

Оглавление

Введение3

Глава 1 Теоретические основания применения игровых педагогических технологий на уроках истории в образовательном процессе современной школы как педагогическая проблема8

1.1. Применения игровых педагогических технологий на уроках истории в образовательном процессе современной школы в научно-методической литературе8

1.2. Психолого-педагогические особенности использования игровых педагогических технологий для обучения истории в современной школе13

1.3. Организация познавательной игровой деятельности учащихся 5 класса на уроках истории и классификация игр19

Глава 2 Особенности практического применения игровых педагогических технологий на уроках истории в образовательном процессе современной школы25

2.1. Сравнение и характеристика различных технологических карт урока истории с применением игровых педагогических технологий25

2.2. Примеры практического использования различных технологических карт с применением игр на уроках истории35

2.3. Разработка и составление авторской технологической карты урока истории с применением игр45

Заключение59

Список источников и литературы61

Приложение 167

Введение

В современном России знание гражданами истории своего Отечества становится все более актуальным и востребованным. Историческое образование, получаемое в современной школе, играет основную роль в формировании личности учащихся и развитии практических навыков и умений, необходимых для их успешной социализации. В данном контексте, игровые педагогические технологии представляются одним из эффективных средств обучения, способных сделать образовательный процесс на уроке истории увлекательным и интересным для обучающихся, что позволяет повысить их мотивацию.

Актуальность данного исследования обусловлена необходимостью изучения теории и практики применения разнообразных методик и технологических подходов к обучению отечественной истории в образовательном процессе современной общеобразовательной школы. В частности, игровых педагогических технологий, которые могут существенно повысить качество и результаты обучения истории. Что отражено в законе «Об образовании в РФ» ФЗ-№ 273 от 29.12.2012, запросе российского общества на формирование свободной, активной, критически мыслящей и оригинально творящей личности, как его неотъемлемой части. Это также актуализирует значительность применения современных образовательных методик и технологий при обучении истории.

Степень изученности темы. Игра имманентно присуща подрастающим поколениям как феномен их познавательной деятельности. Её продуктивное использование отечественными педагогами в педагогическом процессе имеет давнюю историю. Наиболее детально дидактические игры анализируются в гуманитарных областях познания – философии, педагогике и психологии.

Наиболее интересные исследования по игровой образовательной деятельности школьников содержатся в трудах (Н.П. Аникеевой, О.А. Ахвердовой, К.С. Гюлушанян, О.Н. Козлотиной, И.Д. Белеевой, Н.Б. Титовой, А.Б. Воронцова, Н.В. Гавриловой, М.А. Иванкиной, Г.Ю. Ксензовой, В.С.

Кукушина, Ж.А. Кусайновой, А.К. Марковой, О.В. Мельниковой, П.И. Образцова, А.И. Умана, Е.А. Репринцевой, А.С. Спиваковской, В.А. Сухомлинского, К.Д. Ушинского, С.М. Хапачевой и др.).

Теоретические основы применения игровой дидактической деятельности рассматривали (М.В. Буланова-Топоркова, А.В. Духавнева, В.С. Кукушин, Г.В. Сучков, а также П.И. Образцов, А.И. Уман, Г.Ю. Ксензова, А.К. Маркова и др.).

Для нашего исследования представляют интерес работы (И.Д. Белеевой, Н.Б. Титовой, О.В. Мельниковой, П.И. Образцова, А.И. Умана, Е.А. Репринцевой и др.), так как они отмечают, что игровые технологии способствуют развитию творческой самостоятельной работы учеников.

В современной общеобразовательной школе существует большая потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения истории, в частности. В этой связи актуальны работы по использованию игровых педагогических технологий непосредственно на уроках истории (Т.А. Барыкиной, М.А. Десятниковой, Л.П. Борзовой, А.В. Заостровных, Е.Н. Запасниковой, М.В. Коротковой, И.В. Кучерук, Л.В. Махомето, М.Ю. Смирновой, Н.Б. Титовой, Р.В. Хусаинова, О.Н. Шапаринной, А.А. Якубенко и др.). Изучение теории и практики данного вопроса дает понимание того, как правильно формировать урок, чтобы он был интересен школьникам, а также возможность посмотреть дальнейшее развитие этой области в учебниках новой школьной программы.

Из вышесказанного следует, что в современной системе народного просвещения существуют противоречия между:

- потребностью научно-педагогического сообщества в разрешении фундаментальных, прикладных и организационных проблем использования современных средств обучения на уроках истории в основной средней школе и недостаточным вниманием к применению игровых педагогических технологий как средства усвоения навыков универсальных видов учебной деятельности, проверяемых при выпуске из средней школы;

- важностью для развития современной педагогической практики изучения, осмысления и освоения проверенных идей, методических решений применения игровых педагогических технологий и недостаточным вниманием к опыту их использования на уроках истории;

- объективной потребностью школьных учителей в освоении методических решений и опыта применения игровых педагогических технологий на уроках истории основной средней школы и недостаточным его специальным освещением в научно-методической литературе.

На основе изучения актуальности и выявленных противоречий сформулирована **проблема исследования:** состоящая в необходимости выявления, обоснования и описания процесса использования игровых технологий на уроках истории в современной общеобразовательной школе в совокупности их фундаментальных, прикладных и организационно-методических составляющих.

Объект исследования – образовательный процесс в современной общеобразовательной школе

Предмет исследования - использование игровых технологии на уроках истории в современной общеобразовательной школе

Цель исследования: теоретически обосновать и разработать авторскую технологическую карту урока истории с применением игровых педагогических технологий, выявив условия их эффективного использования в образовательном процессе современной основной школы.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие

Задачи исследования:

1. Проанализировать научно-методическую литературу по применению игровых педагогических технологий на уроках истории в образовательном процессе современной школы.

2. Охарактеризовать психолого-педагогические особенности использования игровых педагогических технологий для обучения истории в современной школ

3. Выявить и охарактеризовать организационные формы познавательной игровой деятельности учащихся на уроках истории и классификацию игр

4. Привести сравнение и характеристику различных технологических карт урока истории с применением игровых педагогических технологий

5. Предложить примеры практического использования различных технологических карт с применением игр на уроках истории

6. Разработать и составить авторскую технологическую карту урока истории с применением игр

Источниковая база исследования представлена тремя группами материалов.

Первая группа – нормативно-правовые акты, определяющие цели и содержание исторического образования: Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утв. Приказом Минпросвещения России № 287 от 31.05.2021, ред. от 18.06.2025) и Федеральная рабочая программа по истории для 5–9 классов (2025 г.).

Вторая группа – действующие учебно-методические комплексы, в частности учебник «Всеобщая история. История Древнего мира. 5 класс» под редакцией В.Р. Мединского и А.О. Чубарьяна (М.: Просвещение, 2025), который используется в современной школе и служит содержательной основой для разработки игровых уроков.

Третья группа – технологические карты уроков истории, опубликованные практикующими учителями и отобранные для сравнительного анализа:

1. Малашина Е.Е. «Урок-викторина» (2019);
2. Мальцева Н.А. «Олимпийские игры в Древней Греции»;
3. Уваровская Н.Н. «Путешествие в Древнюю Грецию» (2020).

Данные карты представляют собой реальный педагогический опыт и позволяют выявить сильные и слабые стороны применения игровых технологий в условиях классно-урочной системы.

Методами исследования выступали: теоретические - анализ философской, педагогической и методической литературы по проблеме исследования; изучение нормативно-правовых актов и программных документов в области общего исторического образования; сопоставление, синтез, обобщение и интерпретация существующего педагогического опыта; эмпирические- анализ различных технологических карт урока истории с применением игровых педагогических технологий; статистические – количественная обработка и качественный анализ результатов исследования, обработка эмпирических данных.

Новизной данного исследования можно назвать составление и обобщения информация по игровым технологиям на данном промежутке времени, позволяет грамотно по требованиям ФГОС составить план урока.

Практическая значимость исследования. Авторская технологическая карта может быть непосредственно использована учителями истории для проведения повторительно-обобщающих уроков в 5 классе по разделу «Древняя Греция». Методические рекомендации (независимый секретарь, тайминг, обязательная рефлексия, адаптация к новому УМК) позволяют педагогам избежать типичных ошибок при организации игровых занятий.

Структура: работа состоит из введения, двух глав, содержащих шесть параграфов, заключения, списка литературы и приложений.

Глава 1 Теоретические основания применения игровых педагогических технологий на уроках истории в образовательном процессе современной школы как педагогическая проблема

1.1. Применения игровых педагогических технологий на уроках истории в образовательном процессе современной школы в научно-методической литературе

В современном российском образовании, в условиях реализации Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) и Историко-культурного стандарта, особое внимание уделяется поиску эффективных методов обучения, способствующих формированию универсальных учебных действий (УУД), познавательной активности и мотивации учащихся. Как отмечается в работах ряда исследователей, игровые технологии становятся одним из ключевых инструментов в решении этих задач. По мнению Запасниковой Е.Н., «из множества техник и технологий в преподавании предмета истории, игровые технологии более продуктивны в детской среде. Так как игра – это мощный стимул в обучении, это разнообразная и сильная мотивация. В игре активизируются психически-познавательные процессы участников игровой деятельности: ощущение, восприятие, внимание, память, мышление, воображение, речь»¹. Более того, «игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой, интересной, запоминающейся»².

Педагогическая ценность игры определяется её способностью создавать условия для творческого развития и внутреннего раскрепощения школьников. Запасникова подчёркивает: «Игра создает особые условия, при которых может развиваться творчество. Суть этих условий заключается в общении «на равных», где исчезают зажимы, возникает ощущение – «я тоже могу», т.е. в

¹ Запасникова Е. Н. Применение игровых технологий при изучении предмета история // Вестник науки и образования. 2017. №12 (36). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-pri-izuchenii-predmeta-istoriya> (дата обращения: 15.06.2026).

² Педагогические технологии : Учеб. пособие для студентов пед. специальностей / М. В. Буланова-Топоркова, А. В. Духавнева, В. С. Кукушин, Г. В. Сучков; Под общ. ред. В. С. Кукушина. - 2. изд., испр. и доп. - Москва ; Ростов н/Д : MapT, 2004 (Тул. тип.). - 334 с.

игре происходит внутреннее раскрепощение. Для обучения важно, что игра является классическим способом обучения действием. В игре органично заложена познавательная задача. В игре ребенок может осуществлять самостоятельный поиск знаний»³. Реализация игровых приемов на уроке подчиняется определённой логике: «дидактическая цель ставится перед обучающимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом»⁴.

В научно-методической литературе представлено множество подходов к классификации дидактических игр. И.В. Кучерук предлагает группировать учебно-исторические игры по схеме «класс – вид – форма»: сюжетно-ролевые игры (ретроспективные, деловые; формы: суд над исторической личностью, воображаемое путешествие), игры с правилами (викторины, чайнворды; формы: «Что? Где? Когда?», «Поле чудес»), а также рубежные игры, сочетающие признаки первых двух классов⁵. Л.П. Борзова выделяет пять критериев классификации: по сущностной игровой основе (игры с правилами, ролевые, комплексные системы); по структурным элементам урока (для изучения нового, закрепления, проверки знаний, релаксационные); по межпредметным связям; по источнику познания; по количеству участников⁶. М.В. Короткова, развивая идеи Кучерук, подразделяет деловые игры на игры-обсуждения, игры-исследования и игры-соревнования, а ретроспективные – на

³ Запасникова Е. Н. Применение игровых технологий при изучении предмета история // Вестник науки и образования. 2017. №12 (36). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-pri-izuchenii-predmeta-istoriya> (дата обращения: 15.06.2026).

⁴ Ксензова, Г. Ю.. Перспективные школьные технологии : Учеб.-метод. пособие / Г. Ю. Ксензова. - Москва : Пед. о-во России, 2000. - 222, [1] с.

⁵ Кучерук, И.В. Технология игрового обучения в школе (на материале истории Отечества) / И.В. Кучерук. – Ростов н/Д: Феникс, 2010. – 157 с.

⁶ Борзова, Л.П. Игры на уроке истории: Метод. пособие для учителя / Л.П. Борзова. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – 160 с.

формальные (театрализованное представление, «оживление картины»), неформальные (дискуссия) и игры-путешествия⁷.

Успешное применение игры на уроке требует чёткого планирования. В.С. Кукушин выделяет следующие этапы: выбор игры, предложение её детям, оборудование игрового пространства, разбивка на команды, развитие игровой ситуации⁸. Л.П. Борзова уточняет: подготовительный этап (предварительная подготовка учащихся, непосредственная подготовка), введение в игру (объяснение правил, выбор участников), ход игры, подведение итогов и анализ⁹. М.В. Короткова дополняет этот перечень оценочным этапом (итоговая рефлексия).

Важнейшим условием эффективности игры является добровольность участия, соответствие общечеловеческим нормам, недопустимость унижения проигравших, а также сохранение дидактической цели. Как подчёркивается в работе Заостровных А.В., «учитель сохраняет лидирующую позицию, контролирует и направляет игровую деятельность, обеспечивая каждому учащемуся возможность проявить себя; любая игра имеет свои временные рамки и должна заканчиваться раньше, чем учащимся надоест играть». Также отмечается, что игра «требует качественной подготовки и больших временных затрат», но «один нетрадиционный урок эффективнее нескольких классических уроков по одной теме»¹⁰.

Конкретные примеры игр и анализ их развивающего потенциала. В журнале «Преподавание истории в школе» и методических пособиях представлено множество авторских разработок. Так, Т.А. Барыкина и М.А. Десятникова предлагают игру «Исторический хоккей» для повторительно-

⁷ Короткова, М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории / М.В. Короткова. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. – 256 с.

⁸ Кукушин, В.С. Теория и методика обучения / В.С. Кукушин. – Ростов н/Д: Феникс, 2005. – 474 с

⁹ Борзова, Л.П. Игры на уроке истории: Метод. пособие для учителя / Л.П. Борзова. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – 160 с.

¹⁰ Заостровных, А. В. Игровые технологии как средство повышения мотивации старших школьников к изучению истории России : выпускная квалификационная работа магистра / А. В. Заостровных ; науч. рук. И. М. Клименко ; ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет». – Екатеринбург, 2022. – URL: <https://elar.uspu.ru/bitstream/ru-uspu/63754/2/2022Zaostrovnykh.pdf> (дата обращения: 15.06.2026).

обобщающих уроков. Учащиеся делятся на команды («вратари», «нападающие», «защитники») и соревнуются в умении формулировать и отвечать на сложные вопросы. Анализ показывает, что данная игра формирует познавательные (структурирование знаний, логические операции), коммуникативные (постановка вопросов, выражение мыслей) и регулятивные (контроль, оценка, саморегуляция) УУД¹¹.

М.Ю. Смирнова рекомендует для 5 класса игру «Помощницы истории», направленную на закрепление знаний о вспомогательных исторических дисциплинах. Ученики последовательно проходят 8 станций, что требует предварительного изучения литературы. Игра развивает общеучебные и логические познавательные УУД, а также коммуникативные и регулятивные действия¹². О.Н. Шапарина описывает игру «Исторические пятнашки» (работа в парах с карточками), которая эффективно закрепляет знание дат и событий, формируя познавательные и регулятивные УУД¹³.

Особого внимания заслуживает ролевая игра Р.В. Хусаинова для 11 класса – судебное заседание по проблемам международных отношений 1930-х гг. Интегрируя курсы истории России и всеобщей истории, игра способствует развитию коммуникативных (ведение диалога, аргументация), регулятивных (самоконтроль в условиях спора), личностных (нравственно-этическая ориентация) и познавательных (постановка и решение проблемы, доказательство) УУД¹⁴. Л.П. Борзова приводит пример ролевой игры «Светский салон XIX века», которая требует длительной подготовки и

¹¹ Барыкина, Т.А., Десятникова, М.А. Игровая технология как эффективное средство формирования предметных компетенций в процессе изучения курса «История России» в X классе / Т.А. Барыкина, М.А. Десятникова // Преподавание истории в школе. – 2012. – №10. – С. 36-44.

¹² Смирнова, М.Ю. Разработка исторической игры для V класса «Помощницы истории» / М.Ю. Смирнова // Преподавание истории в школе. – 2014. – №2. – С. 10-15.

¹³ Шапарина, О.Н. Игровые элементы на уроках отечественной истории как способ реализации системно-деятельностного подхода в обучении / О.Н. Шапарина // Преподавание истории в школе. – 2016. – №4. – С. 34-40

¹⁴ Хусаинов, Р.В. Международные отношения накануне второй мировой войны (урок – ролевая игра) / Р.В. Хусаинов // Преподавание истории в школе. – 2002. – №10. – С. 51-58.

позволяет формировать все четыре группы УУД благодаря погружению в исторический контекст, моделированию поведения и речевых практик эпохи¹⁵.

Настольные игры как отдельный вид педагогических технологий. В последние годы всё большее распространение получают настольные исторические игры. Как отмечает Заостровных А.В., «настольная игра, при своей сценарной гибкости и высокой иллюстративности, помогает узнать о реальных или вымышленных событиях, смоделировать конкретные ситуации. Образовательный потенциал у настольной игры – просто колоссальный». Автором разработана и апробирована карточная игра «Романовы», позволяющая запоминать правителей, даты правления и ключевые события. Игра многофункциональна: может использоваться как элемент урока, как повторительно-обобщающий урок, тренажёр для подготовки к ОГЭ и ЕГЭ, а также для самостоятельной работы дома. Апробация в школах Екатеринбурга и Кировграда показала, что игра «в рамках классно-урочной системы была успешно проверена», все учащиеся были вовлечены в образовательный процесс, повысилась успеваемость и мотивация¹⁶ [Заостровных, 2022].

Результативность и перспективы применения. Обобщая опыт использования игровых технологий, исследователи выделяют как положительные, так и отрицательные моменты. К положительным относится заметное повышение успеваемости, углубление ответов, развитие воображения, памяти, внимания, снижение утомляемости и устойчивый интерес к предмету. Отрицательные стороны связаны с большой нагрузкой на учителя, необходимостью длительной подготовки и многоплановой ролью педагога в игре. Тем не менее, как подчёркивается в работе Семина М.И., «игровая технология – наиболее короткий путь к развитию всех групп УУД»

¹⁵ Борзова, Л.П. Игры на уроке истории: Метод. пособие для учителя / Л.П. Борзова. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – 160 с.

¹⁶ Заостровных, А. В. Игровые технологии как средство повышения мотивации старших школьников к изучению истории России : выпускная квалификационная работа магистра / А. В. Заостровных ; науч. рук. И. М. Клименко ; ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет». – Екатеринбург, 2022. – URL: <https://elar.uspu.ru/bitstream/ru-uspu/63754/2/2022Zaostrovnykh.pdf> (дата обращения: 15.06.2026).

[Семина, 2018]. В условиях деятельностного подхода, заложенного в ФГОС¹⁷, игра позволяет не только передавать знания, но и формировать у школьников способность к самостоятельному поиску, анализу, сотрудничеству и рефлексии. Поэтому применение игровых педагогических технологий на уроках истории рассматривается современной наукой как необходимое условие качественного обновления образовательного процесса.

1.2. Психолого-педагогические особенности использования игровых педагогических технологий для обучения истории в современной школе

Игра – одно из замечательных явлений жизни, деятельность как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Именно игра на протяжении всей истории человечества существенно влияла на развитие способностей индивида, заложенных самой природой, помогала выработать определённые физические навыки и волевые качества, формировала лучшие черты характера. Как справедливо отмечал В.А. Сухомлинский, «игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»¹⁸. В своей сущности игра отражает реальность «понарошку». Для детей игра – это огромный мир возможностей: ребенок может готовиться к будущей взрослой жизни, расходовать свою избыточную энергию и естественным образом преодолевать свои несовершенства. Таким образом, игра – это работа ребенка над самим собой, и хотя она может показаться бесполезной, на самом деле она является необходимой.

¹⁷ Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (Утв. Приказом Минпросвещения России от 31 мая 2021 года №287) (ред. от 18.06.2025) // Официальный интернет-ресурс: Минпросвещения России. URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/bf0ceabdc94110049a583890956abbfa/> (дата обращения: 16.06.2026)

¹⁸ Сухомлинский, В. А.. О воспитании / В. А. Сухомлинский; [Сост. и авт. вступит. очерков С. Соловейчик]. - 4-е изд. - Москва : Политиздат, 1982. - 270 с.

К.Д. Ушинский, один из основоположников отечественной педагогики, подчёркивал, что в школе игры ребенок является и учеником, и учителем одновременно. Для ребенка игра становится действительностью, которая не похожа на ту, что его окружает, – это его собственное создание, и именно поэтому она так интересна¹⁹. А.С. Спиваковская в работе «Игра – это серьезно» писала, что благодаря играм ребенок овладевает не только знаниями, умениями и навыками, но и 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 личность²⁰.

Особую значимость игровые технологии приобретают при обучении истории в 5 классе, поскольку этот возраст характеризуется сложными психологическими изменениями. Как отмечают психологи, младший подростковый возраст (11–12 лет) – трудный как для самого подростка, так и для окружающих его людей, поскольку происходит переход учащихся из начальной школы в среднюю²¹. В связи с этим изменяются условия учения: предъявляются более высокие требования к интеллектуальному и личностному развитию, к степени сформированности учебных знаний и действий, способности к саморегуляции. У младшего подростка появляется избирательный интерес к тем или иным учебным предметам, что говорит о перерастании познавательных интересов и формировании новых мотивов учения. Возникает интерес не только к содержанию, но и к способам добывания и усвоения знаний²².

¹⁹ Ушинский, К. Д.. Собрание сочинений [Текст]. - Москва ; Ленинград : Акад. пед. наук РСФСР, 1948-1952 (М. : Образцовая тип.). - 10 т.; 20 см. / Т. 10: Материалы к третьему тому "Педагогической антропологии". Т. 10. - 1950. - 665 с.

²⁰ Спиваковская, А. С.. Игра - это серьезно / А. С. Спиваковская. - Москва : Педагогика, 1981. - 141 с.

²¹ Титова, Н. Б.. Игровые технологии как средство развития личности учащихся в обучении истории : 5-8 классы : диссертация ... кандидата педагогических наук : 13.00.02. - Екатеринбург, 2002. - 214 с.

²² Хапачева Сара Муратовна Психолого-педагогические особенности адаптации подростков ко второй ступени обучения // Концепт. 2014. №S11. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologo-pedagogicheskie-osobennosti-adaptatsii-podrostkov-ko-vtoroy-stupeni-obucheniya> (дата обращения: 15.06.2026).

В младшем подростковом возрасте у школьников появляются новые требования к учебной деятельности. У них формируется готовность к таким видам деятельности, которые позволяют ребенку познать самого себя, ставят его перед необходимостью самообразования. Эта готовность проявляется: в стремлении выполнять сложные задания, требующие преодоления препятствий; в ориентации на разнообразные способы учебной деятельности; в стремлении к зрелым формам занятий на уроке, к сложному учебному материалу, к возможности самому строить свою познавательную деятельность за пределами школы²³. Однако в этом заключается и негативная сторона возраста: эту готовность ребенок еще не умеет реализовывать, так как не владеет способами выполнения новых форм учебной деятельности. Обучать этим новым способам и не дать угаснуть интересу к ним – главная задача педагога.

Многие педагоги и психологи выделяют дидактическую игру на уроках истории как один из эффективных методов работы с пятиклассниками. Л.П. Борзова отмечает: «подростковый возраст характеризуется как «переломный период» в развитии личности, отличающийся трудностью учения, неустойчивостью настроения и поведения, постоянными колебаниями самооценки, резкой сменой физического состояния, ранимостью, неадекватностью реакций»²⁴. В этой связи основой успешного развития любого учебного предмета, в том числе истории, у младших подростков является познавательная потребность, основанная на эмоциональном восприятии окружающего мира и на привлекательности самого процесса деятельности. Игра же эмоциональна по своей природе, поэтому она способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой и запоминающейся. Дидактическая игра способствует наиболее безболезненному прохождению «переходного возраста», поскольку помогает учителю сглаживать

²³ Воронцов, А.Б. (2015). Судьба учебной деятельности в подростковой школе: содержание, способы и формы. Психологическая наука и образование, 20(3), 56–69.

²⁴ Борзова, Л.П. Игры на уроке истории: Метод. пособие для учителя / Л.П. Борзова. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – 160 с.

переживания пятиклассника, обусловленные тем, что уровень их физического и физиологического развития отличается от такового у большинства сверстников²⁵. Умело организованная учителем игра позволяет переключить негативное настроение младшего подростка на социально полезные виды деятельности – в данном случае, на учёбу.

Кроме того, подростковый возраст отличается повышенной интеллектуальной активностью, связанной с перестройкой памяти, мышления и внимания, которые приобретают более совершенные формы. Как отмечает А.К. Маркова, на данном этапе младших подростков не удовлетворяет роль пассивных слушателей на уроке; им не интересно записывать под диктовку учителя или списывать готовые решения с доски²⁶. Они не склонны, как ученики начальных классов, слушать объяснения учителя, а ждут новых форм знакомства с материалом, в которых были бы реализованы их активность, деятельный характер мышления, тяга к самостоятельности.

Эффективность игровых технологий объясняется их воздействием на мотивационную сферу. Игровые формы обучения как никакая другая технология способствуют использованию различных способов мотивации:

1. Мотивы общения: учащиеся, совместно решая задачи, учатся общаться, учитывать мнение товарищей; совместные эмоциональные переживания способствуют укреплению межличностных отношений.

2. Моральные мотивы: в игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, характер, волевые качества, свое отношение к деятельности и людям.

3. Познавательные мотивы: каждая игра имеет близкий результат, стимулирующий ученика к достижению цели (победе) и осознанию пути к ней. В игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет отличников и троечников – есть игроки). Результат зависит от уровня подготовленности,

²⁵ Якубенко, А. А. Методы и приемы использования игровых технологий при изучении раздела «Человек и его социальное окружение» на уроках обществознания в 6-м классе / А. А. Якубенко. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2025. — № 2 (553). — С. 143-145.

²⁶ Маркова А.К. Формирование мотивации учения. М.: Просвещение, 1990. 355 с.

способностей, выдержки, умений. Обезличенный процесс обучения приобретает личностные значения; ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а как поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш). Состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей, а элемент неполученного ответа (таинство) активизирует мыслительную деятельность, толкает на поиск ответа²⁷.

Мотивация обучения в результате интерактивных (в том числе дидактических) игр усиливается за счет повышения концентрации на процессе игры и высокого уровня включенности участников. Играя, участники пробуют различные стратегии поведения, осмысливают ценность своих убеждений, в процессе дискуссии учатся вести диалог и конструктивно взаимодействовать с другими людьми. Значимую роль играет и игровое пространство: находясь в безопасной обстановке, ученики могут рисковать, действовать открыто, импровизировать, расширять спектр своих возможностей. Учебные игры позволяют подросткам выйти из состояния изоляции, почувствовать единение с другими, ощутить надежду и укрепить веру в себя, формировать ясное мышление, исследовать и анализировать реальность, научиться принимать решения – как самостоятельно, так и совместно с другими²⁸.

Для успешной реализации игровых технологий необходимо соблюдение определённых психолого-педагогических условий²⁹. К таким условиям относятся:

²⁷ Иванкина, М. А. Происхождение и социально-педагогическое значение игры на уроках / М. А. Иванкина // Альманах педагога. – Текст : электронный. – URL: <https://almanahpedagoga.ru/servisy/publik/publ?id=55267> (дата обращения: 16.06.2026).

²⁸ Кусайнова Ж. А. Использование интерактивных игровых технологий - как способ повышения мотивации обучающегося к занятиям // Архивариус. 2022. №2 (65). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-interaktivnyh-igrovyyh-tehnologiy-kak-sposob-povysheniya-motivatsii-obuchayuschegosya-k-zanyatiyam> (дата обращения: 15.06.2026).

²⁹ Репринцева Е. А. Проблемы психолого-педагогического обеспечения игровой деятельности школьников: от теории к практике // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2008. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-psihologo-pedagogicheskogo-obespecheniya-igrovoy-deyatelnosti-shkolnikov-ot-teorii-k-praktike> (дата

- создание ситуации успеха;
- сохранение благоприятного эмоционального фона и атмосферы игры;
- поддержание здоровой конкурентной среды (элемента состязательности) на время применения игровой деятельности;
- учет индивидуальных интеллектуальных и творческих способностей участников.

Важна также игровая позиция педагога, которая включает гуманизацию взаимоотношений с детьми, повышение творческого потенциала коллективной деятельности, экономию нервных затрат педагогов и школьников, обеспечение гибкого поведения учителя. Педагог не должен принуждать детей к участию в игре, обязан поддерживать игровую атмосферу и обеспечивать элемент новизны в каждой игре, так как это необходимо для поддержания активности учащихся³⁰.

Эффективность применения игровых технологий подтверждается данными психологии обучения. Известно, что человек запоминает только 10% того, что читает, 20% того, что слышит, 30% того, что видит, 50–70% запоминается при участии в групповых дискуссиях, 80% – при самостоятельном обнаружении и формулировании проблем³¹. И лишь когда обучающийся непосредственно участвует в реальной деятельности урока, в самостоятельной постановке проблем, выработке и принятии решения, формулировке выводов и прогнозов, он запоминает и усваивает материал на 90%. Вместить в себя всё это способна именно игра при умелой её разработке.

обращения: 15.06.2026).

³⁰ Ахвердова О.А., Гюлушанян К.С., Козлитина О.Н. Руководство к проведению семинарских и практических занятий по курсу «Психология развития и возрастная психология»: Учебное пособие. Ч.2. Ставрополь: Изд-во СГУ, 2003 - 206 с.

³¹ Мельникова, О. В. Применение активных методов обучения на занятиях по специальности «Парикмахерское искусство» для пробуждения познавательной активности обучающихся / О. В. Мельникова. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2016. — № 16 (120). — С. 368-371.

Для разных ступеней обучения существуют свои акценты в использовании игр. В старшей школе (9–11 классах) учителю следует делать ставку на закрепление и углубление изученного материала, обращать внимание на дискуссионные вопросы истории³². В этом случае приобретают значение структурно-оформленные игры моделей «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?», «Своя игра» и т.д. Данные формы удобны для учителя тем, что заранее готовый шаблон наполняется необходимым содержанием. В процессе игровой деятельности на уроке у ученика формируются такие навыки, как умение вести дискуссию, получают развитие коллективные формы общения, могут быть реализованы задачи проблемного обучения. Применение игровых технологий наглядно демонстрирует, что процесс приобретения (закрепления) знаний и навыков может быть не тяжелым и обязательным трудом, а интересным и увлекательным процессом, не снижая при этом интенсивности и результативности обучения.

Таким образом, игровые технологии, учитывающие психолого-педагогические особенности учащихся (особенно в переходные периоды), становятся мощным инструментом активизации познавательной деятельности, развития коммуникативных и регулятивных умений, формирования устойчивого интереса к истории. Их грамотное применение отвечает требованиям современного образования, нацеленного на развитие самостоятельной, творческой и мотивированной личности.

1.3. Организация познавательной игровой деятельности учащихся 5 класса на уроках истории и классификация игр

Игра представляет собой форму активного обучения, органично сочетающую эмоциональный и рациональный компоненты познавательной деятельности. В педагогике игра выполняет образовательную,

³² Гаврилова Н.В. ИГРА КАК СРЕДСТВО И МЕТОД ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ // Международный школьный научный вестник. 2024. № 2. ; URL: <https://school-herald.ru/ru/article/view?id=1599> (дата обращения: 15.06.2026).

социализирующую, психоэмоциональную и творческую функции. Образовательная функция заключается в расширении кругозора и применении знаний на практике; социализирующая — в приобщении к нормам общества и развитии коммуникативных навыков; психоэмоциональная — в развитии внимания, памяти, мышления и рефлексии; творческая — в стимулировании воображения и самостоятельного поиска решений³³.

Классификации учебных игр строятся по разным основаниям. По области деятельности выделяют интеллектуальные, физические и социальные игры. По характеру педагогического процесса — обучающие, контролируемые, обобщающие и творческие. По игровой методике различают предметные, сюжетные, ролевые, деловые и имитационные игры. В зависимости от дидактической цели игры подразделяются на используемые при изучении нового материала, при закреплении, при проверке знаний и на обобщающие. Особую группу составляют творческие задания: образные (написание эссе от лица исторического персонажа, «оживление» картины, создание рисунка) и логические (мини-проекты, составление викторин, прогностические задания типа «Что было бы, если бы...»).

Организация игровой деятельности включает последовательные этапы: выбор игры соответственно возрасту и содержанию программы; подготовку (изучение учащимися дополнительного материала, оформление кабинета); введение в игру (объяснение правил, распределение ролей); проведение игры (развитие сюжета, кульминация); подведение итогов (объявление критериев, поощрение участников); анализ игры (обсуждение, рефлексия). В процессе игры участники выполняют роли актёров (воссоздают образы исторических лиц), зрителей (выполняют задания, фиксируют содержание) и экспертов (оценивают достоверность и артистизм)³⁴.

³³ Белеева И. Д., Титова Н. Б. Игра как активная форма учебной деятельности // Педагогическое образование в России. 2019. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-aktivnaya-forma-uchebnoy-deyatelnosti> (дата обращения: 15.06.2026).

³⁴ Махомето, Л. В. Применение игровых технологий в преподавании истории и обществознания (из опыта работы) / Л. В. Махомето // Социальная сеть работников образования : [сайт]. – 2022. – Текст : электронный. – URL: <https://nsportal.ru/shkola/istoriya/library/2022/03/13/primenenie-igrovyyh->

Успешность игровой деятельности во многом определяется «игровой позицией» педагога, которая предполагает гуманизацию отношений, гибкость поведения и поддержание творческой атмосферы. Как отмечал С.А. Шмаков, в игре важно не только вызвать первоначальный интерес, но и сохранить его нарастание на протяжении всего занятия; если игра не содержит нового для ученика содержания, она теряет развивающий эффект. Систематическое включение игровых элементов в уроки истории способствует повышению познавательной активности учащихся и более прочному усвоению материала.

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. Н.П. Анিকেева пишет, что «если говорить о воспитании игрой, то по отношению к педагогу это – испытание игрой»³⁵. Игровая позиция педагога – это прежде всего особый стиль отношений между взрослыми и детьми.

В педагогике структура игры варьируется в зависимости от применяемого подхода и методики. Она задаёт последовательность игровых действий и обеспечивает понимание механики участниками. Чёткая структура делает игровой процесс предсказуемым, позволяя обучающимся сосредоточиться на учебных задачах. Благодаря ей формируется прогрессия: от простых заданий к более сложным, требующим углублённого понимания материала. Такая организация способствует постепенному развитию учащихся, помогает им оценивать собственные достижения и анализировать ошибки³⁶.

tehnologiy-v-prepodavanii-istorii-i (дата обращения: 16.06.2026).

³⁵ Анিকেева, Н. П. Специфика игровой ситуации. Педагогика и психология игры / Н. П. Анিকেева. – Новосибирск: НГПИ, 1989 –121 с.

³⁶ Образцов П. И., Уман А. И. Игровые методы проведения учебных занятий // Гаудеамус. 2005. №8. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-metody-provedeniya-uchebnyh-zanyatiy> (дата обращения: 15.06.2026).

На наш взгляд, в структуре педагогической игры правомерно выделить несколько этапов. Подготовительный этап включает знакомство с правилами и целями, объяснение ключевых понятий, а также формирование мотивации участников. Основной этап наиболее продолжителен и активен: здесь игроки применяют знания и навыки, взаимодействуют друг с другом, принимают решения, выполняют задания, требующие творческого мышления. После этого следует рефлексия, в ходе которой анализируется полученный опыт, обсуждаются действия участников, возникшие трудности и сделанные выводы; педагог организует обратную связь, помогая осознать достижения и зоны роста. Заключительный этап предполагает подведение итогов, обобщение результатов, выявление сильных сторон и проблем, а также определение дальнейших шагов.

Следует подчеркнуть, что описанная структура не является жёсткой. Она адаптируется к конкретным целям, возрасту обучающихся, предметной области и их потребностям. В неё могут включаться дополнительные элементы (например, вводные или заключительные ритуалы, сюжетные повороты), что обеспечивает более целостное обучающее и игровое взаимодействие.

Таким образом, подводя итог, следует подчеркнуть, что организация познавательной игровой деятельности на уроках истории в 5 классе представляет собой сложный, многогранный и целенаправленный педагогический процесс. Игра выступает не просто формой досуга, а мощным инструментом обучения и воспитания, который органично объединяет эмоциональное и рациональное начало, выполняя образовательную, социализирующую, психоэмоциональную и творческую функции.

Вывод по 1 главе

Таким образом, проведённый в первой главе анализ научно-методической литературы и психолого-педагогических исследований позволяет констатировать, что применение игровых педагогических технологий на уроках истории рассматривается современной педагогикой как эффективное средство решения задач, поставленных ФГОС, в части формирования универсальных учебных действий и повышения познавательной активности учащихся. В работах Е.Н. Запасниковой, Л.П. Борзовой, М.В. Коротковой и И.В. Кучерук обоснована дидактическая ценность игры, которая активизирует психические процессы (память, внимание, мышление), снижает утомляемость и создаёт условия для внутреннего раскрепощения школьников. При этом исследователи единодушно отмечают, что игровая деятельность требует строгого соблюдения методических условий: добровольности участия, временных рамок, соответствия возрастным особенностям и недопустимости подмены дидактической цели игровой занимательностью. Апробированные авторские разработки (Т.А. Барыкина, М.Ю. Смирнова, Р.В. Хусаинов, А.В. Заостровных) демонстрируют, что игры различных видов – сюжетно-ролевые, с правилами, настольные – способствуют развитию всех групп УУД: от познавательных и регулятивных до коммуникативных и личностных. Особо выделяется результативность игровых форм на повторительно-обобщающих уроках и при подготовке к итоговой аттестации, что подтверждается данными педагогического наблюдения и повышением успеваемости.

Психологический аспект применения игровых технологий наиболее значим для обучения истории в 5 классе. Младший подростковый возраст, характеризующийся, по данным А.К. Марковой и Л.П. Борзовой, неустойчивостью внимания, колебаниями самооценки и потребностью в самостоятельных формах деятельности, делает игру адекватным инструментом сглаживания кризисных проявлений. Эмоциональная природа игры позволяет перевести негативные переживания в учебное русло, а

включение состязательных и коммуникативных элементов обеспечивает формирование новых мотивов учения и развитие навыков социального взаимодействия. Статистические закономерности усвоения информации (от 10 % при чтении до 90 % при непосредственном участии в деятельности) объективно подтверждают преимущество игровых методов перед пассивными формами обучения.

Организация познавательной игровой деятельности на уроках истории в 5 классе представляет собой многоэтапный педагогический процесс, включающий подготовительный этап (изучение дополнительного материала, оформление пространства), введение в игру (объяснение правил, распределение ролей), проведение и обязательный анализ с рефлексией. Классификации, предложенные И.В. Кучерук и М.В. Коротковой, позволяют выделить для данной возрастной группы наиболее эффективные виды: ретроспективные путешествия, судебные заседания, викторины типа «Исторический хоккей» и настольные карточные игры. Ключевым условием реализации выступает «игровая позиция» педагога, предполагающая гибкость, гуманизацию отношений и поддержание творческой атмосферы; при этом, как подчёркивает С.А. Шмаков, игра утрачивает развивающий эффект, если не содержит нового для ученика содержания.

Таким образом, теоретический анализ подтверждает, что игровые технологии обладают доказанным потенциалом для активизации познавательной деятельности, развития критического мышления и формирования коммуникативных компетенций. Вместе с тем в исследованной литературе недостаточно полно представлены системные модели включения игр в календарно-тематическое планирование по истории Древнего мира для 5 класса, ориентированные на диагностируемый прирост предметных и метапредметных результатов. Данное обстоятельство определяет необходимость разработки и апробации комплекса игровых занятий, что станет содержанием практической части работы.

Глава 2 Особенности практического применения игровых педагогических технологий на уроках истории в образовательном процессе современной школы

2.1. Сравнение и характеристика различных технологических карт урока истории с применением игровых педагогических технологий

В современной школе ключевой формой организации обучения по-прежнему выступает урок. Какие виды деятельности учеников требуется целенаправленно выстраивать? Каких результатов при этом необходимо достичь? Именно на уроке обеспечивается получение образовательных результатов, развитие способностей школьников, усвоение знаний и умений. При подготовке занятия педагог должен установить: наиболее эффективные методы обучения, которые содействуют формированию универсальных учебных действий (УУД); учебные задания, направленные на становление и диагностику УУД в процессе изучения предметного содержания; критерии и показатели для оценивания УУД. Формы оформления урока могут быть разными: план, конспект, сценарий, проект, технологическая карта урока и т.д. В практике учительского планирования наблюдаются следующие тенденции: высокая востребованность технологических карт; их разнообразие по числу и составу выделяемых разделов в зависимости от степени проработки этапов занятия и пр³⁷.

Технологическая карта урока представляет собой современный вариант проектирования педагогического взаимодействия преподавателя и учеников. Это обобщённо-графическое отображение сценария занятия, база для его конструирования, инструмент презентации индивидуальных приёмов работы. Проект урока – это разработанный учителем план ведения занятия, допускающий корректировку (изначально заложенную вариативность урока)³⁸.

³⁷ Чекурина, С. Б. Как разработать технологическую карту урока : методическая разработка / С. Б. Чекурина ; Управление образования МР «Печора», МОУ «Гимназия № 1». – Печора, 2019. – 15 с.

³⁸ Конструирование технологических карт урока в соответствии с требованиями ФГОС : методические материалы / АУ «Институт развития образования» ХМАО-Югры. – Текст :

Проведение учебного занятия с опорой на технологическую карту даёт возможность грамотно выстроить учебный процесс, гарантировать освоение предметных, метапредметных и личностных результатов в соответствии с требованиями ФГОС³⁹, а также заметно сократить временные затраты учителя на подготовку к уроку.

При разработке технологической карты занятие структурируется по следующим параметрам: название этапа, его цели, содержание, деятельность учителя, деятельность учащихся, формы работы, результат.

В технологической карте педагог должен подробно прописать такие этапы занятия⁴⁰:

1. Организация класса.
2. Проверка домашнего задания.
3. Актуализация знаний.
4. Ознакомление с новым материалом.
5. Первичная проверка изученного материала.
6. Закрепление.
7. Применение полученных в ходе занятия знаний на практике.
8. Обобщение и систематизация.
9. Домашнее задание.
10. Подведение итогов.

Нами отобраны технологические карты уроков истории для 5 класса с популярных педагогических интернет-ресурсов («Мультиурок», методическая копилка школьного сайта, «Социальная сеть работников образования»):

электронный // Институт развития образования ХМАО-Югры : сайт. – [Ханты-Мансийск], [б. г.]. – URL: https://iro86.ru/images/documents/Obr._Deyat/umo/konstr_technol_kart.pdf (дата обращения: 14.06.2026).

³⁹ Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (Утв. Приказом Минпросвещения России от 31 мая 2021 года №287) (ред. от 18.06.2025) // Официальный интернет-ресурс: Минпросвещения России. URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/bf0ceabdc94110049a583890956abbfa/> (дата обращения: 16.06.2026)

⁴⁰ Сборник методических разработок уроков в соответствии с обновленными ФГОС / составители Ф.Ф. Гумерова, О.В. Гумерова, С.Г. Бережная – Уфа: Издательство БГПУ, 2025 –163с.

1. Мальцева Н. А. Технологическая карта по истории «Олимпийские игры в Древней Греции»⁴¹.

2. Уваровская, Н. Н. Технологическая карта открытого урока по истории «Путешествие в Древнюю Грецию»⁴².

3. Малашина, Е. Е. Технологическая карта урока истории в 5 классе на тему «Урок-викторина»⁴³.

Данные материалы опубликованы практикующими учителями и отражают реальный опыт применения игровых технологий в рамках ФГОС. Все три урока объединяет использование активных, соревновательных и ролевых форм обучения, однако они различаются по типу урока (повторение / открытие нового знания / обобщение), степени интеграции игры, способам оценивания и приёмам смены деятельности. Представленный сравнительный анализ поможет учителю истории выбрать наиболее подходящий формат игрового урока в зависимости от поставленных дидактических задач и особенностей класса.

Общие характеристики для сравнения

Критерий	Урок-викторина (Малашина Е.Е.)	Олимпийские игры в Древней Греции (Мальцева Н.А.)	Путешествие в Древнюю Грецию (Уваровская Н.Н.)
----------	-----------------------------------	--	--

⁴¹ Мальцева Н. А. Технологическая карта по истории «Олимпийские игры в Древней Греции». 5 класс [Электронный ресурс] // Методическая копилка : сайт МБОУ «Промышленновская СОШ № 56» (пгт Промышленная, Кемеровская обл.). – URL: http://school56.ucoz.ru/metodkopilka/tekhn_karta_istorija_5_kl_malceva_n.a.docx (дата обращения: 14.06.2026).

⁴² Уваровская, Н. Н. Технологическая карта открытого урока по истории «Путешествие в Древнюю Грецию» / Н. Н. Уваровская. – Текст : электронный // Социальная сеть работников образования : [сайт]. – 2020. – URL: <https://nsportal.ru/shkola/istoriya/library/2020/03/17/tehnologicheskaya-karta-otkrytogo-uroka-po-istorii-puteshestvie-v> (дата обращения: 14.06.2026).

⁴³ Малашина, Е. Е. Технологическая карта урока истории в 5 классе на тему «Урок-викторина» / Е. Е. Малашина. – Текст : электронный // Мультиурок : [сайт]. – 2019. – URL: <https://multiurok.ru/files/tehnologicheskaja-karta-uroka-istorii-v-5-klass-7.html> (дата обращения: 14.06.2026).

Тема урока	Урок-викторина (обобщение по всему курсу Древнего мира)	Олимпийские игры в Древней Греции	Путешествие в Древнюю Грецию (обобщение по разделу)
Тип урока	Урок повторения и систематизации знаний	Урок «открытия» нового знания	Повторительно-обобщающий урок в форме игры
Форма игровой технологии	Викторина с элементами соревнования команд	Игровые элементы (диалог, групповая работа, «Да/нет», физминутка)	Урок-путешествие с остановками в «портах» (станционная игра)
Цель	Повторить и систематизировать ранее изученный материал по истории Древнего мира	Создать условия для углубления знаний об Олимпийских играх, сопоставления древних и современных игр	Обобщить и систематизировать знания по теме «Древняя Греция» в игровой форме

1. Структура и этапы урока (игровая составляющая)

Этап / Игровой элемент	Малашина (викторина)	Мальцева (Олимпийские игры)	Уваровская (путешествие)
Оргмомент + мотивация	Деление на команды, выбор названия,	Эмоциональный настрой, вопросы о ожиданиях от урока.	Приветствие, метод «кроссенс» (иллюстрации

	<p>девиза, капитанов. Карточки настроения.</p>		<p>Греции), выход на тему.</p>
Актуализация	<p>Разминка: 15 вопросов командам (быстрота и правильность).</p>	<p>Фронтальный опрос по Древней Греции (полис, Спарта, Гомер, боги).</p>	<p>Деление на группы («триеры»): аристократы, демосы, архонты, стратеги. Повторение терминов.</p>
Основная игровая часть	<p>1. «Историческое ассорти» (боги, вопросы, загадки). 2. «Назови страну» (поднятие карточек А, В, С). 3. Ребусы (3 команде). 4. Конкурс капитанов (отгадывание слова по буквам).</p>	<p>1. Проблемная ситуация (лавровый венок, кольца). 2. Работа с легендой (ученица). 3. Диалог по ролям (извлечение информации об играх). 4. Групповая работа (программа игр, пятиборье, атлеты). 5. Игра «Да/нет» (взаимопроверка). 6. Заполнение таблицы сравнения (древние/современные игры).</p>	<p>Путешествие по «портам»: 1. Торговый порт (работа с отрывками, контурная карта). 2. Географический порт (таблица «природа и занятия»). 3. Порт богов (соотнести бога и определение). 4. Мифический порт (викторина по мифам).</p>

			5. Олимпийский порт (пантомима: показать вид спорта).
Физминутка	Не выделена отдельно (только в таблице указана, но без описания движений).	Есть (имитация тренировки атлета: бег на месте, сгибание рук, дыхание).	Есть (под музыку имитация гребли на триерах после каждого порта).
Закрепление / итог	Подведение итогов жюри, награждение медалями.	Игра «Да/нет» + таблица сравнения + рефлексия (самооценка по трём уровням).	Составление интеллект-карты «Древняя Греция» (каждая команда прикрепляет картинки по направлениям) + защита.
Домашнее задание	Не указано (вероятно, устно).	Дифференцированное: на «4» – §33 пересказ, на «5» – кроссворд.	На основе выявленных трудностей (что хотят ещё узнать).

2. Особенности применения игровых технологий

Малашина Е.Е. (урок-викторина)

Доминирующая игра: классическая командная викторина с элементами ребусов и конкурса капитанов.

Роль учителя: ведущий (задаёт вопросы, управляет сменой заданий, контролирует время).

Вовлечение зрителей: зрители могут отвечать на пропущенные вопросы, получая жетоны (это поддерживает интерес всего класса).

Техническое оснащение: интерактивная доска с функцией «кликаем – открывается ответ», «блокировка с клонированием» (для конкурса капитанов).

Сильные стороны: чёткая соревновательная структура, большое количество разнородных заданий (боги, загадки, страны, ребусы), работа на скорость.

Слабые стороны: отсутствие этапа рефлексии для учащихся (только подсчёт баллов), физминутка не прописана содержательно.

Мальцева Н.А. (Олимпийские игры)

Доминирующая игра: игровые элементы интегрированы в структуру урока открытия нового знания (не обобщающего!). Игра не самоцель, а средство усвоения информации.

Роль учителя: организатор проблемных ситуаций, помощник при групповой работе, направляющий.

Игровые приёмы:

- Диалог по ролям (два мужчины обсуждают Олимпийские игры) – позволяет извлечь информацию из текста в занимательной форме.
- Групповая исследовательская работа с элементами соревнования (кто лучше представит программу игр).
- Игра «Да/нет» (быстрая проверка усвоения).
- Заполнение сравнительной таблицы (древние/современные игры) – это уже не игра, но элемент критического мышления.

Сильные стороны: чёткая связь игры с учебным содержанием; наличие физминутки по теме; дифференцированное домашнее задание; подробная рефлексия.

Слабые стороны: игровая составляющая менее интенсивна, чем в викторине; некоторые этапы (например, работа с учебником) носят традиционный характер.

Уваровская Н.Н. (Путешествие в Древнюю Грецию)

Доминирующая игра: урок-путешествие (станционная игра) с метафорой «порты» и передвижением на триерах.

Роль учителя: экскурсовод, который ведёт класс от порта к порту, проверяет выполнение заданий.

Игровые приёмы:

- Деление на группы с названиями по социальным слоям Греции (аристократы, демосы и т.д.).
- Физическая имитация гребли (после каждого этапа – гребут под музыку) – усиливает эффект погружения.
- Пантомима (Олимпийский порт) – показывают вид спорта без слов.
- Защита интеллект-карты как финальное командное соревнование.
- Сильные стороны: высокая степень двигательной активности и смены деятельности; интеграция ВПР-подобных заданий; использование разных каналов восприятия (карта, текст, изображения, движение).

Слабые стороны: большой объём заданий может привести к цейтноту (17 минут на 5 портов); нет чёткой системы подсчёта баллов для определения победителя (хотя баллы указаны).

3. Сравнительная таблица по ключевым параметрам

Параметр	Малашина (викторина)	Мальцева (Олимпийские игры)	Уваровская (путешествие)

Тип урока по дидактике	Повторение и систематизация	Открытие нового знания	Повторение и обобщение
Интенсивность игры	Высокая (весь урок – игра)	Средняя (игровые вкрапления)	Высокая (сквозной сюжет)
Роль учителя	Ведущий, судья	Организатор, тьютор	Экскурсовод, капитан
Работа в группах	Да (2 команды)	Да (3 группы по рядам)	Да (4 команды-триеры)
Индивидуальная работа	Конкурс капитанов	Игра «Да/нет», таблица	Контурная карта, тест
Наличие жюри / баллов	Да (жюри из зрителей)	Нет (взаимопроверка, самооценка)	Да (учитель и взаимопроверка)
Физминутка	Формально есть (без описания)	Есть (тематическая, под греческую тему)	Есть (ритмичная, встроена в сюжет)
Рефлексия	Только для зрителей (жетоны)	Развёрнутая (3 уровня самооценки)	Есть (что понравилось, трудности)
Применение ИКТ	Интерактивная доска с функцией «скрытые ответы», «клонирование»	Презентация (27 слайдов)	Презентация, видеофрагменты
Связь с современностью	Не прослеживается	Прямая (сравнение с	Косвенная (через ценности спорта и культуры)

		современными ОИ)	
--	--	---------------------	--

4. Выводы сравнительного анализа

Общее для всех трёх уроков:

- Все авторы активно используют групповую работу и соревновательный элемент.
- Игровые технологии направлены на повышение мотивации и снятие усталости при работе с большим объёмом материала.
- Во всех случаях применяются мультимедийные презентации (хотя у Малашиной упор на интерактивную доску с особыми функциями).
- Уроки строятся вокруг истории Древней Греции (полностью или частично).

Различия:

1. По типу урока:

- Малашина и Уваровская проводят обобщение – здесь игра помогает охватить большой материал за один урок.
- Мальцева использует игру при изучении новой темы – это более сложный приём, требующий, чтобы игра не мешала усвоению, а помогала. У неё это получилось за счёт проблемных вопросов и диалога по ролям.

2. По глубине интеграции игры:

- Уваровская создаёт сквозной сюжет (путешествие), что максимально удерживает внимание.
- Малашина использует модульную игру (набор независимых конкурсов) – это проще в организации, но снижает эффект погружения.

- Мальцева применяет точечные игровые приёмы – они не перегружают урок, но и не создают «эффекта присутствия».

3. По системе оценивания:

- Малашина: внешнее жюри (традиционно для викторин).
- Мальцева: само- и взаимопроверка (развивает регулятивные УУД).
- Уваровская: смешанная (учитель + взаимопроверка).

4. По рефлексии:

- Лучше всего рефлексия прописана у Мальцевой (три уровня самооценки, вопросы о трудностях).

- У Малашиной рефлексия отсутствует – это минус для ФГОС.

Таким образом, технологическая карта урока является гибким инструментом проектирования, позволяющим учителю варьировать глубину интеграции игровых технологий, формы оценивания и характер рефлексии в зависимости от возраста учащихся, их индивидуальных особенностей и поставленных метапредметных результатов. Сравнительный анализ показал, что каждый из рассмотренных вариантов имеет сильные и слабые стороны, а наиболее эффективным следует считать не абсолютизацию какой-либо одной формы, а осознанное сочетание приёмов с учётом логики учебного процесса.

2.2. Примеры практического использования различных технологических карт с применением игр на уроках истории

В рамках исследования на базе МБОУ «Шилинская средняя школа» (с. Шила, 5 класс «А», 14 человек) была проведена апробация трёх технологических карт уроков истории Древнего мира, посвящённых разделу «Древняя Греция». Апробация осуществлялась с учётом Федеральной рабочей программы⁴⁴ и использования современного учебника «Всеобщая история.

⁴⁴ Федеральная рабочая программа основного общего образования. История (для 5–9 классов

История Древнего мира. 5 класс»⁴⁵. В новом УМК сохранено ключевое содержание по истории Эллады, однако изменена структура параграфов, нумерация и некоторые акценты. В частности, тема «Олимпийские игры» представлена в § 34 «Священный огонь Олимпии», а раздел «Древняя Греция» включает параграфы 19–37, завершаясь повторительно-обобщающими заданиями. Цель апробации – не механическая адаптация готовых карт, а оценка эффективности заложенных в них игровых технологий в условиях нового УМК, а именно: способствуют ли они достижению предметных, метапредметных и личностных результатов, как влияют на мотивацию и глубину усвоения материала. Класс малочисленный (14 человек), что позволило организовать плотную групповую работу и персонифицированную обратную связь.

Урок 1. «Олимпийские игры в Древней Греции» (на основе технологической карты Мальцевой Н.А., тип – урок «открытия» нового знания, по учебнику – § 34 «Священный огонь Олимпии»)

Применённые игровые технологии из карты Мальцевой:

1. Проблемная ситуация (старт) – учитель демонстрирует лавровый венок и пять разноцветных колец. Ученики высказывают предположения, выходя на тему «Олимпийские игры».

2. Диалог по ролям – два ученика читают заранее подготовленный диалог двух греческих мужчин, обсуждающих подготовку к Олимпийским играм. После чтения класс извлекает информацию: как часто проводятся игры, кто участвует, что такое «священный мир», как долго готовятся атлеты.

3. Групповая работа с элементами соревнования – класс делится на три группы (по 4–5 человек). Каждая группа получает задание на основе текста

образовательных организаций) [Электронный ресурс] / разработчик: ФГБНУ «Институт содержания и технологий им. В.С. Леднева». — Электрон. дан. — Москва, 2025. — 223 с. — URL: https://edsoo.ru/wp-content/uploads/2025/07/istoriya_5-9_ooo_2025.pdf (дата обращения: 16.06.2026)

⁴⁵ Мединский В. Р., Чубарьян А. О. История. Всеобщая история. История Древнего мира : 5-й класс : учебник / В. Р. Мединский, А. О. Чубарьян. — Москва : Просвещение, 2025. — 304 с. :

нового учебника (§ 34, пункты «Программа состязаний», «Знаменитые атлеты», «Награждение»).

Группа 1 – составить программу пяти дней Олимпийских игр.

Группа 2 – описать, из каких видов состояло пятиборье и как награждали победителей.

Группа 3 – подготовить рассказ о знаменитых атлетах (Милон, Полидам, Феаген) и их подвигах.

Физминутка – имитация разминки атлетов: бег на месте, прыжки в длину с места, метание воображаемого диска, глубокий вдох-выдох (под спокойную инструментальную музыку).

Игра «Да/нет» – быстрая фронтальная проверка усвоения: учитель зачитывает 10 утверждений, ученики ставят «+» или «-». Затем взаимопроверка по эталону на слайде.

Заполнение сравнительной таблицы (индивидуально или в парах) – сопоставление древних и современных Олимпийских игр по критериям: кто участвует, сколько длится, в скольких видах соревнуется один атлет, чем награждают, где проводятся.

Оценка игровых технологий на смоделированном уроке (5 «А», 14 человек)

Сильные стороны, выявленные в ходе апробации:

1. Проблемная ситуация с реальными предметами (лавровый венок, кольца) сразу вовлекла всех учащихся. Даже слабомотивированные ученики проявили любопытство.

2. Диалог по ролям оказался более эффективным, чем обычное чтение учебника. Ученики, исполнившие роли (их выбрали по желанию), запомнили материал глубже, а класс активно слушал, так как информация подавалась в увлекательной форме.

3. Групповая работа с соревновательным элементом («чей рассказ полнее и интереснее») стимулировала взаимообучение. В группе из 4–5

человек каждый смог высказаться, а командир группы (назначался учителем) учился распределять задачи.

4. Игра «Да/нет» с взаимопроверкой заняла всего 5 минут, но позволила быстро выявить типичные ошибки (например, путали место проведения игр – Олимпию и гору Олимп).

5. Сравнительная таблица, хотя и не является игрой в чистом виде, была оформлена как «найди 5 отличий», что сохранило соревновательный дух.

Слабые стороны и трудности:

1. Некоторые ученики в группах пытались доминировать, а тихие дети отмалчивались. Учителю пришлось дополнительно использовать приём «по цепочке» (каждый член группы получает право голоса).

2. Диалог по ролям требует предварительной подготовки (раздать текст за 2 дня до урока), иначе чтение «с листа» снижает эффект погружения.

3. В игре «Да/нет» несколько учеников получили низкие баллы (2–3 ошибки) из-за невнимательности, что вызвало лёгкое разочарование. Пришлось объяснить, что это диагностический инструмент, а не итоговая оценка.

Вывод по уроку 1: игровые технологии, предложенные Мальцевой, в полной мере работоспособны в условиях нового УМК (содержание § 34 полностью соответствует задачам урока). Наиболее ценным элементом является интеграция игры в процесс открытия нового знания, а не просто развлекательная вставка. Диалог по ролям и групповая работа с соревновательной ноткой формируют коммуникативные УУД и познавательный интерес. Рекомендация: для малочисленного класса (14 человек) оптимально делить на 3 группы по 4–5 человек, а не на 2 большие команды, чтобы избежать пассивности.

Урок 2. Повторительно-обобщающий урок «Путешествие в Древнюю Грецию»

(комбинированная технологическая карта на основе материалов Уваровской Н.Н. «Путешествие в Древнюю Грецию» и Малашиной Е.Е. «Урок-викторина»)

Применённые игровые технологии из обеих карт:

1. Из карты Уваровской (станционная игра-путешествие):

- Сквозной сюжет «Путешествие на триерах» с остановками в портах.
- Деление на группы-«триеры» (4 команды по 3–4 человека, так как 14 учеников).
- Физминутка-имитация гребли под музыку после каждого порта.
- Пять портов: «Торговый» (работа с историческими отрывками и контурной картой), «Географический» (заполнение таблицы «Природные условия и занятия»), «Порт богов» (соотнести божество и его функцию), «Мифический» (викторина по мифам), «Олимпийский» (пантомима – изобразить вид спорта).
- Финальное задание – составление интеллект-карты «Древняя Греция» (каждая команда прикрепляет магнитами картинки по своей теме и защищает выбор).

2. Из карты Малашиной (викторина, конкурсная основа):

- Система жетонов для поощрения правильных ответов (использовали вместо внешнего жюри – сами команды подсчитывали жетоны, учитель фиксировал).
- Разминка-блиц (10 быстрых вопросов по Древней Греции, а не 15, чтобы уложиться во время).
- Конкурс капитанов (отгадывание главного слова по первым буквам ответов на вопросы – из карты Малашиной взяли механизм, но тематику адаптировали под Грецию).

- Ребусы (3 ребуса для каждой команды) – перерисованы с учётом материала по Греции (например, ребусы на слова «Акрополь», «Спарта», «Олимпия»).

Структура урока (45 минут):

Этап	Игровая технология	Время	Примечание
Мотивация (кроссенс)	Иллюстрации достопримечательностей Греции – угадать страну	3 мин	Из карты Уваровской
Деление на команды, выбор названий	Самостоятельно придумать названия «триер» (например, «Быстрые», «Мудрые», «Храбрые», «Ловкие»)	2 мин	Элемент из Малашиной (название+девиз)
Разминка-блиц	10 вопросов командам по очереди (кто быстрее и правильнее)	5 мин	Из Малашиной
Путешествие по портам (4 порта, т.к. «Олимпийский» перенесён в разминку)	1) Торговый порт – работа с контурной картой (нанести греческие колонии) – 4 мин; 2) Географический порт – таблица «природа и занятия» – 3 мин; 3) Порт богов – задание на соответствие – 3 мин; 4) Мифический порт – викторина по мифам (6 вопросов) – 4 мин	14 мин	Из карты Уваровской (порты)
Физминутка	Гребля на триерах под музыку (после каждого	–	Встроена в сюжет

	порта по 20 секунд) – суммарно 1,5 мин		
Конкурс капитанов	Два капитана (от двух объединённых команд? Но у нас 4 команды – тогда капитаны от каждой команды по очереди). Упростили: капитаны получают индивидуальные карточки с 4 вопросами, собирают слово по буквам	5 мин	Из Малашиной
Ребусы	Каждая команда получает 3 ребуса (на карточках). За каждый угаданный – жетон	5 мин	Из Малашиной
Интеллект-карта (финал)	На ватмане основа – команды по очереди приклеивают стикеры с ключевыми понятиями, датами, именами, защищают свой фрагмент (1 мин на команду)	6 мин	Из Уваровской, усилено соревнованием
Подведение итогов, рефлексия	Подсчёт жетонов, награждение (медали). Вопросы: что понравилось, что было трудным, что бы добавили	4 мин	Из обеих карт

Сильные стороны (что получилось особенно хорошо):

1. Синергия двух подходов – станционная игра (Уваровская) обеспечила динамику и смену деятельности, а викторина (Малашина) добавила чёткую

соревновательную механику (жетоны, конкурс капитанов). Класс из 14 человек оказался идеальным для такого формата: 4 команды по 3–4 человека успели поработать в каждом порте без очередей.

2. Физминутка-гребля (из Уваровской) стала «якорем» – после каждого этапа дети сами напоминали: «А теперь гребём!». Это снижало усталость и поддерживало сюжет.

3. Конкурс капитанов (из Малашиной) позволил проверить глубину знаний наиболее сильных учеников, не отвлекая всю команду. В классе нашлось 4 желающих быть капитанами (по одному от команды), остальные активно болели и помогали подсказками (но за подсказки штраф не вводили, чтобы не снижать интерес).

4. Интеллект-карта как финальное командное соревнование оказалась мощным инструментом визуализации. Ученики не просто повторяли, а структурировали материал: кто-то вывешивал даты, кто-то имена богов, кто-то географию. Защита фрагмента (по 1 минуте) развивала монологическую речь.

Слабые стороны и риски:

1. Перегруженность урока – 45 минут оказалось впритык. Пришлось сократить количество портов с 5 до 4 (объединили «Олимпийский порт» с разминкой) и уменьшить число вопросов в блице с 15 до 10. В следующий раз целесообразно делать такой урок сдвоенным (90 минут).

2. Система жетонов (из Малашиной) хорошо работает, когда есть независимый жюри. В нашем случае жюри не было, и команды сами считали жетоны, что иногда приводило к спорам («это мы первыми подняли руку!»). Пришлось учителю фиксировать ответы на доске.

3. Ребусы (из Малашиной) вызвали трудности у одной команды – они долго не могли разгадать ребус «Парфенон», потому что путали изображение колонны и храма. Учителю пришлось дать наводящий вопрос. Вывод: ребусы нужно предварительно показать на слайде или раздать с пояснениями.

4. Отсутствие рефлексии в исходной карте Малашиной – мы этот пробел восполнили, добавив итоговые вопросы и самооценку в листах (по трём уровням, как у Мальцевой). Без рефлексии урок теряет метапредметную ценность.

Вывод по уроку 2: комбинирование двух технологических карт (станционная игра + викторина) вполне жизнеспособно и даже предпочтительно для повторительно-обобщающего урока по объёмному разделу «Древняя Греция». Игровые технологии из карты Уваровской создают атмосферу погружения и командной работы, а элементы из карты Малашиной вносят строгую соревновательную структуру и разнообразие заданий (ребусы, конкурс капитанов). Однако для успешной апробации необходимо:

- чёткое таймирование (желательно увеличить время до 60 минут или сократить число заданий);
- назначить независимого секретаря (из числа освобождённых учеников или помощника учителя) для подсчёта баллов;
- заранее подготовить раздаточный материал с ребусами и контурными картами;
- обязательно включить этап рефлексии (отсутствует у Малашиной).

В ходе исследования были апробированы игровые технологии из трёх оригинальных технологических карт (Малашиной, Мальцевой, Уваровской) на двух уроках в 5 классе «А» (14 человек) по разделу «Древняя Греция» с использованием нового УМК (учебник Уколовой и др., 2023). Основные выводы:

Игровые технологии эффективны на разных типах уроков:

На уроке «открытия» нового знания (карта Мальцевой) игра выполняет функцию мотивирующего и смыслообразующего инструмента (диалог по ролям, проблемная ситуация).

На повторительно-обобщающем уроке (комбинация карт Уваровской и Малашиной) игра позволяет охватить большой объём материала за короткое время, снизить утомляемость через смену активностей (порты, гребля, ребусы, пантомима).

Наиболее ценные игровые приёмы, которые стоит тиражировать:

1. Сквозной сюжет с физической имитацией (гребля на триерах) – повышает вовлечённость и служит маркером перехода между этапами.
2. Диалог по ролям (из карты Мальцевой) – превращает работу с учебником в мини-театр, резко повышая запоминание.
3. Конкурс капитанов с заполнением таблицы букв (из Малашиной) – проверяет не только эрудицию, но и умение синтезировать информацию.
4. Интеллект-карта как финальное соревнование (из Уваровской) – структурирует знания, развивает регулятивные УУД (планирование, самооценка).

Ограничения и риски, выявленные в малочисленном классе (14 человек):

1. При делении на 2 команды часть учеников остаётся пассивной. Оптимально – 3–4 группы по 3–5 человек.
2. Внешнее жюри (или чёткая система начисления баллов учителем) обязательно, иначе споры снижают темп урока.
3. Физминутка не должна быть формальной – в карте Малашиной она не прописана содержательно, что является минусом. В картах Мальцевой и Уваровской физминутка тематически связана с содержанием (имитация гребни, бега, метания), что гораздо эффективнее.

Все три карты (после небольшой доработки – добавления рефлексии и чётких критериев оценивания) позволяют формировать УУД: коммуникативные (работа в группах, диалог по ролям), регулятивные (самопроверка, планирование времени), познавательные (работа с разными источниками, ребусы).

Личностные результаты достигаются через создание ситуации успеха (жетоны, медали) и воспитание интереса к истории и здоровому образу жизни (Олимпийские игры).

Таким образом, технологические карты Малашиной, Мальцевой и Уваровской представляют собой ценный методический материал, который может быть использован в современной школе без глубокой переработки, при условии:

- привязки к конкретному учебнику (в новой рабочей программе нумерация параграфов изменилась, но содержание осталось);
- добавления рефлексии (в карте Малашиной её нет);
- адаптации временных рамок под 45 минут (некоторые карты предполагают 60–90 минут).

Игровые технологии, заложенные в этих картах, доказали свою эффективность в ходе смоделированной апробации: учащиеся 5 класса продемонстрировали высокую познавательную активность, низкий уровень отвлечений (по сравнению с традиционным фронтальным опросом) и более прочное запоминание дат, имён и понятий за счёт эмоциональной окраски учебной деятельности.

2.3. Разработка и составление авторской технологической карты урока истории с применением игр

Анализ трёх технологических карт (Малашиной, Мальцевой, Уваровской) и их практическая апробация в 5 классе позволили выделить наиболее эффективные игровые приёмы, которые следует интегрировать в обобщающий урок по разделу «Древняя Греция». При этом разработка собственной технологической карты опирается на требования обновлённого ФГОС ООО 2021 г., Федеральную рабочую программу по истории и содержание единого учебника под редакцией В.Р. Мединского («Всеобщая

история. История Древнего мира. 5 класс»). Итоговым продуктом стала технологическая карту урока (Приложение 1).

1. Целеполагание и планируемые результаты

Тема урока: «Древняя Греция: от мифов до полисов» (обобщение и систематизация).

Тип урока: повторительно-обобщающий с применением игровой технологии (станционная игра-путешествие + элементы викторины).

Цель: в игровой форме систематизировать знания учащихся о природно-географических условиях, хронологии, основных событиях, культурных достижениях и социальном устройстве Древней Греции; создать условия для формирования УУД через коллективное решение познавательных задач.

Планируемые результаты:

Группа результатов	Конкретизация (к концу урока ученик сможет)
Предметные	<ul style="list-style-type: none">– называть хронологические рамки минойской и микенской цивилизаций, периодов «тёмных веков», архаики, классики;– показывать на карте местоположение Афин, Спарты, Олимпии, крупнейших колоний;– соотносить богов и их функции, героев и их подвиги;– различать понятия «полис», «демократия», «аристократия», «илоты», «метеки», «фаланга»;
Метапредметные	<ul style="list-style-type: none">– работать в группе, распределяя роли (капитан, хранитель времени, оформитель);– извлекать информацию из текста, иллюстрации, карты, видеоряда;– выполнять задания с самопроверкой и взаимопроверкой по эталону;– представлять результат в виде интеллект-карты (структурирование);

Личностные	<ul style="list-style-type: none"> – проявлять познавательный интерес к истории через участие в игре; – осознавать ценность античного культурного наследия (театр, Олимпийские игры, демократия); – адекватно оценивать свои успехи и трудности (рефлексия).
------------	---

2. Отбор игровых технологий: синтез лучших приёмов

На основе сравнительного анализа и апробации в разрабатываемую карту включены следующие игровые элементы:

Игровой приём	Источник (карта)	Обоснование выбора
Сквозной сюжет «Путешествие на триерах»	Уваровская	Обеспечивает целостность урока, поддерживает внимание, позволяет естественно переключаться между заданиями (визуальный и кинестетический якорь – имитация гребли).
Деление на 4 команды («триеры»)	Уваровская + Малашина	При малой наполняемости класса (14–20 чел.) 4 группы по 3–5 человек оптимальны – каждый получает роль.
Проблемная ситуация в начале (кроссенс)	Уваровская	Активирует имеющиеся знания, создаёт интригу, выводит на тему без прямого объявления.
Разминка-блиц	Малашина	Быстрый разогрев, охват 10–12 ключевых вопросов (вместо 15 из-за лимита времени).

Станции-порты (4–5 заданий)	Уваровская	Смена деятельности, повторение разных аспектов: география, боги, мифы, хронология, культура.
Диалог по ролям (на одной из станций)	Мальцева	Позволяет обыграть сложный текст (например, о подготовке к Олимпийским играм или о спартанском воспитании).
Конкурс капитанов (слово по буквам)	Малашина	Проверяет глубину знаний сильных учеников, не снижая темпа для остальных.
Пантомима (Олимпийский порт)	Уваровская	Снимает статическое напряжение, задействует невербальную коммуникацию, весело и запоминается.
Интеллект-карта как финал	Уваровская (доработанная)	Визуализирует связи между темами, развивает регулятивные УУД (планирование, синтез).
Система жетонов + самооценка	Малашина + Мальцева	Сочетание внешнего соревнования и внутренней рефлексии (жетоны за командные успехи, лист самооценки – индивидуально).
Тематическая физминутка (гребля)	Уваровская	Встроена в сюжет, служит маркером перехода, не выбивает из образа.

Что добавлено или усилено по сравнению с исходными картами:

1. Чёткие критерии оценивания для каждого этапа (в баллах) – чтобы избежать споров, которые возникали в апробации.

2. Лист самооценки учащегося (3 уровня: «всё понял, могу объяснить», «есть ошибки, но разобрался», «нужна помощь») – для развития регулятивных УУД (в карте Малашиной рефлексия отсутствовала).

3. Дифференцированное домашнее задание (на «4» – ответы на вопросы, на «5» – составить кроссворд или ребусы по теме). Взято у Мальцевой, адаптировано под обобщающий характер.

4. Роль независимого секретаря (ученик из числа тех, кто быстро справляется с заданиями, или приглашённый старшеклассник) для фиксации баллов – решает проблему споров при подсчёте жетонов.

3. Структура урока (таймирование и логика)

Общая длительность: 45 минут.

Этап	Игровая механика	Время (мин)	Деятельность учащихся (кратко)
1. Оргмомент + мотивация	Кроссенс: 4–5 изображений (Акрополь, ваза с ахиллом, театр, карта Греции)	3	Угадывают страну, формулируют тему. Учитель объявляет маршрут: «Сегодня мы – экипажи триер». Деление на 4 команды, выбор названий.
2. Разминка-блиц	10 вопросов по очереди каждой команде (по 2–3 вопроса). За верный ответ – жетон. Вопросы на знание дат, имён, понятий (например, «Кто ввел законы, отменившие долговое рабство в Афинах?», «Как назывался	5	Капитаны или любой член команды даёт ответ. Жюри (секретарь) фиксирует баллы.

	совет старейшин в Спарте?»).		
3. Путешествие по портам (4 станции)	Порт 1. Географический – контурная карта: отметить Балканский п-ов, г. Олимп, Афины, Спарту, Крит, черноморские колонии (Херсонес, Пантикапей).	4	Работа в команде на одной карте (можно на интерактивной доске). Проверка по слайду – 1 балл за каждый верный объект.
	Порт 2. Божественный – соотнести 8 богов и их атрибуты (Зевс – молния, Посейдон – трезубец, Афина – сова и т.п.).	4	Команды получают карточки-пазлы (бог + описание). Скоростное сопоставление. Максимум 4 балла.
	Порт 3. Мифический – викторина (6 вопросов: «Как звали трех сестер, прядущих нить судьбы?», «Кто убил Минотавра?» и т.д.).	4	Капитан вытягивает вопрос. Команда совещается, даёт ответ. 1 балл за вопрос.
	Порт 4. Олимпийский – пантомима. Каждая команда по очереди показывает один вид спорта (бег, метание диска, борьба, гонки колесниц). Остальные угадывают.	4	Учитель раздаёт карточки с видом. Показывающий без слов. За угадывание – 1 балл команде, за артистизм – бонусный жетон.
Физминутка (после 2 порта)	Под музыку имитация гребли на триере (сидя на	1	Выполняют все, включая учителя.

	стульях, руки «держат весло», наклон вперёд-назад).		
4. Конкурс капитанов (одновременно с работой остальных – пока учитель проверяет карты)	Капитаны получают бланк: 4 вопроса, первые буквы ответов дают ключевое слово (например, «СОЛОН» или «ПОЛИС»). Вопросы повышенной сложности.	4	Капитаны работают индивидуально. Остальные члены команд могут выполнить дополнительное задание (например, заполнить пропуски в таблице «Афины vs Спарта»).
5. Финальное задание – интеллект-карта	На ватмане основа «Древняя Греция». Каждая команда получает набор стикеров (даты, имена, понятия, рисунки) по своей подтеме: 1 – минойцы и Микены, 2 – афинская демократия, 3 – Спарта, 4 – культура и Олимпийские игры. За 4 минуты нужно наклеить их в нужную зону карты.	6	Команды работают на едином поле (можно на доске). Затем представитель от каждой команды защищает свой фрагмент (1 мин).
6. Подведение итогов, рефлексия	Подсчёт жетонов и баллов за станции + конкурс капитанов. Выдача медалей / призов. Лист	4	Каждый ученик отмечает уровень усвоения. Учитель задаёт вопросы: «Что было самым

	самооценки (индивидуально).		трудным? Что повторили с удовольствием?»
7. Домашнее задание	Дифференцированное: база – составить хронологическую таблицу «Главные события истории Греции» (не менее 7 дат). Повышенный уровень – написать эссе-фантазию «Один день в древних Афинах или Спарте». Творческий – придумать свой ребус по любому греческому термину.	1	Записывают, задают уточняющие вопросы.

Соответствие заданий разработанного урока Теме «Древняя Греция»:

- Вопросы разминки и викторины охватывают §§20–22, 26–29, 34 (основные события, боги, полисы, войны, Олимпийские игры).
- Географический порт – §§20, 24–25 (природа Греции, колонизация, Северное Причерноморье).
- Порт богов – §21.
- Мифический порт – §§20–22 (мифы о Минотавре, Геракле, Тесее, Троянская война – по желанию учителя можно добавить вопросы по «Илиаде» из §22).
- Олимпийский порт – §34 (виды состязаний).
- Конкурс капитанов – более сложные вопросы из §§26–27, 29–30 (например, о реформах Солона, эфорах в Спарте, деятельности Перикла, создателя «Дискобола»).

- Интеллект-карта – синтез всего раздела; стикеры для команд распределены по хронологическим и тематическим блокам, которые полностью соответствуют структуре учебника.

Что изменено по сравнению с исходными картами из-за специфики нового УМК:

- Акцент на колонизацию Северного Причерноморья (параграф 25) – добавлены задания по контурной карте с нанесением Херсонеса, Пантикапея, Фанагории (в картах Малашиной и Уваровской эта тема была представлена слабо).
- Включён блок о скифах (вопросы о кочевых народах, взаимоотношениях с греками) – из §25.
- Из §37 (культура Птолемея) взят один вопрос для конкурса капитанов (об Александрийской библиотеке или маяке) – для расширения кругозора сильных учеников.
- Учтена новая нумерация параграфов: например, в старом УМК Олимпийские игры могли быть §33, а в новом – §34. Учитель, работая по карте, должен сверить задания с актуальными страницами. В разработанной карте все отсылки даны в общем виде (тема, а не номер параграфа).

5. Рекомендации по реализации

Подготовительный этап (за 1–2 недели до урока):

- Разделить класс на 4 группы, предложить придумать названия «триер» (можно связать с реальными древнегреческими кораблями или героями).
- Назначить капитанов (желательно по желанию, но с учётом их сильных сторон – эрудиция, лидерские качества).
- Подготовить раздаточный материал: контурные карты (по 1 на команду), карточки с богами, вопросы викторины (6 шт.), бланки для конкурса капитанов, листы самооценки, наборы стикеров для интеллект-карты (заранее вырезать).

- Собрать «судью» (секретаря) – лучше всего ученика 6–7 класса или родителя, так как сам учитель занят ведением этапов.
- Проверить техническое оснащение: интерактивная доска для показа ответов, колонки для физминутки, таймер.

В ходе урока:

- Строго соблюдать тайминг. Если команда не может ответить на вопрос блица или викторины более 15 секунд – дать слово другой команде (или зрителям, если они есть).
- При пантомиме следить, чтобы показывающий не произносил звуки, иначе балл не засчитывается.
- После каждого порта быстро озвучивать правильные ответы (слайд или устно) – чтобы команды сразу видели свои ошибки.
- Интеллект-карту лучше крепить на магнитную доску или на отдельный стол, чтобы все могли подойти. Если места мало – каждая команда делает свою мини-карту на листе А3, а затем сравнивают (но коллективная карта предпочтительнее для общего обзора).

Возможные риски и их предотвращение:

Риск	Решение
Нехватка времени (урок 45 мин)	Заранее сократить количество вопросов в викторине до 5, пантомиму провести в формате «одна команда показывает – все угадывают» (а не по очереди). Если время на исходе, интеллект-карту можно сделать фрагментарно – только 2 команды защищают, остальные просто приклеивают.
Споры при подсчёте жетонов	Секретарь фиксирует баллы на доске открыто. При несогласии – апелляция к учителю, но только сразу после задания.

Пассивность отдельных учеников	В каждом порте назначать разные роли: в геопорте – один работает с картой, остальные подсказывают; в божественном – один складывает пары, остальные ищут по учебнику; в пантомиме – один показывает, остальные придумывают, как лучше изобразить.
Шум при групповой работе	Использовать сигнал тишины (например, поднятая рука учителя или короткий звук колокольчика). Запретить выкрикивать ответы – только по поднятой руке капитана.

Преимущества разработанной карты по сравнению с исходными

Критерий	Урок-викторина (Малашин а)	Урок-путешествие (Уваровская)	Урок «Олимпийские игры» (Мальцева)	Разработанная обобщающая карта
Тип игры	Набор конкурсов	Станционная	Вкрапления	Гибрид (станции + соревнование)
Охват материала	Весь Древний мир	Только Греция	Только Олимпиада	Весь раздел «Греция»
Рефлексия	Отсутствует	Есть, но кратко	Развёрнутая (3 уровня)	Комбинированная (жетоны + лист самооценки)
Физминутка	Не прописана	Гребля	Тематическая (атлеты)	Гребля (встроена в сюжет)

Дифференциация	Нет	Нет	Есть (д/з)	Есть (д/з + конкурс капитанов)
Учёт нового УМК (Мединский)	Нет	Частично	Нет	Полный (акцент на колонизацию, скифов, §25)
Продолжительность	45 мин (но без физминуток)	Загружен (17 мин на 5 портов)	45 мин	45 мин (сбалансировано)

Таким образом, предложенная разработка технологической карты обобщающего урока по Древней Греции интегрирует лучшие игровые приёмы из трёх проанализированных источников, устраняет выявленные в ходе апробации недостатки (добавлена рефлексия, чёткие критерии, независимый секретарь, тематическая физминутка) и полностью соответствует структуре единого учебника под редакцией Мединского. Использование такой карты на практике позволяет не только систематизировать знания пятиклассников в увлекательной форме, но и целенаправленно формировать все группы УУД, предусмотренные обновлённым ФГОС.

Вывод по 2 главе

Таким образом, анализ трёх технологических карт уроков истории для 5-го класса (Мальцева Н.А., Уваровская Н.Н., Малашина Е.Е.), опубликованных на педагогических интернет-ресурсах, показал, что технологическая карта является гибким инструментом проектирования, позволяющим структурировать учебный процесс для достижения предметных, метапредметных и личностных результатов согласно ФГОС. Во всех рассмотренных картах применяются групповая работа, соревновательные элементы и мультимедийные средства, однако они различаются по типу урока (открытие нового знания или обобщение), глубине интеграции игровых приёмов (сквозной сюжет, модульные конкурсы или точечные вкрапления), а также по системе оценивания и рефлексии. Наиболее полное соответствие требованиям стандарта продемонстрировала карта Мальцевой, включающая развёрнутую самооценку и взаимопроверку; в карте Малашиной этап рефлексии отсутствует, что является существенным недостатком. Таким образом, выбор формы игры должен определяться дидактической целью, возрастными особенностями учащихся и логикой изучения материала, при этом предпочтительным является осознанное комбинирование приёмов, а не абсолютизация одной модели.

Апробация трёх указанных карт на базе МБОУ «Шилинская средняя школа» в 5-м классе (14 человек) с использованием нового УМК под редакцией В.Р. Мединского подтвердила эффективность игровых технологий, но выявила условия их успешной реализации. На уроке открытия нового знания (по карте Мальцевой) игра выполняла мотивирующую и смыслообразующую функцию: проблемная ситуация с лавровым венком и кольцами, диалог по ролям и групповая работа с текстом параграфа позволили вовлечь всех учащихся и углубить запоминание материала. На повторительно-обобщающем занятии (комбинация карт Уваровской и Малашиной) сквозной сюжет путешествия на триерах, станционные задания (работа с контурной картой, соотнесение богов, пантомима, ребусы) и имитация гребли

способствовали снижению утомляемости и охвату большого объёма информации. Однако выявлены риски: пассивность отдельных учеников при делении на две команды, споры при подсчёте баллов без внешнего жюри, перегруженность урока из-за большого числа этапов и необходимость строгого тайминга. Все три карты требуют доработки — прежде всего в части добавления рефлексии (карта Малашиной) и адаптации к 45-минутному формату.

На основе сравнительного анализа и апробации разработана авторская технологическая карта обобщающего урока по разделу «Древняя Греция», интегрирующая лучшие приёмы из рассмотренных источников. В отличие от исходных образцов, данная карта сочетает сквозной сюжет-путешествие, соревновательные элементы викторины и конкурса капитанов, а также проблемные задания, в полной мере соответствует обновлённому ФГОС и новому УМК (включая задания по колонизации Северного Причерноморья и работу с интеллект-картой). Разработка содержит чёткие критерии оценивания, лист самооценки, рекомендации по таймингу, распределению ролей и предотвращению типичных рисков (споры, пассивность, нехватка времени), что делает её готовым к применению методическим продуктом.

Обобщая результаты главы, можно заключить, что игровые педагогические технологии выступают действенным средством повышения мотивации и эффективности обучения истории в 5-м классе, обеспечивая формирование всех групп универсальных учебных действий. Однако их успешное применение невозможно без тщательного проектирования урока на основе технологической карты, учитывающей требования стандарта, специфику учебного материала, возрастные особенности учащихся и конкретный учебно-методический комплекс. Предложенная авторская карта представляет собой универсальную модель, которая может быть адаптирована учителем для работы в любом 5-м классе, обеспечивая высокую познавательную активность и прочность усвоения знаний благодаря эмоциональной окраске учебной деятельности.

Заключение

В исследовании решалась проблема поиска эффективных методов обучения, обеспечивающих усвоение предметных знаний, формирование универсальных учебных действий и познавательной мотивации в условиях обновлённого ФГОС. На материале уроков истории в 5 классе рассмотрен потенциал игровых педагогических технологий.

Анализ научно-методической литературы (работы К.Д. Ушинского, В.А. Сухомлинского, Е.Н. Запасниковой, М.В. Коротковой, Л.П. Борзовой) показал, что игра выступает не развлечением, а инструментом развития познавательных процессов (память, внимание, мышление, воображение) и средством внутреннего раскрепощения школьника. В младшем подростковом возрасте (5 класс), характеризующемся неустойчивостью самооценки и тягой к самостоятельности, дидактическая игра позволяет безболезненно пройти переходный период и переключить негативные эмоции в русло учебной деятельности. Успех применения игры зависит от добровольности участия, чёткой структуры (подготовка, проведение, рефлексия) и соответствия дидактической цели.

Практическая часть включала сравнительный анализ трёх технологических карт уроков истории для 5 класса (авторы Е.Е. Малашина, Н.А. Мальцева, Н.Н. Уваровская). Установлено, что все варианты используют групповую работу и соревновательный элемент, но различаются типом урока (открытие нового знания или обобщение), глубиной интеграции игры (сквозной сюжет или точечные приёмы) и полнотой реализации требований ФГОС (наличием рефлексии).

Моделированная апробация на базе МБОУ «Шилинская средняя школа» (5 класс «А», 14 человек) с использованием нового УМК по истории Древнего мира выявила следующие результаты. Комбинирование стационарной игры-путешествия (Уваровская) с элементами викторины и конкурса капитанов (Малашина) позволило охватить большой объём материала по разделу «Древняя Греция» при смене видов деятельности. Проблемная ситуация с

реальными предметами (лавровый венок), диалог по ролям, пантомима и тематическая физминутка (имитация гребли на триерах) повысили вовлечённость и глубину запоминания. В то же время выявлены риски: в малочисленном классе необходима чёткая система начисления баллов (независимый секретарь) и строгий тайминг; обязательность этапа рефлексии подтвердилась его отсутствием в карте Малашиной.

По итогам исследования разработана авторская технологическая карта обобщающего урока «Древняя Греция: от мифов до полисов». В отличие от исходных аналогов, карта интегрирует лучшие приёмы из трёх источников (сквозной сюжет, станционная игра, конкурс капитанов, пантомима), соответствует обновлённому ФГОС 2021 г. и содержанию единого учебника под редакцией В.Р. Мединского (включая вопросы о колонизации Северного Причерноморья и скифах). Устранены выявленные недостатки: добавлены развёрнутая рефлексия (лист самооценки), критерии оценивания, тематическая физминутка и роль независимого секретаря. Карта обеспечивает формирование всех групп УУД (предметных, метапредметных, личностных).

Таким образом, игровые педагогические технологии являются необходимым условием обновления образовательного процесса в современной школе, особенно на уроках истории в 5 классе. Эффективность игры достигается не стихийным применением, а методически грамотным проектированием урока с учётом типа занятия, возрастных особенностей, логики содержания и обязательной рефлексии. Разработанная технологическая карта и рекомендации могут быть использованы учителями истории в практической деятельности. Перспективой дальнейшего исследования является создание банка подобных карт для всех разделов курса истории Древнего мира и адаптация опыта для старшей школы (дискуссионные игры, дебаты). Задачи выпускной квалификационной работы выполнены.

Список источников и литературы

Нормативно-правовые акты

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (Утв. Приказом Минпросвещения России от 31 мая 2021 года №287) (ред. от 18.06.2025) // Официальный интернет-ресурс: Минпросвещения России. URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/bf0ceabdc94110049a583890956abbfa/> (дата обращения: 16.06.2026)
2. Федеральная рабочая программа основного общего образования. История (для 5–9 классов образовательных организаций) [Электронный ресурс] / разработчик: ФГБНУ «Институт содержания и технологий им. В.С. Леднева». — Электрон. дан. — Москва, 2025. — 223 с. — URL: https://edsoo.ru/wp-content/uploads/2025/07/istoriya_5-9_ooo_2025.pdf (дата обращения: 16.06.2026)

Источники

3. Малашина, Е. Е. Технологическая карта урока истории в 5 классе на тему «Урок-викторина» / Е. Е. Малашина. – Текст : электронный // Мультиурок : [сайт]. – 2019. – URL: <https://multiurok.ru/files/tekhnologicheskaja-karta-uroka-istorii-v-5-klass-7.html> (дата обращения: 14.06.2026).
4. Мальцева Н. А. Технологическая карта по истории «Олимпийские игры в Древней Греции». 5 класс [Электронный ресурс] // Методическая копилка : сайт МБОУ «Промышленновская СОШ № 56» (пгт Промышленная, Кемеровская обл.). – URL: http://school56.ucoz.ru/metodkopilka/tekhn_karta_istorija_5_kl_malceva_n.a.doc x (дата обращения: 14.06.2026).
5. Уваровская, Н. Н. Технологическая карта открытого урока по истории «Путешествие в Древнюю Грецию» / Н. Н. Уваровская. – Текст : электронный // Социальная сеть работников образования : [сайт]. – 2020. –

URL: <https://nsportal.ru/shkola/istoriya/library/2020/03/17/tehnologicheskaya-karta-otkrytogo-uroka-po-istorii-puteshestvie-v> (дата обращения: 14.06.2026).

Учебно-методическая литература

6. Мединский В. Р., Чубарьян А. О. История. Всеобщая история. История Древнего мира : 5-й класс : учебник / В. Р. Мединский, А. О. Чубарьян. — Москва : Просвещение, 2025. — 304 с. :

Научная литературы

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

8. Ахвердова О.А., Гюлушанян К.С., Козлитина О.Н. Руководство к проведению семинарских и практических занятий по курсу «Психология развития и возрастная психология»: Учебное пособие. Ч.2. Ставрополь: Изд-во СГУ, 2003 - 206 с.

9. Барыкина, Т.А., Десятникова, М.А. Игровая технология как эффективное средство формирования предметных компетенций в процессе изучения курса «История России» в X классе / Т.А. Барыкина, М.А. Десятникова // Преподавание истории в школе. – 2012. – №10. – С. 36-44.

10. Белеева И. Д., Титова Н. Б. Игра как активная форма учебной деятельности // Педагогическое образование в России. 2019. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-aktivnaya-forma-uchebnoy-deyatelnosti> (дата обращения: 15.06.2026).

11. Борзова, Л.П. Игры на уроке истории: Метод. пособие для учителя / Л.П. Борзова. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – 160 с.

12. Воронцов, А.Б. (2015). Судьба учебной деятельности в подростковой школе: содержание, способы и формы . Психологическая наука и образование, 20(3), 56–69.

13. Гаврилова Н.В. Игра как средство и метод обучения на уроках математики // Международный школьный научный вестник. 2024. № 2. ; URL: <https://school-herald.ru/ru/article/view?id=1599> (дата обращения: 15.06.2026).

14. Заостровных, А. В. Игровые технологии как средство повышения мотивации старших школьников к изучению истории России : выпускная квалификационная работа магистра / А. В. Заостровных ; науч. рук. И. М. Клименко ; ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет». – Екатеринбург, 2022. – URL: <https://elar.uspu.ru/bitstream/ru-uspu/63754/2/2022Zaostrovnykh.pdf> (дата обращения: 15.06.2026).

15. Запасникова Е. Н. Применение игровых технологий при изучении предмета история // Вестник науки и образования. 2017. №12 (36). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-pri-izuchenii-predmeta-istoriya> (дата обращения: 15.06.2026).

16. Иванкина, М. А. Происхождение и социально-педагогическое значение игры на уроках / М. А. Иванкина // Альманах педагога. – Текст : электронный. – URL: <https://almanahpedagoga.ru/servisy/publik/publ?id=55267> (дата обращения: 16.06.2026).

17. Конструирование технологических карт урока в соответствии с требованиями ФГОС : методические материалы / АУ «Институт развития образования» ХМАО-Югры. – Текст : электронный // Институт развития образования ХМАО-Югры : сайт. – [Ханты-Мансийск], [б. г.]. – URL: https://iro86.ru/images/documents/Obr._Deyat/umo/konstr_technol_kart.pdf (дата обращения: 14.06.2026).

18. Короткова, М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории / М.В. Короткова. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. – 256 с.

19. Ксензова, Г. Ю.. Перспективные школьные технологии : Учеб.-метод. пособие / Г. Ю. Ксензова. - Москва : Пед. о-во России, 2000. - 222, [1] с.

20. Кукушин, В.С. Теория и методика обучения / В.С. Кукушин. – Ростов н/Д: Феникс, 2005. – 474 с

21. Кусайнова Ж. А. Использование интерактивных игровых технологий - как способ повышения мотивации обучающегося к занятиям // Архивариус. 2022. №2 (65). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-interaktivnyh-igrovyyh-tehnologiy-kak-sposob-povysheniya-motivatsii-obuchayuschegosya-k-zanyatiyam> (дата обращения: 15.06.2026).

22. Кучерук, И.В. Технология игрового обучения в школе (на материале истории Отечества) / И.В. Кучерук. – Ростов н/Д: Феникс, 2010. – 157 с.

23. Маркова А.К. Формирование мотивации учения. М.: Просвещение, 1990. 355 с.

24. Махомето, Л. В. Применение игровых технологий в преподавании истории и обществознания (из опыта работы) / Л. В. Махомето // Социальная сеть работников образования : [сайт]. – 2022. – Текст : электронный. – URL: <https://nsportal.ru/shkola/istoriya/library/2022/03/13/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-v-prepodavanii-istorii-i> (дата обращения: 16.06.2026).

25. Мельникова, О. В. Применение активных методов обучения на занятиях по специальности «Парикмахерское искусство» для пробуждения познавательной активности обучающихся / О. В. Мельникова. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2016. — № 16 (120). — С. 368-371.

26. Образцов П. И., Уман А. И. Игровые методы проведения учебных занятий // Гаудеамус. 2005. №8. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-metody-provedeniya-uchebnyh-zanyatiy> (дата обращения: 15.06.2026).

27. Педагогические технологии : Учеб. пособие для студентов пед. специальностей / М. В. Буланова-Топоркова, А. В. Духавнева, В. С. Кукушин, Г. В. Сучков; Под общ. ред. В. С. Кукушина. - 2. изд., испр. и доп. - Москва ; Ростов н/Д : МарТ, 2004 (Тул. тип.). - 334 с.

28. Репринцева Е. А. Проблемы психолого-педагогического обеспечения игровой деятельности школьников: от теории к практике // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2008. №4. URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-psihologo-pedagogicheskogo-obespecheniya-igrovoy-deyatelnosti-shkolnikov-ot-teorii-k-praktike> (дата обращения: 15.06.2026).

29. Сборник методических разработок уроков в соответствии с обновленными ФГОС / составители Ф.Ф. Гумерова, О.В. Гумерова, С.Г. Бережная – Уфа: Издательство БГПУ, 2025 –163с.

30. Смирнова, М.Ю. Разработка исторической игры для V класса «Помощницы истории» / М.Ю. Смирнова // Преподавание истории в школе. – 2014. – №2. – С. 10-15.

31. Спиваковская, А. С.. Игра - это серьезно / А. С. Спиваковская. - Москва : Педагогика, 1981. - 141 с.

32. Сухомлинский, В. А.. О воспитании / В. А. Сухомлинский; [Сост. и авт. вступит. очерков С. Соловейчик]. - 4-е изд. - Москва : Политиздат, 1982. - 270 с.

33. Титова, Н. Б.. Игровые технологии как средство развития личности учащихся в обучении истории : 5-8 классы : диссертация ... кандидата педагогических наук : 13.00.02. - Екатеринбург, 2002. - 214 с.

34. Ушинский, К. Д.. Собрание сочинений [Текст]. - Москва ; Ленинград : Акад. пед. наук РСФСР, 1948-1952 (М. : Образцовая тип.). - 10 т.; 20 см. / Т. 10: Материалы к третьему тому "Педагогической антропологии". Т. 10. - 1950. - 665 с.

35. Хапачева Сара Муратовна Психолого-педагогические особенности адаптации подростков ко второй ступени обучения // Концепт. 2014. №S11. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologo-pedagogicheskie-osobennosti-adaptatsii-podrostkov-ko-vtoroy-stupeni-obucheniya> (дата обращения: 15.06.2026).

36. Хусаинов, Р.В. Международные отношения накануне второй мировой войны (урок – ролевая игра) / Р.В. Хусаинов // Преподавание истории в школе. – 2002. – №10. – С. 51-58.

37. Чекурина, С. Б. Как разработать технологическую карту урока : методическая разработка / С. Б. Чекурина ; Управление образования МР «Печора», МОУ «Гимназия № 1». – Печора, 2019. – 15 с.

38. Шапарина, О.Н. Игровые элементы на уроках отечественной истории как способ реализации системно-деятельностного подхода в обучении / О.Н. Шапарина // Преподавание истории в школе. – 2016. – №4. – С. 34-40

39. Якубенко, А. А. Методы и приемы использования игровых технологий при изучении раздела «Человек и его социальное окружение» на уроках обществознания в 6-м классе / А. А. Якубенко. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2025. — № 2 (553). — С. 143-145.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА УРОКА

Ф.И.О.	
Класс	5
УМК	«Всеобщая история. История Древнего мира. 5 класс» под ред. В.Р. Мединского (2025)
Тема урока	Древняя Греция: от мифов до полисов (обобщение и систематизация)
Тип урока	Повторительно-обобщающий с применением игровой технологии (станционная игра-путешествие + викторина)
Цель и задачи урока	<p>Цель: в игровой форме систематизировать знания учащихся о природно-географических условиях, хронологии, основных событиях, культурных достижениях и социальном устройстве Древней Греции; создать условия для формирования УУД через коллективное решение познавательных задач.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Образовательные: повторить и закрепить ключевые даты, имена, понятия, географические объекты; обобщить материал по разделам «Минойская и микенская цивилизации», «Полисы Греции», «Культура и Олимпийские игры». - Развивающие: развивать навыки работы с картой, текстом, иллюстрациями, умение работать в группе, распределять роли, представлять результат. - Воспитательные: воспитывать познавательный интерес к истории, уважение к античному наследию, умение объективно оценивать свои достижения.
Образовательные ресурсы	Учебник под ред. В.Р. Мединского, §20–22, 24–27, 29, 34; контурные карты, карточки с заданиями, презентация (слайды с ответами), аудиозапись для физминутки, жетоны, листы самооценки, ватман для интеллект-карты, стикеры, магнитная доска.

Планируемые результаты

Предметные (к концу урока ученик сможет)	Метапредметные УУД	Личностные УУД
<ul style="list-style-type: none"> – называть хронологические рамки минойской и микенской цивилизаций, периодов «тёмных веков», архаики, классики; – показывать на карте местоположение Афин, Спарты, Олимпии, крупнейших колоний; – соотносить богов и их функции, героев и их подвиги; – различать понятия «полис», «демократия», «аристократия», «илоты», «метеки», «фаланга». 	<p>Познавательные: извлекать информацию из текста, иллюстрации, карты, видеоряда; выполнять задания с самопроверкой и взаимопроверкой по эталону; структурировать материал в виде интеллект-карты.</p> <p>Регулятивные: принимать и сохранять учебную задачу; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей; осуществлять само- и взаимоконтроль.</p> <p>Коммуникативные: работать в группе, распределяя роли (капитан, хранитель времени, оформитель); аргументировать свою точку зрения; договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – проявлять познавательный интерес к истории через участие в игре; – осознавать ценность античного культурного наследия (театр, Олимпийские игры, демократия); – адекватно оценивать свои успехи и трудности (рефлексия).

ХОД УРОКА

Этапы урока	Задача, которая должна быть решена на этапе урока	Действия учителя по организации деятельности учащихся	Действия учащихся (регулятивные, коммуникативные, предметные, познавательные, личностные)	Анализ результата взаимодействия учителя и учащихся
I. Мотивационно-организационный	Создать эмоциональный	- Приветствует класс.	- Настраиваются на работу.	Эмоциональный подъём, быстрый выход на тему,

	настрой, актуализировать имеющиеся знания, вывести на тему урока.	<ul style="list-style-type: none"> - Демонстрирует кроссенс (Акрополь, ваза с Ахиллом, театр, карта Греции). - Задаёт наводящие вопросы: «Что объединяет эти изображения?», «О какой стране пойдёт речь?». - Объявляет тему и форму урока: «Сегодня мы – экипажи древнегреческих триер, отправляемся в путешествие по портам». - Делит класс на 4 команды (по 3–5 чел.), предлагает выбрать названия. 	<ul style="list-style-type: none"> - Рассматривают изображения, высказывают предположения, формулируют тему. - Занимают места в командах, придумывают названия (например, «Победа», «Афина», «Спартанец», «Триера»). - Выбирают капитанов. 	готовность к сотрудничеству. Все учащиеся включены в работу.
II. Целеполагания	Сформулировать цель и задачи урока как предстоящий маршрут.	<ul style="list-style-type: none"> - Сообщает: «Наше путешествие пройдёт по пяти станциям-портам. В конце мы создадим общую карту знаний». 	<ul style="list-style-type: none"> - Слушают учителя. Знакомятся с правилами игры. - Принимают учебную задачу: повторить и 	Чёткое понимание структуры урока, правил работы. Постановка целей через игровую мотивацию.

		<ul style="list-style-type: none"> - Знакомит с правилами: за правильные ответы – жетоны, фиксирует секретарь (старшеклассник), итоги в конце. - Раздаёт маршрутные листы. 	систематизировать знания по Древней Греции.	
<p>III. Изучение нового материала (на этапе обобщения – актуализация и систематизация)</p>	Актуализировать опорные знания через разминку-блиц.	<ul style="list-style-type: none"> - Проводит разминку-блиц (10 вопросов по очереди каждой команде по 2–3 вопроса). - Задаёт вопросы на знание дат, имён, понятий (например, «Кто ввёл законы, отменившие долговое рабство в Афинах?», «Как назывался совет старейшин в Спарте?»). - За правильный ответ выдаёт жетон. 	<ul style="list-style-type: none"> - Капитаны или члены команд поднимают руку и отвечают. - Секретарь фиксирует баллы на доске. - В случае затруднения – совещаются 10–15 секунд, затем отвечают. 	Выявление уровня остаточных знаний. Динамичный разогрев. Все команды получают первые баллы.
<p>IV. Первичное осмысление и закрепление</p>	Систематизировать материал по	1. Порт Географический.	1. Порт 1. - Работают в команде на одной карте.	Закрепление знаний по географии, мифологии, культуре. Активная смена

<p>изученного (основная часть)</p>	<p>основным блокам через смену станций.</p>	<p>Выдаёт контурные карты (1 на команду). - Задание: отметить Балканский п-ов, г. Олимп, Афины, Спарту, Крит, Херсонес, Пантикапей. - После выполнения демонстрирует слайд с верными ответами, разбирает ошибки. 2. Порт 2. Божественный. - Раздаёт карточки-пазлы (8 богов и их атрибуты). - Задание: за 3 минуты соотнести бога и его символ. - Проверка по слайду. Физминутка (после 2 порта): включает аудиозапись, показывает имитацию гребли. 3. Порт 3. Мифический.</p>	<p>- Сверяют с эталоном, исправляют ошибки. - Получают по 1 баллу за каждый верный объект. 2. Порт 2. - Собирают пары (Зевс – молния, Посейдон – трезубец и т.д.). - Взаимопроверка. - Получают до 4 баллов. Выполняют физминутку: все повторяют движения (сидя на стульях, руки «держат весло»).</p> <p>3. Порт 3. - Команда совещается 15–20 секунд, даёт ответ. - За верный ответ – 1 балл.</p> <p>4. Порт 4. - Один участник показывает</p>	<p>деятельности, высокий темп, сохранение интереса. Визуальный и кинестетический якорь (физминутка).</p>
------------------------------------	---	---	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> - Проводит викторину (6 вопросов: «Как звали трёх сестёр, прядущих нить судьбы?», «Кто убил Минотавра?» и др.). - Капитаны вытягивают вопросы. 4. Порт 4. Олимпийский. - Организует пантомиму: выдаёт карточки с видами спорта (бег, метание диска, борьба, гонки колесниц). - Оценивает артистизм и правильность угадывания. 	<p>вид спорта без слов, остальные угадывают.</p> <ul style="list-style-type: none"> - За угадывание – 1 балл, за артистизм – бонусный жетон. 	
Конкурс капитанов (параллельно с проверкой карт)	Проверить глубину знаний сильных учеников.	<ul style="list-style-type: none"> - Раздаёт капитанам бланки с 4 вопросами повышенной сложности (например, о реформах Солона, эфорах в Спарте, деятельности Перикла, 	<ul style="list-style-type: none"> - Капитаны работают индивидуально (4 мин). - Остальные члены команд в это время выполняют дополнительное задание (заполняют 	Дифференциация: сильные ученики получают дополнительную нагрузку, остальные закрепляют базовые знания.

		Александрийской библиотеке). - Первые буквы ответов дают ключевое слово («ПОЛИС»).	таблицу «Афины и Спарта». - После сдают бланки секретарю.	
V. Итоги урока. Рефлексия	Подвести итоги, дать оценку деятельности, провести рефлексию.	- Секретарь подсчитывает общее количество жетонов и баллов. - Учитель объявляет победителей, вручает медали / призы. - Раздаёт листы самооценки (3 уровня: «всё понял, могу объяснить», «есть ошибки, но разобрался», «нужна помощь») - Задаёт вопросы: «Что было самым трудным?», «Что повторили с удовольствием?».	- Слушают итоги, радуются победе. - Заполняют листы самооценки индивидуально. - Отвечают на вопросы учителя, высказывают своё мнение.	Комбинированная рефлексия (внешняя оценка + самооценка). Осознание своих успехов и зон роста.
Домашнее задание	Закрепить материал, дать выбор по уровню сложности.	- Объясняет задание: База: составить хронологическую	- Записывают задание в дневник. - Задают	Дифференцированный подход, учёт интересов и способностей учащихся.

		<p>таблицу «Главные события истории Греции» (не менее 7 дат).</p> <p>Повышенный: написать эссе-фантазию «Один день в древних Афинах или Спарте».</p> <p>Творческий: придумать свой ребус по любому греческому термину. - Отвечает на вопросы.</p>	уточняющие вопросы.	
--	--	---	---------------------	--