральные государственные образовательные стандарты основного общего образования (ФГОС ООО) [3] и среднего общего образования (ФГОС СОО) [4] имеют в основе вышеуказанный ФЗ “Об образовании в Российской Федерации”.

Одним из личностных результатов, указанным в ФГОС основного общего образования, является формирование у учащихся гражданской идентичности и ее составных частей, таких как: патриотизм, уважение к истории Отечества, воспитание уважения к своему народу, гордости за свой край, чувства ответственности перед Родиной, уважение прошлого и будущего многонационального народа России, усвоение гуманистических, демократических и традиционных ценностей многонационального российского общества, создание осознанного, почтительного, а также доброжелательного отношения к другим людям и их мировоззрению.

Метапредметные результаты подразумевают формирование навыков по совместной работе учащихся, как с учителем, так и со сверстниками. А также умение вести диалог, высказывать свою и аргументировать свою позицию, достигать в диалоге взаимопонимания и компромисса. Умение работать как индивидуально, так и в группе [3]. ФГОС среднего общего образования, в предметных результатах обучения по истории предполагает такие умения как: владение навыками исторической реконструкции с привлечением различных источников (базовый уровень), сформированность навыков давать оценку различным историческим вариантам (углубленный уровень).

Историческая реконструкция — это воссоздание разных событий и явлений истории: одежды, предметов быта, оружия, технологий, событий и занятий свойственных разным слоям общества. Историческая реконструкция использует использующее метод ролевой игры и научного эксперимента для решения исторических задач, а также более широкого изучения анализируемого вопроса. Историческая реконструкция является интеллектуально-творческим видом деятельности, а также вариантом игровой технологии на уроке истории.

При участии в такой деятельности у учащихся формируется навык критически оценивать различные исторические версии. Но лишь при высокой познавательной и творческой мотивации учащегося возможна реализация поставленной учебной задачи.

Для развития навыков указанных в метапредметных, предметных и личностных результатах требуется целый комплекс условий, необходимых для развития указанных навыков. Эти условия возможно создать при обращении к игровой деятельности. Использование игровых технологий на уроках и во внеучебной деятельности способствуют усвоению и развитию личностных качеств учащихся - интеллектуальной, потребностно-мотивационной, эмоционально-волевой, коммуникативной, деятельностной, экзистенциальной, морально-нравственной сфер личности учащихся. Являясь средством психологической и педагогической регуляции личности, игровые технологии способствуют и сплочению классного коллектива. Игровые технологии являются средством психолого-педагогической коррекции личности, содействует сплочению классного коллектива.

Историко-культурный стандарт содержит перечень необходимых для освоения программы, понятий и терминов, персоналий, событий, некоторые оценки ключевых событий истории. Содержит историко-культурный стандарт и перечень «трудных вопросов истории», которые являются дискуссионными. Формировать мировоззрение учащихся предлагается по образам культуры, которые также являются одним из инструментов для понимания традиций и ценностей российского общества. Важным для формирования мировоззрения является восприятие школьниками памятников истории и культуры как ценного достояния страны и всего человечества, которые обязан сохранять каждый человек [5].

В Основной образовательной программе основного общего образования предметные результаты изучения предметной области "Общественно-научные предметы" должны отражать: формирование основ гражданской, этнонациональной, социальной, культурной

самоидентификации личности обучающегося, осмысление им опыта российской истории как части мировой истории, усвоение базовых национальных ценностей современного российского общества: гуманистических и демократических ценностей, идей мира и взаимопонимания между народами, людьми разных культур; формирование умений применения исторических знаний для осмысления сущности современных общественных явлений, жизни в современном поликультурном, полиэтничном и многоконфессиональном мире; воспитание уважения к историческому наследию народов России; восприятие традиций исторического диалога, сложившихся в поликультурном, полиэтничном и многоконфессиональном Российском государстве[6].

В Основной образовательной программе среднего общего образования выпускник на углубленном уровне изучения истории научится: находить и правильно использовать картографические источники для реконструкции исторических событий, привязки их к конкретному месту и времени. Выпускник на углубленном уровне изучения истории получит возможность научиться: использовать принципы структурно-функционального, временного и пространственного анализа при работе с источниками, интерпретировать и сравнивать содержащуюся в них информацию с целью реконструкции фрагментов исторической действительности, аргументации выводов, вынесения оценочных суждений; работать с историческими источниками, самостоятельно анализировать документальную базу по исторической тематике; оценивать различные исторические версии. Успешно реализовать данные требования наиболее оптимально при использовании игровых технологий на уроке, в частности ролевых игр или исторических реконструкций [7].

Учитывая указанные выше требования к изучению истории через использование игровых технологий в нормативно-правовых документах и локальных актах, можно сделать вывод, о том, что:

- основное общее образование направлено на формирование и становление и развитие культуры межличностного и межэтнического общения
- среднее общее образование должно быть направлено на дальнейшее

развитие вышеуказанных указанных навыков;

- для формирования и развития личности в основные образовательные программы могут включаться учебные курсы, предназначенные для получения учениками знаний об основах духовно-нравственной культуры народов РФ;

- для педагога необходимо владение навыками организации различных видов внеурочной деятельности. С учетом возможностей, которая предоставляет образовательная организация, а также место жительства и особенности историко-культурной истории региона, для педагога необходимо использовать в своей практике психологические подходы: деятельностный, развивающий и культурно-исторический

- отмечается необходимость осуществления инновационной, а также экспериментальной деятельности в сфере образования. Эта деятельность должна быть направлена на действенное обучение, с учетом роста и некоторого изменения запросов современного общества.

- существует список необходимых для изучения тем, понятий и терминов, событий и персоналий, а также перечень основных подходов к преподаванию

- определяются требования к использованию игровых технологий при работе с источниками. Даются указания по интерпретации и сравнению информации из разных источников с целью реконструкции фрагментов исторической действительности и формирования собственного взгляда учащихся на проблему.

Таким образом, в данной главе мы рассмотрели и проанализировали психолого-педагогическую литературу по проблеме исследования, отражающую специфику применения игровых педагогических технологий в учебно-воспитательном процессе, также мы определили дидактические возможности игровых технологий в организации познавательной деятельности на уроках истории. Выделили особенности применения игровых технологий, отличительные особенности педагогической игры, её функции, психолого-педагогические возможности. Дали классификацию дидактическим игры в зависимости от; цели; использования межпредметных связей, источника

познания; типа решаемых задач, характера игровой методики, предметной области. Выделили причины необходимости развития критического мышления, а также аргументировали то, каким образом в развитии критического мышления помогает дидактическая игра. Также мы проанализировали нормативно-правовые документы и локальные акты регулирующие организацию игровых технологий на уроках истории.

## **ГЛАВА 2. Разбор игровых технологий используемых на уроках истории. Примеры и особенности**

### **2.1. Классические дидактические игры на уроках истории**

Мы уже писали, что согласно ФГОС по окончании школы у учащихся должны быть сформированы определенные личностные компетенции: наличие мотивации к самообразованию и саморазвитию, высокая познавательная активность, хорошо развитые коммуникативные навыки [6]. Однако в процессе обучения проблема отсутствия у учащихся мотивации и низкий уровень познавательной активности, часто становятся основными преградами для формирования и других компетенций, что в последнее время и всё чаще отмечают учителя [1, С. 116]. Эта проблема наблюдается фактически по всем учебным предметам школьной программы. Проблема повышения мотивации к учебному процессу всё чаще встречается в современных исследованиях. Современный учитель, для повышения качества знаний у детей и лучшей их усвояемости вынужден всё чаще искать и прибегать к новым формам обучения, обеспечивающих высокую вовлеченность в процесс учащихся, одной из таких форм является педагогическая игра, она также способствует лучшему усвоению компетенций, прописанных во ФГОС. Для качественного результата игра в образовательном процессе должна быть не единичным событием, а грамотно организованной системой деятельности, направленной продуктивное восприятие учебного материала.

Сегодня игровые технологии применяются на всех ступенях образовательного процесса: в дошкольных учреждениях, начальной и старшей школе, и даже на ступени среднего специального и высшего образования [3]. Интерес к обучающей игре вызван не только высоким вовлечением участников образовательного процесса и как следствие лучшей усвояемости знаний, но и как способ раскрыть личностные характеристики учащихся и их творческий потенциал. Процесс приобретения знаний и навыков, становится не трудом, а развлечением. Традиционной формой игры в рамках образовательного процесса является дидактическая игра. Её отличительная особенность - это наличие четко

сформулированной цели обучения, и возможность четко сформулировать результат, важно и то, что в дидактической игре в отличие от традиционного урока важен сам процесс, в ходе которого учащимися осваиваются компетенции, обучаемый может и не подозревать, что чему-то учится [2, С. 48].

Учитель истории, который собирается использовать игровые технологии в ходе урока должен учитывать такие факторы, как возрастные особенности учащихся, специфику предмета и конкретной темы, особенности обучающихся конкретного класса. Так для учащихся 5-х классов игра может являться одним из элементов урока, и может использоваться для актуализации или закрепления материала. Для учащихся этого возраста игра является естественной и комфортной формой общения и взаимодействия. Полученные во время игры знания становятся личностно-значимыми. Примером такого занятия может стать игра “Олимпиада” для учащихся 5 классов. Такую игру предложила Елохина А.В. Целью игры является повторение в игровой форме материала по “Древнему Востоку” и “Древней Греции”. Другими целями игры Ерохина видит: развитие интереса к изучению истории; развитие навыка по формулированию аргументированного ответа; формирование коммуникативных качеств и сплочение классного коллектива. По типу такой урок будет являться уроком - повторением и способствующим систематизации ранее полученных знаний. Интересно привлечение для урока ребят старшего возраста, что в дальнейшем может способствовать развитию “шефства” старших школьников над младшими. Ерохина предлагает свою систему оценки в ходе игры - все участники победившей команды получают отметку “Отлично”, “Отлично” так же получают ребята проявившие себя лучше других в отдельных заданиях “Олимпиады”, такая система оценки, несмотря на положительное влияние на сплочение классного коллектива имеет и негативные стороны. Во-первых при работе в группе, инициативу будут брать на себя ребята, чья активность и на традиционных уроках является высокой, ребята стеснительные и с меньшей активностью, будут придавлены активностью лидеров. Во-вторых, частой проблемой для реализации масштабных игр на уроках истории (и не только),

является отсутствие места для них в учебном плане. Учителя жалуются, что для проведения качественной игры, способствующей формированию большого числа компетенций, приходится жертвовать временем, отведенным для изучения на другую тему или же проводить занятие во внеурочное время, что не будет устраивать всех участников и в том числе не оплачивается учителю. Решением могла бы быть идея проведения таких уроков в качестве урока контрольного, вместо проведения тестов или подобной контрольной деятельности, однако тогда должна проводиться оценка по результату заполнения каких-либо карточек и устных ответов. Или же можно было оставить соревновательность используя команды, но создать личный и командный зачет. В целом, использование дидактической игры на уроках истории в 5-ом классе делает урок подвижным и занимательным, а также способствует реализации личностных и предметных компетенций, заявленных во ФГОС ООО [6].

В рамках изучения курса истории в 7–8-х классах, где у учащихся во главу выходят межличностные отношения, а также, формируется круг собственных интересов, актуальными будут творческие и индивидуально-соревновательные игры. При изучении темы «Столетняя война» возможно использование игры, с фрагментом видео с коронации английского короля Эдуарда III. После просмотра видеотрейлера учащиеся должны придумать и написать письмо “с места события”, в котором должна содержаться информация о произошедших событиях, их причинах и их взгляде на них. Такой тип игры является традиционным на уроках истории, использование современных технологий и показ видеотрейлера позволяет вдохнуть в традиционный тип игры новую жизнь. При использовании подобных игр, у учащихся улучшается воображение, игра позволяет ребенку проявить себя с творческой стороны. Присутствует и элемент состязательности - кто лучше придумает и напишет. Однако, мнения учащихся относительно интересности такой игры разошлись, большинство ребят считают такую форму игры скучной, 12 из 14 опрошенных считают игру скучной, отнимающей много времени. 2 из 14 ребят наоборот считают, такую форму работы интересной и позволяющей проявить себя. На наш взгляд из-за

большой нагрузки похожего толка по написанию сочинений и писем на уроках литературы и русского такая форма игры уже не является актуальной.

Другим примером игры, которую дети восприняли негативно является в 7-ом классе ученики стали участниками игры «Красноярский край - сердце Сибири, сердце России», Игра «Красноярск - сердце Сибири» посвящена истории Красноярского края. Учитель использовал современную технику для наглядности. В игре было несколько этапов, посвященных отдельной тематике: «Изучение и исследование Красноярского края», «Памятники города», «Чем интересны названия улиц города?» Вопросы были распределены по уровню сложности. Эта игра была предложена в книге Калугиной Г.А. «Сто игр по истории». Игра предполагает возможность подстраиваться под родной город учащихся. В результатах указано, что игра систематизирует полученные знания по курсу, мотивирует учащихся на дальнейшее изучение истории родного края. Однако, при проведении игры, она также нашла слабый отклик у детей. Некоторые ребята даже почувствовали себя обманутыми - они ожидали игру, а получили видоизмененный опрос. Игра не подразумевает предварительной мотивации, не подразумевает и продолжения в виде закрепления, отложились у ребят информация про улицы и фамилии, которыми они названы, так как они сталкиваются с ними каждый день. В качестве фактора, по которому можно было проверить наличие повышения интереса к теме, в классе, на котором пробовалась данная игра были положены брошюры по истории края с интересными фактами, заинтересовался лишь один ученик из 30.

Н.И. Макарова подчеркивает специфику игры у учащихся старших классов: самоутверждение перед коллективом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на коммуникативную деятельность. Учитель выделяет четыре уровня исторического мышления:

1. Игры на изучение или проверку элементарных исторических знаний (фактов): игры-тесты, составление опорных конспектов, игры по типу «Что? Где? Когда?».
2. Игры на хронологию: исторические задачи в фарватере игрового

урока.

3. Игры, ориентированные на знания о главных сферах жизни общества, об исторической личности: игры-реконструкции, игровое моделирование, проблемная игра, игра-дискуссия, игра-имитация.

4. Игры на выявление знаний о внутреннем духовном мире исторической личности, определенных исторических событий: психодрама, ролевая игра, социодрама [36].

Н.П. Тожелкина в своей практике применяет достаточное количество игр, приведем для примера игру «Продолжи рассказ». В этой игре двое учеников должны по одному предложению рассказать материал изучаемой темы. Один начинает, другой продолжает. Выигрывает тот, чье предложение было последним, в то время другой уже не сможет больше ничего вспомнить. В этой игре может участвовать и весь класс, при этом она теряет соревновательный элемент, но усиливается игровой азарт. Аналогичный вариант игры проводился в Царскосельском лицее Пушкины, Дельвигом и другими участниками «литературного собрания». Данная игра интересна тем, что не требует дополнительной подготовки, не требует большого количества времени, но в то же время проверяет уровень знаний учащихся и активизирует их деятельность [44].

В работе М.В. Коротковой отражены способности, которые учащийся развивает посредством исторической игры на уроке истории. Игра требует от него мобилизации всех умений, побуждает осваивать и углублять новые знания, расширяет его кругозор и, самое главное, заставляет овладевать целым комплексом важных «взрослых» умений, в первую очередь, коммуникативных; развиваются способности к восприятию, сопереживанию. Марина Владимировна отмечает, что методистами было выделено два важных признака исторической игры: наличие прямой речи (диалогов) участников и воображаемой ситуации, будто бы имевшей место в прошлом или происходящей в наши дни (с обсуждением прошлого). Автор рассматривает различные классификации

исторических игр. Однако наибольший интерес представляет ретроспективная, или реконструктивная игра. Она моделирует ситуацию, ставящую учащихся в позицию очевидцев и участников событий в прошлом, каждый учащийся получает роль представителя определенной общественной группы или даже исторической личности. Ретроспективные игры можно условно разделить на ролевые и не ролевые. Ролевые игры ретроспективного характера основаны на разыгрывании ролей – участников исторических событий в условиях воображаемой ситуации прошлого. Они делятся на следующие подвиды: театрализованное представление, театрализованная игра и проблемно-дискуссионная игра. Рассмотрим более подробно именно театрализованную игру. В театрализованной игре тексты персонажей составляют сами дети. Здесь задействована большая доля импровизации участников игры (они же и

«очевидцы» событий прошлого). Тем не менее, в данной игре театрализованное действие все же приближено к той эпохе, которая изучается. Модернизация прошлого здесь не допускается. Поэтому необходима общая программа или сценарий игры, которого придерживаются все участники. Данный тип игры отличается от других и большим количеством вовлеченных в игру участников. Актером здесь может стать любой ученик [48, с. 5-8].

С.В. Кульневич, Т.П. Лакоценина, говоря о технологии моделирующего обучения, а именно учебной игре, отмечают, что она возникла в 70-80 годы как технология обучения первоначально в бизнес-школах и в системе профессионального образования, и немного позднее учебная игра быстро проникла во все сферы образования. Наиболее часто в учебном процессе используются такие виды игр, как: 1) игры-ситуации; 2) сюжетные; 3) игры-драматизации; 4) игры-имитации реальной деятельности;

5) состязательные игры; 6) коммуникативные игры (диалоги, дискуссии); 7) игры-процессы (моделирующие проявление способностей, личностных качеств в несюжетных играх) [32, с. 210-211]

Пройдемся по типам игр, предлагаемых Калугиной для реализации на уроках истории. Эти игры характеризуются возможностью применения на любом

этапе изучение темы, в силу небольшого количества времени необходимого для их проведения.

Игры-кроссворды часто применяются для закрепления изученной темы как на уроке, так и в качестве домашнего задания, а также в начале существует возможность применения их в начале занятия для оценки текущего словарного запаса по теме. Традиционно считается что 80 % учащихся предпочитают кроссворды вместо тестовых заданий. Использование кроссвордов на уроках истории позволяет снять напряжение у учащихся, характерного при иных формах контроля, создает игровое состояние, когда можно угадать забытое слово при помощи других. Сокращает трудоемкость проверки.

Составление кроссвордов, а также их решение способствует развитию логики и мышления, они учат четко выражать свои мысли. Кроссворд, являясь интеллектуальной игрой предназначен для развития эрудиции, тренировки памяти и внимание. Учитель с помощью кроссворда может проверить словарный запас по изученной теме у учащихся. Мини-чайнворды выполняют похожие функции.

Одной из популярных форм игровых технологий на уроках истории являются игры-головоломки. Использование классических головоломок, является увлекательным для детей способом проверки знаний, удобны головоломки для применения на любом этапе изучения темы. Подобные задания развивают логическое и критическое мышление, учат выстраивать причинно – следственные связи. Существуют разные виды головоломок, применяемых на уроках истории, перечислим некоторые из них:

- ребусы: определение по фрагменту картины, карты, предмета культуры периода к которому данный фрагмент относится,
- логические цепочки: “причина-следствие”.
- гексограммы. Пример: на столе расположены карточки с полномочиями центра и республиками СССР. Необходимости сопоставить полномочия
- викторина иллюстраций, викторина имен, устная викторина,

различные вертолины

- криптограммы
- картографическое домино

Другим популярным типом игровых технологий является “Чайндат” - цепочка дат, в которой последняя цифра в дате, является первой цифрой в дате следующей даты. Составление чайндата требует хорошего знания хронологии, и концентрации внимания. Стоит отметить, что некоторые учителя выступают против «чайндатов». Аргументируя это тем, что составление цепочек дат, не имеющих между собой логической связи, является занятием бесполезным. Другие учителя утверждают, что использование чайндатов способствует развитию логики и является прекрасной зарядкой для ума. Подобными играми являются “хронографическое лото”, хронологические игры

Интересным типом игры являются игры типа “Было не было”. Пример: Каждый участник игры получает карточку с вопросами и чистый листок с номерами вопросов, против которых он должен вписать ответы. Время для ответов ограничивается.

1. Был ли 1453 год

... годом окончания Столетней войны?

... годом начала войны Алой и Белой розы?

...годом падения Византии?

2. Был ли Томас Мюнцер

...последователем таборитов?

... вождем крестьянского восстания?

... автором "12 статей"?

Перейдем к характеристике игр, которая Калугина в своей работе не

осветила. Игра «Древо познания» требует большего количества затраченного времени. Она формирует у учащихся навык задавать вопросы к изучаемому историческому материалу. При изучении новой темы, в ходе урока, учащимся предлагается задать пять вопросов к изучаемой теме и записать их на листочках. Самые интересные вопросы поощряются учителем положительной оценкой и прикрепляются к Древу познания (которое нарисовано на ватмане в виде обычного дерева или на учебной доске). Игра подразумевает и закрепление. На следующем уроке, при проверке и закреплении знаний с предыдущего урока, учащиеся берут вопрос-листочек с дерева и отвечают на него. Разберём эту игру по структурным элементам. По продолжительности такая игра занимает два урока. Но занимает не всё время урока, а лишь некоторую его часть, что не мешает усвоению и прохождению новых тем. Подготовка учителя начинается еще до урока - рисование дерева, эту задачу можно и делегировать учащимся. На первом уроке проходит несколько этапов игры: задание на игру, объяснение правил, раздача реквизита. На этих этапах игр происходит изучение нового материала. На следующем уроке происходит закрепление материала.

При изучении нового материала большую роль имеет наличие наглядности. Наглядность бывает предметная, изобразительная, условно-графическая. Игровые технологии часто подразумевают под собой использование наглядности чаще это предметная и изобразительная наглядность.

При использовании наглядных элементов важно, чтобы ученики не просто взглянули на картину, а увидели ее структурные элементы, особые черты, детали. Часто при работе с картинами или историческими портретами, а также картами, задание может строиться через беседу, но возможно и использование сюжетно-образного повествования.

Работа с элементами наглядности может проходить в игровой форме. Примеры игр: «Экскурсия», «Живая картина», «Китайские иероглифы».

«Экскурсия» подразумевает под собой внимательное рассмотрение и разбор репродукции картины, исторического памятника или архитектурного строения. При проведении «Экскурсии», класс, как правило, делится на четыре

группы. Каждая из них готовит рассказ по элементу наглядности для определенной группы экскурсантов разных возрастов. Первая группа готовит рассказ по элементу наглядности для детей старшей группы детского сада, вторая группа строит рассказ для учеников пятого класса. Третья группа рассказывает для студентов вуза, а четвертая группа для иностранных студентов.

По завершению подготовки к ответу участники группы выбирают “Экскурсовода”, который рассказывает остальным ребятам подготовленный материал. Примером при изучении архитектуры XVIII века может стать Смольный собор. Учитель отсылает ребят для подготовки к тексту учебника, где дана скудная информация об этом архитектурном сооружении, для составления рассказа ребятам необходимо пользоваться элементом наглядности - фотографией Смольного собора.

Обязательным элементом при изучении темы является практическая работа, на уроках истории она включает в себя как правило работу с картами, конструирование макетов, работа с историческими документами. Обычно такая работа занимает довольно много времени, от трети урока, до целого урока, а потому часто выступает в качестве домашнего задания. Практическую работу можно разнообразить при внедрении различных видео и компьютерных программ.

Одним из примеров такой игры является “Творческая лаборатория”, которая также подразумевает групповую работу. В игре ребятам предстоит выступить в роли творцов выбранного им направления - фото, видео, кино, комикс, театрализованная постановка - всё это может стать продуктом группы, отражающим суть темы.

Примером может стать практическая работа, обобщающая культурную жизнь СССР разных периодов. Задания могут выглядеть следующим образом:

- Фильм (спектакль) - “СССР начало”.
- Журналистское расследование - “СССР в период НЭП - партия и реальная жизнь”
- Модный показ “оттепель”

- Представление комикса - “СССР на волне Холодной воЛны”

Подобная работа предоставляет учащимся большую свободу действий, но подразумевает и большое количество потраченного на подготовку времени. Однако подобная игра, будет являться отличным инструментом внутригруппового сплочения, раскрытия творческого потенциала и полноценного закрепления темы. Важно, что при такой деятельности ребята самостоятельно выстраивают необходимый путь для реализации задания: подбирают литературу, работают с документами. А на показе работ - приоткрывают завесу для учителя в их маленький мир, порой слишком плотно закрытый для учителя.

На этапе закрепления и контроля изученного материала возможно использование игровых технологий, требующих больших времензатрат. Так как некоторыми видами игровой деятельности можно заменить традиционные инструменты контроля.

Играми на закрепление могут быть и более простые игры - головоломки, приведенные выше, а также различные словесно-логические игры. Однако, более актуально использование более сложносоставных игр типа ролевых и комплексных игр.

В Словесно – логических играх создается условно игровая ситуация, в которой устанавливается логическая связь между терминами, названиями, датами, отрывками текста и прочими подобными элементами, представляющими ценность для учебного процесса при обучении истории. Несмотря на большое распространение подобных игр, мотивация к ним школьников довольно высока даже по сравнению с другими игровыми технологиями, в такую игру вовлекаются даже учащиеся как правило незаинтересованные в любых формах учебного процесса. Элемент соревновательности способствует активному протеканию подобных форм игры. Смекалка, сообразительность, быстрота реакции — вот развиваемые при таком типе игры навыки. Примерами словесно-логических игр могут быть игры: «Аукцион», «Исторический снежный ком», «Вассал-сеньор», «Реставрация», «Исторические пятнашки», «Историческая азбука», «Отгадай героя», «Отгадай термин», «Продолжи рассказ», «Ассоциации» и т. д.

Рассмотрим короткую, но занимательную игру “Вассал- сеньор”. Игра как правило используется при изучении курса “Средние века” уже после пройденной темы. Для ребят наглядно представлена феодальная лестница, но в разобранном виде. Ребята устанавливают соответствие, кто кому приходится вассалом, а кому феодалом. Такая игра позволяет сбросить у ребят напряжение, немного расслабиться, участие в простой деятельности помогает избежать комплекса избегания “неуспеха”. В связи с этим рекомендуется вовлечение в игру ребят, которые как правило теряются за активностью лидеров класса.

Рассмотрим подробнее игры головоломки применяемые на уроках истории. Игры головоломки как правило имеют большой отклик у школьников. В начале главы были приведены самые популярные и простые примеры игр-головоломок. Теперь освятим игры, которые встречаются не так часто, но их применение на уроках истории был бы полезно для всех участников образовательного процесса. Примерами таких игр являются: «Слово по вертикали», «Карты прошлого и настоящего», «Восстанови изображение», «Восстанови карту», «Проложи дорогу к храму», «Пирамиды» и прочие игры.

Игра “Карты прошлого и настоящего” способствует формированию у учащихся связи между событиями прошлого и настоящим временем. Суть игры состоит в том, что уроке ребята с помощью карты прокладывают путь какого-либо исторического персонажа: как персонажа одинокого, так и в “компании” целой армии. Например, путь Наполеона с его армиями. Задача ребят проложить путь, например того же Наполеона на карте, которая принадлежит к эпохе героя, так и на современной карте, отмечая разницу в названии населенных пунктах, появлении новых. Возможно также построение рассуждения на тему: “а где бы герою было бы удобнее пройти сегодня?”

Ролевые игры позволяют учащимся воспроизводить и закреплять уже имеющиеся социальные навыки, подключать свои жизненные установки и художественные идеи. Ролевая игра, пожалуй, является одним из самых творческих типов игр.

В ролевой игре ребенок примеряет на себя новую роль, воображает себя

кем-то иным, часто взрослым, что способствует развитию эмпатии. Ролевая игра позволяет создать высокую мотивацию для участников, в силу больших возможностей самореализации. Ролевая игра имеет свои особенности реализации, так, она требует глубокой подготовки учащихся, четкого разъяснения правил, широкой проработке сюжета, требует много времени для проведения. Часто дольше одного урока. Чем больше времени уделено подготовке игры, тем лучше она проработана, тем она интересней и эффективней ролевая игра будет в дидактическом плане. В обратной ситуации, при отведении небольшого времени на подготовку, когда ученики не знают свои роли, а сюжет не интересен ролевая игра не может быть эффективна ни для повышения интереса к истории, ни для формирования личностных качеств. Результаты закрепления материал посредством такой игры будут едва ли лучше повторного прочтения параграфа по теме.

Для облегчения подготовки к ролевой игре необходимо знать имеющиеся приемы, которые могут быть применены в ходе нее:

- Персонификация. При персонификации ученик берет на себя роль реально существующего исторического персонажа, как помощник учителя, участник какого-либо парламента или дискуссии и прочее.

Примеры. Урок - "Почему Владимир Русб крестил" Ученик - Владимир рассказывает о своих причинах крещения Руси, другие ребята выступают в роли народа или сподвижников Владимира, осуждая его действия или же поощряя.

Урок - повторение по теме "Древняя Греция". На данном уроке предметом дискуссии могут являться законы, принятые Народным собранием. Эти законы будут оценивать ученики - жюри-архонты.

- Интервью. При таком типе ролевой игры ученики берут на себя роль журналистов, задавая вопросы представителю другой исторической эпохи. Ответчиком может быть как учитель или ученик с класса, так и ребята со старших классов, что способствует сплочению не только классного коллектива, но и школьного.

Например, ребята могут задавать вопросы горожанам разных эпох и стран,

уточняя как они жили, чем питались, кем работали, как отдыхали, узнать состав их семей и взгляды на религию. Проведение такого урока будет более эффективно при проведении подобной ролевой игры, но где интервьюируемым, будет, например сельский житель. Для наглядности и закрепления такой игры необходимо наличие какого-либо конечного продукта интервью. Это может быть как инсценировка статьи в журнале, так и простая табличка или же конечный продукт интервью может иметь более творческое воплощение в песне, стихах, частушке или даже схематичной картинке-комикса.

- игра - путешествие. Такая игра способствует развитию картографических навыков, внимательности и прочих личностных и предметных компетенций.

Например, на уроке, в котором будет затрагиваться тема Крестовых походов, участники игры должны с помощью карты показать свой путь в Святую землю, рассказать о трудностях, с которыми они столкнулись на пути, что побудило их начать путь. Рассказать о своих дорожных приключениях и опасностях, которые встретились им на пути.

Стоит сказать, что ролевая игра, должна нести в себе впечатления, которые бы закрепились в памяти у учащегося и были бы неотрывно связаны со знанием изучаемой темы. Положительным и практически необходимым является какая-либо документация подобных игр, желательно с помощью фото и видео техники. При проведении масштабных ролевых игр возможно приглашение родителей или ребят с других классов, но тогда проведения такой игры выходит далеко за рамки стандартного урока. Однако, сложность подготовки ролевых игр всё больше смещает их в сферу применения дополнительного образования.

Комплексные игры подразумевают совмещение нескольких типов дидактической игры: как игр ролевых, так и игр с правилами. Как правило, основным типом в комплексных играх является ролевая игра, а игра с правилами, может являться дополнительным элементом или продуктом ролевой игры.

В старшей школе (9–11 классах), учитель обращает внимание на углубление и закрепление изученного материала. Особое внимание уделяется

дискуссионным вопросам истории. В этих классах особую эффективность показывают такие игры как «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?», «Своя игра» и т. д. Возможно и обращение к настольным играм. Великая Отечественная война, как сюжет настольных игр, довольно популярна, на российском рынке настольных игр, самая большая и популярная серия настольных игр по Великой Отечественной войне принадлежит издательству «ZVEZDA». Это игры – «Великая Отечественная война — лето 1941», «Великая Отечественная война — лето 1941. Битва за Дунай», «Великая Отечественная война - Битва за Москву», «Великая Отечественная война - Сталинградская битва», «Великая Отечественная война - Танковый Бой».

В старших классах успехом будут пользоваться и ролевые игры. Примером может стать урок-дискуссия по принятию Конституции США.

## **2.2. Дидактические игры с использованием сети интернет и образовательных платформ**

Быстрое развитие современных технологий, увеличение количества информации, которую современный человек вынужден пропускать через себя каждый день имеет негативные последствия, так Черноярова Д.Е. в статье “Влияние большого потока информации на современного человека” выделяет как положительные, так и негативные стороны большого информационного потока. К негативному воздействию информации Черноярова причисляет: снижение культурного уровня, изоляцию индивида, ухудшение памяти индивида, технологическую зависимость, уязвимость, манипуляцию людьми, расширение государственной бюрократии, массовую безработицу, стрессы, исчезновение многих профессий. Выделяет Черноярова и положительные моменты влияния информации на современного человека – свободное развитие индивида, информационное общество, национальная независимость, повышение компетентности, улучшение качества жизни, участие в общественной жизни.

Современный учитель на наш взгляд должен понимать ситуацию перенасыщения общества информацией и понимать причины, по которым учебная информация часто не усваивается, именно для улучшения запоминания и мотивации часто и применяются игровые технологии.

Но данную ситуацию можно обратить во благо образовательному процессу. Большое количество информации означает и большое количество готовых материалов для уроков, в том числе и в игровой форме. Что сокращает время на подготовку к игровой деятельности, а именно большая времязатрата, судя по опросу учителей (приведен в следующей главе) останавливает их от проведения занятий с использованием игровых технологий.

Вовлечение учащихся в гаджеты можно также обратить на пользу уроку. При скудном финансировании школ, особенно сельских, когда далеко не в каждом кабинете имеется проектор и компьютер, наличие гаджетов у детей на наш взгляд можно и нужно использовать. Так на платформе Google возможно создание групповых документов, в которых ребята смогут проводить работу

одновременно, возможно создание интерактивных тестов, которые будут не только сразу объяснять ребенку неправильный ответ, но и упрощают проверку работ учителем. Тесты также возможно создавать на платформе OnlineTestPad.

Годом, который действительно стал толчком для внедрения современных технологий в образовательный процесс, стал год пандемии. Современные технологии в образовательном процессе показали свою эффективность.

Использование современных технологий для внедрения в процесс обучения игры весьма эффективно. Существует множество платформ, как для создания простейших игр, например Learnis - платформа для создания образовательных квестов, игр-викторин, терминологических викторин и интерактивных видео. Так и платформы с готовыми дидактическими играми, например arzamas.

Сегодня в западной науке накоплен достаточно серьезный опыт изучения темы «компьютерные игры в обучении истории». Приведем основные точки зрения на этот феномен.

- П. Корбейл говорит о том, что компьютерные игры меняют суть истории, так как они способствуют ранее недостижимый уровень погружения человека в прошлое.

- Работы К. Сквайра [5] и С. Эгенфельдт-Нильсена [6] доказывают, что компьютерные исторические игры вне зависимости от точности изображаемых событий в них, способствовали повышению интереса учащихся к познанию истории

- В книге 2011 г. «Играя прошлым: использование видеоигр в преподавании истории» и многочисленных статьях И. Маккол изложил принципы отбора компьютерных игр с историческим контентом для внедрения в образовательную деятельность, формы и методы их применения, возможные варианты мониторинга и коррекции результатов обучения.

- существует и критическое направление, которое представляет С.Мэйер.

Расскажем о самых популярных игр, которые западные авторы рекомендуют к внедрению в обучение истории.

Age of Empires II имеет исторический словарь терминов по европейскому средневековью, повествует о историях реальных исторических конфликтов или битв, в которых игрок принимает участие.

Total War освещает периоды от Римских компаний, до Японии периода раздробленности. Игра является ролевой, позволяя почувствовать себя правителем разных времен и народов.

Assassin's Creed - на наш взгляд - лучшая историческая игра, с некоторыми оговорками, она довольно точно рассказывает историю разных событий и погружает игрока в культуру эпохи. В серии вышло немало частей, которые затронули и эпоху крестовых походов, и Ренессанс, и Французскую революцию, и даже карибское пиратство

Несмотря на развитие данного направления исследований в западной научной литературе, на наш взгляд, полноценное включение компьютерных игр в учебный процесс маловероятно и малоэффективно. Так как:

- информация недостаточно достоверна
- большой объем игр

Однако, включение видеофрагментов из игр или приведение их в качестве примера культурного продукта, отражающего культуру той или иной эпохи вполне возможно. Поскольку компьютерные игры исторического жанра, являются тоже своего рода игровой технологией, их краткое освещение в работе было необходимо.

На наш взгляд, настоящим прорывом игровых технологиях подразумевающих их использование через сеть Интернет, является курс “Арзамас академии” посвященный русской истории XVIII века. Курс подготовлен специально для школьников и учителей с опорой на стандарты ФГОС и историко-культурный стандарт. Игры созданные “Арзамас академией” помогают понять логику исторических событий, соотношение политических сил, особенности общественной жизни. А также предполагают формирование навыков по работе с источниками и произведениями искусства, развитие умений по нахождению аргументов для подтверждения или опровержения тех или иных тезисов, навыка

создания причинно-следственных связей. Своей целью проект видит - дать возможность ученикам качественно проработать информацию, окунуться в дух эпохи, сформировать систему взглядов на эпоху. Каждый материал курса снабжен методическими комментариями.

Проект включает в себя 6 готовых игр:

- 1) “Как правильно заключить династический брак”
- 2) «Верю – не верю»;
- 3) «Как спорить об истории»;
- 4) «Как понять реформы Петра I»;
- 5) «Жизнь дворянина»;
- 6) «Как победить в дипломатической игре”

Охарактеризуем применение первой игры “Как правильно заключить династический брак” на уроках истории. Данную игру можно использовать при изучении тем затрагивающих внешнюю политику Петра I, на итоговом уроке по правлению Петра Великого. Игру можно использовать как переходный урок к теме “Эпоха Дворцовых переворотов”.

Задачей игры является выбор племянникам, двум дочерям и сыну Петра Великого достойных супругов. С помощью данной игры учащиеся понимают цели заключения династических браков в данную эпоху, формируют представление о династическом древе Романовых во время Петровской эпохи, формирует знания о судьбе династии Романовых после смерти Петра Великого, а также создает основу для понимания родства правителей во время эпохи дворцовых переворотов относительно рода Романовых. А также узнают задачи внешней политики России XVIII века и состояние ее дипломатических отношениях с другими странами.

В каждом из пяти раундов игрок получает: анкету жениха или невесты из семьи Романовых; анкеты трех претендентов; описание международной ситуации в тот год, когда происходило сватовство.

Правильным выбором в игре считается тот выбор, который был сделан в действительности.

При использовании на уроке, игра может быть дополнена новыми требованиями, так для того, чтобы удостовериться в том, что ученики действительно читали и анализировали предоставленные анкеты претендентов на женитьбу, можно попросить их записать краткую информацию с анкеты в тетрадь. Или информацию, которую ученики посчитали играющей в пользу кандидата или против него. Почему они выбрали определенного кандидата, чем брак с ним был выгоден (это может быть большая удаленность страны, религия, риск оказаться втянутым в войну). Такая работа будет формировать у учащихся навыки по анализу источников.

При работе с игрой можно работать с контурной картой, выделяя государства, с которыми у России в XVIII веке появляются дипломатические отношения. Возможна и более глубокая работа с картой - выделение сфер влияния России и влияния стран-соперниц. Отдельным цветом можно выделить страны, которые попали под влияние России после заключения того или иного династического брака. Определение религиозных и политических центров. Что будет способствовать развитию навыка работы с картой, внимательности и аккуратности. Ученики смогут более подробно, за счет наличия наглядности, обсудить влияние династических браков на страну.

При распечатке игры возможно ее проведение в командной форме. Групповая работа будет способствовать сплочению коллектива.

В целом при применении игровых технологий подобных тем, что применяются в курсе “Арзамас” несет большое количество положительных моментов. Игра совмещает в себе работу с источником, анализ информации, и тест. Такая игра является одновременно средством контроля, закрепления и восполнения пробелов в знаниях по теме, за счет наличия пояснения к каждому ответу.

Существуют разные типы игровых технологий, часто их применение зависит от этапа изучения темы, наличия свободного времени на подготовку, доступных материалов. Большое количество учебных игр описанных выше позволяет подобрать игру под тип урока и сделать ее реализацию комфортной для всех участников образовательного процесса. Конкретная характеристика игр позволяет понять, какие компетенции будут формироваться при использовании данной игры. Широк потенциал для упрощения применения игровых технологий применения различных платформ из сети интернет. Все это позволяет превратить урок не только в среду для усвоения знаний, но и сделать эту среду комфортной и естественной для реализации творческих навыков, социализации учащихся. Игра, являясь моделью реальной жизни, помогает раскрыть творческий потенциал учащихся, через из самовыражение в игре. Что немаловажно, игра способствует повышению образовательной мотивации и созданию доверительных отношений в системе класс-ученик-учитель.

## ГЛАВА 3

### 3.1. Проблемы применения игровых технологий на уроках истории.

В последнее время существует тенденция по внедрению в обучение истории игровых технологий. Разрабатываются методические рекомендации по внедрению игровых технологий в образовательный процесс.

Так И.В. Кучерук при разработке методических рекомендаций относительно применения ролевой игры на уроках истории, отводит важное место учителю в создании стимула для учащихся и повышения их мотивации. Кучерук говорит и о важности психологической подготовки обучающихся, для лучшего восприятия материала.

Кучерук выделяет ряд методических ошибок, допускаемых учителями в ролевых играх по истории. Самая распространенная – отождествление ролевой игры с инсценировкой на историческую тему. В связи с этим некоторые учителя пытаются составить текст ролей, добиться безукоризненного знания их учащимися, отрепетировать ход игры и т.д. Естественно, что при этом игра с ее непринужденной атмосферой и возможностью широкого диапазона действий перестанет быть игрой и превращается в театрализованное представление, не требующее от участников самостоятельных оценок и выводов. Говоря о выборе ведущего игры, И.В. Кучерук, на основании опыта утверждает, что первыми играми должен руководить учитель (показать образец), затем эту роль может исполнить один из учеников или нескольких учащихся [33, с. 91- 99].

Современные исследователи и методисты подчеркивали, что игра на уроке в полной мере решает огромное количество учебных задач. Однако возникает два вопроса: 1) как часто можно использовать игровые технологии и 2) есть ли зависимость применения игр от типа урока? Н.В. Камардина и В.В. Колесникова в статье «Игровая деятельность на уроках истории: традиции и новации»

отвечают на первый вопрос. Они делают упор на систематичность проведения на уроках игр: «Используя игровую деятельность как способ мотивации обучающихся, учитель должен осознавать, что игра в школьном курсе истории должна быть не единичным событием, а грамотно организованной системой деятельности, которая направлена на качественное и продуктивное восприятие учебного материала». Авторы также обращают внимание на то, что учитель, который собирается использовать игровые технологии в ходе урока истории, должен учитывать такие факторы, как возрастные особенности учащихся, специфику предмета и конкретной темы, особенности обучающихся конкретного класса. В старших классах учителю следует делать ставку на закрепление и углубление изученного материала, обращать внимание на дискуссионные вопросы истории. Сценарий игры может быть разработан непосредственно учителем, или же разработан детьми при поддержке учителя.

Для того чтобы не допустить типичных ошибок, а также извлечь полезные советы, охарактеризуем дидактические возможности игровых технологий на уроках истории.

В.В. Шоган определяет урок исторической реконструкции, как особый тип урока, который проводится вне школы. По мнению исследователя, главное здесь – имитация жизни. Есть стимул для глубокого изучения, ступень на пути к осознанию общего, частного и личного в процессе мирового исторического движения. Ребенок получает прекрасную возможность пережить все сам, а учитель – наполнить идею реальным содержанием. Вводными описательными словами учителя можно мотивировать учащегося перенестись в выбранную эпоху. Удивителен для ребенка сам факт нахождения чего-то далекого, книжного, абстрактного – рядом, тем более, непосредственного участия в этом его самого.

Владимир Васильевич выделяет несколько условий, обеспечивающих успех урока исторической реконструкции: 1) ребенок должен стремиться к встрече с легендой, он работает на нее беззаветно и безвозмездно; 2) он обязательно должен пройти через трудности обучения целую четверть,

полугодие, год, иначе легенда обесценится, потому что слишком легко ему достанется; 3) постоянная интрига, неизвестность и неопределенность действия в этом таинственном месте – вот что должно подогревать его интерес; 4) в конце концов учитель должен дать эту мечту в той мере, в какой учащийся этого желает. По мнению исследователя, следует учесть все пункты, и тогда ребенок получит удовлетворение в конце долгого пути. Однако было бы не менее удивительным и продуктивным для учащихся организовать такой урок в стенах школы, если нет возможностей вне ее пределов [46, с. 104-106].

Н.И. Бадмажапова, высказываясь о повышении продуктивности игровой формы, указывает, что учителю нужно быть не просто организатором игры, но и ее членом, так как простая отсылка ребят к игре (пусть даже очень хорошая) не вызовет у них особого воодушевления. Учителю необходимо положить начало творческому процессу учащихся, виртуозно ввести ребят в игру. По мере того, как историческая игра станет обыденным занятием ребят, учитель постепенно как бы отойдет на второстепенную позицию. Также при выборе и дальнейшем составлении игры важно помнить:

□ исторические игры должны иметь логическое осмысление, а не примитивное заучивание фактов;

□ при отборе исторической информации для игр нужно опираться на материал учебника;

□ важно не только заинтересовать учащихся в игре, но и добиться нарастания этого интереса по ходу развития событий на уроке;

игры не будут иметь успеха, если ребятам в них не над чем задуматься, отсутствует возможность поиска верного решения [31].

Т. Пушкарева на личном опыте отмечает, что перед учителем стоит задача методически продумать и спроектировать учебную игру. Например, на подготовительном этапе следует оптимально разделить класс на группы. Оптимальный размер группы 5-7 человек; в каждой группе выбирается лидер и, при необходимости, распределяются игровые роли. Каждому участнику следует

хорошо знать правила игры и соблюдать их. Эффективность игры резко повышается из-за участия в ней компетентных людей, знакомых с тем родом деятельности, который она имитирует. Большинство игр требуют однородного по уровню знаний, опыта и компетентности состав участников, чтобы в группе не получился эффект «отсиживающихся» учащихся [41].

Е.Н. Дьячкова отмечает, что нужно стремиться сделать игры, занимательнее для учащихся старшего звена. Однако она поясняет, что игра обычно вызывает интерес только в том случае, если школьники чувствуют себя более-менее подготовленными к ней. Если же у них нет достаточного запаса знаний или навыка в применении их, они становятся беспомощными, а неверие в свои силы приводит к тому, что они быстро бросают игру.

Также, учитель предлагает, когда на уроке остается немного времени, провести несложную игру, которая способствует закреплению материала и выявлению знаний учащихся, вносит занимательность на урок, оживляет его [24].

В.А. Люкина на своих уроках использует очень много всевозможных игр. Она подчеркивает, что особенно интересны учащимся игры, построенные по типу популярных на телевидении шоу. Игровые технологии очень хорошо подходят для проверки знаний учащихся, как в ходе изучения отдельной темы, целого раздела или обобщения по всему курсу изучаемого материала. Далее учитель приводит некоторые из них: «Своя игра», «Кто точнее?», «Интуиция», «Черный ящик», «Картинная галерея», «Как молоды мы были...», «Словарная разминка» или «Хронологическая разминка»,

«Словарное лото», «Хронологическая дуэль», «Словарный аукцион»,  
«Реставрация», «Исторические пятнашки» [25, с. 119-121].

В.В. Баранова детально характеризует каждый этап в организации урока-игры. Вместе с тем, самое важное, что подчеркивает учитель при подготовке к игре и ее проведении, это – руководство программным содержанием и четкое планирование результатов, которые нужно достичь; умение донести до каждого

участника то, что ему нужно делать; правила игры должны содержать краткую и точную формулировку; организатор (учитель) должен непрерывно контролировать темп игры и предупреждать о ее завершении; итоги игры должны включать в себя как предметный результат (что нового узнали, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим, и что помогло ему одержать победу); перед началом игры конкретно озвучить критерий, которым будут оцениваться результаты; со всей внимательностью необходимо указать плюсы команд, которые не смогли победить; указать минусы игры, если таковые имели место быть. И, бесспорно, всем должно быть понятно, что команды, одержавшие победу, действительно заслужили ее [33].

Е.Г. Пакшина советует развивать инициативу учащихся как в подготовке и организации, так и в создании новых игр. Учитель отмечает, что можно постепенно передавать позиции лидера в организации игровой деятельности учащимся, становясь косвенным организатором. Таким образом происходит постепенное развитие самостоятельности учащихся, а учитель постепенно отходит от роли организатора к роли консультанта, участника игры или даже просто зрителя.

Учитель, основываясь на свой опыт организации игр, выделяет следующие этапы постепенного развития творческой инициативы в игровой деятельности учащихся:

1. инициатива, организация и ведение игры – деятельность учителя, ученики являются участниками игры;
2. учитель выбирает, организует и ведет игру, но ему помогают активные ученики;
3. ученики придумывают или выбирают, а также помогают организовывать игру учителю;
4. ученики придумывают или выбирают, а также организовывают игру, а учитель им помогает;
5. ученики – инициаторы и организаторы игры, а учитель – либо зритель, либо консультант [37].

Е.Е. Парина отмечает, что в своей преподавательской деятельности применяет различные виды дидактических игр: игры-викторины, деловые игры, комплексные игровые системы. Для закрепления и проверки знаний она использует разного рода викторины: чаще – командные, реже – индивидуальные. При этом учитель старается так подбирать и формулировать вопросы для игры-викторины, чтобы они были ориентированы не только на знание, а также и на сообразительность, на применение детьми знаний по другим предметам (т.е. включение межпредметных связей). Екатерина Евгеньевна подчеркивает, что во всех классах с большим успехом проходят уроки-экскурсии: «Они дают широкие возможности для формирования у учащихся интереса к историческому прошлому при изучении нового материала». Также учителем был предложен ряд дидактических игр, применяемых ею на уроках истории: «Час редактора», «Занимательные задачи», «Блеф-клуб», «Архивариус», «Интервью» [38].

А.Н. Пименов широко применяет на своих уроках игровые технологии, в частности театрализацию, т.е. использование средств театра в педагогическом процессе. Театрализованная игра, элементы театрализации являются гармоничным сочетанием театрального искусства (условность атрибутов, особенности произношения речей) с педагогическим процессом по своим целям и принципам построения (коллективность, распределение ролей, необходимость педагогического руководства). Однако учитель подчеркивает, что словосочетание «театр на уроке» часто пугает учителей, так как ассоциируется с массой декораций, костюмов, репетиций. Поэтому лучше использовать термин «элементы театрализации». Урок ни в коем случае нельзя подменять развлекательной постановкой, а в полной мере использовать средства театра можно на факультативе, в историческом кружке, школьном театре [39].

Игровые технологии во внеурочной деятельности учащихся позволяют компенсировать естественные недостатки урока, успешно решить ряд весьма

актуальных задач школы, не нарушая ее важного принципа единства: обеспечение всестороннего развития личности с учетом желаний, потребностей, способностей; мотивированность учащихся; достижение значительно более высокого уровня подготовки, а главное, без какого-то ни было снижения уровня подготовки по всем остальным предметам.

Проблема организации масштабных дидактических игр на уроке (этнографические реконструкции) решается посредством внеурочной деятельности. Что означает реализацию планируемых результатов в рамках системно-деятельностного подхода с помощью игровых технологий как на уроках истории, так и во внеурочной деятельности.

В то же время, в диссертации Л.П. Борзовой можно найти ответ на второй вопрос. Автор подчеркивает, что в методической литературе уделяется внимание в основном использованию игр на уроках повторения и обобщения исторического материала, в то время как на уроке изучения нового материала исследований по дидактике игр практически нет. Это говорит о том, что игровые технологии в большинстве случаев традиционно используют на уроках повторения и обобщения исторического материала и крайне редко – на уроке изучения нового материала [35, с. 87-91].

При использовании игровых технологий на уроке истории можно столкнуться с рядом других проблем. В своем методическом пособии для учителя Л.П. Борзова отмечает, что организация игр – не всегда простое занятие. Это означает, что первые попытки организации игры обнаружат много проблем: нарушение дисциплины, несерьезное отношение к предмету, оценивание в игре, недостаточная готовность учителя к импровизации, частота проведения игр, время для игры и пр. [36, с. 15-21].

Для проработки и избегания проблем при проведении исторических игр Лариса Петровна рекомендует придерживаться шести этапов в структуре организации игры по истории: 1. Выбор игры; 2. Подготовка игры (предварительная подготовка учащихся к игре, подготовка непосредственно перед игрой); 3. Введение в игру (предложение игры детям, объяснение правил

игры, выбор участников игры); 4. Ход игры (начало игры, развитие игрового действия (кульминация), заключительный этап игры); 5. Подведение итогов (оценка и поощрение учащихся); 6. Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния).

Е.Е. Вяземский и О.Ю. Стрелова в пособии для учителя «Как сегодня преподавать историю в школе» подчеркивают, что настоящее воспитание историей заключается в предоставлении учащемуся реальной возможности самовоспитания, которое состоит в «примеривании на себя» исторических костюмов, масок, ситуаций». Тем самым авторы акцентируют внимание на выполнении учащимися творческих заданий на уроках истории, а именно, применении учителем элементов игровых технологий [39, с. 18-28].

Важной проблемой в реализации игровых технологий является то, что дети порой не умеют играть, они не воспринимают деятельность, происходящую на уроке как то, что будет интересно. В.И. Кириченко в статье «Использование игровых технологий на уроках истории» говорит о том, что применять игру на уроках истории не только можно, но и жизненно необходимо. Он объясняет, каким образом органично ввести игру в учебный процесс. На первоначальном этапе детей нужно приучить к духу соревнования, предварительно учащиеся должны быть ознакомлены с основными правилами игры – игра, это ещё и воспитание дисциплины через выполнение обязательных правил. Любой учебный вопрос можно представить, как маленький конкурс или состязание [46, с. 220-223].

А.В. Приходько в статье «Проблемы использования игровых технологий и игр на школьных уроках и внеурочных мероприятиях по истории и обществознанию» затрагивает как положительные, так и отрицательные моменты организации и проведения игр. Обратимся к проблеме. Автор подчеркивает, что игра для преподавателя – это большая нагрузка. Подготовка к игровому уроку требует гораздо большего времени, чем к традиционному, ведь эмоциональное состояние преподавателя должно соответствовать той деятельности, в которой он участвует. В играх преподаватель занимает

многоплановую роль, и его задача не ограничивается только традиционным объяснением материала и дачей вопросов по нему. Перед преподавателем после проведения игр зачастую встает трудная проблема объективного выставления оценок. Существует также проблема «отсиживающихся» учеников – в игре их иногда еще труднее заставить работать и показывать знания, чем на обычных уроках. Зачастую в играх ведущую роль берут на себя капитаны команд или другие лидеры, не давая возможности остальным высказаться. Кроме того, игры часто занимают целый урок, а иногда даже сдвоенный. В условиях школы это – непозволительная роскошь. Несмотря на целый перечень проблем при применении игровых технологий на уроках истории, преимуществ А.В. Приходько выделяет больше. Однако он подчеркивает, что не стоит превращать весь школьный учебный процесс в сплошные игры, для большего результата усвоения знаний их следует проводить лишь время от времени [40, с. 57-61].

Л.А. Шипинина в статье «Использование игровых технологий и театрализованной деятельности на уроках истории» выделяет плюсы и минусы игровых технологий на уроках истории. Минусы: требуют длительной подготовки, плохо укладываются в урок, шумные...кроме того, они требуют от участников глубокого знания материала, чтобы ребенок свободно ориентировался в теме, мог выстраивать свое поведение. Плюсы: эмоционально окрашены (участники воспроизводят социальные или материальные объекты, на основе своих представлений; они действуют от лица героев, живших в ту или иную эпоху; ребята, создавая определенный образ, действуют по ситуации, передают атмосферу времени). Хорошо известна такая форма как «Урок-суд». Но, несмотря на известность, эту игру лучше всего проводить с подготовленными учащимися, имеющими опыт участия в ролевых играх. Такому уроку предшествует солидная подготовка: распределяются роли, готовится материал, придумывается легенда, прописывается линия поведения на процессе в соответствии с ролью, продумываются возможные варианты ответов на вопросы, возникающие во время судебного заседания. Возможны даже видео –

свидетельства, записи разговоров и т.д. [45, с. 63-66].

Г.К. Селевко затронул тему использования игровых технологий именно в старших классах. Автор поясняет: «В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр». Можно согласиться с точкой зрения Германа Константиновича, ведь применение элементов игры на уроке в старшем классе будет только стимулировать учащихся к деятельности, учебной и творческой. Также следует отрицать ошибочное мнение, что учащиеся 10-11 классов слишком взрослые для игр на уроках, и, что в данном возрасте нужно проводить сугубо серьезные уроки, которые зачастую бывают скучными. Главное – правильно определиться с особенностями игры в старшем школьном возрасте: 1) нацеленность на самоутверждение перед обществом;

2) юмористическая окраска; 3) стремление к розыгрышу; 4) ориентация на речевую деятельность [68, с. 67].

Итак, в ходе рассмотрения работ по применению игровых технологий на уроках истории дореволюционных, советских и современных исследователей и методистов были проанализированы такие проблемы, как:

1) учитывание возрастных особенностей учащихся, специфики предмета и конкретной темы; 2) затрата большего количества времени для подготовки учителя к игровому уроку; 3) глубокое знание материала участниками; 4) соответствующая психологическая подготовка учащихся, включающая опыт исполнения ролей исторических личностей, создание установки на игру и личностное отношение к ее содержанию; 5) умение учителя направлять учащихся в рамках игр; 6) отождествление ролевой игры с инсценировкой на историческую тему, не требующее от участников самостоятельных оценок и выводов; 7) объективность при выставлении оценок; 8) «отсиживающихся» учеников в игре еще труднее заставить работать и показывать знания; 9) зачастую в играх ведущую роль берут на себя капитаны команд или другие лидеры, не давая возможности остальным высказаться; 10) недостаточность

времени для проведения игры на уроке.

### **3.2. Возможные пути решения внедрения игровых технологий в общеобразовательном процессе на уроках истории**

Использование игровых технологий дает хорошие результаты. Ученики начинают интересоваться предметом. Потому что, игра мотивирует, стимулирует и активизирует познавательные процессы учеников - внимание восприятие, мышление, запоминание, воображение. Игры позволяют развивать специальные способности учащихся к занятиям истории. Каждый учитель старается, чтобы ученик полюбил предмет, усвоил материал, применил знания на практике, был всесторонне развитым и грамотным человеком.

Главная задача педагога правильно соотносить материал, который он намерен преподнести при помощи игровых технологий и уровень обученности, развития учащихся, так как игра должна быть, прежде всего, понятна ученику и легко воспринимаема.

Стоит сказать, что мы считаем проведение игр, в том виде, в котором они характерны для большинства школ неэффективным и скучным для детей. Мы собрали и проанализировали мнение учащихся школы № 155 Красноярска, а также школы № 1 п. Балахта, о том как реализована игровая деятельность в их школе (не только на уроках истории). Ребятам не нравилось, что сценарий игр каждый год повторяется, они являются частью мероприятия, приуроченного к важной дате. Повторение сюжета с ведущими незаинтересованными в результате, отдаленными от процесса, читающими по бумажке. Вне зависимости от результата игры, квеста, ведущий продолжает свой рассказ. Отсутствие рефлексии и выстраивания комфортных отношений с учащимися. На уроках у ребят была низкая замотивированность к выполнению заданий, так как учителя часто раздавали карточки с заданиями, где были включены игровые элементы. К подобным видам деятельности учащиеся, как правило, принуждались. Терялся сам смысл игры.

Нами были апробированы некоторые виды игровой деятельности на уроке истории. Стоит заранее отметить, что не все типы игры были восприняты учениками положительно.

Самые простые для реализации на уроках истории, являются различные логические игры: викторины, кроссворды, ребусы. Они практически не требуют времени учителя на подготовку могут быть использованы на любом этапе изучения знаний. Отличным подспорьем для проведения такой игры являются сборники готовых игр для уроков истории. В частности сборник Калугиной. При использовании сборник снижает возможность применения индивидуального подхода, для учета общих особенностей тех или иных классов.

В результате нашей работы по включению в учебно – воспитательный процесс логических игр, ролевых игр, на разных этапах урока по истории, в основной школе, было выявлено, что необходимо создавать условия, соблюдение которых способствуют формированию, развитию и укреплению познавательного интереса учащихся. Среди таких условий во главу угла ставятся следующие:

- максимальная опора на активную мыслительную деятельность учащихся.
- вести учебный процесс на оптимальном уровне развития учащихся.

Ловкость, догадка, смекалка, умелость раскрывается на уроке при решении занимательных заданий со всей полнотой, если ребенок получает эмоциональное удовлетворение от своей деятельности.

- создание благоприятной эмоциональной атмосферы познавательной деятельности учащихся – важнейшее условие формирования познавательного интереса и развития личности ученика в учебном процессе.

Необходимо поставить перед учеником проблемную задачу, решение которой должно их увлекать, для этого необходим упор для создания мотивации. Так, в качестве эксперимента в нашей работе было проведение игры “Красноярск - сердце Сибири”, мы провели урок с использованием этой игры в двух параллельных классах – 7 «а» и 7 «б». В 7 «а» классе мы намеренно не уделили внимания созданию мотивационного настроения у учащихся, темы, встречающиеся по ходу игры заранее изучены в классе не были, из подготовки было лишь чтение учебника по теме. Из игры были исключены задачи на сопоставление и применение логики. Пример такого задания: дается фото какого-либо здания города Красноярска и несколько зданий похожих. Ребята пытаются угадать,

какие здания были построены в одно время со зданием на фото. В 7 «а» игра была проведена в виде викторины, с делением класса на 3 команды.

В 7 «б» было уделено внимание мотивации, так ребята еще до урока-игры самостоятельно делали фото зданий, готовили сообщения о улицах города. В ходе игры-викторины, кроме вопросов на знание фактов, были включены вопросы ответ на которые может быть найден с помощью логики.

Результат проведения двух игр в параллельных классах, как и ожидалось был различен. В 7 «а» классе ребята проявляли меньше желания участвовать в викторине, был малый процент активности в группах. Были ребята, которые «отсиживались». При прохождении последующего теста по изучаемой теме уровень знаний по теме был невысокий.

В 7 «а» классе результаты проведения теста, активность во время викторины были куда больше. Ребята, по сути, сами участвовали в составлении заданий, а включение логических заданий позволило дополнительно вовлечь учеников, чьи знания по теме оставались слабыми.

Тип игры по теме изучения истории предлагаемой Калугиной был нами доработан. Еще одним приемом, которым мы воспользовались как для закрепления темы, так и для определения успешности проведения игры были разложенные в классе брошюры, составленные нами с интересными фактами по истории Красноярского края. В 7 «а» классе ребята ими совершенно не заинтересовались, ознакомился с брошюрой лишь один ученик из 30. В то время как в 7 «б» классе весь класс самостоятельно ознакомился с брошюрами. На наш взгляд такой интерес после урока также свидетельствует о успешности проведения урока-игра и повышении познавательного интереса у учащихся.

При проведении игры по написанию письма «С места события», среди учащихся был проведен опрос, по тому, как они относятся к такой форме работы. Мнения учащихся относительно интересности такой игры разошлись, большинство ребят считают такую форму игры скучной, 12 из 14 опрошенных считают игру скучной, отнимающей много времени. 2 из 14 ребят наоборот считают, такую форму работы интересной и позволяющей проявить себя. На наш

взгляд из-за большой нагрузки похожего толка по написанию сочинений и писем на уроках литературы и русского такая форма игры уже не является актуальной. Такая форма игры неудобна и для учителя истории в плане оценки результатов. Так ребенком может быть приложено много усилий для написания действительно интересного письма, но лишь с литературной точки зрения, без опоры на достоверные факты. Другим же учеником может быть написано совершенно другое письмо, представляющего собой набор фактов, по которому видно, что ребенок не прилагал усилий для работы. Вопрос в том, как стоит оценивать две таких работы. Возможным решением этой проблемы стало бы включение подобной игры в комплекс другой игры или же продолжения этой же игры в виде зачитывания учениками своих работ, но уже без оценивания.

После беседы с группой старших школьников, о проведении ролевой игры на уроке истории нами было принято решение отойти от некоторых канонов ее проведения. Мотивационный элемент заключался в том, что мы дали ребятам полную свободу действий, определив лишь внешнюю форму, в которой они должны были отразить изучение темы. Для учеников старшей школы важным является именно создание атмосферы, которую по мнению некоторых из них как раз разрушало создание четко спланированного сценария или еще хуже (для них) вариант готового сценария. Результатом стало проведение в 11 классе ролевой игры по повторению материала (темы ребята выбрали сами). Первая группа предпочла работать без сценария, уделив большой внимание творческому наполнению ролевой игры. Ребята представляли ролевую игру по принятию Конституции США, ребятами заранее определены роли и в ходе самостоятельного изучения, они пытались перенять личность героев, сочетая особенности их географии, политической позиции и прочего. Стоит сказать, что участники этой группы были очень замотивированы своей идеей проведения подобной игры без сценария, они интересовались имеющимися по теме источниками, биографиями деятелей. Как результат ребята смогли четко передать значимость принятия Конституции США, отразили в игре основные идеи, с допущением некоторых творческих неточностей, нами было предложено

включение элемента мини-игры в их выступления, для мотивации второй группы слушать. В их выступление был вложен некий ключ-сообщение, состоявший из первых букв нехарактерных для эпохи слов. Результаты тестирования по теме, после проведения игры (тест состоял из 30 вопросов с вариантами ответа) – всего учащихся – 28, из них выполнили все задания – 14 учеников, правильно выполнили более 80 % работы – 7 учеников, более 60 % - 5 учеников.

Стоит сказать, что такая форма игры на уроке несла некоторые негативные моменты, несмотря на снятие с учителя работы по составлению сценария, такой тип игры всё еще оказался труден для подготовки, как для учеников, так и для учителя и поддержания высокого уровня мотивации. Несмотря на успех игры, она была проведена несколько сумбурно, за счет отсутствия опыта у участников, некоторые ребята-участники сбивались с мысли, не знали о чем говорить. На будущее необходимым минимумом для подобных игр должно стать создание минимальных тезисных структур-пунктов, по которым будет проводиться игра. Их могут создавать как сами ученики, так и предоставлять учитель.

На основе всего вышесказанного можно выделить основные проблемы применения игровых технологий на уроках истории и наметить пути их решения.

- Большая трудоемкость процесса подготовки к игре для учителя. Подготовка к игровому уроку требует гораздо большего времени, чем к традиционному, ведь эмоциональное состояние преподавателя должно соответствовать той деятельности, в которой он участвует. Решения:

1) Создание методического комплекса с готовыми играми, с возможностью подстроить игру под особенности класса, в котором она будет применяться;

2) Использование готовых сборников игр по истории, таких как: Алексеева Н.М «Игры на уроках», Борзова Л.П. «Дидактические игры», Горайнов С.Г. «Задачник по истории России», Драхлер А.Б. «Сборник кроссвордов по истории древнего мира», Кулагина Г.А. «Сто игр по истории», Найдич М.И. «Исторические игры». Сюда же относится использование готовых игр доступных в сети интернет, особенно это касается интерактивных игр. С таких сайтов как: Арзамас – курс «Учебник по истории в играх».

3) Делегирование полномочий по внедрению и разработке игр самими учащимися, что будет особенно успешно в классах старшей и средней школы. Ведь, чтобы узнать, что действительно будет интересно детям, нужно спросить их самих. Такой подход будет требовать системности и лишь постепенного отхода

учителя от составления и проведения игровых практик. Такой способ подходит не всегда и не может использоваться слишком часто (как и игровые технологии в целом).

4) Создание школьной игровой базы настольных игр по истории. Включение в урок элементов настольных игр, относящихся к теме

5) Возможно участие в всероссийских онлайн играх таких как «1418 всероссийская историческая интеллектуальная игра»

6) Совместное проведение игр, подразумевающих большую продолжительность и трудоемкость реализации сразу у нескольких классов с привлечением других педагогов. Однако такие игры будут выходить за рамки урока и реализоваться при проведении внеурочной деятельности.

7) Проведение масштабных исторических игр может стать своего рода «Пряником» - поощрением, который учащиеся бы получали при выполнении ряда оговоренных заранее условий. Это может быть поддержание дисциплины, активная работа на уроках, хорошие результаты при прохождении промежуточного контроля.

- Материальные проблемы реализации игр. К сожалению, несмотря на активное развитие технологий, сфера образования, особенно на периферии страдает от их нехватки. Как правило, это связано с недостаточным финансированием. Далек не все учителя могут позволить себе распечатку материалов на несколько классов. У них нет возможности использовать на уроке многие интерактивные игры, по причине отсутствия в классе компьютера или проектора. Нет возможности включать аудио и видео элементы, наглядность тоже страдает.

При такой проблеме применение игровых технологий становится ограниченным. Однако, всё еще остаются игры, возможные к реализации в таких условиях. Это всевозможные ребусы, головоломки, проведение викторин. Словесные игры – ассоциации, «Продолжи рассказ». Большой игровой потенциал имеет и использование историко-географических карт. В таких условиях практически не страдает реализации ролевых игр, театрализации.

Кроме того, существует ряд условий, соблюдение которых поможет избежать основных проблем при внедрении игровых технологий. Проблемой может стать низкая мотивация, отсутствие интереса, низкий уровень дисциплины, учащиеся, которые «отсиживаются» во время проведения. Особенно, соблюдение этих условий важно при проведении и подготовке к проведению сложносоставных, продолжительных игр, но даже при проведении викторин, соблюдение этих условий желательно.

Перечислим условия, при соблюдении которых успех внедрения игровых технологий повышается:

- оптимально деление класса на группы по 5-7 человек, для достижения соревновательного элемента;

- наличие прямой речи (диалогов) участников и воображаемой ситуации, будто бы имевшей место в прошлом или происходящей в наши дни (с обсуждением прошлого);

- игра в школьном курсе истории должна быть не единичным событием, а грамотно организованной системой деятельности, которая направлена на качественное и продуктивное восприятие учебного материала;

- важно учитывать возрастные особенности учащихся, специфику конкретной темы, особенности обучающихся конкретного класса;

- учителю нужно быть не просто организатором игры, но и ее членом, так как простая отсылка ребят к игре (пусть даже очень хорошая) не вызовет у них особого воодушевления. Учителю необходимо положить начало творческому процессу учащихся, виртуозно ввести ребят в игру. При накоплении творческого и игрового опыта у учащихся, возможен постепенный отход учителя на второй план. В таких условиях становится возможной передача процесса по созданию игр на самих учащихся, в такой форме, что они будут воспринимать и создание игры частью интересного познавательного процесса и самой игры.

- исторические игры должны иметь логическое осмысление, а не примитивное заучивание фактов;

- при отборе исторической информации для игр нужно опираться на материал учебника;

- важно не только заинтересовать учащихся в игре, но и добиться нарастания этого интереса по ходу развития событий на уроке;

- игры не будут иметь успеха, если ребятам в них не над чем задуматься, отсутствует возможность поиска верного решения

- Эффективность игры резко повышается из-за участия в ней компетентных людей, знакомых с тем родом деятельности, который она имитирует;

- Большинство игр требуют однородного по уровню знаний, опыта и компетентности состав участников, чтобы в группе не получился эффект «отсиживающихся» учащихся;

- включение межпредметных связей;

- четкое планирование результатов, которые нужно достичь;
- для учителя важно умение донести до каждого участника то, что ему нужно делать;
- правила игры должны содержать краткую и точную формулировку;
- организатор (учитель) должен непрерывно контролировать темп игры и предупреждать о ее завершении;
- итоги игры должны включать в себя как предметный результат (что нового узнали, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим, и что помогло ему одержать победу);
- перед началом игры конкретно озвучить критерий, которым будут оцениваться результаты;
- со всей внимательностью необходимо указать плюсы команд, которые не смогли победить; указать минусы игры, если таковые имели место быть. И, бесспорно, всем должно быть понятно, что команды, одержавшие победу, действительно заслужили ее

Стоит отдельно выделить условия, которые смогут предотвратить появление проблем при проведении игры реконструкции или ролевой игры:

- 1) ребенок должен стремиться к встрече с легендой, он работает на нее беззаветно и безвозмездно;
- 2) он обязательно должен пройти через трудности обучения целую четверть, полугодие, год, иначе легенда обесценится, потому что слишком легко ему достанется;
- 3) постоянная интрига, неизвестность и неопределенность действия в этом таинственном месте – вот что должно подогревать его интерес;
- 4) в конце концов учитель должен дать эту мечту в той мере, в какой учащийся этого желает;
- 5) ролевые игры не должны становиться инсценировкой исторической темы с четким сценарием и доскональным соответствием исторической действительности, это прерогатива театрализованных представлений;

При проведении игр на уроках истории в старших классах возможны проблемы по восприятию самой игры. Так как детям этого возраста свойственны: Критичность по отношению к взрослым, появление гипертрофированной потребности в самостоятельности, в освобождении от опеки взрослых, от их контроля. Повышенная конфликтность, эмоциональная возбудимость, частая

смена настроения, обидчивость, раздражительность. Игра в старших классах может стать инструментом для снятия межличностного напряжения, повышения мотивации. Г.К. Селевкоговорит «В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр». Однако именно в старших классах чаще встречается проблема «отсиживания», низкой заинтересованности, плохой дисциплины. Для успеха проведения игры в старших классах необходимо придерживаться соблюдения следующих пунктов:

- предварительная работа по подготовке к игре является обязательной для того, чтобы ребята были уверены в своих силах. Это позволит решить проблему мотива избегания неудач у пассивных учащихся. Если же у них нет достаточного запаса знаний или навыка в применении их, они становятся беспомощными, а неверие в свои силы приводит к тому, что они быстро бросают игру;

- в старших классах особенно важно выстраивание доверительных отношений между учителем и классом, дидактическая игра может как способствовать этому, так и при неправильном проведении затруднять.

- игра в старших классах может быть нацелена на помощь учащимся утвердиться перед обществом;

- наличие юмористической окраски способствует тому, что игра с большей вероятностью пройдет успешно, сюда же может быть включено некое стремление к розыгрышу;

- игра должна иметь ориентацию на речевую деятельность.

Для избегания проблем связанных с нарушением дисциплины, несерьезным отношением к предмету, проблем с оцениванием в игре, недостаточной готовностью учителя к импровизации, проблем связанных с частотой проведения игр, определения времени для игры и прочего необходимо придерживаться рекомендации по структуре игры данных в своем методическом пособии Л.П. Борзовой.

Для проработки и избежания проблем при проведении исторических игр Лариса Петровна рекомендует придерживаться шести этапов в структуре организации игры по истории:

1. Выбор игры;
2. Подготовка игры (предварительная подготовка учащихся к игре, подготовка непосредственно перед игрой);
3. Введение в игру (предложение игры детям, объяснение правил игры, выбор участников игры);
4. Ход игры (начало игры, развитие игрового действия (кульминация), заключительный этап игры);
5. Подведение итогов (оценка и поощрение учащихся);
6. Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния).

Учителя также выделяют проблему того, что дети играть не умеют. Эта проблема решается поэтапно. На первых этапах необходимо приучить к духу соревнования, предварительно учащиеся должны быть ознакомлены с основными правилами игры – игра, это ещё и воспитание дисциплины через выполнение обязательных правил. Любой учебный вопрос можно представить, как маленький конкурс или состязание. Постепенно дисциплина у учащихся во время игры будет стабилизироваться, и учебные игры будут проходить с ними эффективно.

В конце главы можно сделать вывод, что, несмотря на трудности внедрения игровых технологий в уроки истории, проблемы, связанные с их применением решаемы, а трудности реализация компенсируются результатом. Нами были изучены советы методистов по преодолению проблем и выработана система своих советов, для избегания проблемных ситуаций при использовании игровых технологий. Так при проведении первых уроков с игровыми элементами, с проблемами столкнулись мы, но по мере получения опыта и хода исследования проблем становилось всё меньше, а дети всё больше принимали участие в создании игр, которые они воспринимали как досуг. Приятным бонусом лично для нас стали слова некоторых учеников 11 класса, на которых нами апробировались игры и обсуждались их элементы, о том, что наши занятия побудили их продолжить обучение и связать его с исторической темой.

## **Заключение**

Для формирования у детей социальных качеств и нравственного самосознания нужно создавать соответствующие условия, организовывать и постоянно сохранять сферу их "личностных" отношений, стимулировать самодеятельность детей, свободу в установлении отношений друг с другом.

Но как это возможно? Через игровую деятельность, т.к. игра — это средство создания "детского общества". Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всём мире, и в России, в частности, постоянно расширяется предметно-информационная среда. ТВ, радио, видео, Интернет за последнее время значительно увеличили поток получаемой информации и её разнообразие. Но все эти источники представляют, в основном, материал для пассивного восприятия.

Таким образом, важной задачей школы становится развитие у школьников умений самостоятельного разрешения проблем, самостоятельной оценки и отбора получаемой информации, социального взаимодействия и коммуникативной компетентности, готовности к самообразованию. Развить подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Однако сегодня многие учителя боятся или не хотят внедрять игровые технологии в процесс обучения истории, связывая это с большими проблемами в ходе подготовки и проведения игр. Однако, мы установили, что эти проблемы являются решаемыми и наметили пути решения проблем и подробно описали их в третьей главе.

Занимаясь проблемой использования игр на уроках истории, мы пришли к следующим выводам:

1. Игра — это мощный стимул в обучении, это разнообразная и сильная мотивация. Посредством игры гораздо активнее и быстрее

происходит возбуждение познавательного интереса отчасти потому, что человеку по своей природе нравится играть. Другой причиной является то, что мотивов в игре гораздо больше, чем у обычной учебной деятельности.

2. В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление.

3. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой, запоминающейся. Что помогает при обучении учащихся работе с документами.

4. В игре возможно вовлечение каждого ученика в активную работу, это форма, которая противостоит пассивному слушанию или чтению. В процессе игры интеллектуально пассивный ребёнок способен выполнять такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

5. Игра создаёт особые условия, при которых может развиваться творчество. Суть этих условий заключается в общении "на равных", где исчезает робость, возникает ощущение - "я тоже могу", т.е. в игре происходит внутреннее раскрепощение. Для обучения важно, что игра является классическим способом обучения действием. В игре органично заложена познавательная задача. В игре ребёнок может осуществлять самостоятельный поиск знаний.

6. В игре также происходит воспитательная работа, что неоднократно рассматривалось в трудах многих ведущих педагогов. В игре же "именно овладение знаниями становится новым уникальным условием сплочиванием сверстников, условием приобретения интереса и уважения друг к другу, а по ходу - и "обретения себя" (В.М.Букатов)

В целом подводя некоторый итог использования игры на уроках истории, можно выделить положительные и отрицательные моменты:

Отрицательные: игра для преподавателя – большая нагрузка,

подготовка к игровому уроку требует гораздо больше времени, чем к традиционному. Эмоциональное состояние преподавателя должно соответствовать той деятельности, в которой он участвует. Преподаватель играет многоплановую роль.

Положительные: заметно повышается успеваемость по предмету, ответы становятся более глубокими, продуманными, практически всегда высказывается личная точка зрения учащегося. Изменяется микроклимат на уроке, появляется взаимопонимание. Повышается интерес к истории.

Сейчас мы бы хотели ответить на вопрос, который задали сами себе в начале исследования: почему сегодня мотивация детей к обучению столь низка? И действительно ли поможет внедрение игровых технологий или учащиеся лишь будут предпочитать играть, но так и не будут желать трудиться и переходить к более серьезным и сложным видам работ. Не является ли игра послаблением для учащихся, ведь при получении высшего образования игровому элементу будет мало места.

Ответом на этот вопрос является само исследование, пожалуй, игра как раз может стать спасением интереса обучающихся к истории. Но как говорил Парацельс «Всё — яд, всё — лекарство; то и другое определяет доза». Частое внедрение игр может негативно сказаться на восприятии уроков без их внедрения, потому частое их применение нежелательно.

## Библиографический список

### Нормативно-правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» Электронный ресурс: федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ // КонсультантПлюс: справ. правовая система. – URL:[http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_140174/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/)(дата обращения: 09.05.2021).

2. Об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» [Электронный ресурс]: приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18.10.2013 № 544н // Российская газета. – URL:<https://rg.ru/2013/12/18/pedagog-dok.html> (дата обращения: 09.05.2021).

3. Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 N 1897 (ред. от 31.12.2015) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования». // Гарант: справ. правовая система. – URL:<https://base.garant.ru/55170507/53f89421bbdaf741eb2d1ecc4ddb4c33/> (дата обращения: 09.05.2021).

4. Приказ Минобрнауки России от 17.05.2012 N 413 (ред. от 29.06.2017) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования» (Зарегистрировано в Минюсте России 07.06.2012 N 24480). // КонсультантПлюс: справ. правовая система. – URL:[http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_131131/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_131131/)(дата обращения: 09.05.2021).

5. Историко-культурный стандарт / Электронный ресурс // Министерство образования и науки РФ: официальный сайт. – URL:[https://минобрнауки.пф/documents/3483/file/2325/13.07.01-Проект\\_Историко-культурного\\_стандарта.pdf](https://минобрнауки.пф/documents/3483/file/2325/13.07.01-Проект_Историко-культурного_стандарта.pdf)(дата обращения: 09.05.2021).

6. Основная образовательная программа основного общего образования – URL:[http://oo538.edu22.info/images/documents/ООП\\_ООО.pdf](http://oo538.edu22.info/images/documents/ООП_ООО.pdf)(дата обращения: 09.05.2021).

7. Основная образовательная программа среднего общего образования. – URL:[http://oo538.edu22.info/images/documents/Основная\\_образовательная\\_программа\\_ООО.pdf](http://oo538.edu22.info/images/documents/Основная_образовательная_программа_ООО.pdf) (дата обращения: 09.05.2021).

### Учебно-методическая литература

8. План воспитательной работы МБОУ №155 г. Красноярск на 2020-2021 учебный год.

9. Всеобщая история с древнейших времен до конца XIX в.: учебник для 10 класса общеобразовательных учреждений / Н.В. Загладин, Н.А. Симония. – 7-е изд. – М.: ООО «Русское слово – учебник», 2012. – 432 с.

• URL:<https://www.ozon.ru/context/detail/id/19724047/>(дата обращения: 11.05.2021).

10. Зайцева, Н.В. автор-составитель История. 10 класс: поурочные планы по учебнику Н.В. Загладина: Всемирная история с древнейших времен до конца XIX века / авт.-сост. Н.В. Зайцева. – Волгоград: Учитель, 2008. –

271 с. – URL:<https://nashol.com/2015011181706/istoriya-10-klass-pourochnie-plani-zaiceva-n-v-2008.html> (дата обращения: 11.05.2021).

11. Бороздунова, К.А. Урок-игра «Турнир знатоков истории» // Социальная сеть работников образования nsportal.ru // Электронный ресурс. – URL:<https://nsportal.ru/shkola/istoriya/library/2014/03/13/urok-igra-turnir-znatokov-istorii-obobshchayushchiy-urok-po-kursu>(дата публикации: 13.03.2014).

12. Бранденбург, Л.В. Урок-ролевая игра «Суд над И.В. Сталиным» // Ведущий образовательный портал России Инфоурок // Электронный ресурс.

• URL:[https://infourok.ru/urok-rolevaya\\_igra\\_sud\\_nad\\_i.v.stalinym\\_11\\_klass-463642.htm](https://infourok.ru/urok-rolevaya_igra_sud_nad_i.v.stalinym_11_klass-463642.htm)(дата публикации: 28.03.2015).

13. Коннова, Н.Б. урок-суд по истории «Нюрнбергский процесс» // Мультиурок // Электронный ресурс. – URL:<https://multiurok.ru/files/urok-sud-po-istorii-niurnberghskii-protsiess.html> (дата публикации: 17.12.2016).

14. Шутова, Г. Как провести урок-суд: советы и рекомендации, или:

«Встать! Суд идет! Слушается дело...» // Сообщество взаимопомощи учителей Pedsovet.su // Электронный ресурс. – URL:[http://pedsovet.su/uroki/5912\\_urok\\_sud](http://pedsovet.su/uroki/5912_urok_sud) (дата публикации: 09.09.2015).

## Литература

15. Абрамович, Р.А. и др. Инсценировки на исторические темы: пособие для учителей по внеклассной работе. – Москва: Просвещение, 1974. – 149 с.

16. Бадмажапова, Н.И. Игровые технологии на уроках истории. – URL:<https://multiurok.ru/index.php/files/ighrovyie-tiekhnologhii-na-urokakh-istorii-1.html> (дата публикации: 01.02.2018).

17. Баранова, В.В. Использование игровых технологий на уроках истории и обществознания // Международный педагогический журнал «Предметник». – URL: <https://www.predmetnik.ru/categories/5/articles/726> (дата публикации: 13.11.2016).

18. Бирюкова, Л.А. и др. Методика проведения традиционных праздников и народных игр в учреждениях системы образования: Учебное пособие / сост. Бирюкова Л.А., Корженко О.А., Самсонова Н.Е., Соколова А.А. – СПб.: ДТДиМ Колпинского района Санкт-Петербурга, 2018. – 157 с. – URL:<https://docviewer.yandex.ru/view/154693557/>(дата обращения: 11.05.2020).

19. Борзова, Л.П. Дидактические игры как одна из форм организации познавательной деятельности учащихся при изучении нового материала на уроках истории: На материале истории России XIX века [Текст]: диссертация канд. пед. наук: 13.00.02: защищена 20.10.00. – Москва, 2000. – 227 с.– URL:<https://www.dissercat.com/>(дата обращения:16.19.2019).
20. Борзова, Л.П. Игры на уроках истории: Метод. пособие для учителя. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – 160 с. – URL:[https://psv4.userapi.com/c612130/u29160171/docs/374d762c0dd5/Borzova\\_Igry\\_na\\_urokakh\\_istorii.pdf](https://psv4.userapi.com/c612130/u29160171/docs/374d762c0dd5/Borzova_Igry_na_urokakh_istorii.pdf) (дата обращения: 19.10.2019).
21. Виноградова, Е.Е. Использование игровых технологий на уроках истории и обществознания. – URL:<https://docviewer.yandex.ru/view/154693557/> (дата обращения: 11.05.2021).
22. Вяземский, Е.Е., Стрелова, О.Ю. Как сегодня преподавать историю в школе: Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 1999. – 112 с.– URL:<http://padaread.com/?book=183990&pg=3> (дата обращения: 19.10.2019).
23. Гартвиг, А.Ф. Драматический метод в преподавании истории // Педагогический вестник Московского учебного округа, 1914. – № 3. – 150 с.
24. Дьячкова, Е.Н. Методические рекомендации «Использование элементов игровых технологий на уроках истории и во внеурочное время». – URL:<https://urok.1sept.ru/статьи/580762/> (дата публикации: 08.07.2010).
25. Золотов, Ю.Б. Организация современного урока: Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1984– 144 с.– URL:<https://booksedu.ru/books/> (дата обращения: 11.05.2021).
26. Камардина, Н.В., Колесникова, В.В. Игровая деятельность на уроках истории: традиции и новации / Народное образование. Педагогика // Вестник КРАУНЦ. Гуманитарные науки, 2017. – №1(29). – С. 95-98. – URL:<https://cyberleninka.ru/article/v/igrovaya-deyatelnost-na-urokakh-istorii-traditsii-i-novatsii>(дата обращения: 19.10.2019).
27. Кириченко, В.И. Использование игровых технологий на уроках истории. / Психология // Сборники конференций НИЦ социосфера, 2012. – № 14– С. 220-223. – URL: <https://elibrary.ru/download/elibrary>(дата обращения: 11.05.2021).
28. Короткова, М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – 256 с. – URL:<http://padaread.com/?book=183991> (дата обращения: 20.10.2019).
29. Короткова, М.В., Студеникин, М.Т. Практикум по методике преподавания истории в школе: учебное пособие для студентов высших учебных заведений. – М.: ВЛАДОС, 2000. – 270 с.– URL:<http://padaread.com/?book=183988> (дата обращения:21.10.2019).
30. Кукушин, В.С. Теория и методика обучения / В.С. Кукушин.–Ростов н/Д.: Феникс, 2005 – 474 с. – URL:<https://docviewer.yandex.ru/view/154693557/>(дата обращения: 05.09.2019).

31. Кулагина, Г.А. Сто игр по истории: Пособие для учителя. – 2-е изд., доп. и перераб. – М.: Просвещение, 1983. – 240 с. – URL:<https://pl.b-ok.cc/ireader/2839895> (дата обращения: 21.10.2019).
32. Кульневич, С.В., Лакоценина, Т.П. Современный урок. Часть I: Научно-практич. пособие для учителей, методистов, руководителей образовательных учреждений, студентов пед. учеб.заведений. Слушателей ИПК. – Ростов-н/Д: Изд-во «Учитель», 2004. – 288 с. – URL: [https://school3semey.ucoz.ru/sovremennyj\\_urok\\_chast\\_1.pdf](https://school3semey.ucoz.ru/sovremennyj_urok_chast_1.pdf) (дата обращения: 11.05.2021).
33. Кучерук, И.В. Учебные игры на уроках истории // Преподавание истории в школе, 1989. – №4. – С. 91-99.
34. Латыпова, Л.Д. Применение игровых технологий на уроках истории // Современное образование: актуальные вопросы, достижения и инновации: сборник статей XXIX Международной научно-практической конференции (25 июня 2019) – Пенза, 2019. – С. 79-81. – URL:<https://elibrary.ru/item.asp?id=38222356> (дата обращения: 11.05.2021).
35. Люкина, В.А. Современные игровые технологии на уроках истории // Гуманитарные технологии в современном мире: Материалы IV Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (22-24 мая 2015 г.) / Сост. Л.М. Гончарова. – Калининград, 2015. – С. 119-121. – URL:[https://elibrary.ru/download/elibrary\\_26332561\\_51549966.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_26332561_51549966.pdf) (дата обращения: 16.05.2021).
36. Макарова, Н.И. Игровые технологии на уроках истории // 1 сентября. Открытый урок. – URL:<https://urok.1sept.ru/статьи/603914/> (дата публикации: 02.11.2011).
37. Пакшина, Е.Г. Роль игры в процессы обучения // Открытый класс. – URL:<http://www.openclass.ru/node/363008> (дата публикации: 27.06.2013).
38. Паринова, Е.Е. Методический бюллетень «Применение игровых технологий на уроках истории». – URL:<https://multiurok.ru/index.php/> (дата публикации: 18.04.2017).
39. Пименов, А.Н. Возможности использования игровых технологий на уроках истории. – URL:[https://yrok.pф/library/vozmozhnosti\\_ispolzovaniya\\_igrovih\\_tehnologij\\_na\\_ur\\_2\\_21219.html](https://yrok.pф/library/vozmozhnosti_ispolzovaniya_igrovih_tehnologij_na_ur_2_21219.html) (дата публикации: 10.03.2018).
40. Приходько, А.В. Проблемы использования игровых технологий и игр на школьных уроках и внеурочных мероприятиях по истории и обществознанию // Раскрой свой научный потенциал!: сборник научных трудов по материалам I Международной научно-практической молодежной конференции 30 ноября 2016 г. Нижний Новгород: Научно-издательский центр «Открытое знание», 2016. – С. 57-61. – URL:[https://elibrary.ru/download/elibrary\\_27494342\\_40397469.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_27494342_40397469.pdf) (дата обращения: 16.05.2021).
41. Пушкарева, Т. Из опыта работы «Использование технологии игрового обучения на уроках истории». – URL:[https://znanio.ru/media/iz\\_opyta\\_raboty\\_ispolzovanie\\_tehnologii\\_igrovogo\\_obucheniya\\_na\\_urokah\\_istorii-325887/361644](https://znanio.ru/media/iz_opyta_raboty_ispolzovanie_tehnologii_igrovogo_obucheniya_na_urokah_istorii-325887/361644) (дата публикации: 03.03.2019).

42. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии ДОС Учебное пособие. М.: Народное образование, 1998. – 256 с. – URL:[http://school11sp.ru/data/uploads/docs/v\\_pomosch\\_uchitely/7.pdf](http://school11sp.ru/data/uploads/docs/v_pomosch_uchitely/7.pdf)(дата обращения: 16.05.2021).
43. Тахо-Годи, А.А. Греческая мифология. – Москва: Искусство, 1989. – 304 с. – URL:<http://litra.pro/grecheskaya-mifologiya/taho-godi-azalibekovna/read>(дата обращения: 25.04.2020).
44. Тожелкина, Н.П. Игровые технологии на уроках истории // Вестник педагога, 2018. – URL:<http://vestnikpedagoga.ru/servisy/publik/publ?id> дата публикации: 17.11.2018).
45. Шипина, Л.А. Использование игровых технологий и театрализованной деятельности на уроках истории // Форум. Серия: гуманитарные и экономические науки, 2018. – №1 (13). – С. 63-66. – URL:[https://elibrary.ru/download/elibrary\\_32819518\\_23356301.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_32819518_23356301.pdf)(дата обращения: 16.05.2021).
46. Шоган, В.В. Методика преподавания истории в школе. Уроки нового поколения. Серия «Здравствуй, школа!». – Ростов н/Д: «Феникс». 2005. – 128 с.
47. Щеглова, Т.К. Русское население Алтайского края: этнокультурное многообразие и идентичность // Народы Евразии. Этнос, этническое самосознание, этничность: проблемы формирования и трансформации. – Новосибирск: Изд-во Ин-та археологии и этнографии СО РАН, 2005. – 200 с.
48. Щукина, Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе: учеб. пособие. – М.: Просвещение, 1979. – 160 с. – URL:[https://eknigi.org/nauka\\_i\\_ucheba/136146-aktivizaciya-poznavatelnoj-deyatelnosti.html](https://eknigi.org/nauka_i_ucheba/136146-aktivizaciya-poznavatelnoj-deyatelnosti.html) (дата обращения: 16.05.2021).