

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Красноярский государственный педагогический университет им. В.П.
Астафьева»
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Исторический факультет

Кафедра всеобщей истории

АВТОРЕФЕРАТ МАГИСТЕРСКОЙ ДИССЕРТАЦИИ

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ ДЛЯ
ФОРМИРОВАНИЯ УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ
ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ ИСТОРИИ В 6 КЛАССЕ**

Научный руководитель:

канд. ист. наук, доцент Канаев А.Г.

Обучающийся:

Гронская Анастасия Сергеевна

Красноярск 2026

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. Современная образовательная парадигма, ориентированная на требования ФГОС, смещает фокус с простой трансляции предметных знаний на формирование метапредметных результатов – универсальных учебных действий (УУД). Особую значимость приобретают игровые технологии, позволяющие моделировать исторические коллизии и перевести обучающихся из позиции пассивных слушателей в статус активных участников учебного процесса. Актуальность работы определяется объективным противоречием между необходимостью качественного развития УУД у шестиклассников на уроках истории Средних веков и недостаточной разработанностью системы применения игровых технологий, способных обеспечить формирование аналитического и творческого мышления.

Степень изученности. Теоретические основы игровой деятельности разрабатывались Ф. Фребелем, К. Гроссом, в отечественной педагогике – Н.П. Аникеевой, С.Л. Рубинштейном, С.А. Шмаковым. Классификации учебных игр представлены в трудах Г.К. Селевко, И.В. Кучерук, М.В. Коротковой, Л.П. Борзовой. Система УУД раскрыта в работах А.Г. Асмолова, С.Г. Воровщикова, Р.П. Мильруда. Однако комплексный анализ игрового потенциала новых УМК под редакцией В.Р. Мединского (2025 г.) и экспериментальная проверка эффективности игровых технологий для формирования УУД именно в 6 классе до настоящего времени не проводились.

Цель исследования – выявление возможностей и эффективности использования игровых технологий на уроках истории в 6 классе для формирования УУД обучающихся.

Объект исследования – процесс формирования универсальных учебных действий у обучающихся на уроках истории в 6 классе.

Предмет исследования – использование игровых технологий обучения как средства формирования УУД при изучении истории в 6 классе.

Методологическая основа исследования. В работе использованы структурный метод, анализ психолого-педагогической литературы, контент-анализ УМК, педагогическое наблюдение, опытно-экспериментальный метод (сравнение экспериментального и контрольного классов), тестирование, сравнительный и статистический анализ, рефлексивные методы. Реализованы системно-деятельностный, личностно-ориентированный, возрастной, сравнительный, компетентностный и рефлексивный подходы.

Источниковая база. Исследование опирается на ФГОС основного общего образования, Приказ Минпросвещения №495, учебники и рабочие тетради по всеобщей истории и истории России под редакцией В.Р. Мединского (2025 г.),

а также на три византийских письменных источников VI в. (Прокопий Кесарийский, Иоанн Малала, Свод гражданского права Юстиниана).

Практическая значимость заключается в возможности использования разработанных игровых технологий и методических рекомендаций в практике преподавания истории Средних веков для повышения качества образования и формирования УУД.

Апробация результатов исследования осуществлялась в два этапа.

На теоретическом этапе основные положения диссертации были обобщены в статье «Игровые технологии как средство формирования универсальных учебных действий на уроках истории Средних веков», опубликованной в материалах II Всероссийской научно-практической конференции «Актуальные вопросы истории России и зарубежных стран».

На практическом этапе на базе МАОУ СШ №157 (г. Красноярск) в 6 классе проведены уроки с применением авторских игр: ролевой проект «Мы — редакторы средневековой книги» и настольная игра-ходилка «Русские земли в середине XIII–XIV в.». Апробация показала высокую эффективность предложенных форм для формирования коммуникативных и познавательных УУД, а также их лёгкую встраиваемость в тематическое планирование и адаптируемость к различным темам курса истории.

Структура диссертации. Работа состоит из введения, трёх глав, заключения, списка источников и литературы (54 наименования) и 11 приложений.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведённое исследование подтвердило, что системное и методически грамотное применение игровых технологий на уроках истории в 6 классе позволяет не только повысить интерес к предмету, но и качественно изменить структуру учебной деятельности, переводя её из пассивно-репродуктивной в активно-поисковую.

В первой главе на основе анализа трудов Н.П. Аникеевой, С.Л. Рубинштейна, С.А. Шмакова и других выделены инвариантные признаки игры (условность, добровольность, эмоциональная насыщенность, правила) и обоснована сензитивность младшего подросткового возраста к игровым формам обучения.

Во второй главе проведён детальный контент-анализ УМК под редакцией В.Р. Мединского (2025 г.). Установлено, что учебник истории России богаче игровыми приёмами (ролевые дискуссии, рассказы от имени участника, виртуальные путешествия), тогда как всеобщая история ориентирована на сравнение и анализ. Главное противоречие – разрыв между игровым

потенциалом учебников и репродуктивным характером рабочих тетрадей (крэссворды, филворды, логические цепочки).

В третьей главе апробированы три авторские игры. Игра-детектив «Тайны двора Юстиниана» выявила основной барьер – лингвистическую сложность аутентичных текстов (66% учащихся назвали это трудностью). Ролевой проект «Мы – редакторы средневековой книги» показал высокую эффективность: предметные результаты выше на +11–26%, мотивация достигла 92%. Настольная игра-ходилка продемонстрировала наибольший прирост по заданиям на понятийное мышление (до +32%).

Сравнительный анализ итогов ВПР и метапредметной диагностики (методика Г.В. Репкиной) подтвердил, что систематическое применение игровых технологий позволяет перевести значительную часть учащихся из группы «троечников» в группу «хорошистов»: доля хорошистов в экспериментальном классе выросла с 12,5% до 50,0%. При этом игровые технологии наиболее эффективно работают на формирование коммуникативных и регулятивных УУД, которые трудно развивать в пассивных форматах.

Разработанные методические рекомендации включают: адаптацию исторических источников (предельно короткие фрагменты с вопросом о позиции автора), организацию групповой работы (4–5 человек, роль «судьи»), обязательный тайминг и рефлексия, а также системное включение микропрактик (5–7 минут) в каждый урок.

Таким образом, цель исследования достигнута, задачи решены. Полученные результаты могут быть использованы учителями истории общеобразовательных школ, а также в системе повышения квалификации педагогов. Перспективой дальнейшей работы является создание банка игровых сценариев, привязанных к новым учебникам, и внедрение цифровых инструментов (квестов в Google-формах) без потери живого общения.