

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Игровые технологии в современном школьном историческом образовании.....	10
1.1 Игровые технологии в школьном курсе истории: проблемы и перспективы.....	10
1.2. Потенциал изучения темы в контексте анализа нормативных источников.....	20
Глава 2. Тема «Земельный закон братьев Гракхов» в современных учебниках истории.....	24
2.1. Анализ содержательного аспекта темы «Земельный закон братьев Гракхов» в школьных учебниках истории.....	26
2.2. Анализ методических подходов в изучении темы «Земельный закон братьев Гракхов» в школьных учебниках истории.....	30
Глава 3. Применение игровой технологии на уроках истории	33
3.1. Игровые технологии на различных этапах урока истории по теме «Земельный закон братьев Гракхов».....	33
3.2. Методическая разработка урока «Земельные законы братьев Гракхов»..	44
Заключение.....	50
Список источников и литературы.....	53
Приложение.....	58

Введение

Актуальность темы исследования. В современном обществе обучение с помощью игр является одним из наиболее эффективных способов формирования знаний, умений и навыков у детей. Однако, несмотря на это, игровые технологии до сих пор не получили достаточного распространения в образовании. Не всегда можно сказать, что нетрадиционные уроки лучше традиционных, так как оба типа уроков имеют свои преимущества и недостатки. Традиционные уроки имеют более структурированную форму и обычно включают в себя лекционную часть, объяснение материала и задания для самостоятельной работы. Они позволяют учителю более точно контролировать учебный процесс и дать ученикам необходимую информацию для изучения предмета. Однако, нетрадиционные уроки, такие как уроки с использованием игровых технологий, могут быть не только забавными, но и позволяют ученикам взаимодействовать друг с другом и с учителем, что способствует развитию социальных навыков и укреплению коллективного духа в классе. Кроме того, игровые технологии могут помочь ученикам более эффективно запоминать материал, так как они затрагивают множество разных чувств и увлекают учеников на уроке. Это может привести к повышению мотивации и успеваемости учеников, что, в свою очередь, может сказаться на общей успеваемости класса и на качестве образования в целом. В данной работе рассматривается использование игровых технологий на уроках истории в 5 классе по теме «Земельный закон братьев Гракхов». Эта тема имеет важное значение в изучении истории Римской Республики и позволяет ученикам более глубоко понять социально-экономические отношения того времени. В работе исследуется эффективность использования игровых технологий на уроках истории и анализируется их влияние на уровень знаний учеников. Опираясь на результаты исследования, можно выявить преимущества и недостатки использования игровых технологий на уроках истории в 5 классе и дать рекомендации по их использованию.

Объект исследования – игровые технологии на уроках истории в 5 классе.

Предмет исследования – использование игровых технологий на уроках истории в рамках изучения темы «Земельный закон братьев Гракхов».

Цель исследования – выяснить особенности применения игровых технологий на уроках истории в 5 классе в рамках изучения темы «Земельный закон братьев Гракхов».

Для этого поставлены следующие **задачи**:

- изучить теоретические аспекты применения и методические подходы к использованию игровых технологий на уроках истории в 5 классе;

- выявить возможности использования игровых технологий для раскрытия темы «Земельный закон братьев Гракхов» в 5 классах;

- разработать собственные игровые задания, основанные на теме «Земельный закон братьев Гракхов», для использования на уроках истории в 5 классе;

Степень изученности проблемы. Игра - это проявление воображения. В своей сущности игра отражает реальность «понарошку». Для детей игра - это огромный мир возможностей. Ребенок может все: готовиться к будущей взрослой жизни, расходовать свою избыточную энергию и естественным образом преодолевать свои несовершенства. В игре дети чувствуют себя воплощением творчества и свободы, воплощением самой сущности человека. Таким образом, игра - это работа ребенка над самим собой. И хотя она может показаться бесполезной, на самом деле она является необходимой.

Феномен игры заключается в том, что она может перерасти в творческую, обучающую, терапевтическую или моделирующую деятельность. Игра, вместе с трудом и обучением, является одним из основных видов деятельности человека и является удивительным феноменом

нашего существования. Некоторые западные философы и психологи, такие как Э. Берн¹, Г.-Х. Гадамер², и З. Фрейд³ и его дочь А. Фрейд⁴, внесли большой вклад в научное понимание и толкование феномена игры. Игра является языком символов для выражения себя; она может раскрыть для нас переживания ребенка, его реакцию на происходящее, чувства, связанные с этим, а также выявить желания, мечты и потребности, которые возникают у ребенка, а также особенности его концепции Я. Ребенок обладает различными возможностями, которые могут быть как благородными, так и менее благоприятными. Один из интересных опытов игротерапии: Анна Фрейд использовала игровую терапию, чтобы помочь детям пережить страхи во времена бомбежки Лондона во Второй мировой войне. В отечественной науке Л.С. Выготский⁵, А.Н. Леонтьев⁶ и Д.Б. Эльконин⁷ разрабатывали теорию игры в аспекте ее социальной природы, внутренней структуры и значения для психического развития ребенка. Д.Б. Эльконин, анализируя феномен игры, приходит к выводу, что игра является деятельностью, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми. Педагогику игры, место игры в педагогическом процессе и строение игровой деятельности руководство игрой разрабатывали Н.А. Аникеева⁸, Н.Н. Богомолова⁹, В.Д. Пономарев¹⁰, С.А. Смирнов¹¹, С.А. Шмаков¹² и др.

¹Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. М., 1996. - 302 с.

²Гадамер, Г. Г. Игра искусства / Г. Г. Гадамер ; пер. с нем. А. В. Явещкого // Вопросы философии. – 2006. – № 8. – С. 164–168.

³Фрейд З. Психология бессознательного: Сб. произведений / Сост., науч. ред., авт. вступ. ст. М.Г. Ярошевский. – М.: Просвещение, 1989. – 448 с.

⁴Фрейд А. Психология «Я» и защитные механизмы. – М.: Педагогика-Пресс, 1993. – С. 37-45.

⁵Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Вопросы психологии № 6 1966 Стр. 62 – 68.

⁶Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. М.: Изд-во МГУ, 1981. 550 с.

⁷Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Гуманит. изд. Центр ВЛАДОС, 1999. 240 с.

⁸Аникеева, Н. П. Специфика игровой ситуации. Педагогика и психология игры / Н. П. Аникеева. – Новосибирск: НГПИ, 1989. –121 с.

⁹Богомолова, Н. Н. Ситуационно-ролевая игра как активный метод социально-психологической подготовки / Н. Н. Богомолова // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии. – М.: Изд-во Моск. Ун-та. – 1977. – С. 192-193

¹⁰Пономарев В.Д. Педагогика игры. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2003. — 185 с.

¹¹Смирнов С.А. Игровое общение как форма развития деятельности // Игра в педагогическом процессе. Межвузовский сборник научных трудов / Общ. ред. Н.П. Аникеевой. – Новосибирск: Изд-во НГПИ, 1989. – С. 53-62.

Пономарев называет игру универсальным методом воспитания личности и отмечает, что игровая культура не утратила развивающего значения для личности, хотя произошли изменения в ее ценности. Шмаков также подчеркивает, что произошли противоречивые тенденции использования игр, которые направлены больше на развлечение, а не на развитие, где педагоги нарушают меру использования игр. Он отмечает, что в отечественной науке нет цельного образа игры как педагогического феномена культуры.

Еще в советские времена классики педагогики Н.К. Крупская и А.С. Макаренко обращали внимание на использование дидактических игр в воспитательном процессе. Н.К. Крупская¹³ указывала, что формальное преподавание не достигает воспитательного эффекта, и для этого необходимо эмоционально вовлечь детей, научить их воспринимать различные явления и организовывать их эмоциональную жизнь. Игра имеет воспитательное значение и тесно связана с этим аспектом. С другой стороны, А.С. Макаренко¹⁴ отмечал, что игра не должна быть единственным занятием для ребенка, но она является важным методом. Он придавал большое значение игре в детском возрасте, считая ее нормальным явлением. По его мнению, ребенок должен играть всегда, даже во время серьезных дел. Было важно поощрять любовь ребенка к игре и заполнить ею всю его жизнь. Д.Б. Эльконин в книге «Психология игры» писал, что в игре меняется отношение ребенка к окружающему его миру, а также с ее помощью развиваются и заново формируются интеллектуальные операции, которые создают механизм смены позиции своей точки зрения с другими. Дидактические игры изучал нидерландский автор Йохан Хейзинга¹⁵. По мнению автора, понятие «человек играющий» можно соотнести с таким же понятием как «человек созидающий», так как они включают в себя существенную функцию. Во

¹²Шмаков С.А. Игра учащихся как педагогический феномен культуры/Автореферат диссертации. - М., 1997. -409с.

¹³ Крупская Н.В. Педагогические сочинения. Том 3: Обучение и воспитание в школе. – М.: Изд-во АПН, 1959. – 798 с.

¹⁴ Макаренко А.С. Некоторые выводы из педагогического опыта. – Т.5 – М.: Просвещение, 1985. – 336 с.

¹⁵ Хейзинга Й.А. Человек играющий. В тени завтрашнего дня. – М.: Юнити, 2009. – 212 с.

многих своих работах он объединяет понятия игры и культуры. К.Д. Ушинский¹⁶ также был сторонником игр. Константин Дмитриевич писал о том, что в школе игры ребенок является и учеником, и учителем одновременно. Для ребенка игра становится действительностью, которая не похожа на ту, что ее окружает. Можно сказать, что она является собственным созданием ребенка и именно поэтому она так интересна. В работе «Игра – это серьезно» А.С. Спиваковская¹⁷ писала о том, что благодаря играм ребенок овладевает не только знаниями, умениями и навыками, но также правилами общения. Она пришла к выводу, что вне игры ребенок не может достичь полноценного волевого и нравственного развития, а также не может воспитать в себе личность.

Проблема организации игрового обучения на уроках истории в общеобразовательной школе становилась предметом исследования в работах конца XX - начала XXI в. М.В. Короткова¹⁸ в своей работе изучала применение на уроках истории проблем игр. На данный момент проблемное обучение широко распространено только в старших классах. Педагоги проводят уроки-суды, дискуссии, конференции, и т.д., в средней школе чаще всего урок ведется в форме монолога. Проведение опытных уроков в школе показало, что такие занятия лучше проводить в форме ролевых игр, потому они соответствуют психологическим и познавательным потребностям детей в данном возрасте. Учитель истории К.А. Баханов¹⁹ в своей работе «Театрализованные игры на уроках» приходит к выводу, что театрализованная игра – это форма деятельности, с помощью которой происходит изучение, обобщение или закрепление материала, изучаемого на уроке. Однако автор подмечает, что учителей пугает словосочетание «театр

¹⁶ Ушинский К.Д. Собрание сочинений. Т.1. / редкол.: А.М. Еголин (гл. ред.), Е.Н. Медынский и В.Я. Струминский; [сост. и подгот. к печати В.Я. Струминский] – Акад. пед. наук РСФСР, Ин-т теории и истории педагогики. – М.: Изд-во Акад. пед. наук РСФСР, 1948. – 738 с.

¹⁷ Спиваковская А.С. Игра – это серьезно. – М.: Юнити, 1981. – 212 с.

¹⁸ Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М.: Владос – пресс, 2001. – 252 с.

¹⁹ Баханов К.А. Театрализованные игры на уроках // Преподавание истории в школе. – 1991. – № 4. – С. 91 – 100.

на уроке», так как происходит ассоциация с декорациями, костюмами и репетициями.

Таким образом, можно сделать вывод, что тема использования игрового обучения на уроках истории в общеобразовательной школе требует детального изучения.

Источниковая база исследования. В работе использован комплекс разнообразных источников. Нормативные источники: 1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (далее ФГОС)²⁰; 2. Учебно - методический комплекс по Всеобщей истории (далее УМК); 3. Историко-культурный стандарт (далее ИКС) проект²¹. Учебно-методические источники: 4. Примерная рабочая программа основного общего образования²². 5. Школьные учебники по истории 5 класс издательств «Просвещение» - Вигасина А.А.,²³ Мединского В.Р.,²⁴ Уколовой В.И.²⁵ и «Русское слово» - Карпова С.П.²⁶. Методические пособия, предназначенные для педагогов, таких авторов как Сорокин Е.Н²⁷ и Уколова И.Е.²⁸. В этих пособиях предлагаются рекомендации и разработки для проведения игр на уроках истории.

²⁰ Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. – М.: Просвещение, 2011. - 48 с.

²¹ Концепция нового учебно-методического комплекса по всемирной истории. [Электронный ресурс] – Режим доступа <https://лабиринт-истории.рф/wp-content/uploads/2019/07/ИКС-по-всеобщей-истории-проект.pdf> - (Дата обращения: 19.05.2023)

²² Примерная рабочая программа основного общего образования [Электронный ресурс]: протокол от 27 сентября 2021 г. № 3/21. – Режим доступа: <https://fgosreestr.ru/oop/primernaia-rabochaia-programma-osnovnogo-obshchego-obrazovaniia-istoriia> (Дата обращения 17.04.2022)

²³ Вигасин А.А. История. Всеобщая история. История Древнего мира: 5-й класс: учебник / А. А. Вигасин, Г. И. Годер, И. С. Свенцицкая; под ред. А. А. Искендерова. — 14-е изд., перераб. — М.: Просвещение, 2023. — 320 с

²⁴ Мединский В.Р. Всеобщая история. История Древнего мира: 5-й класс: учебник / Е.В. Саплина, А.А. Немировский, Е.И. Соломатина, С.В. Тырин; под общ. ред. В.Р. Мединского. - М.: Просвещение, 2023. — 273 с.

²⁵ Уколова В.И. Всеобщая история. Древний мир. 5 класс: учеб. для общеобразоват. организаций / В.И. Уколова. — 13-е изд., допол. — М.: Просвещение, 2022. — 177 с

²⁶ Никишин В.О. История. Всеобщая история. История Древнего мира: учебник для 5 класса общеобразовательных организаций / В.О. Никишин, А.В. Стрелков, О.В. Томашевич, Ф.А. Михайловский; под науч. ред. С.П. Карпова. – М.: ООО «Русское слово – учебник», 2023. – 328 с.

²⁷ Поурочные разработки по всеобщей истории. История Древнего мира. 5 класс : пособие для учителя / Е.Н. Сорокина. – 5-е изд. – М: ВАКО, 417 с. - 2021.

²⁸ Поурочные методические рекомендации по всеобщей истории. История Древнего мира. 5 класс: пособие для учителей общеобразовательных организаций / И.Е. Уколова. – 2-е изд. – М: Просвещение, 344 с. – 2017.

В целом указанных групп источников в совокупности с научной и научно-методической литературой было достаточно для решения поставленных целей и задач.

Практическая значимость исследования. Исследование включает анализ правовых источников, научной и методической литературы и по теме, выявление ряда дискуссионных вопросов, требующих дальнейшего исследования. Полученные данные можно использовать в процессе преподавания курса истории в школе. Использование игровых технологий на уроках может повысить качество обучения, так как игровые методы могут стимулировать интерес и мотивацию учащихся, снижать уровень стресса и повышать эмоциональную вовлеченность в процессе обучения. В игровой форме учащиеся могут лучше усваивать и запоминать информацию, развивать логическое мышление, креативность и коммуникативные навыки. Кроме того, игровые технологии могут способствовать более эффективному использованию времени на уроке, так как они позволяют учащимся работать в группах и самостоятельно, что может снизить количество лекционного материала и повысить активность учащихся.

Структура работы. ВКР состоит из введения, трех глав, заключения, списка источников и литературы и приложений.

Глава 1. Игровые технологии в современном школьном историческом образовании

В современном обществе технологический прогресс оказывает значительное влияние на различные сферы жизни, включая образование. Современное образование стало все больше ориентироваться на использование новых технологий для достижения максимальной эффективности в обучении. Одной из наиболее перспективных областей применения технологий является игровой подход к обучению истории в школах. Игровые технологии становятся все более популярными инструментами, применяемыми в учебном процессе. История – один из ключевых предметов, которые можно эффективно изучать с помощью игровых технологий. В данной главе мы рассмотрим проблемы и перспективы внедрения игровых технологий в школьный курс истории.

1.1 Игровые технологии в школьном курсе истории: проблемы и перспективы

Игра- это форма активной деятельности, основанная на правилах, с заданными целями и соперниками или партнерами. Она предполагает участие и взаимодействие участников в имитационной или вымышленной ситуации, где они свободно и творчески взаимодействуют, стремясь достичь определенных результатов или получить удовольствие. В игре участвуют эмоции, фантазия, соревнование или сотрудничество, а также возможность для развития навыков, обучения и социального взаимодействия. Она может иметь различные формы, включая физические игры, настольные игры, компьютерные игры и ролевые игры и т.д.

Соблюдение определенных условий является неотъемлемым фактором для того, чтобы игра, как и другие образовательные инструменты, стала эффективным воспитательным средством. Одним из главных условий является игровая позиция педагога, то есть его отношение к детям, которое проявляется через использование игровых приемов. Аникеева пишет, что если говорить о воспитании игрой, то по отношению к педагогу это –

испытание игрой. Игровая позиция педагога – это прежде всего особый стиль отношений между взрослыми и детьми.

Основные функции игровой позиции педагога:

- гуманизация взаимоотношений педагога с детьми;
- повышение творческого потенциала коллективной деятельности;
- экономия нервных затрат педагогов и школьников;
- обеспечение гибкого поведения учителя²⁹.

В педагогике игра выполняет несколько функций, которые способствуют развитию и обучению детей. Важно отметить, что эти функции игры в педагогике взаимосвязаны и взаимодополняют друг друга, способствуя комплексному развитию детей. Некоторые из них включают:

1. Образовательная функция: Игра может быть использована как эффективный инструмент для обучения и усвоения знаний. Через игровую деятельность дети могут осваивать новые понятия, развивать когнитивные навыки, улучшать свою память и логическое мышление.
2. Функция социализации: Игра позволяет детям взаимодействовать друг с другом, развивать социальные навыки и учиться работать в группе. Они учатся сотрудничать, делиться, общаться и решать конфликты, что способствует формированию социальной компетентности.
3. Эмоционально-психологическая функция: Игра является средством для выражения эмоций, освобождения от стресса и эмоционального напряжения. Она способствует развитию эмоционального интеллекта, саморегуляции и укреплению психического благополучия детей.

²⁹ Аникеева, Н. П. Специфика игровой ситуации. Педагогика и психология игры / Н. П. Аникеева. – Новосибирск: НГПИ, 1989. С. 96

4. Физическое развитие: Физические игры и двигательная активность в игре способствуют развитию моторики, координации движений, гибкости и выносливости детей. Они помогают улучшить физическую форму, укрепить здоровье и сформировать здоровый образ жизни.

5. Творческая функция: Игра стимулирует творческое мышление и фантазию детей. Они могут создавать и воплощать свои идеи, экспериментировать, находить нетрадиционные решения и развивать свою индивидуальность.

Структура игры в педагогике может различаться в зависимости от конкретного подхода и методики. Вообще она определяет строгий порядок игровых действий, также помогает понять участникам игры, как она вообще работает. Хорошо структурированная игра обеспечивает понятность и предсказуемость для учащихся, что помогает им сосредоточиться на учебных задачах. Структура игры позволяет создавать прогрессию и постепенное увеличение сложности. Начиная с более простых задач и уровней, игра постепенно предлагает более сложные вызовы, требующие от учащихся более глубокого понимания и применения знаний. Это способствует постепенному развитию и прогрессу учащихся. Она помогает учащимся и оценивать свои достижения и улучшать навыки, помогает понять ошибки. Однако, обычно игра включает следующие элементы:

1. Вступление/подготовка: Этот этап включает введение игроков в правила и цели игры, объяснение основных понятий или темы, связанной с игрой, а также создание мотивации и заинтересованности участников.
2. Основная часть/ход игры: Это самый длительный и активный этап, где игроки активно участвуют в игровой деятельности, применяют свои знания и навыки, взаимодействуют друг с другом и принимают решения. В этой части могут быть различные задания, испытания,

ролевые ситуации или задачи, которые требуют активности и творческого мышления игроков.

3. Рефлексия/обсуждение: после основной части игры проводится время для обсуждения и анализа прошедшего опыта. Игроки размышляют о своих действиях, о том, что они вынесли из игры, какие уроки они извлекли, какие проблемы или сложности возникли. Педагог может задавать вопросы, проводить обратную связь и помогать участникам осознать свои достижения и улучшить свои навыки.
4. Заключение/оценка: В конце игры проводится заключительная часть, где педагог или участники могут оценить результаты игры, сделать выводы и обобщения. Это время для подведения итогов, выявления сильных сторон и проблем, а также планирования дальнейших шагов и активностей.

Итак, структура игры в педагогике может быть гибкой и адаптироваться под конкретные цели, возрастную группу, предметную область и потребности участников. Она может включать дополнительные элементы, такие как вводные и заключительные ритуалы, различные этапы развития сюжета и другие дополнительные активности, чтобы обеспечить более полное и целостное обучающее и игровое взаимодействие.

Прежде чем обсуждать конкретные вопросы и проблемы использования игровых технологий на уроках истории, необходимо понять, что подразумевается под термином «игровые педагогические технологии». В.С. Кукушин предоставляет следующее объяснение, что игровые педагогические технологии включают широкий спектр методов и приемов, используемых для организации учебного процесса в форме различных педагогических игр. Использование игровой формы занятия достигается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые стимулируют активность учащихся и побуждают их к учебной деятельности. Основываясь на этой

характеристике, можно выделить основные направления применения игровых приемов и ситуаций в рамках учебных занятий:

- 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 результатом³⁰.

Дидактические игры предполагают определенную заранее цель, план и общие для всех участников правила. Игры эти должны помогать не только лучше усваивать учебный материал, но и углублять представления по различным вопросам, полученные в ходе учебы, расширять кругозор, обогащать новыми сведениями. Каково значение дидактических игр по истории? Исторические игры ни в коем случае не должны преследовать такую цель, как механическое заучивание фактов, без логического осмысливания. Хорошо известно, что И. Ленин в статье «Задачи союзов молодежи», критикуя старую школу за то, что «она заставляла людей усваивать массу ненужных, лишних, мертвых знаний, которые набивали голову...»³¹, выдвигал вместе с тем требование решить и усовершенствовать память каждого обучающегося знанием основных фактов...»³². К этому и должны стремиться составители исторических игр, считая своей главной задачей всемерное усовершенствование памяти учащихся.

³⁰ Кукушин В.С. Теория и методика воспитания: учебное пособие для пед. вузов / В. С. Кукушин. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2006. С. 206-207

³¹ Ленин В.И. Полное собрание сочинений, т. 31, стр. 261

³² Там же, стр 263

Методика проведения дидактических игр включает в себя и основные принципы их организации. В.С. Кукушин выделил следующие принципы:

- 1) учитель не должен принуждать детей к участию в игре;
- 2) должен осуществляться принцип игровой динамики;
- 3) учитель должен поддерживать игровую атмосферу;
- 4) сохранение принципа взаимосвязи игровой и неигровой деятельности;

5) педагог должен соблюдать принцип перехода от простых игр к сложным³³. Принципы организации и их правила, которые помогают достичь определенных целей и задач, являются главными условиями для обеспечения эффективности дидактических игр. А. П. Панфилова в своей работе обозначила несколько правил:

1) в процессе игры ученики должны проиграть разные роли с учетом их индивидуальных и творческих способностей;

2) обязательное участие учащихся на всех этапах игры.

3) соблюдение всех норм, правил, установленных учителем, осуществление системы поощрений и наказаний за положительные и отрицательные результаты учащихся;

4) создание благоприятной атмосферы для проведения игровой деятельности;

5) ученики должны соблюдать регламент игры, а также научиться работать в коллективе;

6) учитель обязан обеспечивать элемент новизны в каждой игре, так как это необходимо для поддержания активности детей.

³³ Кукушин В.С. Теория и методика обучения / В.С. Кукушин. – Ростов н/Д.: Феникс, 2005. – С. 208

Проведя анализ источников, мы можем сделать вывод о том, что существуют определенные педагогические условия использования дидактических игр на уроке. Организационно-педагогические условия включают в себя контроль, как за соответствием игрового материала и заданий, так и за действиями учеников, поддержкой дисциплины на уроке и за соблюдением регламента игры и ее правил. Психолого-педагогические условия отвечают за включение в игру элементов соревнования и поддерживают здоровую конкурентную среду, а также учитывают интеллектуальные и творческие способности школьников, для того, чтобы создать ситуацию успеха. Дидактические условия контролируют процесс формирования необходимых компетенций в процессе игры, направляют учащихся во время урока на проблемы вопросы по изучаемой теме и учат детей применять полученные знания в процессе решения упражнений и задач³⁴.

Вот некоторые способы, как игровые технологии могут быть использованы на уроках истории:

- Исторические симуляции: Создание исторических симуляций позволяет учащимся вжиться в роль исторических персонажей или лидеров, принимать решения, которые повлияют на ход событий, и наблюдать результаты своих действий. Это помогает им лучше понять причины и последствия исторических событий.

- Виртуальные экскурсии: с помощью виртуальной реальности (VR) или других форматов игровых технологий учащиеся могут путешествовать во времени и пространстве, посещая исторические места, знаменитые битвы, археологические раскопки и музеи. Это создает более реалистичную и захватывающую обучающую среду.

³⁴ Методические разработки. Обучающие игры на уроках истории [Электронный ресурс] URL: <https://multiurok.ru/files/metodicheskie-razrabotkaobuchaiushchie-igry-na-ur.html> (дата обращения: 27.10.2022)

- Исторические квесты и головоломки: Создание исторических квестов и головоломок позволяет учащимся активно применять свои знания об истории для решения задач. Это развивает критическое мышление, аналитические навыки и способность применять полученные знания на практике.

- Ролевые игры: Организация ролевых игр, где учащиеся играют различные исторические персонажи или имитируют политические или дипломатические процессы, помогает им лучше понять социальные, политические и культурные аспекты прошлых эпох. Они могут развивать навыки аргументации, эмпатии и критического мышления.

- Исторические видеоигры и приложения: Использование специально разработанных исторических видеоигр и приложений позволяет учащимся погрузиться в исторические события и миры, взаимодействовать с виртуальными персонажами и симулировать исторические битвы или политические ситуации.

- Творческие проекты: Предоставление учащимся возможности создавать свои собственные игры, видеоролики или презентации на основе исторической темы. Это развивает их исследовательские навыки, творческое мышление и умение представлять информацию в интересной и понятной форме.

Использование игровых технологий на уроках истории может столкнуться с несколькими проблемами, которые следует учитывать:

- Учебная ценность: Некоторые критики утверждают, что игровые технологии могут снизить учебную ценность занятий, если игра не проработана должным образом. Если игра не является целенаправленной и не связана с достижением учебных целей, она может привести к поверхностному изучению материала или отвлечению от основного учебного процесса.

- Мотивация и вовлеченность: хотя игровые технологии могут быть мощным инструментом для мотивации учащихся и повышения их вовлеченности в учебный процесс, необходимо учитывать, что не все ученики одинаково реагируют на игровые методы обучения.
- Недостаток подготовки педагогов: Игровые технологии требуют от педагогов специальных знаний, навыков и подготовки для эффективной организации игрового процесса. Некоторые учителя могут испытывать неуверенность или недостаток опыта в использовании игр в учебных целях, что может привести к неправильному выбору игр, неуместному использованию или недостаточному вовлечению учащихся.
- Ограниченные ресурсы и доступ к технологиям: не все школы имеют необходимые ресурсы, такие как компьютеры, программное обеспечение или интерактивные доски, для эффективного использования игровых технологий. Ограниченный доступ к технологиям может создавать препятствия для реализации игровых задач и активностей.
- Противоречие с учебными стандартами и программами: Некоторые педагогические системы и учебные программы могут ограничивать использование игровых технологий или предоставлять ограниченное время для игровых активностей. Педагоги могут сталкиваться с проблемой соотношения игровых методов с учебными стандартами и обязательными учебными требованиями.
- Оценка и оценивание: Оценка достижений учащихся в контексте игровых задач и активностей может быть сложной задачей. Традиционные методы оценки могут не отражать полноценно уровень усвоения материала и компетенций, развитых через игровой процесс. Необходимы разработка и использование альтернативных методов оценки, которые учитывают уникальные аспекты игрового обучения.

- Управление классом и контроль: Игровые активности могут представлять вызовы для управления классом и поддержания дисциплины. В игровой обстановке ученики могут быть более свободными и активными, что требует от педагога умения эффективно руководить игровым процессом и поддерживать фокус на учебных целях.

Не смотря на минусы, использование игровых технологий на уроках истории предоставляет широкий спектр перспектив и возможностей. Вот только некоторые из них:

- Повышение мотивации и вовлеченности: Игровые технологии могут значительно увеличить мотивацию учащихся к изучению истории. Захватывающие сюжеты, интерактивные элементы и соревновательный характер игр могут вызывать интерес и стимулировать учащихся к активной учебной деятельности.

- Развитие критического мышления и проблемного мышления: Игры могут способствовать развитию критического мышления, аналитических навыков и умения принимать обоснованные решения. Учащиеся могут сталкиваться с историческими ситуациями, где им необходимо анализировать информацию, проводить исторические исследования и делать выводы.

- Коммуникация: Игровые технологии способствуют сотрудничеству и коммуникации между учащимися. Кооперативные игры и задания требуют взаимодействия и обмена информацией между участниками, что развивает навыки командной работы, социальные навыки и умение работать в коллективе.

- Интерактивность и визуализация: Игры позволяют создавать интерактивные среды и визуализировать исторические события, персонажей и места. Учащиеся могут вживаться в роли исторических персонажей, исследовать виртуальные исторические места и взаимодействовать с

визуальными элементами, что усиливает понимание и запоминание материала.

- Индивидуализация и дифференциация обучения: Игровые технологии позволяют индивидуализировать обучение и адаптировать задания и вызовы под индивидуальные потребности и интересы учащихся. Ученики могут выбирать разные уровни сложности игр, получать индивидуальную обратную связь и продвигаться в собственном темпе.

- Развитие технических навыков: как для педагога, так и для обучающихся. Не все учащиеся имеют технические возможности дома, а в век прогресса необходимо владеть базовыми знаниями в использовании компьютера.

Можно сделать вывод, что игровые технологии имеют большой потенциал для улучшения качества обучения и повышения мотивации учащихся в изучении истории. Однако, существуют определенные проблемы, связанные с недостаточной подготовкой педагогов и ограниченными возможностями технической базы школ. Тем не менее, развитие и использование игровых технологий на уроках истории является перспективным направлением, которое может способствовать более эффективному и интересному обучению учащихся. Для успешной реализации игровых технологий необходимо учитывать их структуру и функции, а также использовать современные методы и технологии обучения.

1.2. Потенциал изучения темы в контексте анализа нормативных источников

Стоит отметить, что организация учебного процесса в школе, не только в курсе истории, должна соответствовать требованиям Федерального государственного образовательного стандарта.

ФГОС – это совокупность обязательных требований при реализации основной образовательной программы. В рамках выбранной нами темы «Земельный закон братьев Гракхов» основной общеобразовательный

стандарт относить к личностным результатам следующее: «формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания; освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах; формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками»³⁵. К предметным результатам можно отнести: «владение базовыми историческими знаниями; развитие умений искать, анализировать, сопоставлять и оценивать содержащуюся в различных источниках информацию о событиях и явлениях прошлого и настоящего, способностей определять и аргументировать свое отношение к ней»³⁶.

Историко-культурный стандарт по Всемирной истории сейчас только на стадии проекта, с ним также необходимо ознакомиться. Он содержит основные подходы к преподаванию всемирной истории в современной школе и принципиальные оценки ключевых событий прошлого (этому посвящены вводные разделы к курсам либо к их основным частям), сочетающиеся с перечнем рекомендуемых для изучения тем, понятий и терминов, событий и персоналий, и исторических источников³⁷. Стоит отметить, что отсутствие историко-культурного стандарта по всеобщей истории создает проблемы в преподавании этого предмета. Проект ИКС содержит по нашей теме следующую информацию: «В сер. II в. до н.э. обострился внутренний кризис: начались восстания рабов, поднялось движение за демократизацию гос. устройства, за аграрную реформу. Земельные законопроекты Тиберия Гракха (133 г. до н.э.), а после его гибели демократические программы и реформы его брата Гая Гракха (121–133), также убитого аристократической

³⁵ Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. – М.: Просвещение, 2011. – С. 8

³⁶ Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. – М.: Просвещение, 2011. – С. 13

³⁷ Концепция нового учебно-методического комплекса по всемирной истории. [Электронный ресурс] – Режим доступа <https://лабиринт-истории.рф/wp-content/uploads/2019/07/ИКС-по-всеобщей-истории-проект.pdf> - (Дата обращения: 15.01.2023)

оппозицией, определили последующую историю Римской республики»³⁸. В разделе события и даты, есть две даты, относящиеся к нашей теме (133 – трибунат Тиберия Гракха и 123-122 – трибунат Гая Гракха).

В учебно-методическом комплексе изложены следующие задачи:

- создать условия для получения выпускниками прочных знаний по всеобщей истории;
- сформировать представление об основных этапах развития человечества и их преемственности;
- раскрыть суть исторического процесса как совокупности усилий многих поколений;
- сформировать представление о важности всех сторон жизни государства и общества в их взаимосвязи.
- представить мировой исторический процесс в тесной связи с историей России как его неотъемлемой части. Особое внимание при этом предлагается уделить тем народам и территориям, которые в те или иные исторические периоды находились в наиболее тесном взаимодействии с территорией и народами России.
- создать условия для реализации в рамках УМК самостоятельной познавательной деятельности учащихся и системно-деятельностного подхода как одного из ключевых методологических принципов ФГОС нового поколения³⁹.

Разработка Концепции нового учебно-методического комплекса по всемирной истории в средней школе становится неотъемлемой в свете изменения требований к содержанию и качеству исторического образования, увеличения общественного интереса к событиям прошлого, прогресса в мировой исторической науке и расширения наших исторических знаний.

³⁸ Там же

³⁹ Там же

Разработка данной Концепции является естественным шагом в рамках проекта по модернизации преподавания истории в школе, который ранее уже привел к утверждению Концепции нового учебно-методического комплекса по Отечественной истории.

Глава 2. Репрезентация темы «Земельный закон братьев Гракхов» в современных учебниках истории

Древняя история является основой для понимания развития человеческой цивилизации. Изучение древних цивилизаций, таких как Месопотамия, Древний Египет, Древний Рим и Греция, помогает нам понять, какие были основы политической, социальной, культурной и экономической организации в этих обществах. Это помогает нам увидеть, как события и идеи прошлого влияют на наше современное общество. В целом, изучение истории позволяет нам понять наше прошлое, сформировать нашу идентичность, извлечь уроки для настоящего и будущего развития и развить критическое мышление.

21 сентября 2022 году Минпросвещения России опубликовал приказ «Об утверждении федерального перечня учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования организациями, осуществляющими образовательную деятельность и установления предельного срока использования исключенных учебников». В перечень использования вошли учебники таких авторов:

- Вигасин А.А., Годер Г.И., Свенцицкая И.С. под ред. Искендерова А. А (14-е издание до 25 апреля 2027 года) от издательства «Просвещение»⁴⁰;

- Никишин В.О., Стрелков А.В., Томашевич О.В., Михайловский Ф.А. под науч. ред. Карпова (до 20 августа 2027 года) от издательства «Русское слово»⁴¹;

⁴⁰ Вигасин А.А. История. Всеобщая история. История Древнего мира: 5-й класс: учебник / А. А. Вигасин, Г. И. Годер, И. С. Свенцицкая; под ред. А. А. Искендерова. — 14-е изд., перераб. — М.: Просвещение, 2023. — 320 с.

⁴¹ Никишин В.О. История. Всеобщая история. История Древнего мира: учебник для 5 класса общеобразовательных организаций / В.О. Никишин, А.В. Стрелков, О.В. Томашевич, Ф.А. Михайловский; под науч. ред. С.П. Карпова. — М.: ООО «Русское слово – учебник», 2023. — 328 с.

- Саплина Е.В., Немировский А.А., Соломатина Е.И., Тырин С.В. под общ. ред. Мединского В.Р. (3-е издание до 20 августа 2027 года) от издательства «Просвещение»⁴²;

- Уколова В.И. (до 31 августа 2023 года) от издательства «Просвещение»⁴³.

Для помощи учителям наше государство подарило примерную рабочую программу основного общего образования⁴⁴. В содержании учебного предмета «История» отводится 68 часов, из них 20 часов выпадает на Древний Рим и 5 часов на Позднюю Римскую республику и гражданские войны. Основные виды деятельности обучающихся в тематическом планировании выделены следующие: объяснять, почему причиной острых столкновений в Риме во II в. до н. э. стал вопрос о переделе «общественной земли»; характеризовать цели, содержание и итоги реформ братьев Гракхов.

В своей речи на пленарной сессии первого Всемирного конгресса школьных учителей истории, Сергей Кравцов, Министр Просвещения Российской Федерации, подчеркнул важность изучения истории в формировании мировоззрения школьников. Он отметил, что содержание и методы преподавания истории имеют прямое влияние на вопросы мира и взаимодействия между странами и народами. Поэтому крайне важно извлекать уроки из прошлого и обеспечивать абсолютную объективность в преподавании истории. Это позволит нашим школьникам осознавать, что мы живем в мире, взаимодействуем и поддерживаем дружеские отношения с различными странами.

⁴² Мединский В.Р. Всеобщая история. История Древнего мира: 5-й класс: учебник / Е.В. Саплина, А.А. Немировский, Е.И. Соломатина, С.В. Тырин; под общ. ред. В.Р. Мединского. - М.: Просвещение, 2023. — 273 с.

⁴³ Уколова В.И. Всеобщая история. Древний мир. 5 класс: учеб. для общеобразоват. организаций / В.И. Уколова. — 13-е изд., допол. — М.: Просвещение, 2022. — 177 с.

⁴⁴ Примерная рабочая программа основного общего образования [Электронный ресурс]: протокол от 27 сентября 2021 г. № 3/21. – Режим доступа: <https://fgosreestr.ru/oo/primernaia-rabochaia-programma-osnovnogo-obshchego-obrazovaniia-istoriia> (Дата обращения 17.11.2022)

2.1. Анализ содержательного аспекта репрезентации темы «Земельный закон братьев Гракхов» в школьных учебниках истории

В своей работе я провел сравнительный анализ двух российских издательств: «РУССКОЕ СЛОВО» и «ПРОСВЕЩЕНИЕ», изданных в 2022-2023 гг. Все линейки соответствуют Федеральному государственному стандарту, утверждённого приказом Министерства просвещения № 858 от 21.09.2022 г. Если рассматривать каждый учебник по отдельности, то можно увидеть существенные порой отличия в содержании, даже изложении темы.

Итак, первую линейку, самую известную, мы рассмотрим от издательства «Просвещение» авторов Вигасин А.А., Годер Г.И., Свеницкая И.С. под редакцией Искандерова А.А.⁴⁵ Если говорить конкретно про 14-е издание. Интересующий нас параграф находится в главе «Гражданские войны в Риме». У данного автора есть отдельный параграф с названием «Земельный закон братьев Гракхов». В 1 пункте «Заморские походы разоряли воинов-землевладельцев» написано, что землевладельцев насильно забирали в легионы, а вернувшись с войны, они видели, что их земельные участки забирали богачи, а жаловаться в Сенат бесполезно. Пункт 2 «Заступник бедняков Тибирей Гракх» рассказывает нам о том, что Тиберий из плебейского рода и все, он, видя ужасное положение землевладельцев, добился должности народного трибуна в 133 году до н.э. В пункте 3 «Принятие земельного закона» Тиберий принял закон, по которому у семей более чем 1000 югеров земли, то излишки забираются и отдаются бедным гражданам без права их продажи. Сенат его закон не поддержал и хотел наложить вето с помощью Октавия, но его лишили за это звания народного трибуна. В 4 пункт «Гибель Тиберия» говорится о том, что Тиберий хотел выдвинуться на новый срок, но противники его хотели убить. Один из друзей Тиберия предупредил его об опасности. Тиберий коснулся головы, говоря о

⁴⁵ Вигасин А.А. История. Всеобщая история. История Древнего мира: 5-й класс: учебник / А. А. Вигасин, Г. И. Годер, И. С. Свеницкая; под ред. А. А. Искандерова. — 14-е изд., перераб. — М.: Просвещение, 2023. С. 255

том, что его жизнь в опасности, а враги истолковали это будто он хочет корону Рима и за это зверски убили. В 5 пункте «Гай Гракх продолжает дело брата» автор учебника рассказывает о том, что Гай продолжает передел земли, поэтому сторонники Сената готовятся убить и его, а тот не желая сдаваться заканчивает жизнь самоубийством. Авторы заключают, что запретна продажу земли был снят, богачи опять скупают земли у бедняков, следовательно, разорение землевладельцев Италии продолжалось.

Следующая линейка также от издательства «Просвещение» Саплин Е.В., Немировский А.А., Соломатина Е.И., Тырин С.В. под редакцией Мединского⁴⁶. Тема, касающаяся реформ братьев Гракхов относится к главе «Древний Рим», хотя логично было бы определить этапы в содержании, чтобы указать, что это именно поздняя Римская республика, иначе автор вводит в заблуждение и с исторической точки зрения неправ. Стоит сразу отметить, что это единственная линейка, где нет отдельного цельного параграфа посвященному реформам братьев Гракхов. У данного автора упоминаются они в параграфе «Гражданские войны». В пункте «Тиберий Гракх» учащимся дана краткая информация, что он являлся членом римской знати, внук Сципиона Африканского и, выбрав его народным трибуном в 133 году до н.э. сразу провел реформу суть которой ограничить размеры земельных владений 1 семьи до 1000 югеров (250 га), а излишки отдать бедным крестьянам. Сенат не смог наложить вето с помощью Марка Октавия. Далее Тиберий захотел пойти на 2 срок народным трибуном, что нарушало римские законы и в результате заговора его убили. Во 2 пункте «Гай Гракх» описано усиление власти народных трибунов, брат Тиберия наказал всех виновных в его убийстве. И один из его первых законов разрешал плебеям покупать хлеб по низкой цене (помощь в этом была обязанностью государства). С помощью строительства хлебных дорог он

⁴⁶ Мединский В.Р. Всеобщая история. История Древнего мира: 5-й класс: учебник / Е.В. Саплина, А.А. Немировский, Е.И. Соломатина, С.В. Тырин; под общ. ред. В.Р. Мединского. - М.: Просвещение, 2023. С. 218

обеспечил работой малоимущее население. Он занимался устройством колоний, где малоимущее население получало землю. Автор подчеркивает, что усиление влияния народных трибун заставило Сенат устранить Гая, а аграрное законодательство братьев Гракхов открыло кровавую страницу длительных гражданских войн в Риме.

Третья линейка также от издательства «Просвещения» Уколовой В.И.⁴⁷, но именно она больше не будет использоваться в следующем учебном году. Сам параграф находится в разделе «Поздняя Римская республика». У нее параграф называется «Земельные реформы братьев Гракхов». В 1 пункте «Ухудшение положения крестьян в Италии» автор говорит о том, что войны-крестьяне возвращаются из походов в свои разоренные дома, где семьи у них голодают, а у многих еще и отняты земельные участки. Во 2 пункте «Земельные законы Тиберия Гракха» рассказывается о том, что братья Гракхи были потомками Сципиона, победившего Ганнибала. Избравшись народным трибуном в 134 году до н.э. Тиберий предложил вернуть излишки земель, захваченные крупными землевладельцами и разделить их между бедными. Автор рассказывает, что Тиберий был убит после принятия данного закона и начался период гражданских войн. В пункте 3 «Деятельность Гая Гракха» описывается, что через 10 лет был избран народным трибуном Гай, он провел реформу, по которой хлеб будет продаваться беднякам государством по самым низким ценам. Еще он создал римские колонии и часть крестьян покинула Родину, так как могла получить землю в колониях. В пункте 4 «Гибель Гая Гракха» Сенат объявил, что сторонники Гая хотят совершить покушение на законную власть и убили их, а сам Гай приказал рабу себя убить. После люди, помня добро братьев, установили изображения их на общественных местах, где молились и приносили жертву. В пункте 5 «Реформы братьев Гракхов потерпели

⁴⁷ Уколова В.И. Всеобщая история. Древний мир. 5 класс: учеб. для общеобразоват. организаций / В.И. Уколова. — 13-е изд., допол. — М.: Просвещение, 2022. С. 136

поражение» автор заключает, что обнищание крестьян продолжалось и противоречия в римском обществе вспыхнули с новой силой.

Последняя линейка в разрешенном перечне была от издательства «Русское слово» под редакцией Карпова⁴⁸. Параграф называется «Народные трибуны – братья Гракхи». В 1 пункте «Разорение крестьян» легионер, придя с войны, видит полное разорение, бывшие солдаты продавали свою землю за бесценок и отправлялись в Рим, где жили на подачки богачей. Аристократы владели целыми полями «общественной земли». На городских рынках продавались продукты, произведенные рабами, они стоили дешевле, следовательно, крестьянские хозяйства разорялись. Во 2 пункте «Земельный закон Тиберия Гракха» рассказывается, что Тиберий римский аристократ из знатного плебейского рода, участвовавший в осаде Карфагена и вернувшись на Родину был поражен обнищанием населения. Став народным трибуном в 133 году до н.э. Тиберий предложил закон, где римлянин не должен иметь больше земли, чем 1000 югеров, излишки отбирались и отдавались беднякам. Сенат отказался принимать реформу, тогда Тиберий предложил принять закон Народному Собранию, но один из трибунов наложил право вето, тогда этого народного трибуна изгнали из Народного Собрания, а закон приняли. Тиберий решил пойти на 2 срок, но был убит сенаторами. В 3 пункте «Борьба и Гибель Гракха» говорится о том, что Гай оказался для сенаторов опаснее Тиберия, он дважды занимал должность народного трибуна, наказал убийц брата, понизил цены на хлеб, основал новую колонию в Африке на месте Карфагена и подготовил еще один серьезный проект о предоставлении союзникам в Италии римского гражданства. Сенат объявил чрезвычайное положение и ввел войска в Рим, Гай Гракх покончил с собой. Переделить «общественную землю» не удалось, разорение крестьян и обогащение знати продолжалось.

⁴⁸ Никишин В.О. История. Всеобщая история. История Древнего мира: учебник для 5 класса общеобразовательных организаций / В.О. Никишин, А.В. Стрелков, О.В. Томашевич, Ф.А. Михайловский; под науч. ред. С.П. Карпова. – М.: ООО «Русское слово – учебник», 2023. С. 245

В итоге можно отметить, что основное значение реформ братьев Гракхов и их причины все линейки передали. Разница информация о происхождении Гракхов и год становления народным трибуном Тиберия, у Уколовой это 134 год до н.э. В линейке Вигасина нет раскрытия деятельности Гая Гракха, что является несомненным минусом, возникает закономерный вопрос почему тогда параграф называется именно реформы братьев Гракхов. Также нет единого мнения о том, как именно умер Гай Гракх. Я считаю, что информация в учебниках должна быть одинаковая, различия в информации могут создать некоторые сложности и неравенство в оценке знаний учащихся вне учебного заведения.

2.2. Анализ методических подходов в изучении темы «Земельный закон братьев Гракхов» в школьных учебниках истории

Учебники по истории включают в себя не только комплекс знаний, но и обширный методический аппарат, который включает вопросы, упражнения, задания для закрепления знаний в процессе обучения. Разберем методический аппарат учебников, перечисленных выше авторов.

Если говорить про методический аппарат учебника Вигасина, то в самом параграфе есть ссылка, которая объясняет, что югер – около четверти гектара. Дата в параграфе одна, только год принятия закона Тиберия о перераспределении земли. В параграфе в синей рамке есть пункт для любознательных, где объясняется почему у римлян три имени. Жирным шрифтом выделен итог темы. В конце параграфа 5 вопросов по тексту на закрепление и есть задание на формирование метапредметных результатов, где нужно провести математические подсчеты (сколько Рим не знал вооруженной борьбы граждан друг с другом). Также в оранжевой рамке после заданий с параграфом есть традиционные задания для линейки Годера – описать рисунок и подготовить сообщение, причем сообщение, не касающееся темы параграфа. Что касается иллюстративного материала, то он представлен тремя картинками, с одной из картинок нужно поработать в

разделе заданий, как уже говорилось традиционных – опишите рисунок. Минус данной линейки в том, что методический аппарат скуден по сравнению с другими линейками.

Линейка Мединского имеет богатый методический аппарат. В начале параграфа дается цитата Цицерона и вынесены важные имена и даты. Это несомненный плюс ни в одной другой линейки этого. Также в начале ставится проблемный вопрос урока. Имена и года в самом параграфе выделяются жирным шрифтом. Есть вопросы по мере прохождения параграфа к каждому пункту, чего тоже нет в других линейках. Стоит отметить, что Мединский не дает в своём учебнике тему реформ братьев Гракхов отдельно, у него это все входит в параграф «Гражданские войны», далее описана борьба Гая Мария и Корнелия Суллы. В конце параграфа вопросы и задания не ранжированы по сложности, но есть особенность в том, что там есть задание, где нужно ответить на главный вопрос урока, который давался в начале.

Учебники серии «Сферы» весьма красочны и пестры разным материалом. Каждый пункт параграфа ярко выделен. В левом верхнем углу есть рубрика «Узнаете», которая знакомит с основными вопросами урока, также есть рубрика «Вспомните», которая помогает повторить материал предыдущих уроков, например, чем прославился Сципион Африканский. Есть рубрика «Исторический блокнот», который содержит интересные факты и дополнительную информацию конкретно в здесь рассказывается про мать братьев Корнелию, но это встречается и у других линеек, кроме линейки Годера. В конце параграфа также выделены вопросы и задания по параграфу. В параграфе есть иллюстрации, но работы с ними нет, что является минусом, потому что сам параграф маленький на 2 страницы, работы мало для учащихся.

В линейке под редакцией Карпова сам параграф «Народные трибуны – братья Гракхи» входит в главу с названием «Гражданские войны в период

Римской республики», уже есть понимание смысла темы. В начале параграфа есть проблемный вопрос, который можно использовать на уроке. В параграфе имеются вопросы из рубрики «вспомним». Есть работа и источником, это несомненный плюс, так как больше ни в одной линейке не нашлось источников по этой теме. Есть дата не только становления народным трибуном Тиберия Гракха, но и его брата Гая – 123 год до н.э. В конце параграфа есть уровень сложностей вопросов, первые три по тексту параграфа, а четвертый под звездочкой для сильных школьников. Есть и иллюстративный материал, но работы с ним нет и это минус.

Я бы использовал линейку от «Русского слова» под редакцией Карпова в организации полноценного учебно-воспитательного процесса, так как у него богатый методический аппарат, и есть работа с источниками и ранжированные задания. Внешне параграф яркий, есть картинки. Важно отметить, что при подготовке к урокам, стоит брать во внимание методический аппарат не только одного автора, что обеспечит наилучшую подготовку к уроку. Линейка Уколовой привлекательна ярким содержанием и краткостью информации и год только у нее написан 134 до н.э., когда выдвинул кандидатуру Тиберий Гракх в народные трибуны, у остальных авторов 133 до н.э. Что усложняет подготовку к олимпиадам, например, потому что нужна единая дата.

Глава 3. Применение игровой технологии на уроках истории

3.1. Игровые технологии на различных этапах урока истории по теме «Земельный закон братьев Гракхов»

Игровые технологии могут использоваться на различных этапах урока. При этом нужно понимать, что дидактические игры в процессе обучения не должны выступать только формой работы. Их использование на уроках истории должно быть связано с достижением определенных целей:

- формирование знаний и умений учащихся;
- проверка сформированности знаний и умений учащихся;
- повторения и обобщения изученного материала;
- оценивание состояния учащихся.

Исходя из этого нам важно определить, какие же дидактические игры можно использовать, чтобы достичь данных целей, а также как их можно организовать. Выделяем все этапы урока:

1. Проверка домашнего задания
2. Актуализация знаний
3. Усвоение знаний и способов действий
4. Закрепление знаний и способов действия
5. Обобщение и систематизация знаний
6. Рефлексия

Проверка домашнего задания: на этом этапе педагог проверяет усвоение материала прошлого урока и закрепляет изученный материал. Помогает ученикам улучшить свои знания и навыки. Здесь цели игр в том, чтобы как можно быстро и увлекательно проверить домашнее задание.

Можно использовать следующие игры:

Игра «Слабое звено». Учитель просит всех учащихся встать и начинает задавать вопросы по теме, те ребята, которые не могут ответить садятся игра заканчивается, когда остается последний участник или весь пакет вопросов разобран, такая игра подойдет, только если в классе небольшое количество учеников. Главный минус игры в том, что она может быть затяжная по времени, нужно сразу обговорить в начале урока время ответа. Плюс игры в том, что она позволяет быстро проверить домашний материал урока и к тому же создает соревновательный момент для учащихся, что позволяет увеличить активность на уроке. Главный минус игры в том, что она может быть затяжная по времени, нужно сразу обговорить в начале урока время ответа. Плюс игры в том, что она позволяет быстро проверить домашний материал урока и к тому же создает соревновательный момент для учащихся, что позволяет увеличить активность на уроке. Вопросы могут быть такие:

- Почему участие в заморских походах разорило римских земледельцев?
- Какие законы предложили Тиберий Гракх и Гай Гракх?
- Почему деятельность братьев Гракхов не сделала их героями в глазах римлян при жизни?
- Назовите год избрания Тиберия Гракха народным трибуном
- Чем отличались реформы Гая Гракха от мероприятий его брата Тиберия?
- Чьи интересы нарушали законы Гая Гракха?
- Кто такой народный трибун?
- Что входило в обязанности народного трибуна?
- Кого больше всего радовали реформы, проводимые братьями Гракхами?
- Из-за чего патриции оставались недовольными?
- Удалось ли отстоять реформы или их отменили?

Игра морской бой плебеев и патрициев. Данная разработка отлично подойдет для повторения темы по реформам братьев Гракхов. Лучше использовать такую игру в групповой форме. Две команды получают по 1 полю и список вопросов. В морском поле имеются три корабля разного цвета: черного, желтого и зеленого (см. Приложение 4). Задача участников - потопить корабли противника. Сначала команда зачитывает номер вопроса (А1), затем сам вопрос. Противники должны ответить на вопрос и отметить в поле, ранился ли их корабль. Если отвечают правильно - корабль не ранен, если неправильно - то это считается как ранение. Плюсы игры в том, что она быстрая по времени и позволяет быстро оценить знания у всех учащихся и к тому же, казалось бы, обычные вопросы, а форма весьма увлекательная. Плюсы игры в том, что она быстрая по времени и позволяет быстро оценить знания у всех учащихся и к тому же, казалось бы, обычные вопросы, а форма весьма увлекательная. Минусы игры в том, что дети могут не сразу понять, что от них требуется, следовательно, могут быть затраты времени в объяснении условий игры.

Клетки В1 и Г1 отдаются для вопросов самих учащихся.

Вопросы:

А1. Чем прославился Сципион Африканский?

А2. Как называется знаменитая реформа Тиберия Гракха?

А3. В каком году Тиберий Гракх стал народным трибуном?

А4. Как умер Тиберий Гракх

Б1. Кто хотел наложить право вето на закон Тиберия Гракха?

Б2. Как умер Гай Гракх?

Б3. К чему привело аграрное законодательство братьев Гракхов?

В4. Почему богатый и знатный Тиберий предлагал улучшить состояние бедных людей?

В2. 1000 югеров это сколько гектаров?

В3. В какую реку был сброшен Гай Гракх?

В4. Был ли избран Тиберий на новый срок народным трибуном?

Г2. Как звали мать братьев Гракхов?

Г3. На месте какого города Гай Гракх хотел основать колонии?

Г4. Что такое латифундии?

Игра «Крестики-нолики». Учитель задает 9 вопросов по домашнему параграфу, чтобы быстро проверить домашнее задание у всех (см. Приложение 2).

X – верно

0 – неверно

А1. Верно ли, что Тиберий Гракх вступил на должность народного трибуна в 133 году нашей эры? (нет)

А2. Верно ли, что родственником братьев Гракхов был полководец, который обманул Ганнибала, Сципион? (Да)

А3. Тиберий Гракх создал римские колонии за пределами Италии (Нет)

А4. Гая Гракха убил его же раб (Да)

А5. Крупные земельные владения называются латифундиями? (Да)

А6. Верно ли, что народного трибуна, наложившего право вето на земельный закон Тиберия, называли Октавианом? (Нет)

А7. Основным населением Италии были крестьяне? (Да)

А8. Патриций – это должностное лицо, обязанное защищать интересы плебеев? (Нет)

А9. Гракхи мечтали править Римом (Нет)

<u>А1</u>	<u>А2</u>	<u>А3</u>
<u>А4</u>	<u>А5</u>	<u>А6</u>
<u>А7</u>	<u>А8</u>	<u>А9</u>

Актуализация знаний: на этом этапе педагог активизирует предварительные знания учащихся, связывая новую тему с уже изученным материалом или предлагая проблемную ситуацию, которая вызывает интерес и стимулирует к обсуждению.

Игра «Корзина идей». Учитель задает прямой вопрос по теме урока и просит назвать все, что известно по этому поводу. Метод может быть применен для сбора и систематизации идей, связанных с земельными законами братьев Гракхов. Игра нужна для того, чтобы устраивать мозговой штурм у учащихся. Минусы метода в том, что для слабых детей она не подойдет. Здесь нужен сильный класс с активными детьми. Например, вопрос:

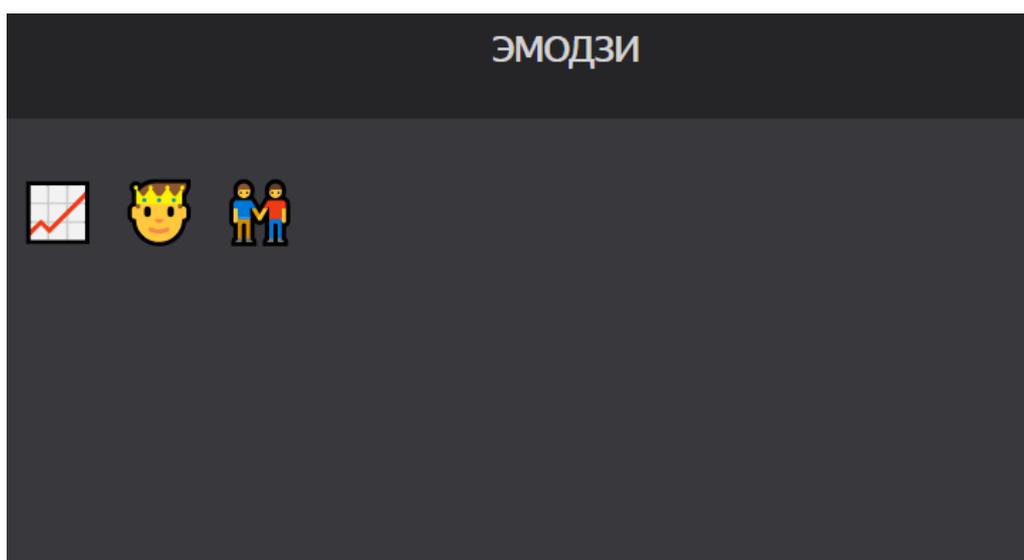
- Какая ассоциация у вас возникает со словом реформа? Как реформы могут влиять на жизнь общества?

Дети могут ответить следующее: изменение, улучшение чего-то, спор; для кого-то хорошо, для кого-то плохо.

Игра «Анаграммы». Суть ее в том, что порядок букв нарушен и детям необходимо его восстановить. Игра позволяет в увлекательной форме закрепить для запоминания слова. Она развивает критическое мышление. К данной игре нужно готовить, потому что если дать детям ее впервые, то они попросту не поймут, что нужно делать. Каждое понятие необходимо не просто расшифровать, а еще и объяснить! Выглядит она следующим образом:

- йиетбир, тпцаирий, стнае, рамфрео

Игра «Расшифруй эмоджи». Суть игры в том, что обещающиеся видя эмоджи должны отгадать, что они значат и рассказать о изображенном событии. Игра позволяет развивать творческие способности у школьников. Плюсы игры в том, что все ученики общаются с помощью эмоджи, следовательно, даже объяснять игру не нужно, они могут сами разгадывать, либо с помощью яндекс переводчика. Сложностей нет, могут возникнуть проблемы только в том случае, если, например, у школьников нет телефона.



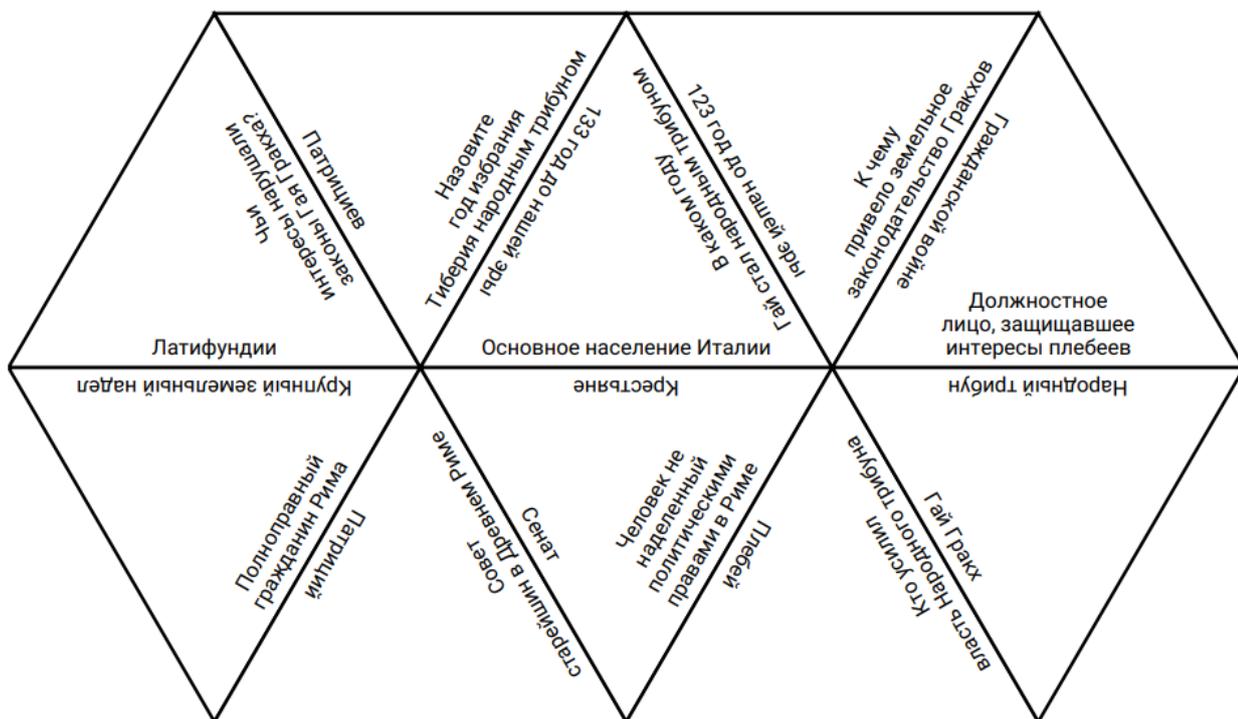
Усвоение знаний и способов действий: на этом этапе педагог представляет новый материал, используя различные методы и приемы

обучения. Он объясняет основные понятия, факты, принципы и теории, иллюстрирует их примерами и приводит аргументы в их поддержку.

Игра «Три предложения». Смысл игры в том, чтобы «главное» в трех простых предложениях. Один из вариантов игры заключается в работе с печатным текстом, таким как пункт из учебника или документ. После прочтения текста учащиеся должны передать его содержание с помощью трех простых предложений. Победитель определяется тем, у кого рассказ будет короче, при этом точно передавая содержание текста.

Закрепление знаний и способов действия: на этом этапе педагог проводит контроль понимания и усвоения учащимися нового материала. Это может быть в форме вопросов, тестов, практических заданий и т.д. Закрепление помогает учащимся закрепить полученные знания и оценить свой прогресс. Минусы игры в том, что она может затянуться по времени, учащиеся могут медленно думать специально, чтобы тянуть урок.

Игра «Историческое тримино». Тримино- это головоломка в форме треугольников. Принцип головоломок тримино основан на правилах домино: треугольники нужно соединять так, чтобы рядом оказывались одинаковые рисунки или части одного рисунка. При первом решении головоломки важно начинать с простых заданий и постепенно усложнять их. Чтобы создать тримино с картинками, необходимо распечатать их на плотной бумаге или наклеить на картон. Затем фигуру следует разрезать на треугольники, перемешать и попытаться снова сложить (см. Приложение 3). Ее можно использовать, разделив класс на 2-3 группы, дети соревнуются в том, кто быстрее соберет тримино. Плюс игры в том, что она развивает критическое мышление у учащихся, можно по ходу собирания тримино задавать дополнительные вопросы на уточнение или же ограничить по времени, чтобы учащиеся были более активными. Минусы игры в том, что нужно заранее научить учащихся логике игры, потому что иначе потеряем время.



Игра «Живая картина». Учащиеся оживляют историческое событие из параграфа. Это очень похоже на игру из детства, когда дети играли в «море волнуется» и по итогу нужно было изобразить морскую фигуру и замереть. В нашем случае дети могут изобразить, например, как Тиберий Гракх выступает на народном собрании с законом. Или как Тиберий касается головы показывая жестом, что его хотят убить. Цель игры – в создании эмоциональной картины в головах детей, эмоциональные образы хорошо запоминаются. Здесь могут показать себя творческие участники, а тихони как-то сблизиться с классом. Минус игры в том, что лучше задать ее на дом, иначе время на сборы, решения кто будет выступать и т.д., потеряется и можно не успеть пройти тему урока.

Игра «За или против». Цель игры – доказать свою точку зрения, используя аргументацию. Например, дается утверждение Цицерона: «Есть два искусства, которые могут поставить человека на самую высокую ступень почета: одно – искусство полководца, другое – искусство хорошего оратора». Школьники должны доказать данное утверждение, используя пройденную тему «Реформы братьев Гракхов».

Обобщение и систематизация знаний: на этом этапе педагог подводит обобщающие выводы, сводит воедино полученные знания, делает акцент на ключевых моментах и основных идеях урока. Он также стимулирует учащихся к самоанализу и самооценке, помогая им выявить свои успехи и понять, что они могут применить в своей жизни.

Игра «Из уст в уста». Эта игра строится на тройном прочтении вслух учителем учебного текста. Игру можно проводить с целым классом. Вызываются четыре человека. Трое из них должны ненадолго выйти из кабинета. Оставшийся вместе со всеми учащимися должен внимательно выслушать рассказ, который потом должен пересказать второму участнику. Второй участник передаёт информацию третьему и так по цепочке. Последний участник пересказывает свою версию. После этого учитель медленно читает первоначальный вариант рассказа, а затем помогает школьникам разобраться то, что оказалось сложным для пересказа, задаёт вопросы по содержанию темы. Класс в этом случае совсем не пассивные слушатели: они мысленно фиксируют искажение информации и пытаются сами вспомнить, как же было в первоначальном варианте. Здесь можно выделить несколько целей, например, развитие критического мышления, коммуникативных навыков, развитие памяти.

Игра «Дерево познания». В ходе этой технологии школьники учатся формулировать вопросы по изученному материалу. На уроке, когда преподаётся новый материал, ученикам дается задание записать на листочках пять различных вопросов и заданий к этому материалу. После изучения материала, листочки с вопросами собираются. Самые интересные вопросы учитель вывешивает на доске и при проверке знаний, ученики снимают листочки, читают вопросы и отвечают на них. Следовательно, цель игры состоит в том, чтобы закрепить новые знания у учащихся. Плюсы игры в том, что позволяет детям выделиться на фоне остальных, творчески подойти к

теме урока. Минусы в том, что на слабых детях, конечно, проводить такую игру будет энергозатратно и неинтересно.

Игра «Диалог-провокация». Данная игра предполагает выдачу учащимся материала, который содержит ошибки. С ее помощью у учеников развивается умение анализировать информацию, вычленять ложную информацию и выступать в роли экспертов. В начале урока преподаватель сообщает, что в процессе занятия будут сделаны определенные ошибки различного типа, ученики в конце урока должны будут их назвать и заменить верными вариантами. В данном случае работа может происходить самостоятельно или с помощью учителя. Цель игры – развивать критическое мышление у школьников. Игра подойдет для сильного класса и заинтересованных учеников. Игра в диалоге предоставляет структурированную и безопасную среду для обсуждения спорных вопросов. Участники могут высказывать свои мнения и слушать друг друга, не впадая во враждебность или конфликт. Игра в диалоге провоцирует участников принимать активное участие в обсуждении и высказывать свои мнения. Они становятся активными участниками процесса и вносят свой вклад в развитие диалога. Провокационные игры в диалоге могут вызывать у участников нестандартные и неожиданные мысли. Они могут способствовать развитию критического мышления и способности рассматривать вопросы с разных точек зрения.

Рефлексия: на этом этапе учащиеся и педагог делают общие выводы о проведенном уроке, обсуждают его эффективность, делятся своими впечатлениями.

Метод «Маятник настроения». Слева на картинке - хмурый день, тучи, дождь. Справа солнце, безоблачное небо. В зависимости от того, «солнечное» или «дождливое» настроение, маятник в конце дня отклоняется влево или вправо. Педагог видит эмоциональное состояние детей в течении всего урока. Настроение может измениться, может остаться тем же, что и в

начале урока. Детям проще в том, что свои эмоции они могут не озвучивать, а показать визуально.

Методика «Цветопись». Каждый цвет означает определенное настроение. Сейчас вам нужно выбрать цвет, который соответствует вашему эмоциональному состоянию. Цель игры в том, чтобы увидеть эмоциональное состояние ребенка.

желтый — очень хорошо

красный — радостно

оранжевый — спокойно, хорошо.

зеленый — тепло

синий — нормально

фиолетовый — скверно, скучно

черный — плохо

Метод «СМС-сообщение». Школьники анонимно на листочках отвечают на вопросы:

1. Что Вы поняли при изучении данной темы?
2. Какие вопросы у Вас остались, что осталось непонятным?
3. Есть какие-то пожелания для следующего урока?

Цель данной игры в том, чтобы учащийся осмыслил собственные достижения, а педагог увидел то, с чем еще нужно работать

Плюс этих игр в том, что они формируют разные компетенции у обучающихся. К личностным компетенциям можно отнести такие как: коммуникативная, готовность вести диалог с людьми и достигать понимания. Из предметных компетенций можно выделить следующие: овладение базовыми историческими знаниями, называть причины разорения крестьян в

Риме, характеризовать основные положения реформ братьев Гракхов и их последствия. Если говорить про метапредметные компетенции, то можно назвать такие: умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности; смысловое чтение; умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, умение аргументировать свою позицию, умение оценивать свою работу на уроке, умение анализировать своего эмоционального состояния

Итак, использование дидактических игр на уроках истории преследует достижение определенных целей. Мы подобрали тип игры для каждого этапа урока и составили свои по теме «Земельные законы братьев Гракхов». У каждой игры своя форма и свои задачи на формирование различных УУД.

3.2. Методическая разработка урока «Земельные законы братьев Гракхов»

План урока

Класс: 5

Тема урока: «Земельные законы братьев Гракхов»

Планируемые результаты:

- личностные - формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми; признавать право другого человека на иное мнение, быть способным выслушивать собеседника, понимать его точку зрения
- метапредметные - устанавливать причинно-следственные связи событий и явлений; воспринимать, перерабатывать и

представлять информацию в словесной, образной, символической формах; грамотно и осознанно строить речевые высказывания с использованием научной терминологии; уметь вести дискуссию, правильно выражать свои мысли в речи

- предметные - анализировать причины и определять последствия проведения в Риме земельных и иных социальных реформ, предложенных братьями Гракхами; выявлять мотивы поступков исторических лиц на примере противоречий в римском обществе, выявившихся в процессе и результате деятельности Гракхов; составлять исторический портрет (характеристику) Тиберия и Гая Гракхов.

Цель урока – Познакомить учащихся с аграрными реформами братьев Гракхов, их историческим значением и последствиями

Задачи урока:

- 1.Подготовить к восприятию нового материала и расширить представления о данной теме.
- 2.Закрепить знания, полученные в ходе урока.
- 3.Способствовать умению отстаивания своей позиции, а также работы с учебником.

Тип урока: Изучение и первичное закрепление новых знаний

Вид урока: урок-практикум

Формируемые компетенции:

- Познавательные - воспроизводство по памяти информации, необходимой для решения учебной задачи; извлечение необходимой информации из учебника; осуществление анализа; делать выводы; дополнять и расширять имеющиеся знания; осуществляют поиск

необходимой информации для выполнения заданий с использованием учебной литературы; уметь структурировать изучаемый материал

- Коммуникативные - потребность в общении; умение находить общее решение; слушать и понимать речь других; четко объяснять свою позицию; принимать другое мнение и позицию, допускать существование различных точек зрения; уметь работать в парах, группах; контролировать действия партнера; в коммуникации строить понятные для партнера высказывания
- Регулятивные – демонстрация знаний, умения сформировать тему урока; ориентироваться в рабочем листе; уметь оценивать свою работу на уроке; анализировать эмоциональные состояния, полученные от успешной (неуспешной) деятельности на уроке.

1. Организационный момент.

Приветствие учащихся и проверка подготовки к уроку. Нужно учителю также и почувствовать настроение класса для успешной реализации образовательного и воспитательного процесса.

2. Контроль знаний.

На контроле знаний учитель повторяет основные вопросы, связанные с изученной на прошлом уроке темой рабства в древнем мире. Учитель использует эти вопросы, чтобы связать предыдущую тему с новой темой, а именно реформами, которые предпринимал Тиберий Гракх. Создавая такой "мостик" между двумя темами, учитель помогает учащимся увидеть связь и взаимосвязь между рабством в древнем мире и реформами Тиберия Гракха в Риме. Это позволяет ученикам лучше понять и осознать, как рабство и проблемы, связанные с ним, могли повлиять на решение Тиберия Гракха провести свои реформы. Такой подход помогает учащимся видеть большую картину и осознавать, что исторические события и явления часто связаны друг с другом. Это также способствует развитию аналитического мышления

и умению делать выводы на основе полученных знаний. На этом этапе используются словесный метод, фронтальный опрос.

3. Постановка учебной задачи.

Подводим учащихся к теме урока, помогаем им ее сформулировать через беседу. Устраиваем школьникам мозговой штурм и учим анализировать исторический источник

- Что такое гражданская война?
- Что вы узнали из документа, кто его автор?
- Как вы думаете какая тема нашего урока?

4. Усвоение знаний и способов действий

Организация беседы исходя из темы урока («Земельные законы братьев Гракхов»). У учащихся имеется рабочий лист, с которым они работают на протяжении всего урока. Предполагается, что учащиеся заведут папку, куда будут складывать все свои рабочие листы. Почему была выбрана именно такая форма работы? При подготовке к контрольным работам, проверочным, да и к самим урокам будет проще вспомнить то, что когда-то было написано самим учащимся. Это упрощает подготовку для самого учащегося к занятиям. Также это поможет при подготовке к ОГЭ и ЕГЭ, т.е у ребенка уже есть некий банк знаний, которым он может воспользоваться в любое время.

На этом этапе урока ученики анализируют причины и определяют последствия проведения земельных и других социальных реформ, предложенных братьями Гракхами. Они становятся способными понимать причины, по которым реформы были предложены. Ученики формируют свою собственную оценку деятельности братьев Гракхов, учатся выявлять и понимать мотивы и цели реформаторов. Они могут выразить свою точку зрения на эффективность и результаты реформ

5. Закрепление знаний и способов действий

На этом этапе учащиеся отвечают на вопросы в форме морского боя, причем актуальную, ребята учатся анализировать ситуацию и применять знания. Цель учителя в том, чтобы закрепить материал, выбранная игровая технология «морской бой» отлично поможет проверить весь класс. Игра "морской бой" в форме вопросов позволяет учащимся применить свои знания о Земельных законах братьев Гракхов и анализировать правильность своих ответов. Игровые элементы и формат "морского боя" делают урок интересным и занимательным для учащихся, стимулируя их активность и вовлеченность в процесс обучения.

6. Рефлексия

На этом этапе происходит опрос учащихся, он очень важен, потому что тема сложная. Учащиеся оценивают свою работу на уроке. Учитель спрашивает следующее:

- Какие впечатления от урока? (возможно, что атмосфера в классе поменялась)

- Получили ли вы новые знания? (здесь учащиеся могут отметить, что они уже знали, а что для них было новое)

Нужно также уточнить, возможно, что-то вызвало сложность и непонимание. Следовательно, это отработать на контроле знаний следующего урока.

7. Информация о домашнем задании

Домашняя работа заключается в повторении параграфа и игры «за и против», которая будет использована в начале следующего урока. Нужно придумать по 2 аргумента за и против фразы Цицерона: «Есть два искусства, которые могут поставить человека на самую высокую ступень почета: одно – искусство полководца, другое – искусство хорошего оратора». Смысл данной фразы заключается в выделении двух особых искусств, которые приобретают

особое значение и признание в обществе. Первое искусство - искусство полководца, относится к способности эффективно и мудро командовать, и руководить военными силами, достигать побед и обеспечивать безопасность государства. Второе искусство - искусство хорошего оратора, относится к умению выступать перед публикой, убеждать и вдохновлять людей своими речами

Заключение

В ходе исследования мы рассмотрели разные игровые технологии в историческом образовании, были выявлены преимущества в использовании игровых технологий на уроках истории в 5 классе. Были изучены рекомендации по созданию и проведению игр, а также сделан анализ педагогической литературы. Мы провели анализ изданий «Русское слово» и «Просвещение», авторы которых разрешены в Федеральном списке учебников, дали краткую характеристику параграфов, касающихся темы нашего диплома, также были выявлены достоинства и недостатки каждого учебного издания. Анализ репрезентации показал, что каждый автор внес в выбранную нами тему свой дополнительный теоретический материал. Даты отличаются. У каждого автора свой методический материал. У Линейки Вигасина А.А. он очень скуден, а вот в линейке под редакцией Карпова очень много помощи в подготовке к уроку учителю для работы с детьми. Линейка Уколовой В.И. имеет яркий методический аппарат, параграф написан лаконичным и понятным языком, но есть минус в том, что автор нерационально пользуется полями учебника, он мог предложить еще больше заданий, вопросов к теме. Обобщающий вывод есть у всех линейек, и он даже выделен. Линейка Мединского В.Р. имеет несомненный плюс по сравнению с другими линейками в том, что персоналии, даты вынесены в начало параграфа. Но отдельного параграфа для темы нашей дипломной работы у него нет, далее у него показана Гражданская война, сам параграф у него так и называется, в лице Гая Мария и Луция Корнелия Суллы.

Учеба – это работа для школьников, работать никто не любит, особенно они. Учитель в каком-то роде занимается насилием, потому что насильно заставляет детей учиться, то есть против их воли. Для того, чтобы учеба не сравнивалась для школьников с мучениями, приходят на помощь игровые технологии. Игровые технологии – это комплекс методов и приемов, используемых для создания образовательных игр, которые могут

значительно улучшить мотивацию и интерес учащихся к учебному процессу, повысить эффективность обучения. Исходя из анализа нормативных источников можно сделать вывод, что государство, разрабатывая Концепцию нового учебного комплекса по всемирной истории (уже есть готовый проект ИКС), заинтересовано в качестве исторического образования. Государство хочет повысить интерес общества к событиям прошлого, а мы – учителя, должны содействовать государству.

Традиционные методы обучения могут быть эффективными, но они не всегда способствуют активному участию ребят в образовательном процессе. Многие дети склонны скучать на занятиях и не проявляют достаточного интереса к учебной теме. В то же время, игры и задания, которые применяются в игровом обучении, могут быть настолько увлекательными и интересными, что ребята будут желать учиться еще и еще. Однако, игровое обучение не является заменой традиционных методов, а всего лишь дополнением, которое может быть использовано в рамках общей образовательной программы.

В нашем исследовании показаны варианты изучения темы «Реформы братьев Гракхов» с использованием игровых технологий, причем выбраны наиболее интересные, также мы разработали урок с применением наших игровых технологий по теме «Земельные реформы братьев Гракхов. Мы подобрали тип игры для каждого этапа урока и составили свои по теме «Земельные законы братьев Гракхов». У каждой игры своя форма и свои задачи на формирование различных УУД. Когда объясняют новый материал, ученики учатся выделять главное, делить текст на части и передавать суть рассказа кратко. Они также учатся ставить вопросы, использовать исторические термины, и находить связи между причинами и событиями. На этапах закрепления, повторения и обобщения урока ученики учатся обосновывать свою точку зрения, анализировать и обобщать факты, логически мыслить, анализировать информацию, работать с

изобразительными источниками и грамотно излагать материал, используя историческую терминологию. На этапе рефлексии учатся оценивать свои знания и следить за своим эмоциональным состоянием.

Таким образом, игровые технологии могут играть важную роль в образовательном процессе и стать дополнительным инструментом в войне с учениками за успешное овладение материала.

Список источников и литературы.

Источники

Нормативно - правовые акты:

1. Концепция нового учебно-методического комплекса по всемирной истории. [Электронный ресурс] – Режим доступа <https://лабиринт-истории.рф/wp-content/uploads/2019/07/ИКС-по-всеобщей-истории-проект.pdf> - (Дата обращения: 19.05.2023)
2. Примерная рабочая программа основного общего образования [Электронный ресурс]: протокол от 27 сентября 2021 г. № 3/21. – Режим доступа: <https://fgosreestr.ru/ooop/primernaia-rabochaia-programma-osnovnogo-obshchego-obrazovaniia-istoriia> (Дата обращения 17.04.2022) Семейный кодекс Российской Федерации. - СПб, 2001. - 94 с.
3. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. – М.: Просвещение, 2011. - 48 с.

Учебно-методические пособия:

1. Вигасин А.А. История. Всеобщая история. История Древнего мира: 5-й класс: учебник / А. А. Вигасин, Г. И. Годер, И. С. Свенцицкая; под ред. А. А. Искендерова. — 14-е изд., перераб. — М.: Просвещение, 2023. — 320 с.
2. Мединский В.Р. Всеобщая история. История Древнего мира: 5-й класс: учебник / Е.В. Саплина, А.А. Немировский, Е.И. Соломатина, С.В. Тырин; под общ. ред. В.Р. Мединского. - М.: Просвещение, 2023. — 273 с.
3. Никишин В.О. История. Всеобщая история. История Древнего мира: учебник для 5 класса общеобразовательных организаций / В.О. Никишин, А.В. Стрелков, О.В. Томашевич, Ф.А. Михайловский; под

- науч. ред. С.П. Карпова. – М.: ООО «Русское слово – учебник», 2023. – 328 с.
4. Поурочные методические рекомендации по всеобщей истории. История Древнего мира. 5 класс: пособие для учителей общеобразовательных организаций / И.Е. Уколова. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 344 с. – 2017.
 5. Поурочные разработки по всеобщей истории. История Древнего мира. 5 класс: пособие для учителя / Е.Н. Сорокина. – 5-е изд. – М.: ВАКО, 417 с. - 2021.
 6. Уколова В.И. Всеобщая история. Древний мир. 5 класс: учеб. для общеобразоват. организаций / В.И. Уколова. — 13-е изд., допол. — М.: Просвещение, 2022. — 177 с.

Литература

1. Аникеева, Н. П. Специфика игровой ситуации. Педагогика и психология игры / Н. П. Аникеева. – Новосибирск: НГПИ, 1989. –121 с.
2. Баханов К.А. Театрализованные игры на уроках // Преподавание истории в школе. – 1991. – № 4. – С. 91 – 100.
3. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. М., 1996. - 302 с.
4. Богомолова, Н. Н. Ситуационно-ролевая игра как активный метод социально-психологической подготовки / Н. Н. Богомолова // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии. – М.: Изд-во Моск. Ун-та. – 1977. – С. 192-193
5. Борзова Л.П. Дидактические игры // Преподавание истории в школе. – 2000. – №11. – С. 45 – 49.
6. Борзова Л.П. Игры на уроке истории. Методическое пособие для учителя. – М.: Владос – Пресс, 2003. – 160 с.
7. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Вопросы психологии № 6 1966 Стр. 62 – 68.

8. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте: Психологический очерк: Книга для учителя. – 3-е издание. – М.: Просвещение, 1991. – 93 с.
9. Гадамер, Г. Г Игра искусства / Г. Г. Гадамер ; пер. с нем. А. В. Явецкого // Вопросы философии. – 2006. – № 8. – С. 164–168.
10. Козлова И.А., Веницкая А.Д., Сорокина З.С. Игры на уроках истории // Преподавание истории в школе. – 1989. – №4. – С. 129 – 132.
11. Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М.: Владос – пресс, 2001. – 252 с.
12. Короткова М.В., Студеникин М.Т. Методика обучения истории в схемах, таблицах, описаниях // Практическое пособие для учителей. – М.: Владос, 1999. – 192 с.
13. Короткова М.В., Студеникин М.Т. Практикум по методике преподавания истории в школе. – М., 2000. – 191 с.
14. Кочетков Н.С. Нестандартные уроки в школе. История. – Волгоград – 2002. – 80 с.
15. Крупская Н.В. Педагогические сочинения. Том 3: Обучение и воспитание в школе. – М.: Изд-во АПН, 1959. – 798 с
16. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. М.: Изд-во МГУ, 1981. 550 с.
17. Лернер И.Я. Развитие мышления учащихся в процессе обучения истории. Пособие для учителей. – М.: Просвещение, 1982. – 191 с.
18. Макаренко А.С. Некоторые выводы из педагогического опыта. – Т.5 – М.: Просвещение, 1985. – 336 с.
19. Озерский И.З. Начинающему учителю истории: Из опыта работы. – М.: Просвещение, 1989. – 208 с.
20. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений/ А.П. Панфилова. – М.: Издательский центр «Академия», 2009. – с. 108 – 113.

21. Пономарев В.Д. Педагогика игры. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2003. — 185 с.
22. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. — М.: Педагогика, 2009. — 289 с.
23. Селевко Г.К., Басов А.В. Новое педагогическое мышление: педагогический поиск и экспериментирование, Ярославль, 1991. — 71 с.
24. Семенов В.Г. Динамическая классификационная модель игры. — Киев, 1984. — 325 с.
25. Семенов В.Г. Методические рекомендации по организации учебно — технических и деловых игр. — Екатеринбург: Деловая книга, 1999. — 289 с.
26. Сергеева И.С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников: методические рекомендации / И.С. Сергеева, Ф.С. Гайнуллова. — М.: КНОРУС, 2016. — 112 с.
27. Словарь педагогического обихода / Под ред. проф. Л.М. Лузиной. Псков: ПГПИ, 2003. — 71 с.
28. Смирнов С.А. Игровое общение как форма развития деятельности // Игра в педагогическом процессе. Межвузовский сборник научных трудов / Общ. ред. Н.П. Анисеевой. — Новосибирск: Изд-во НГПИ, 1989. — С. 53-62.
29. Спиваковская А.С. Игра — это серьезно. — М.: Юнити, 1981. — 212 с.
30. Стрелова О.Ю. Современный урок истории // Преподавание истории и обществознания в школе. — 2009. — № 1. — С. 28 — 32.
31. Ушинский К.Д. Собрание сочинений. Т.1. / редкол.: А.М. Еголин (гл. ред.), Е.Н. Медынский и В.Я. Струминский; [сост. и подгот. к печати В.Я. Струминский] — Акад. пед. наук РСФСР, Ин-т теории и истории педагогики. — М.: Изд-во Акад. пед. наук РСФСР, 1948. — 738 с.
32. Федорчук И.А. История: Интеллектуал. игры для школьников — Ярославль: Акад. развития: Академия К, 1998. — 175 с.

- 33.Фрейд А. Психология «Я» и защитные механизмы. – М.: Педагогика-Пресс, 1993. – С. 37-45.
- 34.Фрейд З. Психология бессознательного: Сб. произведений / Сост., науч. ред., авт. вступ. ст. М.Г. Ярошевский. – М.: Просвещение, 1989. – 448 с.
- 35.Хейзинга Й.А. Человек играющий. В тени завтрашнего дня. – М.: Юнити, 2009. – 212 с.
- 36.Шмаков С.А. Игра учащихся как педагогический феномен культуры/Автореферат диссертации. - М., 1997. -409с.
- 37.Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Гуманит. изд. Центр ВЛАДОС, 1999. 240 с.

Приложения

ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

КТУ урока в 5 классе по обществознанию тема «Земельные законы братьев Гракхов»

Педагогические цели	сформировать представление о причинах разорения крестьян в Риме и его последствиях, ознакомить учащихся с личностью Тиберия Гракха, дать понятие сути земельного закона.
Тип и вид урока	<u>Тип урока:</u> Изучение и первичное закрепление новых знаний <u>Вид урока:</u> урок-практикум
Планируемые результаты (предметные)	анализировать причины и определять последствия проведения в Риме земельных и иных социальных реформ, предложенных братьями Гракхами; выявлять мотивы поступков исторических лиц на примере противоречий в римском обществе, выявившихся в процессе и результате деятельности Гракхов; составлять исторический портрет (характеристику) Тиберия и Гая Гракхов, приводить оценки деятельности этих исторических лиц, изложенные в учебной литературе, сопоставлять различные суждения и оценки; формулировать и объяснять (аргументировать) своё отношение к деятельности и личности братьев Гракхов
Личностные результаты	формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми; признавать право другого человека на иное мнение, быть способным выслушивать собеседника, понимать его точку зрения
Метапредметные результаты	устанавливать причинно-следственные связи событий и явлений; воспринимать, перерабатывать и представлять информацию в словесной, образной, символической формах; грамотно и осознанно строить речевые высказывания с использованием научной терминологии; уметь вести дискуссию, правильно выражать свои мысли в речи
Основное содержание темы, понятия и термины	Заморские походы разоряли воинов-земледельцев. Заступник бедняков Тиберий Гракх. Принятие земельного закона. Гибель Тиберия. Гай Гракх продолжает дело брата. Римские имена. Югер. Народный трибун. Сенат.
Образовательные ресурсы	Учебник истории, 5 класс, Вигасин А.А., 2023. Мультимедиапроектор

<p>3.Принятие земельного закона</p>	<p>словесный практический,</p> <p><u>Формы:</u> фронтальная</p> <p><u>Методы:</u> словесный,</p> <p><u>Формы:</u> фронтальная, индивидуальная</p> <p><u>Методы:</u> словесный, иллюстративный, практический, частично-поисковый</p>	<p>земельного закона</p> <p>Задаёт вопросы: Почему Т.Гракх решил поддержать бедные слои населения?»</p> <p>Организует работу с рабочим листом (см. Приложение 3), где нужно определить какой закон кому больше понравится Патрициям или Плебеям. Задаёт вопросы кто это такие.</p> <p>- какой вывод можно сделать, глядя на Земельные законы братьев Гракхов?</p>	<p>становления Тиберия Народным трибуном</p> <p>- римские земледельцы разорялись;</p> <p>- на землях богатых землевладельцев работали только рабы из провинций.</p> <p>- скапливалось огромное количество невольников;</p> <p>- разорение земледельцев ослабляло римскую армию.</p> <p>Работают с рабочим листом</p> <p>- патриции — это знать</p> <p>- плебеи – это простой народ</p> <p>- земельные законы были в интересах плебса, а интересы патрициев они ущемляли</p>	<p>Познавательные: извлекают необходимую информацию из прослушанного рассказа, осуществляют анализ, делают выводы; дополняют и расширяют имеющиеся знания</p> <p>Коммуникативные: слушают и понимают речь других</p> <p>Познавательные: извлекают необходимую учебника</p> <p>Коммуникативные: слушают и понимают речь других, четко объясняют свою позицию</p> <p>Регулятивные: ориентируются в рабочем листе</p> <p>Коммуникативные: слушают и понимают речь других</p>
<p>4.Гибель Тиберия</p>	<p><u>Формы:</u> фронтальная</p> <p><u>Методы:</u> словесный, частично-поисковый</p>	<p>Просит прочитать пункт 4 и ответить на вопросы: - Почему Тиберий был убит? - Можно ли сказать, что Сенат боялся Тиберия?</p> <p>Учитель отмечает, что возросла роль Народных трибунов</p>	<p>Отвечают на вопрос учителя (примерный ответ) - потому что законы создал не в интересах знати - сенат его боялся, потому что думали, что он хочет захватить власть</p>	<p>Познавательные: извлекают необходимую учебника</p> <p>Коммуникативные: слушают и понимают речь других, четко объясняют свою позицию</p>
<p>5.Гай Гракх продолжает дело брата</p>	<p><u>Формы:</u> фронтальная, индивидуальная</p> <p><u>Методы:</u> словесный, практический,</p>	<p>Организует работу с учебником: Говорят, что Гай Гракх брат Тиберия не стал продолжать дело брата, это так?</p>	<p>Читают, отвечают: - нет, он продолжал дело брата, но Сенат убил и его</p>	<p>Познавательные: извлекают необходимую учебника</p> <p>Коммуникативные: слушают и понимают речь других, четко объясняют свою позицию</p> <p>Регулятивные: ориентируются в</p>

	частично-поисковый	- Что произошло после смерти Гая Гракха?	- обнищание населения продолжалось, земельный закон был отменен	рабочем листе
V. Закрепление знаний и способов действий	<u>Формы:</u> коллективная, <u>Методы:</u> словесный, проблемной ситуации, мозговой штурм	Организует игру по типу морской бой (см. Приложение 4)	Участвуют в игре	Познавательные: ориентируются в учебнике; осуществляют поиск необходимой информации для выполнения заданий с использованием учебной литературы; учатся структурировать изучаемый материал Регулятивные: ориентируются в учебнике и рабочем листе Коммуникативные: принимают другое мнение и позицию, допускают существование различных точек зрения; умеют работать в парах, группах; контролируют действия партнера; в коммуникации строят понятные для партнера высказывания
VI. Рефлексия	<u>Формы:</u> фронтальная <u>Методы:</u> Словесный	Спрашивает: - Какие впечатления от урока? - Получили ли новые знания? - Изменилось ли у вас настроение? Нарисуйте сейчас смайлик, какое у вас настроение после урока	Отвечают на итоговые вопросы. Оценивают свою работу на уроке.	Регулятивные: умеют оценивать свою работу на уроке; анализируют эмоциональные состояния, полученные от успешной (неуспешной) деятельности на уроке. Коммуникативные: формулируют свое мнение
VII. Информация о домашнем задании	<u>Формы:</u> Фронтальная <u>Методы:</u> Словесный	Дает и комментирует домашнее задание: Прочитать параграф 52 и придумать по 2 аргумента за и против фразы Цицерона: «Есть два искусства, которые могут поставить человека на самую высокую ступень почета: одно – искусство полководца, другое – искусство хорошего оратора».	Записывают домашнее задание, спрашивают, если что-то непонятно	Регулятивные: принимают учебную задачу

Ресурсный материал к уроку

Презентация «Земельные Законы братьев Гракхов»

Учебник История, 5 класс, Вигасин А.А., 2023. – параграф 52 стр. 256-258

ПРИЛОЖЕНИЕ 2.

Все твердили о справедливости в Риме. Но кто видел эту справедливость?

Богачи? Что они знают о бедняках? Заходила ли Госпожа справедливость к бедняку? Скажу Вам однозначное нет! Я видел в Риме тех людей, которые собственной кровью и потом создавали то, чем пользуются другие. Где справедливость?

Мы с братом просто выступили в защиту земледельцев. Я уверен, что этот земельный закон может изменить ситуацию.

Рабочий лист по Земельным реформам братьев Гракхов

Страница 2

Земельный закон братьев Гракхов



Тибериий



Гай

«Народный трибун, — лишь священное и неприкосновенное, так как он призван защищать интересы народа».

Представь себя на месте патриция, а затем плебей. Поставь реакцию на законы

Патриций

Плебей

1. Ограничить максимальный размер земли.
2. Забрать излишки земли.
3. Разделить землю между мелкими землевладельцами.
4. Продавать хлеб по низким ценам.




Страница 2

Земельный закон братьев Гракхов



Патриций



Плебей

Ограничить максимальный размер земли.

Забрать излишки земли у крупных землевладельцев.

Разделить землю между мелкими землевладельцами.

Продавать хлеб беднякам по низким ценам.

К то убил братьев Гракхов? Раскрой заговор, ответив на вопросы

Кого больше порадовали реформы, исходя из цветной ленты

.....

Из-за чего патриции остались недовольными?

.....

Удалось ли отстоять реформы или их отменили?

.....



ПРИЛОЖЕНИЕ 4.

	А	Б	В	Г
1				
2				
3				
4				