

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева  
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Исторический факультет

Кафедра Отечественной истории

Дементьева Анастасия Витальевна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ИСТОРИИ ПРИ  
ИЗУЧЕНИИ КУЛЬТУРЫ В 6 КЛАССЕ

Направление подготовки / специальность 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) образовательной программы История и право

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой отечественной истории

Кандидат исторических наук, доцент Ценюга И.Н.

\_\_\_\_\_ (подпись, дата)

Научный руководитель

Кандидат исторических наук, доцент Ворошилова Н.В.

\_\_\_\_\_ (подпись, дата)

Дата защиты \_\_\_\_\_

Обучающаяся Дементьева Анастасия Витальевна

\_\_\_\_\_ (подпись, дата)

Оценка \_\_\_\_\_

## Содержание

Введение .....	3
Глава 1. Теоретические основы использования игры в процессе обучения на уроках истории .....	10
1.1. Понятие, сущность и виды игровых технологий .....	10
1.2. Роль игры в процессе обучения .....	16
1.3. Психологические особенности игры .....	19
1.4. Методика организации дидактических игр .....	24
Глава 2. Вопросы культуры в изучении истории в 6 классе .....	30
2.1. Место изучения вопросов культуры в школьной программе истории .....	30
2.2. Проблемы изучения культуры на уроках истории .....	34
2.3. Основные подходы к изучению вопросов культуры в школьном курсе истории .....	39
Глава 3. Игровые технологии на уроках истории при изучении культуры в 6 классе .....	47
3.1 психологические особенности школьников 6 класса .....	47
3.2. Варианты дидактических игр на уроках истории при изучении тем культуры в 6 классе .....	51
3.3. Методическая разработка урока истории для 6 класса по теме «Культура Византии» .....	60
Заключение .....	69
Список источников и литературы .....	72
Приложения .....	78

## Введение

### **Актуальность исследования.**

За последнее время российское образование претерпело коренные изменения в ходе реформирования: произошел переход с когнитивной парадигмы преподавания на личностно-ориентированную, в связи с чем изменились и требования к результатам освоения всех учебных предметов, именно поэтому потребовался поиск адекватных, современных технологий обучения.

Но, не смотря на то, что изменились требования к результатам освоения предметов, одной из главных задач школы все так же остается осуществление передачи от поколения к поколению накопленных человечеством знаний, необходимых для жизнедеятельности общества и формирование ценностных ориентаций. В этом плане велика роль культурно-исторического материала. Благодаря изучению культуры происходит знакомство учащихся с материальными и духовными ценностями прошлого. Рассказывая ученикам о культурном наследии, можно воспитать в детях этические и эстетические идеалы, гордость за предков, чувство толерантности и уважения к другим народам и странам. Изучая культуру своей и других стран, у ребенка появляется возможность в полном масштабе понять закономерности исторического развития.

Но как рассказать, в какой-то степени, необъятный и подчас сложный материал доступным языком школьникам и не просто пересказать, а выполнить при этом цели и задачи урока? На помощь придет одна из современных технологий обучения- игровая технология. Данная технология отвечает в полной мере на требования общества по отношению к образованию, так как выполняет: конкретно-познавательную задачу, которая связана с непосредственной учебной ситуацией; коммуникативно-развивающую, в процессе которой вырабатываются основные навыки общения внутри и за пределами данной группы; социально-ориентационную, воспитывающую гражданские качества, необходимые для адекватной социализации индивида в сообществе.

**Объект исследования-** процесс применения игровых технологий на уроках истории при изучении вопросов культуры.

**Предмет исследования-** методология и методика преподавания вопросов культуры на уроках истории в 6 классе с помощью игровых технологий.

**Цель работы-** выявить наиболее оптимальные методы, приемы и условия применения игровых технологий при изучении вопросов культуры на уроках истории в 6 классе.

Исходя из объекта, предмета и цели исследования, были поставлены следующие **задачи**:

1. Рассмотреть теоритические основы игровой технологии, роль игры в процессе обучения, психологические особенности игры и методику организации дидактической игры;

2. Определить место изучения культуры на уроках истории, обозначить проблемы, с которыми сталкивается преподавание культуры, рассмотреть основные подходы к изучению культуры в школьном курсе истории;

3. Выявить психолого- педагогические особенности и познавательные возможности шестиклассников;

4. Придумать методические разработки с применением игровых технологий по преподавания культуры на уроках истории в 6 классе;

5. определить эффективность применение игровых технологий при изучении вопросов культуры на уроках истории в шестом классе.

**В качестве рабочей гипотезы** были выдвинуты следующее предположения. Использование игровых технологий на уроке истории при изучении вопросов культуры будет эффективным, если: 1. Достигнуты позитивные результаты в выполнении целей и задач урока истории; 2. Ученики усвоили материал урока по культуре.

**Степень изученности темы.** Используемые в исследовании работы можно разделить на три группы:

Первая- работы, посвященные изучению феномена игры как эффективной технологии преподавания, а именно: труды по проблемам развития и

формирования личности( Макаренко А.С.,<sup>1</sup> Выготский Л. С.<sup>2</sup>, Крутецкий В.А.,<sup>3</sup> Макаръев И.,<sup>4</sup> Махлах Е.С.<sup>5</sup> ); Исследования, посвященные сущности инновационных технологий (Селевко Г.К.<sup>6</sup> ); Труды по мотивации деятельности (Рубинштейн С.Л.,<sup>7</sup> Эльконин Д.Б.<sup>8</sup>); Исследования, посвященные активизации познавательной деятельности учащихся в учебном процессе (Узнадзе Д.Н.,<sup>9</sup>); Труды о теоретических подходах к игровой деятельности в обучении (Григорьев В.М.,<sup>10</sup> Дайри Н.Г.<sup>11</sup>); и труды, в которых был представлен опыт работы и апробации игровых технологий (Борзова Л.П.,<sup>12</sup> Букатов В.М.,<sup>13</sup> Короткова М.В.<sup>14</sup>).

Вторая группа- публикации, раскрывающие проблемы и подходы к преподаванию вопросов культуры в школе. Так методист Короткова М. В. в статье «Проблемы изучения культуры в школьном курсе истории: взгляд методиста»<sup>15</sup> рассматривает различные подходы при изучении культуры в школьном курсе истории. Автор анализирует проблемы и потенциал различных методологических подходов к изучению вопросов истории культуры.

Автор статьи «О некоторых приёмах изучения истории культуры» Абдулаев Э.Н.<sup>16</sup> рассматривает некоторые пути решения вопросов преподавания культуры в школе, а также выявляет наиболее эффективные приёмы и методы.

---

<sup>1</sup> Макаренко А.С Лекции о воспитании детей. – Соч. В 7-ми т., т. 6 - М., 1957. -104 с.

<sup>2</sup> Выготский Л. С. Психология искусства. - М, 1968.- 314с.

<sup>3</sup> Крутецкий В.А., Лукин Н.С. Психология подростка. - М., 1965.- 314 с.

<sup>4</sup> Макаръев И. Если ваш ребенок - левша. - СПб, 1995.- 80с.

<sup>5</sup> Махлах Е.С. Психологические особенности сюжетной игры в школьном возрасте // Вопросы психологии личности школьника / Под ред. Л.И. Божович и Л.В. Благоннадеждиной. - М., 1961.- 471 с.

<sup>6</sup> Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. - М., 1998.- 185с.

<sup>7</sup> Рубинштейн С. Л. Проблемы общей психологии. — М.: Педагогика, 1973. 416 с.

<sup>8</sup> Эльконин Д. Б.. Избранные психологические труды.— М.: Педагогика,1989.- 560 с.

<sup>9</sup> Узнадзе Д.Н Психологические исследования. - М., 1966.- 347 с.

<sup>10</sup> Григорьев В.М. Педагогическое руководство игровой деятельностью подростков. Канд. дис. - М., 1984.- 252с.

<sup>11</sup> Дайри Н.Г. Обучение истории в старших классах средней школы. Познавательная активность учащихся и эффективность обучения. - М., 1966.- 438 с.

<sup>12</sup> Борзова Л. П. Игры на уроке истории. - М., 2001.- 160 с.

<sup>13</sup> Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр. - М., 1997.- 151 с.

<sup>14</sup> Короткова М. В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. - М., 2001.- 252 с.

<sup>15</sup> Короткова, М.В. Проблема изучения культуры в школьном курсе истории: взгляд методиста // Преподавание истории в школе. 2010 №5.- с. 3-7.

<sup>16</sup> Абдулаев Э.Н. О некоторых приёмах изучения истории культуры \Э.Н. Абдулаев \ \ Преподавание истории в школе: научно-теоретический и методический журнал.- М., 2010.- №5.- 8-12 с.

Авторы учебного пособия «Методика преподавания истории» под редакцией Никулиной Н.Ю.<sup>17</sup>, указывают на недостаток культурологического компонента в учебной программе истории, помимо этого и статья

Рябцева Ю.С.<sup>18</sup> посвящена недостаточной освещённости вопросов культуры в школьных учебниках.

Третья группа- общие труды по методике преподавания истории, которые позволили выявить требования к современному уроку историю, определить место игровых технологий среди других технологий и методик обучения (Вяземский Е.Е.,<sup>19</sup> Зайцев В.С.,<sup>20</sup> Никулина Н. Ю.,<sup>21</sup> и др.).

### **Источниковая база исследования.**

К источниковой базе можно отнести следующие группы источников:

Первая группа - нормативно- правовые документы, которые использовались для изучения методических и содержательных требований к урокам истории. Были рассмотрены несколько нормативно- правовых документов.

Первый- Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29 декабря 2012 года с изменениями с изменениями 2021 года, в котором делается уклон на воспитание культурного члена социума.<sup>22</sup>

Второй документ- это ФГОС основного общего и среднего образования. В данном нормативно- правовом документе перечисляются предметных результаты изучения история России и Всеобщая история, которые подчеркивают важность изучения культуры<sup>23</sup>

Третий документ- Концепция преподавания «Истории России», куда вошел историко- культурный стандарт по отечественной истории, подтверждающий

---

<sup>17</sup> Никулина, Н.Ю. Методика преподавания истории в средней школе: Учебное пособие / Калининградский. ун-т. – Калининград, 2000. 95 с.

<sup>18</sup> Рябцев, Ю. С. Освещение вопросов русской культуры в школьных учебниках истории / Ю. С. Рябцев// Преподавание истории и обществознания в школе. – 2010. – № 4. – С. 28–31.

<sup>19</sup> Вяземский, Е.Е. Теория и методика преподавания истории. – М., 2003 г.- 382 с.

<sup>20</sup> Зайцев В.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие. – В 2-х книгах. – Книга 1.- Челябинск: ЧГПУ, 2012 – 411с.

<sup>21</sup> Никулина, Н.Ю. Методика преподавания истории в средней школе: Учебное пособие / Калининградский. ун-т. – Калининград, 2000. 95 с.

<sup>22</sup> Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ [Электронный ресурс]. URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_140174/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/)

<sup>23</sup> Федеральный государственный образовательный стандарт [Электронный ресурс]. URL: <https://fgos.ru/>

важность изучения культуры в школьном курсе истории при перечислении базовых принципов концепции: многофакторный (многоаспектный) подход к освещению всех сторон истории российского общества, государства, культуры и повседневности; применение историко-культурологического подхода.<sup>24</sup>

Четвертый проанализированный документ – это Примерная образовательная программа основного общего образования.<sup>25</sup> В документе перечисляются личностные и предметные результаты освоения основной образовательной программы. Личностные результаты ориентированы на воспитание культурной личности. Предметные результаты по истории России и Всеобщей истории в свою очередь предполагают, что у учащегося должно быть сформировано уважение к мировому и отечественному историческому наследию, культуре своего и других народов, а так же готовность применять исторические знания для выявления и сохранения исторических и культурных памятников своей страны и мира.

Вторая группа – это демонстративные варианты ОГЭ, ЕГЭ и ВПР, в перечне которых содержатся задания с уклоном на знания культуры.<sup>26</sup>

Третья группу источников составили школьные учебники по истории за 6 класс, рекомендованные Федеральным перечнем, утверждённого приказом Минпросвещения России от 20 мая 2020 г. № 254<sup>27</sup> с изменениями от 23 декабря 2020 г. Приказом №766<sup>28</sup>, а именно: «Всеобщая история. История Средних веков», авторы: Агибалова Е.В., Донской Г.М., под редакцией Сванидзе А.А.,

<sup>24</sup> Концепция преподавания учебного курса «Истории России» [электронный ресурс]. URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/b12aa655a39f6016af3974a98620bc34/>

<sup>25</sup> Примерная основная образовательная программа основного общего образования . [Электронный ресурс]. URL: <https://sudact.ru/law/primernaia-osnovnaia-obrazovatelnaia-programma-osnovnogo-obshchego-obrazovaniia/>

<sup>26</sup> Демонстративный вариант контрольных измерительных материалов ОГЭ по истории. 2021 год. Вариант № 646041. [Электронный ресурс]. URL: <https://hist-oge.sdangia.ru/test?id=646041> ; Демонстративный вариант контрольных измерительных материалов ЕГЭ по истории. 2021 год. Вариант № 3408761. [Электронный ресурс]. URL: <https://hist-ege.sdangia.ru/test?id=3408761> ; Демонстрационная версия ВПР по истории 6 класс 2020–2021. Вариант № 111711. [Электронный ресурс]. URL: <https://hist6-vpr.sdangia.ru/test?id=111711>

<sup>27</sup> Приказ № 254 от 20 мая 2020 г. «Об утверждении федерального перечня учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования организациями, осуществляющими образовательную деятельность» [Электронный ресурс]. URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/d6b617ec2750a10a922b3734371db82a/>

<sup>28</sup> Приказ № 766 от 23 декабря 2020 г. «О внесении изменений в федеральный перечень учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования организациями, осуществляющими образовательную деятельность, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 20 мая 2020 г. № 254» [Электронный ресурс]. URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/5bf2a6143f8fd5e4ed9c5721bbc93364/>

издательство «Просвещение»<sup>29</sup>; «Всеобщая история. История Средних веков», авторы: Бойцов М.А., Шукуров Р.М., под редакцией Карпова С.П., издательство «Русское слово»<sup>30</sup>; «История России» (в 2-х частях), авторы: Арсентьев Н.М., Данилов А.А., под редакцией Торкунова А.В., издательство «Просвещение»<sup>31</sup>; «История России с древнейших времен до начала 16 века», авторы: Пчелов Е.В., Лукин П.В., под редакцией Петрова Ю.А., издательство «Русское слово»<sup>32</sup>. Анализ данных учебных пособий позволил нам рассмотреть, какой содержательный контент и методический аппарат для изучения вопросов культуры предлагают разные авторские коллективы. На основе выше перечисленных учебников были придуманы методические разработки игровых технологий для уроков истории в 6 классе при изучении вопросов культуры.

Кроме того, источниковую базу работы составил и массив визуальных источников, отражающих облик культуры разных эпох и стран, необходимый для составления методических разработок для уроков истории в 6 классе, нацеленных на изучение вопросов культуры.

В целом использованных нами источников было достаточно для решения поставленных целей и задач.

**Практическая значимость.** Материалы и методические разработки выпускной квалификационной работы могут быть использованы на уроках истории при изучении культуры в 6 классе.

**Апробация результатов исследования.** Апробация методической разработки была проведена во время педагогической практики на пятом курсе на базе МАОУ СШ № 82 г. Красноярск. Ход и апробация урока представлены в 3 главе работы.

**Структура исследования.** Дипломная работа состоит из введения, трех глав, заключения, списка источников и литературы, а так же приложений. Первая и вторая глава являются теоритическими. В первой главе рассмотрены

---

<sup>29</sup> Агибалова Е.В., Донской Г.М. «Всеобщая история. История Средних веков», М.: Просвещение. -2019.

<sup>30</sup> Бойцов М.А., Шукуров Р.М. «Всеобщая история. История Средних веков», М.: Русское слово. – 2020.

<sup>31</sup> Арсентьев Н.М., Данилов А.А. «История России» (в 2-х частях), М.: Просвещение. – 2020.

<sup>32</sup> Пчелов Е.В., Лукин П.В. «История России с древнейших времен до начала 16 века», М.: Русское слово. – 2020.



теоритические основы игры, а именно: понятие, сущность, виды, роль игры в процессе обучения, ее психологические особенности, методика организации игровых технологий на уроках в школе. Во второй главе, которая так же является теоритической, рассмотрено место изучения культуры в курсе истории, а так же основные проблемы, с которыми сталкивается педагог в процессе преподавания культурологии. Помимо этого описаны основные методологические подходы, которые используются к преподаванию культуры на уроках истории. В третьей, практической, главе рассмотрены психологические особенности шестиклассников, приведен в пример ряд дидактических игр, которые можно использовать на разных этапах урока истории при освещении тем культуры в 6 классе, представлена и апробирована методическая разработка игры- урока (викторины) для 6 класса на тему «Культура Византии».

# **Глава 1. Теоретические основы использования игры в процессе обучения на уроках истории**

## **1.1. Понятие, сущность и виды игровых технологий**

Одним из наиболее доступных для детей видом деятельности является игра. С самого рождения ребенок начинает познавать мир через игру. В процессе игры ребенок перерабатывает информацию об окружающем мире, формирует представления о нем. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении.

Данный феномен не мог остаться незамеченным нашими предками, это подтверждают исследования путешественников и этнографов. Исследования дают достаточно оснований для гипотезы о возникновении детской игры на ранних стадиях развития истории. Детям рано приходилось взрослеть и включаться в жизнь взрослых. Первоначально, когда основным способом добывания пищи являлось собирательство с применением простейших орудий труда, игры не существовало. Но в процессе эволюции произошел переход от присваивающего к производящему хозяйству. Люди начали заниматься скотоводством, земледелием, использовать различные орудия труда. В связи с чем изменилось положение ребенка в обществе, возникла потребность в специальной подготовке будущего скотовода и земледельца. Взрослые начали изготавливать орудия, являющиеся точной копией орудий взрослых, но меньшего размера, специально приспособленных для детей. Возникли игры - упражнения. Общество было заинтересовано в подготовке детей к участию в будущем в самых ответственных и важных областях труда, взрослые всячески содействовали играм-упражнениям детей, над которыми надстраивались игры-соревнования, являющиеся своеобразным экзаменом и общественным смотром достижения детей.

Однако в период средневековья появляется авторитарная и рассудочная система образования, которая опиралась исключительно на рациональную дидактику. Игра становится редчайшим исключением в образовании. Постепенно утвердилось мнение, что учение - это тяжелый труд, предполагающий естественное принуждение, без которого невозможно продвижение в познании. Во всем мире такая картина просуществовала до конца XIX столетия.

В начале XX века картина меняется, появляется необходимость в усвоение большого объема информации, расширения диалога культур, в связи с чем появляется потребность в неких педагогических технологиях, обучающих умению воспринимать и запоминать информацию, видеть и решать проблемы, а так же развивать творческие способности. Сегодня одной из таких технологий может стать игровая технология, которая способна развить умения и навыки самостоятельной оценки и отбора получаемой информации.

Чтобы разобраться в понятии и сущности «игровой технологии», для начала обратимся к понятию «игра» и «педагогическая технология».

Как было сказано выше, впервые «игра» возникла еще в первобытных общинах, на протяжении всей истории значение игры и отношение к ней меняется. С началом XX века все больше и больше ученых видят в игре не просто детскую шалость, а отличный способ воспитания и преподавания. В начале XX века была опубликована работа немецкого ученого К.Гросса «душевная жизнь ребенка», где игра названа теорией упражнения или самовоспитания. К. Гросс писал: « Если развитие приспособлений для дальнейших жизненных задач составляет главную цель нашего детства, то выдающееся место в этой целесообразной связи явлений принадлежит игре». Это же положение поддерживает В.Л. Штерн, по его мнению «игра- это заря серьезного инстинкта». К.Г. Селевко определяет игру как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Таким образом, игра- это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется поведение.<sup>33</sup>

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др. В их трудах, исследована и обоснована роль игры в развитии личности, в развитии основных психических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности.

Что касается понятия «педагогическая технология», оно было осмысленно и осознано такими российскими учеными как: Фрадкин Ф.П., Селевко Г.К., Макаренко А.С. и др. и прошло определенную эволюцию в своем становлении.

Первый период (40-е- сер 50-х гг.)- термин «технология в образовании» означал применение аудиовизуальных средств в учебном процессе.

Второй период (сер.50-х – 60-у гг.)- под «технологией образования» стали подразумевать программированное обучение.

Третий период (70-е гг.)- появился термин «педагогическая технология», который стал обозначать заранее спроектированный учебный процесс, гарантирующий достижение четко поставленных целей.

Четвертый период (с начала 80-х гг.)- создание компьютерных и информационных технологий обучения.<sup>34</sup>

На сегодняшний день, педагогическая технология- это система педагогических действий и применяемых средств для достижения педагогической цели, осуществляемая в соответствии с определенной логикой и принципами, достаточно легко воспроизводимая любым педагогом, подготовленного к этой работе.<sup>35</sup>

Так что же из себя представляют «игровые технологии»?

---

<sup>33</sup> Зайцев В.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие. – В 2-х книгах. – Книга 1.- Челябинск, ЧГПУ, 2012 – С. 156.

<sup>34</sup> Там же. – С. 11.

<sup>35</sup> Там же. – С. 10.

Игровые технологии – это совокупность разнообразных методов, средств и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология преподавания используется в следующих случаях:

- В качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы и раздела учебного предмета;
- Как элемент более обширной технологии;
- В качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- Как технология внеклассной работы.

Таким образом, игровые технологии могут использоваться на любом этапе образовательного процесса.

Игровые технологии имеют ряд основных черт:

- наличие свободной развивающей деятельности, которая может быть выбрана ребенком по его желанию, с целью удовлетворения собственных образовательных потребностей;
- творческий характер, который часто проявляется в импровизированной деятельности, в «поле творчества» учащихся;
- положительный эмоциональный фон игровой деятельности, которая порождается весельем, чувством состязательности и конкуренции, открытием чего-то нового и т.д.;
- наличие правил – прямых или косвенных, которые отражают характер игры, ее содержание, логическую последовательность и т.д.

В отличие от игр педагогическая игра обладает существенным признаком (чертой) - четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Занятия в форме игры создаются на уроках при помощи различных игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- в форме игровой задачи ставится дидактическая цель урока;
- учебная деятельность должна подчиняться 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<sup>36</sup>.

Что касается видов игровой технологии, то существует множество ее классификаций. Чаще всего классифицируют: по целям, по числу участников, по характеру отражения действительности. Выделены: имитационные, символические и исследовательские игры. Имитационные ассоциируются с игровым моделированием той или иной сферы труда (например, имитация реальности), символические основаны на четко поставленных правилах и игровых символах, исследовательские связаны с итоговыми знаниями и способами деятельности.

В своей классификации В.Г. Семенов выделил следующие виды игр.

Первый вид- это интерактивные игры с опосредованным воздействием на ученика (ребусы, кроссворды);

Второй вид- интерактивные игры с непосредственным воздействием на ученика (сюжетно-ролевые игры);

Третий вид- это внеинтерактивные игры (индивидуальные игровые задания).

Так же он классифицирует игры по степени импровизации:

- Игры с ролями и сюжетом (импровизированные);

---

<sup>36</sup> Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. - М., 1998. - С. 54.

-Игры с четким каноническим сюжетом (канонические);

-Бессюжетные игры (кресворды).<sup>37</sup>

Другой исследователь, Г.К. Селевко классифицирует игры по параметрам игровых технологий:

разделяет игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические. Также он выделяет игры по характеру педагогического процесса:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные, развивающие, социализирующие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Огромна классификация дидактических игр по характеру игровой методики.

Выделяются три большие группы: игры с готовыми «жесткими» правилами; игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий; игры, которые сочетают и свободную игровую стихию, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

Важнейшие из других методических типов; предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

Игры с готовыми правилами различают по содержанию: предметные (математические, химические и т.д.), спортивные, подвижные, интеллектуальные (дидактические), строительные и технические, музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные), лечебные, коррекционные (психологические игры-упражнения), шуточные (забавы, развлечения), ритуально-обрядовые и т.п.

«Вольные» (свободные) игры различают по той сфере жизни, которую они отражают: военные, свадебные, театральные, художественные, бытовые игры в профессию, этнографические.

И, наконец, по форме (форма есть способ существования и выражения содержания) можно выделить в самостоятельные типовые группы следующие

---

<sup>37</sup> Короткова М. В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. - М., 2001 - С. 6.

игры: игры-празднества, игровые праздники; игровой фольклор; театральные игровые действия; игровые тренинги и упражнения; игровые анкеты, вопросники, тесты; эстрадные игровые импровизации; соревнования, состязания, противоборства, соперничества; конкурсы, эстафеты, старты; свадебные обряды, игровые обычаи; мистификации, розыгрыши, сюрпризы; карнавалы, маскарады; игровые аукционы и др.<sup>38</sup> (см. приложение № 1).

Итак, игра- это тот вид деятельности, которой свойственен ребенку с самого рождения. Через игру происходит знакомство ребенка с миром. Взрослея, ребенок не теряет интереса к игровой деятельности, игра лишь приобретает более сложный характер. Обучение с использованием игровых технологий может превратить образовательный процесс в увлекательное занятие для ученика. Но не стоит забывать, что занятия в школе это все-таки учебный процесс, который должны проводиться не только в форме игры. Игра - это один из вариантов проведения учебного занятия. Она способна дать положительные результаты только в сочетании с другими методами: наглядными, словесными, практическими.

## **1.2. Роль игры в процессе обучения**

В.А. Сухомлинский однажды сказал: ««Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»».

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Существует масса классификаций функций игровой технологии, приведу несколько из них.

---

<sup>38</sup> Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. - М., 1998. - С. 54.



Первая группа функций - это дидактические. Они отвечают за расширение кругозора ребенка, его познавательную деятельность, применение ЗУН (знания, умения, навыки) в практической деятельности, формирование определенных знаний умений и навыков, необходимых в практической деятельности (развитие общеучебных умений и навыков, развитие трудовых навыков).

Вторая группа функций- воспитывающие функции. Эти функции воспитывают самостоятельность, волю у ребенка. Воспитывающие функции отвечают за формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок, воспитание сотрудничества, общительности, коллективизма, коммуникативности.

Социализирующие функции в свою очередь приобщают к нормам и ценностям общества; адаптируют к условиям среды стрессового контроля, саморегуляции; учат психотерапии; и отвечают за обучение общению.

Последняя группа функций - это развивающая. Она призвана развить внимание, воображение, фантазию творческих способностей, эмпатию, память, речь, мышление, умение сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, находить оптимальные решения и тд.

О.В. Пряжникова выделяет пять основных функций педагогической игры:

Первая - это обучающая функция, которая отвечает за развитие общеучебных умений и навыков, расширение кругозора.

Вторая- это коммуникативная функция, отвечающая за объединение коллектива учащихся, установление эмоциональных контактов.

Третьей функцией является - развлекательная функция, она в свою очередь, создает благоприятную атмосферу на занятиях, превращает урок в интересное, увлекательное приключение.

Не стоит забывать и про развивающую функцию, она работает над развитием воображения, фантазии, различных творческих способностей учащегося.

Еще одна функция - это релаксационная функция, т.е. снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему в процессе обучения.

В. В. Гукова в своей классификации выделяет следующие функции игровой деятельности:

-Развлекательная, она доставляет удовольствие и пробуждает интерес к изучаемому школьному материалу;

-Коммуникативная, т.е. освоение диалектики общения;

-Самореализация, помогает проявить личностные качества;

-Игротерапевтическая, это преодоление различных трудностей, возникающих в других видах деятельности;

-Диагностическая, выявляет отклонения от норм поведения, самопознание;

-Коррекция, отвечает за внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

-Социализация, она предполагает включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Значение игровых технологий в образовательном процессе заключается в том, что они направлены на: тренировку памяти; выработку речевых умений и навыков; стимулирование умственной деятельности; развитие внимания и познавательного интереса к учебному предмету; преодоление пассивности учащихся в процессе учебного занятия; развитие коллективизма, чувства ответственности перед другими.

Итак, роль педагогической игры в процессе обучения огромна, она выполняет ряд функций, которые являются действенными и полезными в педагогической практике. Игровые технологии превращают урок в увлекательное времяпрепровождение, помогают ребенку усвоить сложный материал простым и доступным способом. Играя, ребенок может даже не подозревать, что учится чему-то новому. Помимо этого игра на уроке помогает коммуницировать с одноклассниками, учителем, так как подразумевает обязательное общение между ее участниками. Игровые технологии помогают ученику проявить свои

творческие способности. Игра помогает побороть пассивность ребенка в обучении, развить интерес к обучению. Использование игровой деятельности на уроках - это хороший способ превратить скучное заучивание информации в увлекательное путешествие в мир знаний.

### 1.3. Психологические особенности игры

Разобравшись в понятии, сущности, видах и роли игровых технологий в процессе обучения, справедливо будет осветить вопрос о психологических особенностях игры.

Психологи относят игру к интрогенному поведению, т. е. поведению, детерминированному внутренними факторами личности (потребностями, интересами), в отличие от экстрогенного поведения, определяемого внешней необходимостью.<sup>39</sup>

Современная философия называет в числе ключевых ценностей радость. Именно на получение радости «направлено интрогенное, или «игровое», удовлетворение духовных потребностей как свободная «игра человеческих сил».<sup>40</sup>

Однако, своеобразие игры в отличие от других форм интрогенного поведения в том, что «игра является генеральной формой поведения: все формы экстрогенного поведения могут составить содержание игры.<sup>41</sup> Из вышесказанного можно сделать вывод, что игру можно включить в любой вид деятельности. Эта особенность игры была замечена обществом уже давно. Люди всегда использовали игру при обучении детей взрослому труду, военному делу, семейному укладу и т. д.

Особенностью игры является то, что она одновременно способна поставить человека в несколько разных позиций. Это связано с двуплановостью игры. Играющий одновременно находится в двух планах: условном (игровом) и реальном.

---

<sup>39</sup> Узнадзе Д. Н Психологические исследования. - М., 1966 - С. 334—335, 347.

<sup>40</sup> Нравственная жизнь человека. - М., 1982 - С. 20.

<sup>41</sup> Узнадзе Д. Н. Психологические исследования. - М., 1966 - С. 348.

Нарушая один из планов, человек расстраивает игру. Доказательством этого может послужить простой пример, разыгрывая Куликовскую битву, ученики часто входят в азарт, начинают баловаться, переигрывать, шуметь, в конце концов игра заканчивается, превращаясь в балаган и драку.

Нарушив условный план игры, человек превращает игру в бессмыслицу, если личность наоборот полностью уходит в игровой план, теряя реальность, то это уже вовсе не игра, а патология.

Сама по себе игра – это сложный социально-психологический процесс, т.к. это не возрастное явление, а личностное. Потребность личности в игре и способность включаться в игру характеризуются особым видением мира и не связаны с возрастом человека. Однако стремления к игре взрослых и детей имеют различные психологические основания.

Л.С. Выготский объяснял необходимость игры и искусства для человека, применяя образ воронки: «Шеррингтон сравнивал нашу нервную систему с воронкой, которая обращена широким отверстием к миру и узким отверстием к действию. Мир вливается в человека через широкое отверстие воронки тысячью зовов, влечений, раздражений, ничтожная их часть осуществляется и как бы вытекает наружу через узкое отверстие. Совершенно понятно, что эта неосуществившаяся часть жизни, не прошедшая через узкое отверстие нашего поведения, должна быть так или иначе изжита».<sup>42</sup>

Если продолжать мысль исследователя, можно рассуждать так: взрослый человек, который уже совершил выбор одного из возможных жизненных путей, живет в сфере узкого канала воронки, а игра, искусство позволяют ему в условном плане прочувствовать другие возможные варианты жизни, не использованные в реальном плане. У ребенка все по-другому. «Стоит только взглянуть на ребенка, - пишет Л. С. Выготский, - чтобы увидеть, что в нем заключено гораздо больше возможностей жизни, чем те, которые находят свое осуществление. Франк говорит, что если ребенок играет в солдата, разбойника и

---

<sup>42</sup> Выготский Л. С. Психология искусства. - М, 1968 - С. 314.

лошадь, то это потому, что в нем реально заключены и солдат, и лошадь, и разбойник».<sup>43</sup>

Простыми словами, взрослый человек в игре «пробует», «переживает» уже использованные им возможности жизни, то ребенок выступает здесь новичком. Он только учится проигрывать, «примеривать» еще неизвестные ему возможности. Благодаря этому игра становится мощным средством социализации ребенка.

У каждого человека разный опыт детства, так что у всех по-разному проявляется способность «расширять» канал воронки.

Так же Л.С. Выготский указывал на адаптационные возможности игры. Он называл игру и искусство средством «взрывного уравнивания со средой в критических точках нашего поведения».<sup>44</sup>

Человек, у которого развиты духовные потребности, нуждается в том, чтобы переживать состояние игры, хотя бы с целью игрового разрешения внутренних конфликтов. Психологи пишут, что для преодоления внутренних конфликтов есть очень эффективный прием - «игра в другого человека».

Как уже было сказано выше, игра только на первый взгляд кажется простым явлением, на деле же это сложный социально-психологический процесс. Осознанное использование игры делает ее средством контроля за стрессом, помогает в самообновление, самосовершенствование, преодолеть внутренний конфликт, а также способствует приподнятому настроению. Почему игра считается преимущественно признаком детства?

Во-первых, для детей характерно пространственно-образное восприятие, так что они более расположены к игровому постижению мира. С возрастом у людей появляется масса других возможностей соприкоснуться с миром.

Но главное, пожалуй, в следующем. С самого детства людям внушают, что игра это деятельность характерная только для детей. Часто человек слышит такую фразу: «Хватит играть, пора серьезным делом заняться». Из-за таких фраз в

---

<sup>43</sup> Выготский Л. С. Психология искусства. - М, 1968 - С. 313.

<sup>44</sup> Выготский Л. С. Психология искусства. - М, 1968 - С. 348.

голове человека формируется мнение, что игра - это что-то несерьезное. Взрослым приходится выходить из ситуации по-своему, они начинают заниматься различными хобби, погружаются в просмотр телевизионных программ, играют по правилам (шахматы, карты), «болеют за спортивную команду» и т. п.

Рассмотрев социально- психологическую характеристику игры, можно сделать вывод, что игровая деятельность помогает ребенку социализироваться и адаптироваться в социуме, приобщиться к нормам и ценностям общества, примерить на себя разные роли, побороть внутренний конфликт. На основе вышесказанного можно сделать вывод, что игра может и должна использоваться в обучении.

Чтобы подтвердить это, остановимся более подробно на психолого-педагогических возможностях игровой деятельности в обучении.

Уже многими исследователями отмечалось, что игра - это мощнейший стимул в обучении, огромная мотивация. Благодаря игре быстрее происходит возбуждение познавательного интереса. Человеку по природе нравится играть. Другая причина это то, что мотивов в игре гораздо больше, чем у обычной учебной деятельности. Ф.И. Фрадкина, проведя ряд исследований, замечает, что некоторые подростки участвуют в играх, чтобы реализовать свои способности и потенциальные возможности, не находящие выхода в других видах учебной деятельности, другие - чтобы получить высокую оценку, третьи - чтобы показать себя перед коллективом, четвертые решают коммуникативные проблемы и т.п.

Так же игра активизирует психические процессы участников игровой деятельности: возрастает внимание, запоминать становится легче, растет интерес, лучше работает мышление, улучшается восприятие.

Проведя ряд исследований, ученые выяснили разницу функционального назначения правого и левого полушарий головного мозга. Левое полушарие головного мозга работает на вербально-символических функциях, а правое - на пространственно-синтетических. Так правое полушарие отвечает за уровень ассоциаций, абстрактного мышления, обобщения понятий, а левое облегчает стереотипные двигательные операции, ассоциации становятся конкретными, с

низким уровнем обобщения понятий. «Образная память, способность сохранять длительное время впечатления от увиденного это тоже правое полушарие, а также ориентироваться в пространстве: помнить обстановку в своей квартире, расположение районов и улиц в городе. Именно правое полушарие напоминает нам, где лежит та или иная вещь, как пользоваться различными приборами и приспособлениями».<sup>45</sup>

При исследовании творческого процесса можно выделить два разных типа: аналитический, рациональный - левополушарный; с доминированием интуиции - правополушарный. Существует мнение, что школа переоценивает левополушарное речевое мышление в ущерб правополушарному.<sup>46</sup>

Игровая деятельность способна скучную, объемную информацию сделать яркой, запоминающейся.

В процессе игры участвуют все, сложно «остаться незамеченным».

Игра помогает интеллектуально пассивному ребенку выполнить большой объем работы, который на обычных уроках ему недоступен. В научно-педагогических исследованиях придумали для игры термин «эмоциональный ускоритель» обучения.

Дети подросткового возраста устраняют все условности в действиях, игра все более приближается к жизни. Игра интересна, когда дается возможность не только познать что-то, но и применять свои знания и одновременно с этим, уйти «в мир желаемой фантазии, приоткрыть завесу будущего и побывать там хотя бы в игровой ситуации».<sup>47</sup>

В.М. Григорьев пишет, что хорошо организованная дидактическая игра позволяет задействовать в учебных целях энергию, которую школьники расходуют на «подпольную игровую деятельность». Исследователь советует учителям использовать игру в учебных целях: «Умело направив этот интерес и эту активность в нужное русло, учитель может извлечь из них педагогическую пользу.

---

<sup>45</sup> Макарьев И. Если ваш ребенок - левша. - СПб, 1995 - С. 27 - 28.

<sup>46</sup> Макарьев И. Если ваш ребенок - левша. - СПб, 1995 - С. 30.

<sup>47</sup> Крутецкий В.А., Лукин Н.С. Психология подростка. - М., 1965 - С. 306.

Многие из самостоятельных игр подростков могут стать материалом для разработки дидактических игр».<sup>48</sup>

Уникальная особенность игры в том, что она позволяет расширить границы собственной жизни ребенка, «вообразить то, что он не видел, может представить себе по чужому рассказу то, чего в его непосредственном опыте не было».<sup>49</sup>

Игра способна создать условия, при которых могут развиваться творческие способности. Игра помогает раскрепоститься ребенку, возникнуть ощущениям «я тоже могу».

Еще одним плюсом игры является то, что ребенок может самостоятельно искать информацию.

Игра отвечает и за воспитательную работу. Это неоднократно рассматривалось и подтверждалось в трудах многих педагогов.

#### **1.4. Методика организации дидактических игр**

Дидактическая игра - это увлекательная для субъекта учебная деятельность в определенных ситуациях. Обучение - это «процесс целенаправленной передачи общественно-исторического опыта; организация формирования знаний, умений, навыков», таким образом, можно сказать, что дидактическая игра является занимательным видом деятельности для субъекта, который направлен на формирование знаний, умений и навыков.

Зная и понимая сущность дидактической игры, можно определить наиболее важные ее составляющие (компоненты).

Во-первых, это деятельность, которая воспринимается как важнейшая форма проявления жизнедеятельности человека, его восприятия к окружающей действительности; в данном виде деятельности развиваются психические

---

<sup>48</sup> Григорьев В.М. Педагогическое руководство игровой деятельностью подростков. Канд. дис. - М., 1984 - С. 119-121.

<sup>49</sup> Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. - М., 1967 - С.93.



процессы, формируются умственные, эмоциональные и волевые качества личности, ее способности и характер;

Во-вторых, условность, она в свою очередь понимается как признак отражения действительности, указывающий на неотождественность образа и его объекта. В нашем случае, имеется в виду такая деятельность, которая осознается как «невзаправду», «понарошку».

Можно выделить следующие этапы подготовки дидактической игры.

1. Отбор всех возможных игр, которые можно провести по данной теме (теме урока). Важно учитывать здесь возрастные особенности и особенности класса;

2. Выбор вариантов проведения игры, будет этому посвящен весь урок, или его часть;

3. Сопоставление цели урока с целью игры;

4. Подготовка материала для игры (видео, статьи, фотографии и т.д.);

5. Анализ слабых мест игры, и продумывание всех возможных исходов игры, исключение возможности таких исходов игры, при которых не будет достигнута цель и результат игры.

Как отмечалось ранее, в дидактической игре есть четко поставленная цель, и четко определенный результат, к которому должна привести игра.

Проведение дидактической игры так же делится на несколько этапов.

1. Это объяснение темы игры, знакомство учащихся с содержанием, демонстрация дополнительных материалов, которые помогут им в процессе игры.

2. Разъяснение правил игры. В этом пункте следует выделить тот факт, что учитель должен объяснить все моменты, которые не поняли сами ученики.

3. Сам процесс игры (разыгрывание учебной ситуации);

4. Подведение итогов (общая оценка учителем работы учащихся в целом и некоторых в отдельности; рефлексия, сами участники игры формулируют предложения по совершенствованию игровой деятельности).

Так как же создается игра, какова ее структура?

Игра имеет два компонента: деятельностный и условный, которые наполняются разным «содержанием» и делают одну игру совершенно непохожей на другую. Именно условный характер превращает ту или иную деятельность в игру.

Если рассмотреть деятельностный аспект без условного, то получится не что иное, как труд или упражнение. Представим, что 2 человека кидают друг другу мяч. Это будет упражнением. Но если в это упражнение добавить условности (правила), то оно станет игрой. Например, можно протянуть между игроками сетку и оговорить правила подсчета очков - и простое упражнение превращается в спортивную игру.

Условный компонент без деятельностного проявляется, когда мы воспринимаем произведения искусства.

Делая вывод из вышеуказанной схемы, можно сказать, что любую игру можно трансформировать в дидактическую.

В дидактической игре отчетливо можно проследить двойственный характер: при объяснении игры для детей главное - сама игра, а для учителя главное - дидактический результат (методическое значение игры).<sup>50</sup>

Следовательно, для детей занимательная условность делает незаметной, эмоционально положительно окрашенной и интересной скучную деятельность по усвоению, повторению, закреплению материала. Упражнения и задания в школьных учебниках – представляются детям неинтересными, но если добавить занимательные условности, то учебный процесс становится игровым заданием, а иногда превращается в настоящую игру.

Из вышесказанного можно сделать вывод, организовать игру - не всегда простое занятие. Часто учитель «загорается» идеей проводить дидактические игры и пытается активно внедрять их в учебный процесс. Но не все так просто, как кажется на первый взгляд, в процессе внедрения дидактической игры обнаруживается целый список проблем.

---

<sup>50</sup> Борзова Л. П. Игры на уроке истории. - М., 2001 - С. 13-15.

Во-первых, встает вопрос дисциплины: часто азарт игры может превратить урок в балаган. Однако, требуя от детей порядка и тишины, значит сделать игру неестественной, безликой. Из-за этого может потеряться самое важное - атмосфера игры.

Во-вторых, учитель должен дать детям знания, и они должны быть научны, тут встает проблема серьезности.

Третья проблема, оценка в игре. Как оценивать ребенка, за что, где критерий объективности? В любом классе есть артистичные дети, которые могут получить высокую оценку не за знания, а за виртуозность. В игре отсутствует полная предсказуемость. На обычных уроках, учитель может быть уверен, что процесс усвоения знаний находится под контролем. Игра развеивает эту уверенность.

Достаточно много встает проблем перед педагогом: как часто следует использовать игру, сколько времени нужно тратить на нее на уроке, как оценивать ребенка и т.д.

Если учитель неопытен в проведение дидактических игр, то для начала лучше планировать проведение игры на конец урока, так как игра может навести беспорядок в классе. После завершения игры, ученики продолжают какое-то время ею жить, находиться в возбужденном настроении. Объяснение нового материала после этого может стать затруднительным, т.к. дети не смогут сконцентрировать свое внимание. Со временем учитель сможет организовать игру на разных структурных этапах урока, накопив педагогический опыт.

При организации игры на уроке учитель должен учитывать тот факт, что игра это радость, а не монотонность и муторность. Если преподаватель увидит в глазах ребенка нежелания играть, то ему лучше временно отказаться от этого метода обучения, т.к. безликая игра по принуждению не принесет никакого результата, а будет иметь отрицательные последствия.

Еще одним важным пунктом для проведения игры являются отношения между учителем и учениками. Если у преподавателя сложные, напряженные, недоверительные отношения с учениками, то возможно, игра не будет являться эффективным методом.

Надо отметить, что игровая форма обучения требует определенной лаконичности этапов, предваряющих игру. В начале игры не стоит перегружать слух детей словами учителя. Лучше всего уделить как можно больше времени самому игровому действию. Но это не значит, что остальные этапы не важны. Каждый этап важен по-своему. Учителю нужно суметь устроить игру так, чтобы она не пропала из-за непродуманности вводных этапов. Например, недопустимо, чтобы весь урок выбирали участников и на этом этапе все перессорились, или так долго объяснялись правила, что уже на игру времени не хватило.<sup>51</sup> Лучше определиться с участниками заранее. Например, попросить детей это сделать на перемене или распределить детей самостоятельно с учетом их индивидуальных способностей.

Многие учителя, использовавшие игру на уроке отмечают, что игровая деятельность - это эффективный способ обучения. Она должна органически включаться в учебный процесс по предмету в тесной связи с другими видами учебной работы. Главное, что должен помнить учитель: если у него не получилось организовать игру, это не говорит о том, что дидактическая игра плохая и не несет никакой эффективности; возможно педагог не учел всех нюансов и неумело организовал игру.

Резюмируя первую главу, можно сделать вывод, что игровая технология - одна из популярных педагогических технологий, применяемых в обучении в школе. В основу игровой технологии положена педагогическая игра как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта.

Существует множество классификаций игровой технологии, но чаще всего разделяют: по применению области деятельности (интеллектуальные, психологические, физкультурные и т.д.); по игровой методике (деловые, имитационные, сюжетные, ролевые и т.д.).

Игровая технология, как психологический феномен, является оригинальной ненасильственной технологией изучения нового.

Рассматриваемая технология выполняет ряд функций в процессе обучения: социализация, межнациональная коммуникация, самореализация ребенка в игре, коммуникативная, диагностическая, терапевтическая, коррекции, развлекательная.

---

<sup>51</sup> Борзова Л. П. Игры на уроке истории. - М., 2001 - С. 16-17

Организуя игровую деятельность на уроке, нужно учитывать ряд правил: следить за соблюдением правил игры, соблюдать нужный ритм игры, который подходит классу, создать комфортную атмосферу для учеников и т.д.

## Глава 2. Вопросы культуры в изучении истории в 6 классе

### 2.1. Место изучения вопросов культуры в школьной программе истории

Школьное историческое образование выполняет важную роль в формировании мировоззрения у школьников. На сегодняшний день, мир- это сложная система, понять которую можно с помощью знаний и понимания законов исторического развития. Но еще важнее становится понимание ценностных аспектов бытия, которые лежат в основе деятельности стран, народов и каждого конкретного человека на различных этапах их существования. История и культура находятся в тесной связи, понять историю той или иной страны сложно, если не уделить достаточного внимания изучению культуры. Зачастую памятники культуры очень наглядно, емко и полно выражают определенные исторические тенденции, моделируют важные процессы, отражают общественные явления. Достаточно вспомнить хотя бы христианские храмы как образы мира средневекового человека или Галикарнасский мавзолей как выразительный продукт эклектики цивилизации эллинизма. Эту свою роль памятники культуры должны играть и в курсе истории. В связи с этим все больше набирает актуальность изучения содержания исторического процесса с точки зрения именно культуры.

Эта тенденция отразилась в принятых Министерством образования РФ основополагающих документов, определивших концепцию изучения истории в школе.

Одним, и наиболее важных документов, определяющих такую концепцию, является Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29 декабря 2012 года с изменениями от 30.04.2021.<sup>52</sup> Начиная с первой странице Закона, можно наблюдать непосредственный акцент на культуру гражданина. Если рассматривать Закон об образовании РФ конкретнее, то можно увидеть, что в пункте номер 3 прописано, что в обучении должен делаться «акцент на

---

<sup>52</sup> Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ [Электронный ресурс]. URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_140174/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/) (Дата обращения 10.05.2021г.).

воспитании не только грамотного, но и культурного члена социума, который бережно относится к историческому наследию, природным богатствам и общественным ценностям...». Становится ясно, что государство заинтересовано в прививании культуры гражданину Российской Федерации. Этот факт должен быть основой ведущих векторов российского образования и учитываться учебными заведениями не только на уроках истории и мировой художественной культуры, но и других учебных предметах для складывания полноценного восприятия культурных ценностей обучающимся и осознанию себя культурным членом социума.

Другими, не менее важными, документами являются ФГОС, Концепция преподавания учебного курса «Истории России» и вошедшего в нее историко-культурный стандарт по отечественной истории. Данные документы определяют концепцию направленности изучения истории в школьной программе.

ФГОС предполагает, что школьники в процессе изучения истории должны: «овладеть базовыми историческими знаниями, а так же представлениями о закономерностях развития человечества в ... культурной сфере, приобрести опыт историко-культурного наследия, цивилизационного подхода к оценке социальных явления, современных глобальных процессов», «сформировать важнейшие культурно- исторические ориентиры для гражданской, этнонациональной, социальной, культурной самоидентификации личности». <sup>53</sup> В Стандарте изучение вопросов культуры в истории основывается на системно- деятельностном и компетентностном подходе. Идея системно- деятельностного подхода заключается в том, что главный результат образования — это не отдельные знания, умения и навыки, а способность и готовность человека к продуктивной деятельности в различных социально-значимых ситуациях. В свою очередь, компетентностный подход— это совокупность общих принципов определения целей образования, отбора содержания образования, организации образовательного процесса и оценки образовательных результатов.

---

<sup>53</sup> Федеральный государственный образовательный стандарт [Электронный ресурс]. URL: <https://fgos.ru/> –С.10.

Концепция преподавания «Истории России», которая была утверждена решением Коллегии Министерства просвещения Российской Федерации протоколом от 23 октября 2020 г., подтверждает важность изучения культуры в школьном курсе истории при перечислении базовых принципов концепции. Принципы концепции гласят: многофакторный (многоаспектный) подход к освещению всех сторон истории российского общества, государства, культуры и повседневности; применение историко-культурологического подхода, способствующего: а) рассмотрению истории российской культуры как непрерывного процесса обретения национальной идентичности, тесно связанного с политическим и социальным развитием страны; б) формированию способности обучающихся к межкультурному диалогу, восприятию и бережному отношению к культурному наследию.<sup>54</sup>

Помимо этого методологические основы курса «Истории России», представленные в Концепции нового учебно-методического комплекса по отечественной истории и ИКС, опять же подчеркивают, что история имеет многоаспектный (многофакторный) характер. Проще говоря, «в истории содержится больше чем в других дисциплинах возможностей для раскрытия разных сторон исторического процесса. Речь идёт о внутренней и внешней политике государства,..., развитии в стране науки, образования, духовной и художественной культуры, о Церкви и религиозных учениях и т.д.»<sup>55</sup> Помимо этого методологические основы курса отечественной истории напоминают о важности использования историко-культурологического подхода при изучении истории в школе: «Образы культуры в историческом образовании являются важным ресурсом формирования мировоззрения и главным способом трансляции традиций и ценностей российского общества».<sup>56</sup>

Следующим проанализированным документом является примерная основная образовательная программа основного общего образования.

---

<sup>54</sup> Концепция преподавания учебного курса «Истории России» [электронный ресурс]. URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/b12aa655a39f6016af3974a98620bc34/> - С. 4.

<sup>55</sup> Там же. – С. 9.

<sup>56</sup> Концепция преподавания учебного курса «Истории России». [Электронный ресурс]. URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/b12aa655a39f6016af3974a98620bc34/> - С. 10.



Разработчики программы, основываясь на ФГОС, приводят личностные результаты освоения основной образовательной программы. Проанализировав их, можно сделать вывод, что идет ориентация на воспитание культурной личности: «осознание этнической принадлежности, знание истории, языка, культуры своего народа, своего края, основ культурного наследия народов России и человечества (идентичность человека с российской многонациональной культурой...».<sup>57</sup> Изучая раздел «1.2.5.5. История России. Всеобщая история», виден уклон на вопросы культуры в рамках курса истории. Здесь следует привести несколько примеров: учащиеся должны уметь объяснить, в чем заключались назначение и художественные достоинства памятников древней культуры...», «уметь высказывать суждения о значении и месте исторического и культурного наследия обществ в мировой истории», «составлять описание памятников материальной и художественной культуры...».<sup>58</sup> Таким образом, можно сделать вывод, что примерная основная образовательная программа основного общего образования предполагает формирование культурных ценностей на уроках истории.

Еще одна причина по которой нужно изучать культуру на уроках истории- это наличие заданий на знание культуры в Основном Государственном экзамене (9 класс) и Едином Государственном экзамене (11 класс). В структуру ОГЭ включено три задания, которые четко направлены на знания культуры, 11, 13, 14,<sup>59</sup> помимо этого можно встретить и в других заданиях вопросы культуры. В перечень вопросов ЕГЭ так же включены вопросы, касающиеся культуры, задания 17, 18, 19.<sup>60</sup> Данные задания требуют от учащегося углубленного изучения культуры всего периода российской истории.

В 2015 году стартовала ещё одна форма проверки знаний обучающихся через новый вид итоговых контрольных работ - Всероссийские проверочные

---

<sup>57</sup> Примерная основная образовательная программа основного общего образования . [Электронный ресурс]. URL: <https://sudact.ru/law/primernaia-osnovnaia-obrazovatelnaia-programma-osnovnogo-obshchego-obrazovaniia/> - П. 1.2.3. Личностные результаты освоения основной образовательной программы.

<sup>58</sup> Там же. П. 1.2.5.5. История России. Всеобщая история.

<sup>59</sup> Демонстративный вариант контрольных измерительных материалов ОГЭ по истории. 2021 год. Вариант № 646041. [Электронный ресурс]. URL: <https://hist-oge.sdangia.ru/test?id=646041>

<sup>60</sup> Демонстративный вариант контрольных измерительных материалов ЕГЭ по истории. 2021 год. Вариант № 3408761. [Электронный ресурс]. URL: <https://hist-ege.sdangia.ru/test?id=3408761>

работы (ВПР). Рассматривая демоверсию ВПР 2020-2021 г. по истории за 6 класс<sup>61</sup> было выявлено, что во Всероссийской проверочной работе так же уделяется место вопросам по культуре. В 8 задание представлены 4 фотографии архитектурных сооружений, детям предлагается из представленных изображений выбрать два памятниками культуры России и два зарубежных стран. В 9 задание ученикам представлены два задания на выбор: в первом варианте нужно выбрать один из изображенных памятников культуры и указать город, в котором он находится; во втором варианте указать название события, которому посвящена повесть «Задонщина». Без изучения культуры что на истории России, что на Всеобщей истории невозможно справиться с этими заданиями.

Итак, основываясь на вышеизложенный анализ нормативно- правовых источников с точки зрения изучения вопросов культуры, можно сделать вывод, что современная государственная политика в сфере образования в качестве одного их приоритетов выдвигает духовное и нравственное воспитание подрастающего поколения. Благодаря изучению культуры у школьников формируются представления о духовном наследии наших предков, появляется чувство гордости за свой народ, просыпается патриотизм и любовь к Родине, возникает интерес к «прекрасному». Именно в процессе постижения особенностей исторического и культурного развития различных государств мира и своего Отечества формируется гармонично развитая личность, уважающая прошлое не только своего народа, но и других.<sup>62</sup> В свою очередь главная задача педагога-историка состоит в том, чтобы привить интерес к изучению культуры как отечественной, так и зарубежной, помочь обучающимся разобраться в сложных культурных процессах, происходивших в мире на протяжении всей мировой истории.

## **2.2. Проблемы изучения культуры на уроках истории**

---

<sup>61</sup> Демонстрационная версия ВПР по истории 6 класс 2020–2021. Вариант № 111711. [Электронный ресурс]. URL: <https://hist6-vpr.sdangia.ru/test?id=111711>

<sup>62</sup> Барг М.А. Цивилизационный подход к истории: Дань конъюнктуре или требования науки // Коммунист. 1991. - №3. – С. 30.

Как было сказано выше изучение на уроках истории вопросов, посвящённых культуре - одна из важных составляющих для формирования у школьников представлений о духовном наследии, оставленном предшествующими поколениями, воспитания гражданственности, патриотизма и чувства гордости за свой народ, создавший памятники искусства и внесший богатейший вклад в сокровищницу мировой культуры.

Однако, изучение культуры на уроках истории сталкивается с рядом проблем.

Во-первых, материал школьных учебников обширен, но количество часов, отведенных на изучение истории в школе, в частности в 6 классе, невелико. Согласно действующему базисному учебному плану рабочая программа для 6 класса предусматривает обучение истории в объёме 2 часа в неделю, всего 70 часов (35 учебных недель), из них на изучение « Истории Средних веков » отводится 30 часов; на изучение « Истории России .»-40 часов. Следовательно, вытекает первая проблема - минимальное количество часов, которое можно затратить на изучение вопросов культуры. Уроки по культуре являются, как правило, уроками, завершающими изучение больших тем и разделов курса. Это оправдано методологически, но на практике. Чаще всего уроки по культуре представляют собой обзорные уроки-лекции, где учитель даёт краткий обзор исторической обстановки, обусловившей характер и развитие культуры в изучаемое время, а лишь затем освещает основные дидактические единицы по теме, исключая большой объём материала, оставляя его на самостоятельное изучение школьниками. Нередко на изучение этого материала отводится меньше времени, чем предусмотрено программой. В худшем случае, учитель по условиям работы вынужден сжимать программный материал, чаще всего это идет за счет материала по культуре, считая его второстепенным, менее важным, чем материал, относящийся к социальнополитической истории государства, что ведет к созданию неполных представлений о событиях и явлениях в определенный исторический период развития государства.

Во-вторых, проблема заключается в том, что изучении культуры, предполагает освещение многих вопросов, т.к. «культура- это совокупность человеческих достижений в подчинении природы, в технике, образовании, общественном строе»<sup>63</sup>. Таким образом вытекает следующая проблема- трудности при отборе материала при подготовке уроков по истории по изучению вопросов культуры. Это связано с тем, что ученики помимо уроков истории получают знания по культуре еще и на других предметах: литература, музыка, МХК. При этом знания поверхностны, представляют собой фрагменты, а не целую картинку. Учителю при подготовке к отдельным урокам по истории культуры рекомендуется выделять основные исторические тенденции, условия, самые главные исторические события и явления, идеи данного периода и показывать, как они отразились на развитии различных сфер культуры. В результате чего школьники смогут увидеть взаимообусловленность и развитие всех сфер человеческого общества: политической, экономической, социальной и духовной, и убедиться, что культуру как сферу человеческого общества невозможно изучать, полностью оторвав от политики и экономики.

В-третьих, это проблема отсутствие интереса у школьников к изучению культуры, да и истории в целом. Длинные перечни имен, памятников, всяческих названий произведений искусства кажутся ученикам неинтересными, скучными и бесполезными. Перед педагогом встают две достаточно сложные задачи: первая, объяснить и доказать важность изучения культуры на уроках, и вторая, преподнести учебный материал как можно интереснее и проще ученикам. В таких условиях возникает потребность в разработке новых подходов формирования познавательного интереса учащихся с учетом их индивидуальных особенностей и познавательных возможностей.

В-четвертых, современные школьные учебники по истории не претерпели особых изменений и остались по большей части политизированы. Основная часть

---

<sup>63</sup> Толковый словарь русского языка : в 4 т. / гл. ред. Б. М. Волин, Д. Н. Ушаков (т. 2—4) ; сост. Г. О. Винокур, Б. А. Ларин, С. И. Ожегов, Б. В. Томашевский, Д. Н. Ушаков ; под ред. Д. Н. Ушакова. — М. : Государственный институт «Советская энциклопедия» (т. 1) : ОГИЗ (т. 1) : Государственное издательство иностранных и национальных словарей (т. 2—4), 1935—1940. [Электронный ресурс]. URL: <https://ushakovdictionary.ru/word.php?wordid=26474>

параграфов учебников посвящена изучению внешней и внутренней политики, меньшая культуре. Докажу это на примере нескольких учебников по истории для 6 класса. Чтобы быть более точной и объективной в своих выводах, прибегну к помощи учебников, рекомендованных Федеральным перечнем, утверждённого приказом Минпросвещения России от 20 мая 2020 г. № 254<sup>64</sup> с изменениями от 23 декабря 2020 г. Приказом №766<sup>65</sup>. Для анализа взяты такие учебники за 6 класс как: «*Всеобщая история. История Средних веков*», авторы: Агибалова Е.В., Донской Г.М., под редакцией Сванидзе А.А., издательство «Просвещение»; «*Всеобщая история. История Средних веков*», авторы: Бойцов М.А., Шукуров Р.М., под редакцией Карпова С.П., издательство «Русское слово»; «*История России*» (в 2-х частях), авторы: Арсентьев Н.М., Данилов А.А., под редакцией Торкунова А.В., издательство «Просвещение»; «*История России с древнейших времен до начала 16 века*», авторы: Пчелов Е.В., Лукин П.В., под редакцией Петрова Ю.А., издательство «Русское слово».

Учебник, «*Всеобщая история. История Средних веков*» авторского коллектива Агибалова Е.В., Донской Г.М., 2019 года<sup>66</sup>, включает в себя всего 9 глав, 28 параграфов. В первой главе «*Становление Средневековой Европы*» один из параграфов, «*Христианская церковь в раннее Средневековье*», содержит информацию об организации христианской церкви, искусстве рукописной книги, образовании в раннем Средневековье и т.д. Во второй главе «*Византийская империя и славяне в 6-11 в.*» теме культуры отведен один параграф («*Культура Византии*»). В параграфе содержится информация о развитии образования, научных знаний, архитектуре, живописи в Византии. В третьей главе, «*Арабы в 6-11 в.*», так же как и во второй, культуре отведен один параграф («*Культура*

---

<sup>64</sup> Приказ № 254 от 20 мая 2020 г. «Об утверждении федерального перечня учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования организациями, осуществляющими образовательную деятельность» [Электронный ресурс]. URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/d6b617ec2750a10a922b3734371db82a/>

<sup>65</sup> Приказ № 766 от 23 декабря 2020 г. «О внесении изменений в федеральный перечень учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования организациями, осуществляющими образовательную деятельность, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 20 мая 2020 г. № 254» [Электронный ресурс]. URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/5bf2a6143f8fd5e4ed9c5721bbc93364/>

<sup>66</sup> Агибалова Е.В., Донской Г.М. «*Всеобщая история. История Средних веков*», М.: Просвещение. -2019.

стран халифата»). Он приоткрывает завесу перед вопросами получения образования, развития науки, литературы, искусства и т.д. Главы с четвертой по восьмую не содержат параграфов, отведенных изучению сугубо вопросов культуры. Девятая глава «Культура Западной Европе в Средние века» включает в себя три параграфа, освещающих тему культуры (« Образование и философия»; «Средневековое искусство»; «Культура раннего Возрождения в Италии»).

В предложенном учебнике Бойцовым М.А., Шукуровым Р.М, « Всеобщая история. История Средних веков»<sup>67</sup> 2020 г., всего 10 глав, 28 параграфов. В учебнике практически отсутствуют специально отведенные параграфы под культуру, она изучается смежно с другими темами учебника. Отдельный параграф отведен изучению образования в Средние века (« В поисках знаний»). Но, не смотря на это, учебник содержит много наглядного материала: рисунков, фотографий, портретов и т.д.

«История России» (в 2-х частях), учебник 2020г., авторами которого являются Арсентьев Н.М. и Данилов А.А.<sup>68</sup>, имеет две части. Первая часть включает в себя три главы, 14 параграфов, и только один параграф, раскрывающий культуру (« Культурное пространство Европы и культура Руси»). Вторая часть логически продолжает первую. Во вторую часть включены две главы, третья и четвертая, 13 параграфов, с 15 по 27, два из которых отведены для изучения культуры (« Развитие культуры в русских землях во второй половине 13-14 вв.»; «Формирование культурного пространства единого Российского государства»).

Пчелов Е.В., Лукин П.В. предлагают в свою очередь учебник «История России с древнейших времен до начала 16 века» 2020г.<sup>69</sup> Данный учебник разделен на 5 разделов и содержит в себе 32 параграфа, 6 из которых раскрывают тему культуры (« Православная церковь в Древней Руси», «Литература Древней Руси», «Искусство Древней Руси», «Русская православная церковь во второй половине XIII — середине XV века», «Русская литература во второй половине

<sup>67</sup> Бойцов М.А., Шукуров Р.М. « Всеобщая история. История Средних веков», М.: Русское слово. – 2020.

<sup>68</sup> Арсентьев Н.М., Данилов А.А. «История России» (в 2-х частях), М.: Просвещение. – 2020.

<sup>69</sup> Пчелов Е.В., Лукин П.В. «История России с древнейших времен до начала 16 века», М.: Русское слово. – 2020.

XIII — середине XV века», «Русское искусство в конце XV-XVI веке»). Стоит отметить, что в данном учебнике наиболее подробно раскрывается тема религии.

Сравнив школьные учебники для 6 класса нескольких авторов, можно сделать вывод, что на изучение культуры приходится небольшой процент текста от общего. В учебнике «Всеобщая история. История Средних веков», авторами которого являются Агибалов Е.В. и Донской Г.М., приходится лишь 21 % от общего текста на изучение культуры. Учебник Бойцова М.А. и Шукурова Р.М. «Всеобщая история. История Средних веков» содержит всего один параграф, посвященный четко изучению культуры, что составляет 4%. Арсентьев Н.М. и Данилов А.А в своем учебнике «История России» (в 2-х частях) культурологическим темам отвели три параграфа из двадцати семи, что составляет 11% из 100%. Пчелов Е.В. и Лукин П.В в учебнике «История России с древнейших времен до начала 16 века» уделили изучению культуры шесть параграфов из тридцати трех, что составляет 18 % от 100% (Приложение № 2).

Таким образом, не смотря на то, что изучения культуры в школе, в частности в 6 классе, является актуальной темой, учителя все равно сталкиваются с рядом проблем при преподавании культурологии.

Первая проблема, это нехватка времени. Как говорилось выше, на изучении истории в среднем приходится 70 часов в год, что само по себе мало, при этом не стоит забывать, история как предмет предполагает не только изучении культуры.

Вторая проблема заключается в выборе материала при подготовке уроков по изучению культуры.

Третья проблема это отсутствие познавательного интереса у учащихся к изучению культуры.

Последняя проблема, четвертая, школьные учебники. Учебники содержат недостаточно, а некоторые откровенно мало информации по культуре.

### **2.3. Основные подходы к изучению вопросов культуры в школьном курсе истории**

На сегодняшний день сложились различные подходы в изучении историко-культурного материала в школьных стенах. Но, к сожалению, чаще всего на практике культуру изучают как дополнение к общей картине исторического развития. Между тем без включения культуры в изучения истории нельзя создать у учащихся полноценный образ прошлого, настоящего и будущего. Изучение культурно-исторических традиций более подробно дает возможность осмыслить на более высоком уровне процессы общественного и политического развития, проследить экономические и социальные изменения и одновременно создать предпосылки для расширения культурного кругозора учащихся.

Важность и необходимость изучения истории культуры в школе на современном этапе общепризнана, в том числе и на нормативном уровне. Вместе с тем в современной науке остаётся актуальным вопрос о методологических и методических основах преподавания вопросов культуры. В педагогической, методической, психологической, философской и прочей литературе предлагаются различные подходы к изучению культуры в школьном курсе истории.

Основным методологическим подходом в образовании признаётся *системно-деятельностный* подход согласно ФГОС<sup>70</sup>, который ориентирован на развитие духовного потенциала личности ребёнка, его творческих способностей и интереса к предмету. ФГОС направлен на формирование важнейших культурно-исторических компетенций для гражданской, этнонациональной, социальной, культурной самоидентификации личности, миропонимания и познания современного общества на основе изучения исторического опыта России и человечества. Историко-культурный стандарт подтверждает формирование новой концепции изучения истории в рамках цивилизационного и культурно-антропологического подходов. Суть антропологического подхода - в признании самоценности культуры каждого народа, которая лежит в основе образа жизни и отдельного человека, и целых обществ. Иными словами, культура — это способ существования человечества через многочисленные локальные культуры. Сущность цивилизационного подхода сводится к следующему: история

---

<sup>70</sup> Федеральный государственный образовательный стандарт [Электронный ресурс]. URL: <https://fgos.ru/> -С. 3.



человечество развивается циклично в зависимости от развития науки, технологии, материальной культуры.<sup>71</sup>

Второй подход, который традиционно (с 19 века) используется почти во всех школьных учебниках при изучении культуры, называется *персоналистический*<sup>72</sup>. Современные учебники включают в себя обширный список имен известных деятелей культуры и их достижений. Но при этом нет никакой связи с общим материалом, т.е. объяснения как тот или иной человек связан с обществом. В школьной практике крепко обосновалось мнение о том, что для высоких результатов в усвоении учащимися исторического материала необходима характеристика деятельности исторических лиц, который помогает раскрыть цели, методы борьбы, типичные черты общественных классов, представителями которых были характеризующие лица. Никто не спорит, что знать имена и крупнейшие открытия в области культуры необходимо, но чаще всего это превращается в основной способ организации учебного процесса. Это чревато неэффективностью усвоения материала. Помимо этого, какую-либо связь между художником или поэтом с изучаемым историческим процессом сложно проследить, это опять же приводит к неэффективному усвоению предмета. Персоналии необходимо выбирать по проблемному принципу, показывая теснейшую связь деятелей культуры с внутренней и внешней политикой государства. Еще один минус *персоналистического подхода* в том, что его невозможно применить к изучению повседневной культуры, которой сегодня уделяют большое внимание и академическая наука, и преподавание.

Следующий подход, *ценностный (философский)*, предложила доктор психологических наук Л.П. Разбегаева. Данный подход является самым непростым способом изучения культуры. *Ценностный подход* основывается на постижении в доступном ключе философской основы культурно-исторического содержания. Такой подход дает самую широкую панораму видения культуры,

---

<sup>71</sup> Коротышев А.П. Сорокин А.С., Леушкин Д.В., Цивилизационный подход к истории. Учебно-методическое пособие. – Нижний Новгород: Нижегородский госуниверситет, 2017. –С. 5.

<sup>72</sup> Короткова, М.В. Проблема изучения культуры в школьном курсе истории: взгляд методиста // Преподавание истории в школе. 2010 №5. С. 3-7

предполагая изучение фундаментальных оснований человеческого бытия, глубин самосознания народа. Задача этого подхода — не просто дать описание или перечисление явлений культуры, но проникнуть в их суть. Это способствует более глубокому познанию политико-экономической и ментальной основы того или иного общества. Смысловые подходы в изучении культуры необходимо сочетать с выявлением исторического контекста, что вводит ученика в сферу повседневного бытия и жизни людей определенного времени. В рамках *философского* подхода значение понятия «культура» — это «вторая природа», искусственный мир, сознательно и целенаправленно созданный человеком. При использовании данного подхода происходит формирование системы ценностных отношений школьников. Нельзя, например, осознать личностную значимость той или иной ценности, не понимая ее сущности. Невозможно в рамках одного-двух уроков воспитать ответственность, гражданственность, патриотизм. Формирование ценностных отношений - это сложный, длительный процесс, связанный с поэтапным формированием всех компонентов ценностного отношения школьника.

Четвертый подход- *искусствоведческий*. В рамках данного подхода могут быть рассмотрены стили и направления культуры в историческом контексте. Этот подход основывается на содержательном анализе произведений искусства или культурных продуктов. Однако и этот подход может быть применим лишь в ряде случаев, особенно в изучении мировой художественной культуры.

Наряду с вышеперечисленными подходами к изучению культуры в курсе истории в современной школе прочно зарекомендовал себя и *эстетический подход*. Этот подход базируется на формировании у школьников совокупности взглядов и чувств в категориях прекрасного и безобразного, возвышенного и низменного, трагического и комического. Культурно-исторический материал содержит богатые возможности для развития чувства фантазии и способности воспринимать красоту, преодоления дурного вкуса.

Созвучным современным педагогическим идеям способом изучения вопросов культуры является *диалогический подход*. Этот подход основывается на

идеях М.М. Бахтина о внутреннем диалоге человека. При создании произведений культуры творец вступает в диалог с Богом, мирозданием, другими людьми, обществом, традициями. Диалог для ученика становится основным способом познания культуры и организующим ядром содержания изучаемого материала. Такой способ позволяет формировать у детей диалогическое сознание, свободное от монокультурного восприятия действительности, а также разнообразные коммуникативные умения.

Другую точку зрения на выбор адекватного подхода в обучении культуры в рамках школьной программы на уроках истории имеет методист Марина Владимировна Короткова. Она выделяет такой подход как *структурно-функциональный*. Данный подход заключается в рассмотрении общества как системы, состоящей из структурных элементов, функционально связанных друг с другом и выполняющих определенные функции по отношению к обществу как целому. Поэтому самые различные феномены (действия, отношения, институты), согласно этому подходу, должны объясняться через функции, которые они выполняют либо в социокультурной системе вообще, либо в тех или иных социальных общностях, в которых они имеют место.

Еще одним, довольно эффективным подходом, по мнению М.В. Коротковой, является *герменевтический подход* к изучению культуры на уроках истории. Суть данного подхода заключается в самостоятельном творческом толковании исторического источника обучающимся. Цель начинающего исследователя состоит в проникновении в мир автора, через толкование излагаемых им идей, и затем их воспроизведение уже в новом творческом продукте – театрализованном действии или мизансцене. В этом подходе главным представляется рефлексия школьника, с долей самостоятельности и творчества как результат изучения художественных и исторических текстов по культурной проблематике. Эффективность этого подхода заключается в том, обучающийся учится самостоятельному анализу источника, формирует причинно-следственные и логические связи, оценки того или иного события, а также учиться

рассматривать факты под новым углом зрения и вкладывать новый смысл в явления культуры .<sup>73</sup>

Весьма продуктивным способом изучения культуры в школьных курсах истории является *лично-ориентированный подход*. Он основан на индивидуальной траектории усвоения учеником явлений культуры и включает личное творчество ученика, личный опыт и эмоционально-ценностное отношение школьника к произведениям культуры (эти произведения и являются основой творчества ученика). Кроме того *лично-ориентированный подход* может стать актуальным методом изучения повседневности, так как строится на основе субъективного опыта школьников об объектах бытовой культуры и нравах общества.

В последние годы набирает силу *проектный подход*, применение которого имеет особое значение в изучении культурно-исторического материала.<sup>74</sup> Учебный проект для ученика - способ создать нечто интересное самостоятельно, попробовать свои силы, проявить знания и умения и показать публично достигнутый результат. При определенных условиях ученик выбирает и осуществляет стратегию проектирования и в известной мере проходит трудный путь художника. Данный способ применим и к изучению повседневной культуры общества, так как позволяет реконструировать на исторической основе проявления бытовой и ментально-нравственной сфер общества.

Одним из самых продуктивных подходов к изучению вопросов культуры в школьном преподавании истории является *интегрированный подход*, основанный на синтетическом рассмотрении всех сфер функционирования жизни общества и преодолении изолированного рассмотрения культурно-исторического материала. Реализация данного подхода может быть осуществлена путем «вживления» материала по культуре в ткань исторических событий, социально-экономического и политического развития общества как неотъемлемой составной его части.

---

<sup>73</sup> Короткова, М.В. Проблема изучения культуры в школьном курсе истории: взгляд методиста // Преподавание истории в школе. 2010 №5. С. 26-27

<sup>74</sup> Короткова, М.В. Проблема изучения культуры в школьном курсе истории: взгляд методиста // Преподавание истории в школе. 2010 №5.. – С. 3-7.

Другим возможным способом является изучение ряда явлений социально-политического и экономического плана через культурно-исторические факты и достижения.

Изучив основные подходы к изучению культуры в рамках школьного курса истории, можно сделать вывод, что каждый из вышеперечисленных подходов имеет свои плюсы и минусы. Мы считаем, что эффективного изучения культуры на уроках истории можно добиться при использовании различных подходов, но делать это необходимо с учетом специфики конкретного культурно-исторического материала. Например, для формирования целостного представления о каком-либо народе или цивилизации необходимо использование интегрированного подхода, причем способом его реализации может стать не только интеграция культурологического материала в общий исторический материал, но и использование учителем заданий, направленных на установление взаимосвязей и взаимовлияния культуры и других сфер общества. А при изучении древнегреческой и древнеримской культуры невозможно игнорировать традиционный персоналистский подход.

Таким образом, важность изучения культуры в рамках истории подчеркивает современная государственная политика в сфере образования. В качестве одного из приоритетов выдвигается духовное и нравственное воспитание подрастающего поколения. Данная тенденция отразилась в Федеральном законе "Об образовании в Российской Федерации" и в принятых Министерством образования основополагающих документах: ФГОС и Концепции преподавания «Истории России, куда вошел историко-культурный стандарт. Знаний по культуре требуют и некоторые задания ВПР, ОГЭ и ЕГЭ.

Проблемы, с которыми сталкивается изучение культуры в школьном курсе истории, следующие: ограниченность во времени; отсутствие интереса у учеников к изучению вопросов культуры; внушительный объем информации, часто сложной, по культурологии; содержание учебников, отведена незначительная часть текста на освещение культуры.

Выделяют целый ряд подходов к изучению вопросов культуры на уроках истории: системно-деятельностный, персоналистический, ценностный, искусствоведческий, эстетический, диалогический, личностно-ориентированный, интегрированный, герменевтический, проектный. Каждый из подходов имеет свои плюсы и минусы. На сегодняшний день в учебниках истории господствует персоналистический подход, но качественное изучение культуры и истории в целом возможно лишь при использовании всех подходов.

## Глава 3. Игровые технологии на уроках истории при изучении культуры в 6 классе

### 3.1 психологические особенности школьников 6 класса

Прежде чем представлять методические разработки уроков истории, направленных на изучение культуры, с применением игровых технологий, необходимо исследовать психолого-педагогические особенности учащихся 6 класса, их познавательные возможности. Начать следует с изучения возрастных периодизаций, определить возраст обучающихся и уже после изучить их психологическое развитие.

Итак, шестиклассники, это дети, возраст которых колеблется от 11 до 13 лет. Большинство психологов определяет такой возраст, как подростковый.

Существует огромное количество периодизаций подросткового возраста. Временные рамки подросткового возраста зависят напрямую от страны (региона проживания) и культурно-национальных особенностей, а также пола ребенка.

Аверин В.А. внутри подросткового возраста выделяет младший подростковый (10-13 лет) и старший подростковый (13-15 лет).<sup>75</sup>

Иной точки зрения придерживается советский психолог Д. Б. Эльконин, он выделяет два периода в эпохе подростничества: младший подростковый возраст (12—14 лет) и старший подростковый возраст (ранняя юность) (15—17 лет).<sup>76</sup>

Согласно терминологии Фонда Организации Объединённых Наций в области народонаселения (ЮНФПА), подростки — лица в возрасте 10—19 лет (ранний подростковый возраст — 10—14 лет; поздний подростковый возраст — 15—19 лет).

Можно сделать вывод, что подростковый возраст (отрочество) не имеет четко очерченных границ: отечественная психиатрия ограничивает подростковый

---

<sup>75</sup> Аверин В.А. Психология детей и подростков. Монография. Санкт-Петербург, 1994 г. – С. 311.

<sup>76</sup> Д. Б. Эльконин. Избранные психологические труды. — Москва: Педагогика, 1989. –С. 56.

возраст периодом от 14 до 18 лет; в психологии придерживаются периодизации от 10—11 до 15 лет; в педагогике от 10 до 16 лет.

Младший подростковый возраст занимает особое место в развитии школьников. В это время происходят значительные изменения и в организме, и в психике ребенка, играющие важнейшую роль в формировании личности ребенка.<sup>77</sup>

Шестиклассники или по-другому младшие подростки- это особая категория детей, которая обладает рядом психологических особенностей, это накладывает определенный след на процесс обучения.

Ведущей деятельностью подростка в возрасте от 11 до 13 выступает общение. Детям младшего подросткового возраста важно быть частью коллектива, иметь друзей, быть понятым и принятым сверстниками. Шестиклассники часами могут говорить по телефону, переписываться в социальных сетях. Младшие подростки обожают спорить, они способны заговорить любого учителя: сначала закидают вопросами, а потом начнут спорить. Учитель должен быть готов к «болтливости» учеников, уметь вовремя остановить дискуссию, хорошо знать материал урока, чтобы ответить на вопросы детей, иначе урок превратится в базар.

Характерной чертой этого возраста является резкое возрастание познавательной активности и любознательности, возникновение познавательных интересов. В возрасте от 11 до 13 лет ребенок начинает интересоваться многим, это многое часто выходит за рамки его повседневной жизни. Ребенок начинают интересоваться вопросами прошлого и будущего, проблемами войны и мира, жизни и смерти, экологическими и социальными темами, инопланетными существами, магией и гороскопами. Многие исследователи рассматривают этот возраст как период «зенита любознательности» (по сравнению с младшими и старшими детьми). Педагог может воспользоваться данной особенностью шестиклассников в интересах предмета, на уроках истории разбавлять учебный материал интересными фактами, тем самым заинтересовывать учеников в своем предмете.

---

<sup>77</sup> Рубинштейн СЛ. Проблемы общей психологии. — М.: Педагогика, 1973.-416 с.



Но стоит заметить, что чаще всего такие знания поверхностны и практически не имеют никакой систематизации. В этом возрасте школьные интересы уступают свое место внеучебным: лишь у части учеников интересы связаны с учебными предметами, у большинства же они гораздо шире и далеко выходят за рамки школьной программы. Вместе с тем эти интересы еще достаточно неустойчивы, легко меняются. В данной ситуации учитель истории может организовать внеучебную деятельность, например, игру «что, где, когда?», классный час, посвященный знакомству с фольклором Древней Руси.

Новообразованием развития младших школьников можно назвать- чувство взрослости. В этом возрасте борьба за самостоятельность в мыслях и поступках приобретает для подростков особое значение. Для них очень важно, чтобы окружающие с уважением выслушивали их точку зрения, поэтому им обычно нравятся различного рода дискуссии. Основной формой проявления самостоятельности становятся различного рода агрессивные действия, которые у взрослых, как правило, вызывают ответную агрессию, что приводит к нарастанию конфликтов между шестиклассниками и их родителями, педагогами. Поэтому полезно предоставлять подросткам возможность осознавать собственные индивидуальные особенности, свои агрессивные действия, учить их контролировать проявления агрессии.

Подростковый возраст характеризуется психологами как «переломный» период в развитии личности, что связано с переходом на новую ступень умственного и психического развития. Основой успешного усвоения любого учебного предмета, и в том числе истории, у подростков является познавательная потребность, основанная на эмоциональном восприятии окружающего мира, и на привлекательности самого процесса деятельности. (Эмоциональность игры - очень важная особенность, которая делает ее успешной и нужной не только у младших школьников, но и у подростков.)

Итак, младший подростковый возраст - это возраст пытливого ума, жадного стремления к познанию, возраст исканий, кипучей деятельности. Важно утвердиться в коллективе, следовательно, мнение одноклассников важнее для него,

чем отношение учителя. Подростку присуще стремление отмежеваться от всего. Свойственна тяга к новому, неожиданному, необычному, ко всему, что дает пищу для воображения. Подросткам нравятся коллективные формы выполнения заданий, основанные на совместных действиях, соревнованиях или игровой ситуации, разнообразие видов деятельности и быстрый темп работы; с трудом переносятся паузы. Учителю необходимо реализовать стремления подростков поспорить, посоревноваться в умениях и навыках, интерес к перевоплощениям и импровизациям. В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр. Особенности игры в среднем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Обращаясь к первой главе, где были рассмотрены функции игровой технологии, можно сделать вывод, что игра хорошо подходит для уроков в 6 классе. Игра выполняет коммуникативную функцию (помогает ребенку влиться в коллектив, наладить контакт с одноклассниками и учителем), т.е. отвечает на потребность младшего подростка в общении. Вторую особенность подросткового возраста, возрастание познавательного интереса, игра тоже удовлетворяет, т.к. выполняет дидактическую (отвечает за расширение кругозора ребенка, его познавательную деятельность) и развивающую функцию (работает над развитием воображения, фантазии, различных творческих способностей учащегося). Дидактическая игра на уроке способна ответить на потребность «чувствовать себя взрослым», т.к. дает возможность побыть самостоятельным, проявить личностные качества. Помимо этого, игровая деятельность выполняет релаксационную функцию, т.е. помогает снять эмоциональное напряжение, вызванного нагрузкой на нервную систему в процессе обучения. Еще одним важным преимуществом игры является развлекательная функция, она доставляет удовольствие и пробуждает интерес к изучаемому школьному материалу.

### **3.2. Варианты дидактических игр на уроках истории при изучении тем культуры в 6 классе**

На сегодняшний день существует масса вариантов дидактических игр, которые можно использовать в педагогической деятельности на разных этапах урока истории и других предметах. Все методические разработки находятся в свободном доступе в интернете, книгах, журналах и т.д., любому педагогу не составит труда их найти. В ВКР будут рассмотрены некоторые варианты игр, которые могут использоваться при освещении тем культуры в 6 классе на разных этапах урока (изучение нового материала, закрепление, обобщение).

Как показывает практика, в основном игровые технологии на уроках применяются при закреплении или обобщении материала. Это связано с тем, что для проведения многих игр требуется накопленный изученный материал, вокруг которого будет организована игра.

#### Варианты дидактических игр при изучении нового материала.

Исследований игр, используемых на уроке истории при изучении нового материала достаточно мало, так как игры на данном этапе урока используются очень редко. Если рассматривать работы, посвященные данной проблеме, то наиболее интересной является работа Борзовой Л.П. «Игры на уроке истории»<sup>78</sup>. В своей работе Борзова приводит ряд игр, которые можно использовать при изучении нового материала. Все игры, описанные в работе, тестировались и использовались на протяжении нескольких лет. Приведу в пример несколько вариантов игр, которые можно использовать при изучении вопросов культуры на уроках истории в 6 классе на этапе изучения нового материала.

Первая игра называется «Чистая доска». Смысл игры заключается в том, что на доску в хаотичном порядке выносятся вопросы, которые построены на основе материала, который только будет изучаться на уроке. Задача учеников по ходу рассказа учителем нового материала, правильно отвечать на изображенные вопросы. Для активизации учебного интереса у учеников, педагог может

---

<sup>78</sup> Борзова Л.П. Игры на уроке истории.-М., 2001.-160с.

разделить класс на группы, согласна рядом. В таком случае появляется элемент соревнования, а как было определено ранее, особенностью психологии шестиклассников является потребность «посоревноваться». Если учитель видит, что дети не отвечают на вопрос, хотя ответ уже прозвучал, он может обратиться к классу с вопросом «Дети, совсем недавно прозвучал ответ на один из вопросов, давайте внимательно посмотрим на доску и попробуем ответить на один из них». Вопросы, на которые были даны правильные ответы, стираются с доски. В конце урока на доске не должно остаться ни одного вопроса, но если такая ситуация случилась, то оставшиеся вопросы остаются на дом.

Данную игру можно применить при изучении темы «Развитие культуры в русских землях во второй половине 13- 14 в.» (учебник «История России» в 2-частях. 2 часть. 6 класс. Арсентьев Н.М., Данилов А.А.).

Возможные вопросы, которые можно вынести на доску: 1) *С какого века на Русь стали привозить бумагу, на чем до этого люди писали?;* 2) *В каких городах сложились центры летописания на Руси в конце 13-14 в.?;* 3) *Какая главная идея прослеживалась в летописях?;* 4) *Как звали любимого героя, которому посвящались былины?;* 5) *Какой новый жанр устного творчества появился?;* 6) *В основе какого жанра русской литературы лежали реальные исторические события?;* 7) *Строительство какого архитектурного сооружения свидетельствовало о возрастании могущества Москвы?;* 8) *Назовите храмы, которые стали классическими образцами новгородской архитектуры?;* 9) *Назовите имя человека, приехавшего из Византии, который внес большой вклад в развитие живописи на Руси?;* 10) *В каком веке появились иконостасы как самобытное культурное наследие Руси; и др.*

Вторая игра «Из уст в уста». По правилам этой игры к доске вызывается 4-5 ведущих из класса, после чего в классе остается только один ведущий, остальные ненадолго выходят из класса. Учитель несколько раз зачитывает небольшой фрагмент текста для оставшегося в классе ведущего и остальной части класса. Оставшийся ведущий внимательно слушать и запоминать рассказ учителя. После чего в класс приглашается второй ведущий, задача первого пересказать рассказ

учителя второму, но сделать это максимально информативно, учитывая логическую последовательность. Второй ведущий в свою очередь внимательно слушает уже своего одноклассника и старается запомнить сказанное, после чего пересказывает запомнившуюся информацию следующему приглашенному ведущему. Такая цепочка продолжается до тех пор, пока все ведущие не вернутся в класс. После этого учитель медленно читает первоначальный вариант рассказа для всего класса, а затем помогает школьникам разобраться то, что оказалось сложным для пересказа.

Такая игра может быть реализована на уроке истории в 6 классе при изучении темы: «Культурное пространство Европы и культура Руси» (учебник «История России» в 2-х частях. Часть 1. 6 класс. Арсентьев Н.М., Данилов А.А.). Так как объем параграфа достаточно большой, предлагается использовать игру при освещении одной из сфер культуры, например, литературы.

Текст для пересказа, который можно использовать во время игры: *«Русские люди не только сеяли, торговали и воевали, но еще развивали письменность и грамотность в стране. Письменность на Руси возникла еще до принятия христианства. Считается, что в основе славянского алфавита, созданного византийскими монахами Кириллом и Мефодием, лежит азбука, существовавшая у славян до их крещения. После принятия на Руси христианства начинают открываться церковные школы, в которых учат грамотности. Первые русские книги писались на специально выделанной телячьей коже, пергаменте. Одной из древнейших, дошедших до наших дней является книга Остромирово Евангелие. Она было написано в середине XI в. На Руси было много грамотных людей, об этом свидетельствуют многочисленные берестяные грамоты, найденные в Великом Новгороде. В 11 веке на Руси начинает зарождаться литература. Основными ее жанрами были: летопись, в которой излагались основные события эпохи, Древнейшая из дошедших до нас летописей — является «Повесть временных лет»; житие, которые представляют собой описание жизни святых людей, одно из первых русских житий — является «Житие Бориса и Глеба».; жанр поучения был представлен работами первого русского писателя*

*Митрополита Илариона, автора «Слово о Законе и Благодати», а так же «Поучение» Владимира Мономаха».*

Варианты дидактических игр на уроках истории на этапе закрепления, повторения, обобщения.

«Банк» данной категории игр намного разнообразнее и богаче, нежели игр, направленных на изучение нового материала. Игры на закрепление, повторение и обобщение материала могут проводиться в конце урока на этапе закрепления материала, в начале урока на этапе актуализации знаний и могут быть рассчитаны на весь урок.

Для закрепления и повторения, изученного материала на уроке истории по теме культура хорошо подойдет игра «Снежный ком». По правилам игры учитель задает тему, например, «Культурное пространство Европы и культура Руси в 9-12 в.» (учебник «История России» в 2-х частях. Часть 1. 6 класс. Арсентьев Н.М., Данилов А.А.). Задача учеников построить цепь, состоящую из имен, дат, событий, понятий, памятников культуры и т.д., относящихся к данной теме. Игра выглядит таким образом: первый участник игры называет, например, какое-либо понятие, относящиеся к заданной теме, следующий участник игры повторяет сказанное первым и добавляет, например, имя какого-то деятеля культуры, опять же, связанного с изученной темой, третий участник повторяет за одноклассниками и добавляет в цепочку новое имя, дату и т.д. Таким образом, должна получиться длинная цепочка, состоящая из имен, понятий, названий памятников культуры и т.д. Для того чтобы игра получилась более организованной, стоит попросить всех учеников выйти к доске и встать в круг/линейку. Ученик, который сделал ошибку или не смог дополнить цепочку садится на свое место. Линейка/ круг быстро редет. Во избежание повторений можно фиксировать «цепочку» на лист бумаги или классную доску, но таким образом, чтобы слова были видны только учителю и выбывшим из игры.

Примерная «цепочка» слов, которая может получиться после изучения заданной темы: *культура, влияние Византии, Собор Св. Софии, Каролингское Возрождение, Русь, «Поучение» Владимира Мономаха, фрески, мифы, сказанья,*

*«Остромирово Евангелие», песни, основание женского монастыря, сказки, «Повесть временных лет», былины, христианство, Кирилл и Мефодий, «Слово о Законе и Благодати», славянская азбука, открытие школ, «Александрия», пергамент, летопись, Нестор, «Житие Бориса и Глеба», Илья Муромец, Десятинная церковь, Софийский собор, иконы и т.д.*

Хорошим вариантом игры на этапе закрепления и повторения может стать «Горячая картошка». Правила игры очень просты: учитель задает вопрос классу, после чего кидает одному из учеников «горячую картошку» (это может быть небольшая мягкая игрушка), задача ученика максимально быстро ответить на поставленный вопрос или же передать эстафету одному из одноклассников. Такую игру можно использовать, например, при изучении темы: «Культура стран Халифата» (учебник «Всеобщая история. История Средних веков». 6 класс. Агибалова Е.В., Донской Г.М.).

Примерный список вопросов для игры: 1) *«Важнейшим украшением человека» арабские учёные считали?;* 2) *Как назывались высшие мусульманские школы?;* 3) *Халиф Харун ар-Рашид, на годы правления которого пришёлся расцвет Багдадского халифата, стал героем?;* 4) *Как называлось собрание рассказов об изречениях и поступках Мухаммеда?;* 5) *Как называется мусульманский храм?;* 6) *Цифры, названные арабскими, впервые появились в какой стране?;* 7) *Как называлось здание, в котором хранились рукописи?;* 8) *Как называли на Востоке Ибн Сина- философа, астронома, медика, поэта?;* 9) *Как называется известный на весь мир сборник сказок, вобравший в себя предания и легенды многих народов?;* 10) *Чем известен учёный аль-Бируни?;* 11) *Как называется высокая башня, с которой верующих (мусульман) созывают на молитву?;* 12) *Как назывались сложные геометрические узоры из пересекающихся и переплетающихся линий, которыми украшали арабские постройки?;* и т.д.

Но если в приведенных выше играх сложно оценить знания каждого ребенка, то при использовании кроссворда, бессюжетной игры, как классифицирует ее В.Г. Семенов, это становится вполне возможным. Кроссворд

можно использовать как метод контроля, что на этапе закрепления, что на этапе повторения. Приведу пример разработанного кроссворда на тему: «Культура Византии» (учебник «Всеобщая история. История Средних веков». 6 класс. Агибалова Е.В., Донской Г.М.). (см. приложение № 3).

Вопросы к кроссворду.

По горизонтали: 2) Кусочки цветного непрозрачного стекла- это? (ответ: смальта);

3) Из какой страны была привезена одна из самых почитаемых икон Руси, икона- Богоматери- Владимирская? (ответ: Византия);

б) Как называется часть храма, куда имеют право входить только Священнослужители? (ответ: Алтарь).

По вертикали: 1) В каком городе по христианским представлениям находится центр земли? (ответ: Иерусалим;

4) В каком городе заканчивался торговый путь «из варяг в греки»? (ответ: Константинополь);

5) Имя императора, при котором был построен храм Св. Софии? (ответ: Юстиниан).

Как правило, для обобщения изученного материала отводится целый урок. Это связано с тем, что повторительно- обобщающие уроки содержат достаточно большой объем материала и проводятся в конце изучения какой-то большой темы, раздела, курса. Именно поэтому на таких уроках лучше всего использовать игры, рассчитанные на весь урок. Одним из вариантов дидактической игры, которую можно использовать на обобщающих уроках, является интеллектуальная игра «Своя игра». Данную игру можно использовать при обобщении 9 главы «Культура Западной Европы в Средние века», представленной в учебнике «Всеобщая история. История Средних веков» для 6 класса, авторами которого являются: Агибалова Е.В., Донской Г.М.

Лучше всего такую игру проводить при помощи презентации, с помощью которой можно вывести тему (см. приложение №4.1.) игры и задания на доску.



Правила игры. Класс делится на 2-3 команды (зависит от количества учеников в классе). Каждая команда определяется с названием и капитаном. После чего капитаны приглашаются к ведущему (учителю) для определения какая команда будет отвечать первой, это можно сделать при помощи жребия или подбрасывания монетки, если играет две команды.

В начале игры участникам предлагается несколько тем, содержащих равное количество вопросов с разной степенью сложности и оценивающихся в разное количество баллов (от 5 до 40 баллов). Так как в главе «Культура Западной Европы в Средние века» всего 5 параграфов: «Образование и философия»; «Средневековая литература»; «Средневековое искусство»; «Культура раннего Возрождения в Италии»; «Научные открытия и изобретения», значит и возможных тем будет 5. (см. приложение № 4.2.).

Каждая команда, согласно проведенному жребию, поочередно выбирает тему и вопрос, за который может получить определенное количество баллов. После чего учитель выводит нужный вопрос с разными вариантами ответов при помощи презентации на доску, зачитывает его и дает время подумать команде, если команда ошибается или затрудняется с ответом, то право отвечать переходит команде противника (в случае если команд больше 2-х, то право ответа переходит той, которая подняла быстрее руку). При нажатии правильного или неправильного ответа, на доску выводятся соответствующие картинки (см. приложение № 4.3.). На протяжении урока учитель фиксирует заработанные баллы командами в бланк (см. приложение № 4.4.), в конце урока подсчитывает их и объявляет победителя (побеждает та команда, которая набрала больше всего баллов).

Задания для игры.

Тема «Образование и философия» (см. приложение № 4.5.).

*Вопрос на 5 б.: Выберите название философско- религиозного учения, стремившегося познать Бога и мир при помощи логических рассуждений. (варианты ответов: апологетика, схоластика (правильный); патристика).*

*Вопрос на 10 б.: Выберите имя человека, который много путешествовал и написал книгу о своих странствиях в 13 в. (варианты ответов: Данте Алигьери; Марко Поло (правильный); Франческо Петрарка.*

*Вопрос на 20 б.: Выберите название университета, изображение <sup>79</sup> которого вы видите на экране. (варианты ответов: Болонский университет; Левенский католический университет; Оксфордский университет(правильный)).*

*Вопрос на 30 б.: Кто написал труд «Сумма богословия»? (варианты ответов: Фома Аквинский (правильный); Роджер Бэкон; Пьер Абеляр).*

*Вопрос на 40 б.: Выберите представителей рационализма и мистики, между которыми был спор. (варианты ответов: Пьер Абеляр и Бернар Клервоский (правильный); Данте Алигьери и Франческо Петрарка; Роджер Бэкон и Фома Аквинский).*

Тема «литература» (см. приложение №4.6.).

*Вопрос на 5 б.: Рукописи, рассказывающие об истории народов и о современной хронисту жизни- это? (варианты ответов: жития; хроники (правильный); сказки).*

*Вопрос на 10 б.: Имя ирландского монаха, который в «Церковной истории народа англов» впервые применил новую систему счёта времени — от Рождества Христова. (варианты ответов: Франсуа Вийон; Данте Алигьери; Беда Достопочтенный (правильный)).*

*Вопрос на 20 б.: Как называется произведение, в котором описывается путешествие в загробное царство: ад, рай, чистилище? (варианты ответов: «Церковная история народа англов»; «Божественная комедия» (правильный); «Песнь о Роланде»).*

*Вопрос на 30 б.: Как назывались провансальские поэты-певцы в 11 веке? (варианты ответов: трубадуры (правильный); труверы; миннезингеры).*

*Вопрос на 40 б.: Название популярной легенды 13 века о беззаветной любви и горестной судьбе— одного из самых поэтических сюжетов в мировой*

---

<sup>79</sup>Оксфордский университет [Электронный ресурс]. URL: <https://bigpicture.ru/puteshestvie-po-oxfordu/>

литературе. (варианты ответов: «Отелло и Дездемона»; «Ромео и Джульетта»; «Тристан и Изольда» (правильный)).

Тема «Искусство» (см. приложение № 4.7.).

Вопрос 5б.: В каком стиле построены здания XII—XV в.? (варианты ответов: готический (правильный); классический, амбир).

Вопрос 10 б.: Кем выполнен самый прославленный образец миниатюры — «Календарь герцога Беррийского»? (варианты ответов: Братями Миллер; Братями Гримм; Братями Лимбургамы (правильный)).

Вопрос 20 б.: Как назывались сооружения раннего Средневековья вплоть до XI—XIII веков? (варианты: романский (правильный); греческий, арабский).

Вопрос 30 б.: Как называются входы собора, которые обозначают границы между двух миров? (варианты ответов: пештак, порталы (правильный), врата).

Вопрос 40 б.: Что являлось главной фигурой декора в храме, в монашеской келье, в спальне мирян? (варианты ответа: Изображение распятого Христа (правильный); изображение Девы Марии; изображение Святых).

Тема «Научные открытия и изобретения» (см. приложение № 4.8.).

Вопрос 5б.: Как назывался камень, который по мнению алхимиков мог превратить любой металл в золото? (варианты ответов: «волшебный камень»; «философский камень» (правильный); «камень добра»).

Вопрос 10 б.: Изобретение чего стало началом переворота в военном деле? (варианты ответов: пушка (правильный); танк; копье).

Вопрос 20 б.: Какой механизм появился впервые в Средневековье? (варианты ответов: термометр; механические часы (правильный); печатная машинка).

Вопрос 30 б.: Как называется прибор для определения места, где находится корабль? (варианты ответов: телескоп; астролябия (правильный); гномон).

Вопрос 40 б.: Кто изобрел книгопечатанье в 15 веке? (варианты ответов: Иоганн Гутенберг (правильный); Аль-Газали; Роджер Бэкон).

Тема «Культура раннего Возрождения в Италии» (см. приложение 4.9.).

Вопрос 5б.: Назовите одно из самых известных произведений Джованни

*Боккаччо? (варианты ответов: «Декамерон»(правильный); «Письмо потомкам»; «Сонеты»).*

*Вопрос 10 б.: Как по-другому назывались «любители мудрости», их второе название? (варианты ответов: философы; гуманисты (правильный); новаторы).*

*Вопрос 20 б.: Кто считается первым гуманистом? (варианты ответов: Франческо Петрарка (правильный); Джованни Боккаччо; Томмазо Перетунелли).*

*Вопрос 30 б.: Назовите автора картин — «Весна» и «Рождение Венеры»? (варианты ответов: Андреа Мантенья, Рафаэль Санти; Сандро Боттичелли (правильный)).*

*Вопрос 40 б.: Как называли «Любители мудрости» период между Античностью и Возрождением? (варианты ответов: «тёмный провал» (правильный); «зарождение прекрасного»; «сон прекрасного»).*

Перечисленные выше игры, это только малая часть возможных вариантов дидактических игр, которые можно использовать на уроках истории при изучении вопросов культуры. Преимущества вышеперечисленных игр в том, что они просты в проведение, не требуют особых навыков и умений от учителя. Все варианты игр, которые представлены в данном параграфе, могут корректироваться, так как не имеют «жестких» правил. Помимо этого, представленные игры могут использоваться не только при изучении культуры, но и курса истории в целом.

### **3.3. Методическая разработка урока истории для 6 класса по теме «Культура Византии».**

На основании вышеперечисленных требований и психологических особенностей шестиклассников была составлена методическая разработка целого урока- игры в виде викторины. Данный урок направлен на изучение новой темы: «Культура Византии» и рассчитан на 40 минут (см. приложение № 5). Данная разработка была использована и апробирована в рамках педагогической практики

на пятом курсе в Красноярской СШ № 82. При разработке урока использовались материалы школьного учебника Е.В. Агибаловой, Г.М. Донского « Всеобщая история. История Средних веков», 6 класс, Просвещение, М., 2019.

Урок построен в виде викторины, состоящей из четырех этапов (туров). Класс делится на три команды, которые в ходе урока соревнуются. Во избежание конфликтов учитель делит класс самостоятельно на перемене, предлагая ученикам вытянуть из мешочка один из жетонов (см. приложение №6). Результаты соревнования команд фиксируется в бланк учителем (см. приложение № 7). По окончании викторины дети получают соответствующие оценки: команда, набравшая больше всего баллов, получает оценку «отлично», серебряные и бронзовые призеры получают оценку «хорошо».

**Тема урока:** «Культура Византии».

**Тип урока:** урок «открытия» новых знаний.

**Вид урока:** игра.

**Основные цели урока:**

*Предметные:* познакомиться с материальными и духовными ценностями Византии; научиться описывать памятники истории и культуры Византии; применять исторические знания и понятийный аппарат.

*Личностные:* формировать познавательный интерес к изучению нового; использовать новые знания и умения при изучении объектов прошлого; проявлять заинтересованность не только в личном успехе, но и в решении проблемных заданий всей группой; адекватно понимать причины успешности/ неуспешности учебной деятельности; воспитание чувства само- и взаимоуважения.

*Метапредметные:* развивать умение организовывать сотрудничество и совместную деятельность с учителем, другими учениками; развить умение слушать друг друга, понимать позицию партнера; получать необходимую информацию; развитие внимательности при поиске ошибок; с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.

**Задачи урока:**

*Учебные:* познакомить с материальными и духовными достижениями Византии.

*Образовательные:* выяснить вклад византийской культуры в сокровищницу мировой культуры.

*Воспитательные:* воспитывать уважительное отношение к культуре других народов.

**Оборудование урока:** учебник «Всеобщая история. История средних веков». 6 класс. Е.В. Агибалова, Г.М. Донской. – М.: Просвещение, 2019.; проектор, раздаточный материал.

### **Ход урока.**

#### I. Организационный этап – 2 минуты.

На первом этапе урока учитель выводит на экран презентацию с темой урока, приветствует класс, объясняет правила игры.

*Слова учителя: « Здравствуйте, ребята! Сегодня у нас с вами необычный урок, а настоящая игра в виде викторины. Предлагаю разделить классу на три команды, согласно вытянутым жетонам на перемене, после чего каждая команда определяется с лидером. Игра будет состоять из нескольких этапов, в ходе которых команды будут соревноваться между собой, выполняя различные задания. За каждое задание будет назначаться соответствующее количество баллов. По окончании игры в соответствии с полученными баллами команды получают оценки: команда, набравшая больше всего баллов, получает оценку «отлично»; команды, занявшие по итогам урока второе и третье место, получают отметку «хорошо». Итак, в ходе сегодняшнего урока- викторины мы погрузимся в интересный и увлекательный мир культуры Византии».*

#### II. Актуализация знаний – 2 минуты.

На этом этапе учитель актуализирует знания учащихся по пройденной теме урока «Византия при Юстиниане. Борьба с

внешними врагами», после чего обращается к ученикам с вопросом, как они понимают слово «культура».

Учитель: *«Как мы с вами помним с прошлого урока, в начале Средних веков территорию Византии миновали нашествия варваров в отличие от Западной Европы, что способствовало развитию и процветанию империи под руководством единого императора. Своего наивысшего расцвета страна достигла при императоре Юстиниане. При Юстиниане происходило развитие во всех сферах жизнедеятельности, исключение не стала и культура. Дети, как вы понимаете слово «культура»?».*

Звучат ответы детей, после чего педагог выводит на доску с помощью презентации слайд с понятием (см. приложение №8).

### III. Постановка учебных задач – 4 минут.

На данном этапе при помощи решения ребусов команды определяют сферы культуры Византии, которые будут освещены на уроке.

Учитель озвучивает задание: *«Дети, как мы с вами выяснили, культура это всё то, что создал человек сам. А какие именно области человеческой жизнедеятельности Византии мы с вами сегодня узнаем, зашифрованы в ребусах. Команды, внимание на доску! Перед вами три зашифрованных слова, попытайтесь разгадать их вперед своих противников. За каждое правильно отгаданное слово команда получает 1 балл»* (см. приложение №9).

Команды разгадывают ребусы, после чего озвучивают ответы. Должны прозвучать правильные ответы: образование, живопись, архитектура.

### IV. Изучение нового материала – 25 минут.

На данном этапе игры лидеры команд поочередно подходят к учителю и вытягивают карточки, заранее подготовленные учителем, с названием сфер культуры, которые ранее были расшифрованы при

помощи ребусов (образование, живопись, архитектура). После чего учитель выдает кейс с заданиями командам в соответствие с вытянутой сферой культуры (см. приложение №10, 11, 12). Задания включают в себя фрагмент текста из учебника, рисунки, схемы, которые описывают одну из сфер культуры. Задача каждой команды заключается в том, чтобы самостоятельно изучить полученный материал, переработать его и как можно проще объяснить всему классу, для того чтобы рассказ учеников получился максимально информативным, в кейсе содержится план пересказа (после каждого выступления учитель дополняет пересказ учеников, если это необходимо).

После выступления всех команд, учитель забирает кейсы у учеников и выдает бланки с заданиями: текст с пропусками (см. приложение №13). Задача команд на основе выслушанных выступлений заполнить эти пропуски. После чего команды обмениваются бланками для проверки, правильные ответы выводятся на доску при помощи презентации (см. приложение №14). За каждый правильно написанный пропуск, команда получает балл. После проверки карточек команды объявляют результаты, которые фиксируются учителем в бланк.

На третьем этапе игры учитель рассказывает ученикам о культурных связях Византии при помощи презентации (см. приложение №15).

*Учитель: «В начале Средних веков Византия была самой культурной страной Европы. В Константинополь приезжали любознательные юноши из других стран для получения образования. Византийские архитекторы, художники, ювелиры часто получали приглашения от правителей других стран. Особенно большое влияние оказала византийская культура на развитие и культуру славян. В IX—X веках киевские князья совершали военные походы в*



*Константинополь. Именно здесь заканчивался торговый путь из варяг в греки, вдоль которого возникло Древнерусское государство. В 911 и 944 годах были заключены торговые договоры князей Олега и Игоря с Византией.*

*В конце IX века Болгария, Сербия и Русь приняли христианство из Византии. С греческого языка было переведено много книг. Первые каменные храмы, появившиеся на Руси, строились и украшались мастерами из Византии. Культура Армении и Грузии, где христианство было принято еще в IV веке, тоже испытали на себе сильное влияние византийской культуры».*

После чего каждой из команд задается один вопрос на основе изложенного текста: 1) *Для чего отправлялись иностранцы в Византию?*; 2) *Как повлияла Византийская культура на развитие славян?*; 3) *Какие страны и в каком веке переняли христианскую веру из Византии?* Задача команд подготовить полные ответы на поставленные им вопросы. После озвучивания ответов командами, учитель включает слайд презентации с правильными ответами и ставит баллы (от 1 до 2 ) командам (см. приложение №16)

#### V. Подведение итогов - 4 минут.

На этапе подведения итогов проходит последний этап викторины, в ходе которого происходит закрепление полученных знаний на уроке. Учитель задает вопрос классу, задача команд как можно быстрее дать правильный ответ. Первой отвечает та команда, член которой поднял руку первым. В случае неправильного ответа, право ответа переходит противнику.

Вопросы: « 1) *Византийский учёный-математик, изобретатель звуковой сигнализации? (Лев Математик); 2) Изобретённая византийцами зажигательная смесь из нефти и смолы? (греческий огонь); 3) На сколько частей делится христианский храм? (три); 4) Как называются строгие правила изображения и размещения*

библейских сцен? (канон); 5) Назовите историков Византии? За каждый правильный ответ 1 балл (Прокопий Кесарийский, Лев Диакон, Дука); 6) Вытянутая основная часть храма, где собирались верующие для молитвы, — это? (неф); 7) Как называется изображение, собранное из отдельных разноцветных кусочков стекла, эмали, камней? (мозаика) ; 8) Главная церковная постройка Константинополя? (храм Св. Софии); 9) Первое в Европе учебное заведение, созданное в Константинополе, — это? (медицинское училище)».

Учитель подсчитывает баллы, полученные командами, выставляет оценки.

#### VI. Рефлексия- 2 минуты.

Каждому ребенку выдается карточка с изображением смайлов (см. приложение №17). Ученикам предлагается анонимно поставить галочку рядом с тем изображением (подписью), с которым у него ассоциируется проведенный урок.

#### VII. Домашнее задание- 1 минута.

1) Прочитать параграф 7 «Культура Византии», подготовиться к самостоятельной работе.

2) Расписать следующие понятия и даты в рабочей тетради: «греческий огонь», притвор, неф, алтарь, апсиды, мозаика, фреска, смальта, канон, 944 и 911гг.

3) Дополнительное задание на выбор: составить кроссворд (8-10 слов) или напишите мини-эссе от имени путешественника, который впервые увидел церковь Св. Софии (объем 8-10 предложений).

Первый этап апробации завершился рефлексией. Учениками были получены карточки с изображением смайлов, выражающих разные эмоции (первый- веселый, форма урока понравилась; второй- нейтральный, урок прошел обычно;

третий- грустный, форма урока не понравилась) по отношению к форме урока, проведенного в виде игры. Для получения более честных ответов детям предлагалось анонимно поставить галочку рядом с тем изображением, которое характеризует его настроение и отношение к уроку. В ходе суммирования результатов было выяснено, что большей части класса, а именно 73%, урок в виде игры понравился и оставил положительные эмоции после себя, 23 % класса отметили, что урок прошел нейтрально, обычно, и только 4 % урок не понравился (см. приложение №18). Несмотря на то, что большая часть класса восприняла игровую форму урока позитивно, имеют место и отрицательные результаты. Такие результаты могут быть связаны с тем, что игра уже применялась на уроках в школе, т.е. является известной и в какой-то степени наскучившей формой работы для детей. Помимо этого, не все дети любят групповую форму работы в силу своего характера, некоторым детям достаточно сложно работать в группе.

Второй этап апробации был проведен на следующем уроке истории во время актуализации знаний, дети написали тест по теме прошлого урока. Тест был представлен в 2-х вариантах, рассчитан на 3-4 минуты урока и состоял из шести вопросов (см. приложение №19). Проверка результатов теста показала, что 59 % класса усвоили материал на «хорошо», 23% на «отлично», 18 % на «удовлетворительно», оценка «неудовлетворительно» отсутствует (см. приложение №20). По результатам теста можно сделать вывод, что класс усвоил тему «Культура Византии» в целом хорошо.

Помимо этого, стоит отметить, что урок прошел легко, на позитивной ноте, удалось избежать конфликтов и непониманий. Практически все ученики были заинтересованы в учебном процессе, принимали активное участие в командной работе, пытались внести свой личный вклад в общую победу. По результатам Викторины первая команда («Тайфун») набрала 21 балл, вторая команда («Сталкеры») заработала 23 балла, третья команда («Победители») в сумме получила 24 балла. Больше всего сложностей вызвало задание «реставрация» текста, ученики путали некоторые понятия. Легче всего «дался» последний,

четвертый тур игры, на этапе закрепления, дети быстро давали правильные ответы.

Таким образом, можно сделать вывод, что игра на уроке истории воспринимается большинством шестиклассников позитивно, это было отмечено и в ходе урока, и по результатам апробации. Так же можно сделать вывод, что при помощи игровых технологий сложный учебный материал превращается в простой и доступный, это подтверждают результаты тестирования.

В третьей главе работы были определены психологические особенности шестиклассников, а именно: потребность в общении со сверстниками; чувство взрослости и самостоятельности; возрастание познавательной активности; потребность в групповых играх, соревнованиях. На основании психологических, возрастных особенностей шестиклассников, были разработаны варианты дидактических игр для уроков истории, направленных на изучении культуры, которые можно использовать на разных этапах урока, а также в течение целого урока. В третьем параграфе главы, представлена методическая разработка урока-игры в виде викторины на тему: «Культура Византии», которая была проведена и апробирована в рамках педагогической практики в Красноярской школе №82. Помимо этого в параграфе описаны результаты апробации, которая была проведена в два этапа.

## Заключение

Культура - это след человеческой истории. Она многообразна и многогранна. Без знания культуры невозможно понять исторические процессы, нельзя строить будущее без понимания культурных и мировоззренческих основ предыдущих поколений. Роль культуры в изучении истории огромна, это подтверждает современная государственная политика в сфере образования, выдвигающая одним из приоритетов духовное и нравственное воспитание подрастающего поколения. Данная тенденция подчеркивается в принятых Министерством просвещения нормативно- правовые документах (Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации», ФГОС, Примерная основная образовательная программа основного общего образования, Концепция преподавания «Истории России»), помимо этого, перечень заданий ВРП, ОГЭ, ЕГЭ содержат задания с углубленным изучением культуры.

Но, к сожалению, несмотря на то, что уже давно стало очевидно важность изучения культуры на уроках истории, педагоги до сих пор сталкиваются с рядом проблем: недостаток времени; объемный культурологический материал, который не всегда остается понятым учениками; отсутствие интереса у школьников к учебному процессу; современные учебники, в которых делается основной упор на внешнюю и внутреннюю политику. Встает вопрос, так как же решить эти проблемы? Если проблему нехватки времени и современных учебников, учитель не в силах решить, то проблему с повышением интереса у учеников к курсу культуры и объяснения сложного и объемного материала вполне может. На помощь для решения этих двух проблем могут прийти игровые технологии.

Дидактическая игра - является одной из уникальных форм, позволяющих сделать интересным и увлекательным процесс обучения. Занимательность условного мира игры делает положительно окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические

процессы и функции ребенка. Игра - это естественная для ребенка форма обучения. Она часть его жизненного опыта. Передавая знания посредством игры, педагог учитывает не только будущие интересы школьника, но удовлетворяет сегодняшние. Учитель, использующий игру, организует учебную деятельность, исходя из естественных потребностей ребенка, а не исключительно из своих (взрослых) соображений удобства, порядка и целесообразности.

В ходе написания выпускной квалификационной работы были выполнены все задачи, а именно:

В первой главе были рассмотрены теоретические основы игровой технологии (сущность, понятия, виды) ее роль в процессе обучения, психолого-педагогические возможности игры и методика организации игры. На основании этого можно с уверенностью сказать, игра - это больше чем детская шалость, она выполняет ряд функций в процессе обучения, обладает рядом психолого-педагогических возможностей.

Во второй главе была рассмотрена роль изучения вопросов культуры на уроках истории. Проанализировав нормативно- правовые акты и демонстрационные варианты государственных экзаменов, можно сделать вывод, что она однозначно велика. Кроме этого были определены проблемы, с которыми сталкивается педагог при преподавании культуры. Первая - школьные учебники, а именно недостаточный объем материала по культуре, представленных в них, это было доказано в ходе анализа четырех школьных учебников. За основу были взяты четыре учебника, рекомендованных Министерством просвещения, два по Всеобщей истории для 6 класса и два по Истории России для 6 класса. Вторая- недостаточное количество часов. Третья- незаинтересованность учеников в процессе обучения. Четвертая- большой объем материала по культуре. Так же во второй главе были описаны основные подходы к изучению культуры на уроках истории в современной школе. Их список значителен (системно-деятельностный, персоналистический, ценностный, искусствоведческий, эстетический, диалогический, личностно- ориентированный, интегрированный,

герменевтический, проектный), но качественного преподавания и изучения культуры на уроках истории можно добиться только используя все эти подходы совместно.

В третьей главе были определены и рассмотрены психолого-педагогические возрастные особенности шестиклассников, придуманы методические разработки с применением игровых технологий по преподаванию культуры на уроках истории в 6 классе, которые могут использоваться учителями в ходе педагогической деятельности. А так же доказана эффективность применения игровых технологий в изучении культуры на уроках истории в 6 классе. Это было сделано в ходе педагогической практики 5 курса в Красноярской школе №82. Был разработан конспект и ТКУ урока истории в виде игры-викторины для 6 класса на тему «Культура Византии», после чего этот урок был проведен в школе и апробирован в два этапа. Первый этап – проходил во время проведения игры (викторины), завершившейся рефлексией, каждый ученик получил карточку, где должен был отметить то изображение, с которым у него ассоциируется проведенный урок. Результаты показали, что большей части класса (73%) урок в виде игры понравился, 23% отнеслись в игровой форме урока спокойно и только 4% урок не понравился. Второй этап апробации урока - это тестирование по изученной теме, проведенное на следующем уроке. Результаты тестирования показали, что большая часть класса усвоила тему «Культура Византии» на «хорошо» (59%) и «отлично» (23%), оставшиеся 18% класса на «удовлетворительно», оценка «неудовлетворительно» отсутствует. Согласно результатам тестирования, можно сделать вывод, что при помощи использования игровых технологий на уроке истории, ученики усвоили материал по культуре в целом хорошо.

## Список источников и литературы

### Источники

#### Нормативные акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ [Электронный ресурс]. URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_140174/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/)
2. Федеральный государственный образовательный стандарт [Электронный ресурс]. URL: <https://fgos.ru>
3. Примерная основная образовательная программа основного общего образования. [Электронный ресурс]. URL: <https://sudact.ru/law/primernaia-osnovnaia-obrazovatelnaia-programma-osnovnogo-obshchego-obrazovaniia/>
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации № 254 от 20 мая 2020 г. «Об утверждении федерального перечня учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования организациями, осуществляющими образовательную деятельность» [Электронный ресурс]. URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/d6b617ec2750a10a922b3734371db82a/>
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации № 766 от 23 декабря 2020 г. «О внесении изменений в федеральный перечень учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования организациями, осуществляющими образовательную деятельность, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 20 мая 2020 г. № 254» [Электронный ресурс]. URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/5bf2a6143f8fd5e4ed9c5721bbc93364/>
6. Концепция преподавания учебного курса «Истории России» [электронный ресурс]. URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/b12aa655a39f6016af3974a98620bc34/>



### **Учебные пособия**

1. Агибалова Е.В., Донской Г.М. «Всеобщая история. История Средних веков», М.: Просвещение. -2019.
2. Арсентьев Н.М., Данилов А.А. «История России» (в 2-х частях), М.: Просвещение. – 2020.
3. Бойцов М.А., Шукуров Р.М. « Всеобщая история. История Средних веков», М.: Русское слово. – 2020.
4. Пчелов Е.В., Лукин П.В. «История России с древнейших времен до начала 16 века», М.: Русское слово. – 2020.

### **Демонстрационные варианты государственных экзаменов**

1. Демонстративный вариант контрольных измерительных материалов ОГЭ по истории. 2021 год. Вариант № 646041. [Электронный ресурс]. URL: <https://hist-oge.sdangia.ru/test?id=646041>
2. Демонстративный вариант контрольных измерительных материалов ЕГЭ по истории. 2021 год. Вариант № 3408761. [Электронный ресурс]. URL: <https://hist-ege.sdangia.ru/test?id=3408761>
3. Демонстрационная версия ВПР по истории 6 класс 2020–2021. Вариант № 111711. [Электронный ресурс]. URL: <https://hist6-vpr.sdangia.ru/test?id=111711>

### **Интернет-ресурсы**

1. Аббайе де Лясай (департамент Ла Манш) [Электронный ресурс]. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/File:LessayAbbaye3.JPG>
2. «Апофеоз святого Фомы Аквинского» Франсиско де Сурбаран, 1631г. [Электронный ресурс]. URL: [https://artchive.ru/franciscodezurbaran/works/1024~Apofeoz\\_svjatogo\\_Fomy\\_Akvinskogo](https://artchive.ru/franciscodezurbaran/works/1024~Apofeoz_svjatogo_Fomy_Akvinskogo)
3. «Великолепный часослов герцога Беррийского» Братья Лимбург, 1416г. [Электронный ресурс]. URL: <https://li-ga2014.livejournal.com/485162.html>

4. «Весна» Сандро Боттичелли, 1482 г. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.arts-dnevnik.ru/vesna-bottichelli/>
5. Владимирская икона Божией Матери [Электронный ресурс]. URL: <https://pravoslavie.wiki/vladimirskaja-ikona.html>
6. Миланский кафедральный собор (Дуомо) [Электронный ресурс]. URL: <https://italyme.ru/duomo-di-milano/>
7. Оксфорд [Электронный ресурс]. URL: <https://zen.yandex.ru/media/id/5a805c7f58166935a1fc1bd4/oksford-dlia-turistov-5aaa70ddd7bf21e0eca2896b>
8. «Рождение Венеры» Сандро Боттичелли, 1485 г. [Электронный ресурс]. URL: <https://gavrilin-dshi.ru/prochee/rozhdenie-venery-sandro-bottichelli.html>
9. Собор Святой Софии в Константинополе [Электронный ресурс]. URL: <https://architectureguru.ru/the-church-of-hagia-sophia-in-constantinople/>
10. Эксетерский собор [Электронный ресурс]. URL: <http://www.bookin.org.ru/book/3003120>

## Литература

1. Абдулаев Э.Н. О некоторых приёмах изучения истории культуры \ Э.Н. Абдулаев \ \ Преподавание истории в школе: научно-теоретический и методический журнал.- М., 2010.- №5.- 8-12 с.
2. Аверин В.А. Психология детей и подростков. Монография. СПб., 1994 г.- 379 с.
3. Барг М.А. Цивилизационный подход к истории. Дань конъюнктуре или требования науки // Коммунист. 1991. – 35 с.
4. Борзова Л. П. Игры на уроке истории. - М., 2001.- 160 с.
5. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр. - М., 1997.- 151 с.
6. Вяземский, Е.Е. Теория и методика преподавания истории. – М., 2003 г.- 382 с.

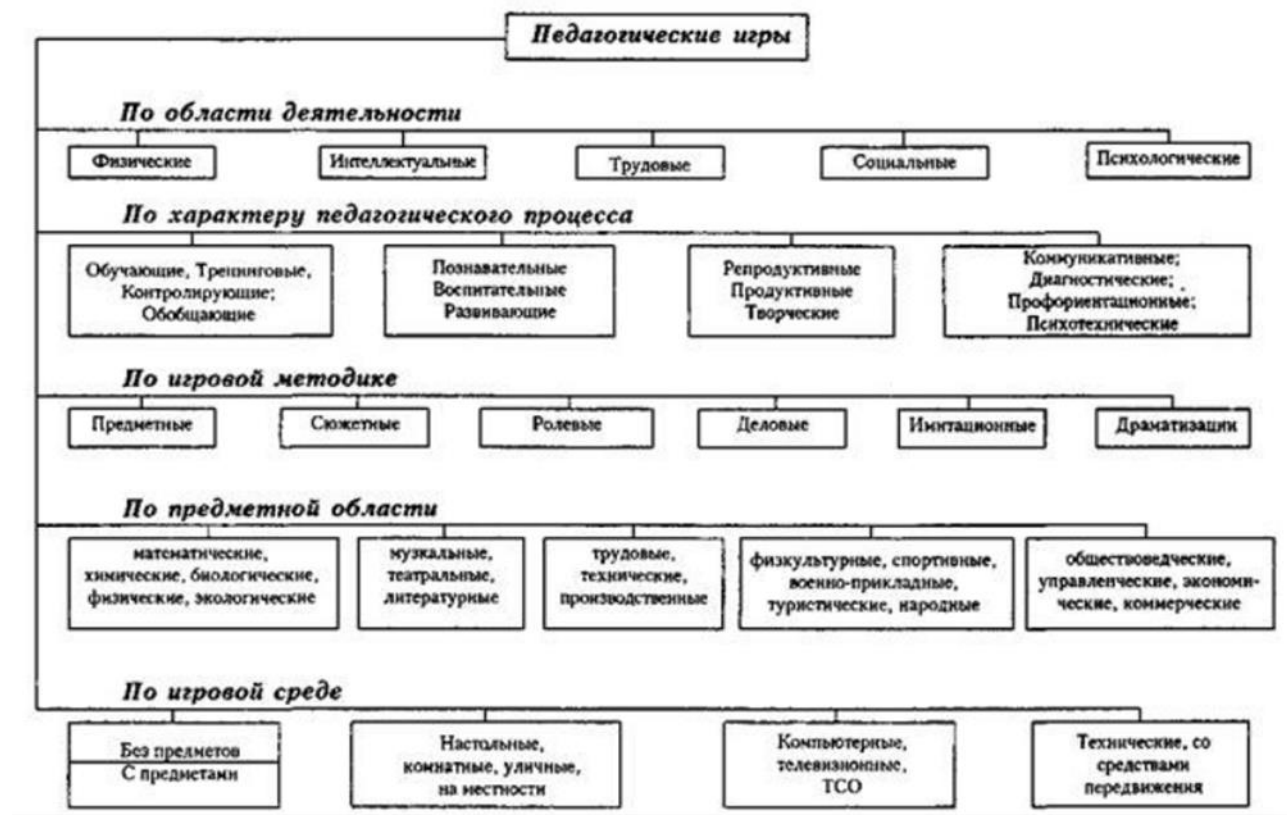
7. Выготский Л. С. Психология искусства. - М, 1968.- 314с.
8. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. - М., 1967.- 96 с.
9. Григорьев В.М. Педагогическое руководство игровой деятельностью подростков. Канд. дис. - М., 1984.- 252 с.
10. Гросс К. Душевная жизнь ребенка. – К., 1916. – 242 с.
11. Дайри Н.Г. Обучение истории в старших классах средней школы. Познавательная активность учащихся и эффективность обучения. - М., 1966.- 438 с.
12. Зайцев В.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие. – В 2-х книгах. – Книга 1.- Челябинск: ЧГПУ, 2012 – 411с.
13. Камардина, Н.В, Джайлообаева, А. Т. Актуальность изучения вопросов культуры в курсе истории России в старшей школе (из опыта работы) // ВЕСТНИК КРАУНЦ, СЕРИЯ «ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ». - 2017. -№ 1 (29).- 220 с.
14. Короткова М. В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. - М., 2001.- 252 с.
15. Короткова, М.В. Проблема изучения культуры в школьном курсе истории: взгляд методиста // Преподавание истории в школе. 2010 №5.- с. 3-7.
16. Коротышев А.П. Сорокин А.С., Леушкин Д.В., Цивилизационный подход к истории. Учебно-методическое пособие. – Н. Новгород: Нижегородский госуниверситет, 2017. – 66 с.
17. Крутецкий В.А., Лукин Н.С. Психология подростка. - М., 1965.- 314 с.
18. Лернер И.Я. Познавательные задачи в изучении истории. - М., 1968.- 94 с.
19. Макаренко А.С Лекции о воспитании детей. – Соч. В 7-ми т., т. 6 - М., 1957. -104 с.
20. Макаренко А.С. Некоторые выводы из педагогического опыта. – Соч. В 7-ми т., т. 5 - М., 1958.- 17 с.
21. Макарьев И. Если ваш ребенок - левша. - СПб, 1995.- 80с.

22. Махлах Е.С. Психологические особенности сюжетной игры в школьном возрасте // Вопросы психологии личности школьника / Под ред. Л.И. Божович и Л.В. Благоннадеждиной. - М., 1961.- 471 с.
23. Мухина, В.С. Возрастная психология. Феноменология развития/В.С. Мухина. – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 608 с.
24. Никулина, Н.Ю. Методика преподавания истории в средней школе: Учебное пособие / Калининградский. ун-т. – Калининград, 2000. 95 с.
25. Новиков А.М. Методология игровой деятельности. — М.: Издательство «Эгвес», 2006. – 48 с.
26. Платонов К.К., Голубев П.Р. Психология. - М., 1977.- 247с.
27. Пряжникова О.В. Журнал "Эксперимент и инновации в школе" № 5 (2009).
28. Разбегаева, Л. П. Значение вопросов культуры в обучении истории как актуальная педагогическая проблема / Л. П. Разбегаева, Т. В. Самоходкина // Нижегородское образование. – 2015. – № 2. – С. 23–28.
29. Рубинштейн СЛ. Проблемы общей психологии. — М.: Педагогика, 1973. 416 с.
30. Рябцев, Ю. С. Освещение вопросов русской культуры в школьных учебниках истории / Ю. С. Рябцев// Преподавание истории и обществознания в школе. – 2010. – № 4. – С. 28–31.
31. Сагатовский В.Н. Нравственная жизнь человека. - М., 1982.- 295 с.
32. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. - М., 1998.- 185с.
33. Семенов В. Г. Динамическая классификационная модель игр. – Киев: Минвуз УССР, 1984. 65.- 22 с.
34. Сударская, А.Н. Подготовка учителя к уроку истории. Подходы к изучению культуры в школьном курсе истории // Научное сообщество студентов: МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ: сб. ст. по мат. XLV междунар. студ. науч.-практ. конф. № 10(45). URL: [https://sibac.info/archive/meghdis/10\(45\).pdf](https://sibac.info/archive/meghdis/10(45).pdf)

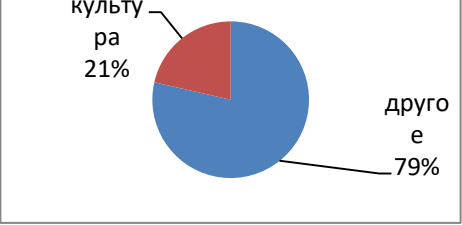
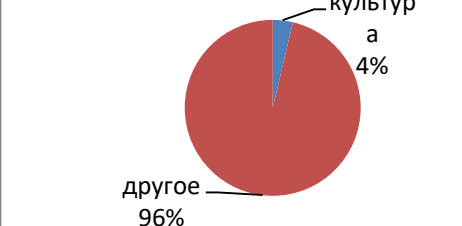
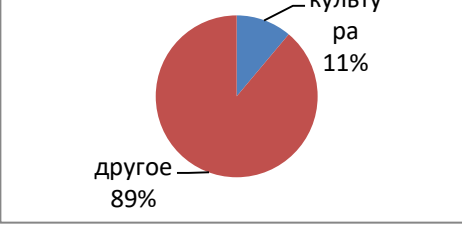
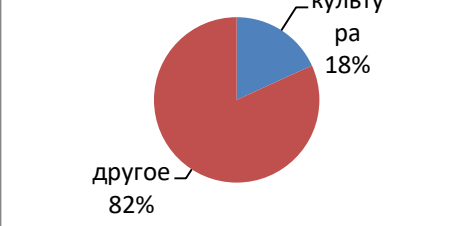
35. Сухомлинский В.А. «сердце отдаю детям» М.: педагогика,1983.- 312 с.
36. Толковый словарь русского языка : в 4 т. / гл. ред. Б. М. Волин, Д. Н. Ушаков (т. 2—4) ; сост. Г. О. Винокур, Б. А. Ларин, С. И. Ожегов, Б. В. Томашевский, Д. Н. Ушаков ; под ред. Д. Н. Ушакова. — М. : Государственный институт «Советская энциклопедия» (т. 1) : ОГИЗ (т. 1) : Государственное издательство иностранных и национальных словарей (т. 2—4), 1935—1940. [Электронный ресурс]. URL: <https://ushakovdictionary.ru/word.php?wordid=26474>
37. Узнадзе Д.Н Психологические исследования. - М., 1966.- 347 с.
38. Фрадкина Ф.И. Психологический анализ игр и их роль в учении школьников // Советская педагогика. - 1953. № 4.
39. Шаповаленко, И.В. Возрастная психология (Психология развития и возрастная психология)/И.В. Шаповаленко.- М.:Гардарики, 2005.-349 с.
40. Шеварев П.А. Психология. - М., 1946.- 213 с.
41. Шишова, Н.В. История и культурология. М.: Логос, 2004. - 470 с.
42. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. - М., 1994.- 238 с.
43. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. — М.: Педагогика, 1989.- 554 с.
44. Эльконин Д. Б.. Избранные психологические труды.— М.: Педагогика,1989.- 560 с.

## Приложения

### Приложение № 1. Классификация педагогических игр.

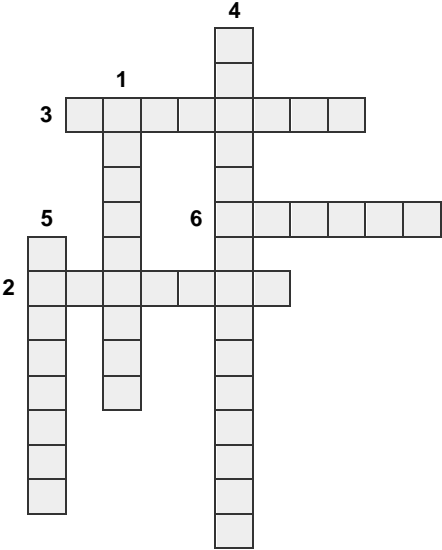


## Приложение №2. Результаты анализа учебников.

Учебник	Количество параграфов всего/ параграфы по культуре	Распределение тем в школьном учебнике
<p>«Всеобщая история. История Средних веков», авторы: Агибалова Е.В., Донской Г.М., под редакцией Сванидзе А.А., издательство «Просвещение».</p>	28/6	 <p>культура 21% другое 79%</p>
<p>« Всеобщая история. История Средних веков», авторы: Бойцов М.А., Шукуров Р.М., под редакцией Карпова С.П., издательство «Русское слово»</p>	27/1	 <p>культура 4% другое 96%</p>
<p>«История России» (в 2-х частях), авторы: Арсентьев Н.М., Данилов А.А., под редакцией Торкунова А.В., издательство «Просвещение».</p>	27/ 3	 <p>культура 11% другое 89%</p>
<p>«История России с древнейших времен до начала 16 века», авторы: Пчелов Е.В., Лукин П.В., под редакцией</p>	33/ 6	 <p>культура 18% другое 82%</p>

Петрова Ю.А., издательство «Русское слово».		
---	--	--

**Приложение №3. Кроссворд по теме «Культура Византии».**





## Приложение № 4. «Своя игра» для 6 класса по теме «Культура Западной Европы в Средние века».

### 4.1. Презентация слайд №1.



### 4.2. Презентация слайд №2.

Образование и философия	5	10	20	30	40
Литература	5	10	20	30	40
Искусство	5	10	20	30	40
Научные открытия и изобретения	5	10	20	30	40
Культура раннего Возрождения в Италии	5	10	20	30	40

### 4.3. Презентация слайд №3, 4.



**ВЫУЧИ!**

**МОЛОДЕЦ!**

#### 4.4. Бланк для фиксации результатов игры.

Название команд		
Команда № 1.	Команда № 2.	Команда № 3.
Баллы		
Общее количество баллов		

#### 4.5. Задания для игры «Своя игра», тема «Образование и философия».

Выберите название философско-религиозного учения, стремившегося познать Бога и мир при помощи логических рассуждений.

[Апологетика](#)

[Схоластика](#)

[Патристика](#)



Выберите имя человека, который много путешествовал и написал книгу о своих странствиях в 13 в.

[Данте Алигьери](#)

[Марко Поло](#)

[Франческо Петрарка](#)



Выберите название университета, изображение которого вы видите на экране



[Болонский университет](#)

[Левенский католический университет](#)

[Оксфордский университет](#)



Кто написал труд «Сумма богословия»?

[Фома Аквинский](#)

[Роджер Бэкон](#)

[Пьер Абеляр](#)



Выберите представителей рационализма и мистики, между которыми был спор

[Пьер Абеляр и Бернар Клервоский](#)

[Данте Алигьери и Франческо Петрарка](#)

[Роджер Бэкон и Фома Аквинский](#)



## 4.6. Задания для игры «Своя игра», тема «Литература».

Рукописи, рассказывающие об истории народов и о современной хронисту жизни- это?

Жития

Хроники

Сказки



Имя ирландского монаха, который в «Церковной истории народа англов» впервые применил новую систему счёта времени — от Рождества Христова.

Франсуа Вийон

Данте Алигьери

Беда Достопочтенный



Как называется произведение, в котором описывается путешествие в загробное царство: ад, рай, чистилище?

«Церковная история народа англов»

«Божественная комедия»

«Песнь о Роланде»



Как назывались провансальские поэты-певцы в 11 веке?

трубадуры

труверы

миннезингеры



Название популярной легенды 13 века о беззаветной любви и горестной судьбе— одного из самых поэтических сюжетов в мировой литературе.

«Отелло и Дездемона»

«Ромео и Джульетта»

«Тристан и Изольда»




## 4.7. Задания для игры «Своя игра», тема «Искусство».

В каком стиле построены здания XII—XV в.?


[Готический](#)

[Классический](#)

[Ампир](#)



Кем выполнен самый прославленный образец миниатюры — «Календарь герцога Беррийского»?



[Братьями Миллер](#)

[Братьями Гримм](#)


[Братьями Лимбургам](#)

Как назывались сооружения раннего Средневековья вплоть до XI—XIII веков?

[Романские](#)

[Греческие](#)

[Арабские](#)




Как называются входы собора, которые обозначают границы между двух миров?

[Пештак](#)

[Порталы](#)

[Врата](#)



Что являлось главной фигурой декора в храме, в монашеской келье, в спальне мирян?

[Изображение распятого Христа](#)

[Изображение Девы Марии](#)

[Изображение Святых](#)

## 4.8. Задания для игры «Своя игра», тема «Научные открытия и изобретения».

Как назывался камень, который по мнению алхимиков мог превратить любой металл в золото?

[«Волшебный камень»](#)

[«Философский камень»](#)

[«Камень добра»](#)



Изобретение чего стало началом переворота в военном деле?

[Пушка](#)

[Танк](#)

[Копье](#)

Какой механизм появился впервые в Средневековье?

[Термометр](#)

[Механические часы](#)

[Печатная машинка](#)



Как называется прибор для определения места, где находится корабль?

[Телескоп](#)

[Астролябия](#)

[Гномон](#)



Кто изобрел книгопечатанье в 15 веке?

[Иоганн Гутенберг](#)

[Аль-Газали](#)

[Роджер Бэкон](#)




## 4.9. Задания для игры «Своя игра», тема «Культура раннего Возрождения в Италии».

Назовите одно из самых известных произведений Джованни Боккаччо?

«Декамерон»

«Письмо потомкам»

«Сонеты»



Как по-другому назывались «любители мудрости», их второе название?

Философы

Гуманисты


Новаторы

Кто считается первым гуманистом?



Франческо Петрарка

Джованни Боккаччо

Томмазо Перетунелли



Назовите автора картин — «Весна» и «Рождение Венеры»?



Андреа Мантенья

Рафаэль Санти

Сандро Боттичелли

Как называли «Любители мудрости» период между Античностью и Возрождением?

«Тёмный провал»

«Зарождение прекрасного»

«Сон прекрасного»

**Приложение №5. Технологическая карта урока истории для 6 класса по теме: «Культура Византии».**

<b>Тема урока</b>	«Культура Византии»	
<b>Класс</b>	6	
<b>Учитель</b>	Дементьева Анастасия Витальевна	
<b>Тип урока</b>	Урок «открытия» новых знаний	
<b>Вид урока</b>	Игра	
<b>Продолжительность урока</b>	40 минут	
<b>Оборудование</b>	Учебник «Всеобщая история. История средних веков». 6 класс. Е.В. Агибалова, Г.М. Донской. – М.: Просвещение, 2019.; проектор, раздаточный материал.	
<b>Планируемые результаты</b>		
<i>Предметные:</i> познакомиться с материальными и духовными ценностями Византии; научиться описывать памятники истории и культуры Византии; применять исторические знания и понятийный аппарат.	<i>Личностные:</i> формировать познавательный интерес к изучению нового; использовать новые знания и умения при изучении объектов прошлого; проявлять заинтересованность не только в личном успехе, но и в решении проблемных заданий всей группой; адекватно понимать причины успешности/ неуспешности учебной деятельности; воспитание чувства само- и взаимоуважения.	<i>Метапредметные:</i> развивать умение организовывать сотрудничество и совместную деятельность с учителем, другими учениками; развить умение слушать друг друга, понимать позицию партнера; получать необходимую информацию; развитие внимательности при поиске ошибок; с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.
<b>Задачи</b>		



<i>Учебные:</i> познакомить с материальными и духовными достижениями Византии.	<i>Образовательные:</i> выяснить вклад византийской культуры в сокровищницу мировой культуры.	<i>Воспитательные:</i> воспитывать уважительное отношение к культуре других народов.
<b>Ход урока</b>		
<b>Этапы урока</b>	<b>Деятельность учителя</b>	<b>Деятельность учеников</b>
1) Организационный этап.	Приветствует учащихся, делит класс на группы, объясняет правила игры.	Приветствуют учителя, занимают свои места согласно разделению по группам, определяются с лидером и названием команды.
2) Актуализация знаний.	Напоминает тему прошлого урока.  Задаёт вопрос классу, как они понимают слово «культура».	Слушают.  Отвечают на поставленный вопрос.
3) Постановка учебных задач.	Предлагает командам определить при помощи ребусов (выведенных на экран с помощью презентации) сферы культуры Византии, которые будут изучены на уроке.  Фиксирует баллы, полученные командами, в бланк.	Команды решают ребусы, соревнуясь между собой.  Объявляют результаты решения ребусов.
4) Изучение нового материала.	Приглашает лидеров команд к себе для вытягивания карточки с названием одной из сфер культуры (образование, архитектура, живопись).  Озвучивает задание классу, раздает	Лидеры команд поочередно вытягивают карточки.  Внимательно слушают задание, группы

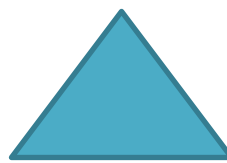
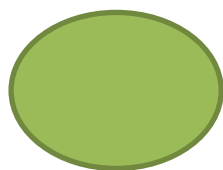


	<p>кейсы (команды должны изучить полученный материал и максимально просто показать и рассказать остальной части класса).</p> <p>Дополняет выступления групп, если это необходимо.</p> <p>Забирает кейсы, озвучивает следующее задание, «реставрация текста».</p> <p>Включает слайд презентации с текстом без пропусков. Фиксирует полученные группами баллы в бланк.</p> <p>Рассказывает ученикам о культурных связях Византии при помощи презентации.</p> <p>Объявляет задания для групп, каждой из команд нужно дать полный ответ на вопрос, который задается именно ей ( 1) Для чего отправлялись иностранцы в Византию?; 2) Как повлияла Византийская культура на развитие</p>	<p>получают кейсы, выполняют задание (подготавливают выступление).</p> <p>Группы выступают перед классом. Класс внимательно слушает выступление одноклассников.</p> <p>Группы заполняют пропуски в полученном тексте.</p> <p>Группы обмениваются бланками с ответами для проверки. После чего подсчитывают баллы, объявляют их учителю.</p> <p>Слушают рассказ учителя.</p> <p>Команды совещаются, готовят ответ на поставленный вопрос.</p>
--	--	--

	<p>славян?; 3) Какие страны и в каком веке переняли христианскую веру из Византии?).</p> <p>Слушает ответы групп.</p> <p>Выводит на доску слайд презентации с правильными ответами. Объявляет баллы группам, фиксирует их в бланк.</p>	<p>Отвечают на вопрос.</p>
<p>5) Подведение итогов.</p>	<p>Задаёт вопросы классу ( 1)Византийский учёный-математик, изобретатель звуковой сигнализации? 2)Изобретённая византийцами зажигательная смесь из нефти и смолы?; 3)На сколько частей делится христианский храм?; 4)Как называются строгие правила изображения и размещения библейских сцен?; 5)Назовите историков Византии? За каждый правильный ответ 1 балл; 6)Вытянутая основная часть храма, где собирались верующие для молитвы, — это?; 7)Как называется изображение, собранное из отдельных разноцветных кусочков стекла, эмали, камней?; 8)Главная церковная постройка Константинополя?; 9)Первое в Европе</p>	<p>Команды вспоминают изученный материал урока и стараются максимально быстро дать правильный ответ, опередив своих противников.</p>

	<p>учебное заведение, созданное в Константинополе, — это?).</p> <p>Учитель подсчитывает баллы, полученные командами, выставляет оценки.</p>	
6) Рефлексия.	<p>Выдает детям раздаточный материал, объясняет задание (поставить галочку рядом с тем смайлом, который характеризует их сегодняшнее настроение по отношению к уроку).</p>	<p>Каждый ребенок самостоятельно выполняет задание. Сдает раздаточный материал учителю.</p>
7) Домашнее задание.	<p>1) Прочитать параграф 7 «Культура Византии», подготовиться к самостоятельной работе.</p> <p>2) Расписать следующие понятия и даты в рабочей тетради: «греческий огонь», притвор, неф, алтарь, апсиды, мозаика, фреска, смальта, канон, 944 и 911 гг.</p> <p>*3) Дополнительное задание на выбор: составить кроссворд (8-10 слов) по теме «Культура Византии» или напишите мини-эссе от имени путешественника, который впервые увидел церковь Св. Софии (объем 8-10 предложений).</p>	<p>Записывают д/з.</p>

**Приложение №6. Жетоны для викторины на тему «Культура Византии».**



**Приложение №7. Бланк для фиксации баллов викторины «Культура Византии».**

Название команды	Первый этап (ребусы)	Второй этап («Реставрация»)	Третий этап (ответ на вопрос)	Общее количество баллов

**Приложение № 8. Слайд презентации викторины «Культура Византии».**



## Приложение № 9. Ребусы. Викторина «Культура Византии».

### 1 Тур!

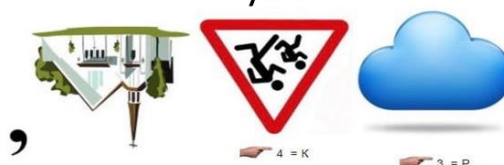
Ребус 1.



Ребус 2.



Ребус 3.



## Приложение № 10. Кейс «Образование». Викторина «Культура Византии».

### 10.1. Текст с информацией об образовании.

#### Образование

Византийская империя- величайшая держава Средневековья. В своем развитии она превосходила многие Европейские державы. Причиной такого неоспоримого успеха стало образование. Обучение происходило в **церковных школах**, чуть позже наряду с ними в городе стали открываться **частные и государственные школы**. В школах **обучали письму, чтению, счету, церковному пению**. Обучение велось на **греческом языке**. В школах изучали **Библию, различные религиозные труды, поэмы Гомера («Илиада», «Одиссея»), трагедии Эсхила и Софокла**. В **9 веке** в Константинополе была **открыта высшая школа**, в ней преподавали религию, литературу, мифологию, географию, историю.

Благодаря сохранившимся античным знаниям по математике византийцы начисляли налоги, изучали астрономию, занимались строительством. Выдающимся ученым того времени считается **Лев Математик**. Он изобрел звуковую сигнализацию для передачи сообщений на расстояние и автоматические устройства в тронном зале императорского дворца, приводимые в движение водой.

В **9 веке** в Византии было **открыто** первое в Европе **медицинское училище**.

Благодаря знаниям по химии был придуман **«греческий огонь»**, с помощью него византийцы одержали много побед на суше и на море.

Византийцы накопили много знаний по географии, они умели чертить карты и планы городов.

Особенно успешно в Византии развивалась история. Известны сочинения историков **Прокопия Кесарийского, Льва Диакона, Дуки**.

## 10.2. План пересказа блока «Образование».

Виды школ: 1) Церковные;

2).....

3).....

4) Высшая школа.

Чему обучали в школах: 1) чтению;

2)....

3)....

4)....

5).....

6).....

Что изучали в школах: 1) Библия, религиозные труды;

2)...

3)....

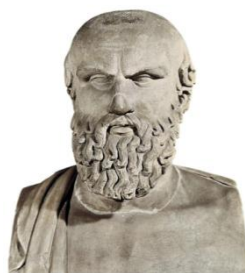
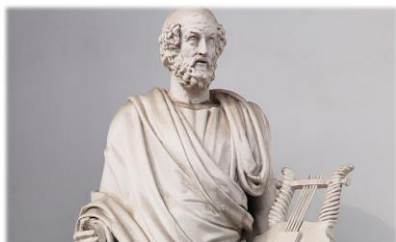
4)...

Основные заслуги в области математики (Лев Математик); химия («греческий огонь»), географии, истории (назвать историков).

Рассказать о Медицинском училище.

### 10.3. Наглядный материал блока «Образование».

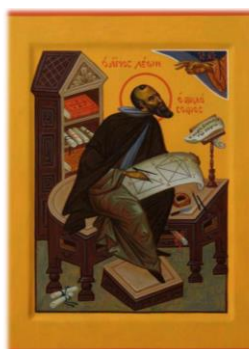
Гомер— древнегреческий поэт-сказитель, создатель эпических поэм «Илиада» и «Одиссея».



Эсхил— древнегреческий драматург, отец европейской трагедии.



Софокл— афинский драматург.



Лев Математик— византийский математик и механик.

#### «Греческий огонь»



Прокопий Кесарийский



Лев Диакон



Дука

## Приложение № 11. Кейс «Живопись». Викторина «Культура Византии».

### 11.1. Текст с информацией о живописи.

#### ЖИВОПИСЬ

В Византии стены храмов и дворцов украшали **мозаикой** — изображениями из разноцветных камешков или кусочков цветного непрозрачного стекла — **смальты**. Смальту укрепляли с различным наклоном в сырой штукатурке. Мозаика, отражая свет, искрилась, мерцала яркими многоцветными красками. Позже стены стали украшать **фресками**. Фрески писали водяными красками по сырой штукатурке. В православных храмах и жилищах важное место занимали **иконы**. В отличие от мозаики и фрески икону можно перенести с места на место, подарить, взять с собой в путешествие или в военный поход. Одна из наиболее почитаемых на Руси **икон Богоматери — Владимирская** — была привезена из Византии.

В оформлении храмов сложился **канон** — строгие правила изображения и размещения библейских сцен. Иконы, фрески, скульптуры церквей не случайно называли **«Библией для неграмотных»**. Ведь простые европейцы тогда, как правило, не умели читать. А в Западной Европе до XVI в. текст Библии и вовсе был непонятен людям, ведь её переписывали и зачитывали на латинском, а не на местных языках, на которых говорил народ. Да и многие рядовые священники с трудом понимали латынь. Лишь церковные изображения и проповеди знакомили простых людей с содержанием христианства.

### 11.2. План пересказа блока «Живопись».

Чем украшали стены храмов и дворцов в Византии...

Смальта- это

Особое место в православным домам и храмах занимала .....

Одна из самых почитаемых икон на Руси....

В оформлении храмов сложился канон- это...

Почему фрески, иконы, скульптуры в православных храмах называли «Библией для неграмотных».



### 11.3. Наглядный материал блока «Живопись».

Мозаика



Фрески



Владимирская  
икона Божией  
Матери

## Приложение № 12. Кейс «Архитектура». Викторина «Культура Византии».

### 12.1. Текст с информацией об архитектуре.

#### Архитектура

С принятием христианства изменилось назначение и устройство храма. Теперь **религиозные молитвы стали проходить внутри храма**, в связи с чем архитекторы стали заботиться помимо внешней красоты здания и о внутреннем убранстве.

Христианский храм в плане **разделялся на три части: притвор**- помещение у западного, главного входа; **неф**- вытянутая основная часть храма, где собирались верующие для молитвы; **алтарь**- куда могли входить только священнослужители.

Своими **апсидами**- полукруглыми сводчатыми нишами, которые выступали наружу, **алтарь был обращен на восток**, где по христианским представлениям, расположен **центр Земли-Иерусалим с горой Голгофой**- местом распятия Христа.

Одним из самым известным произведением Византийской архитектуры является **храм Святой Софии в Константинополе**. Юстиниан не скупился на убранстве храма, строительством руководили лучшие архитекторы, а украшали известные ремесленники. Для отделки Святой Софии впервые применили мрамор различных цветов и оттенков. Внутри храм поражал красотой и размером. В основаниях гигантского купола (31 метр) располагаются 40 окон. Это создает впечатление, что купол, подобно небесному своду, парит в воздухе.

**В 10-11 веке** вместо вытянутых прямоугольных храмов **стали возводить крестово-купольные**. В плане он имел вид креста с куполом посередине, установленным на круглом возвышении- барабане. Такой храм выглядел более легким, устремленным ввысь. Для его украшения снаружи применяли разноцветный камень, кирпичные узоры, чередовали слои красного кирпича и белого раствора.

## 12.2. План пересказа блока «Архитектура».

Как изменился храм и его предназначение с принятием христианства.

Храм разделялся на три части: притвор- это...

Неф-...

Алтарь-.....

Апсиды- это...

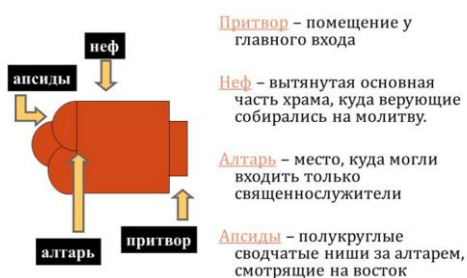
Куда был обращен алтарь.

Рассказать о храме Св.Софии.

Какие храмы стали возводить в 10-11 веке.

## 12.3. Наглядный материал блока «Архитектура».

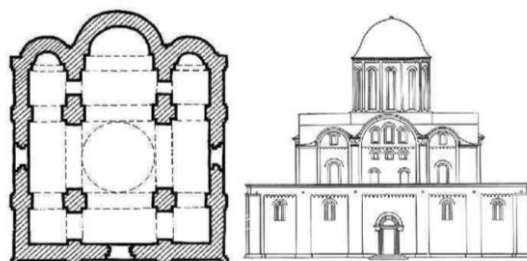
План христианского храма



Храм Святой Софии в Константинополе



КРЕСТОВО-КУПОЛЬНЫЙ ТИП ХРАМА



## Приложение № 13. Материал для «реставрации текста». Викторина

### «Культура Византии».

Обучение в Византии происходило в церковных, ..., ..... школах. Дети обучались на.... языке. В школах изучали....., поэмы....., трагедии.... и Софокла. В.....веке в Константинополе была открыта высшая школа.

Выдающимся ученым того времени считается..... Он изобрел звуковую сигнализацию для передачи сообщений на расстояние.

Благодаря знаниям по химии был придуман «.....», с помощью него византийцам удалось одержать множество побед.

С принятием христианства в Византии изменилось назначение и устройство храма. Христианский храм стал разделяться на три части:.....- помещение у западного главного входа;.....- вытянутая основная часть храма, где собирались верующие для молитвы;.....- куда могли входить только священнослужители.

Одним из самых известных храмов того времени является ....., который находится в .....

Стены храмов украшали..., изображениями из разноцветных камешков или кусочков цветного непрозрачного стекла-....

Позже стены стали украшать ..., которые писали водяными красками по сырой штукатурке.

Особое место в православных храмах и домах занимала ...

Наиболее известной и почитаемой иконой на Руси, привезенной из Византии, считается....

## Приложение №14. Материал для «реставрации текста» (без пропусков).

### Викторина «культура Византии».

Обучение в Византии происходило в церковных, **частных, государственных** школах. Дети обучались на **греческом** языке. В школах изучали **Библию**, поэмы **Гомера**, трагедии **Эсхила** и Софокла. В **9** веке в Константинополе была открыта высшая школа.

Выдающимся ученым того времени считается **Лев Математик**. Он изобрел звуковую сигнализацию для передачи сообщений на расстояние.

Благодаря знаниям по химии был придуман **«греческий огонь»**, с помощью него византийцам удалось одержать множество побед.

С принятием христианства в Византии изменилось назначение и устройство храма. Христианский храм стал разделяться на три части: **притвор**- помещение у западного главного входа; **неф**- вытянутая основная часть храма, где собирались верующие для молитвы; **алтарь**- куда могли входить только священнослужители.

Одним из самых известных храмов того времени является **храм Святой Софии**, который находится в **Константинополе**.

Стены храмов украшали **мозаикой**, изображениями из разноцветных камешков или кусочков цветного непрозрачного стекла- **смальты**.

Позже стены стали украшать **фресками**, которые писали водяными красками по сырой штукатурке.

Особое место в православных храмах и домах занимала **икона**.

Наиболее известной и почитаемой иконой на Руси, привезенной из Византии, считается **Владимирская икона Божией Матери**.



Приложение № 15. Викторина «Культура Византии». Слайд «Культурные связи Византии».

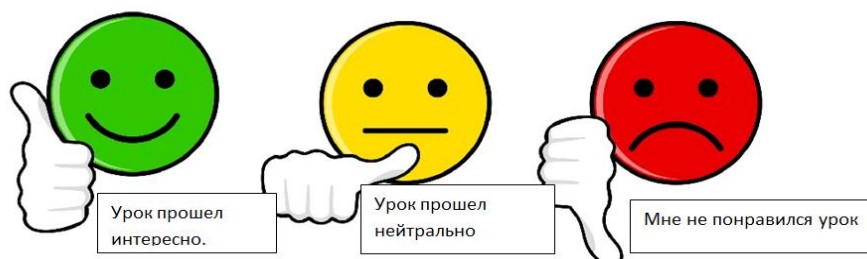


## Приложение № 16. Викторина «Культура Византии». Ответы на вопросы.

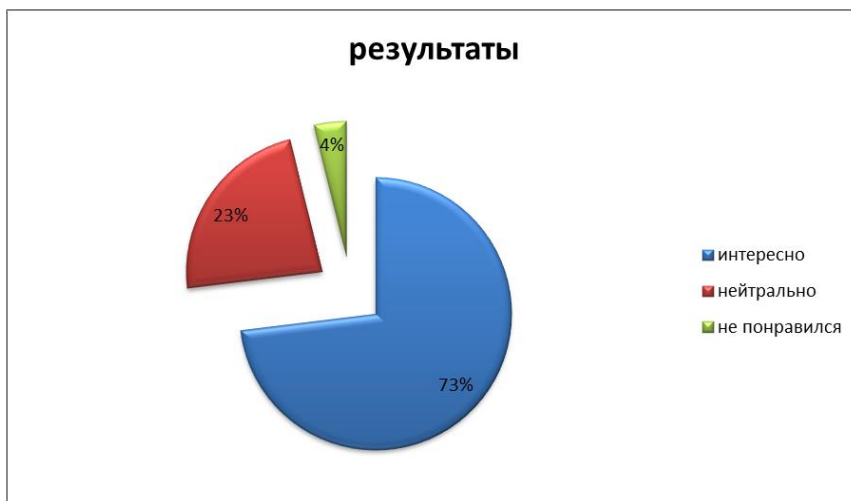
### Ответы

- 1) Для чего отправлялись иностранцы в Византию?  
**для получения образования (изучали математику, медицину, римские законы, греческий язык, чтоб читать «умные книги»); для перенятия опыта у византийских архитекторов, художников.**
- 2) Как повлияла Византийская культура на развитие славян? **На Руси было принято христианство из Византии в 9 веке; были заключены торговые договоры в 911, 944г.**
- 3) Какие страны и в каком веке переняли христианскую веру из Византии? **Русь, Сербия, Болгария приняли христианство в конце 9 века. Армения и Грузия приняли христианство раньше, еще в конце 4 века.**

## Приложение № 17. Материал для рефлексии урока- игры на тему «Культура Византии».



## Приложение № 18. Результаты 1 этапа апробации.



## Приложение №19. Тест по теме «Культура Византии».

Вариант 1	Вариант 2
<p>1. Храм Святой Софии был построен в Константинополе при императоре</p> <p>1) Юстине 2) Константине 3) Юстиниане</p>	<p>1. Византийский учёный-математик, изобретатель звуковой сигнализации</p> <p>1) Архимед 2) Евклид 3) Лев Математик</p>
<p>2. Византийский историк</p> <p>1) Геродот 2) Прокопий Кесарийский 3) Плутарх</p>	<p>2. Первое в Европе учебное заведение, созданное в Константинополе, — это</p> <p>1) ликей 2) палестра 3) медицинское училище</p>
<p>3. Вытянутая основная часть храма, где собирались верующие для молитвы, — это</p> <p>1) притвор 2) неф 3) алтарь</p>	<p>3. Изобретённая византийцами зажигательная смесь из нефти и смолы</p> <p>1) олимпийский огонь 2) бенгальский огонь 3) греческий огонь</p>
<p>4. «Библией для неграмотных» в Средневековье называли</p> <p>1) церковные тексты 2) книги на латинском языке 3) иконы, фрески, скульптуры в соборах</p>	<p>4. Какое событие способствовало усилению культурных связей Руси и Византии?</p> <p>1) походы на Константинополь русских князей 2) принятие Русью христианства 3) перевод греческих книг на славянский язык</p>
<p>5. Какое из утверждений является верным?</p> <p>1) образование и наука в Византии в VI-XI веках были развиты лучше, чем в Западной Европе 2) государственным языком Византии в VII-VIII веках стала латынь 3) в начале Средних веков Византия переживала упадок культуры</p>	<p>5. Главная церковная постройка Константинополя</p> <p>1) храм Святой Софии 2) Десятинная церковь 3) собор Святого Петра</p>
<p>6. Установите соответствие между понятиями и их значением.</p> <p>Понятия</p> <p>А) мозаика Б) фреска В) икона</p> <p>Значения</p> <p>1) изображение, собранное из отдельных разноцветных кусочков стекла, эмали, камней 2) живопись по сырой штукатурке 3) изображение Бога, Богоматери, святых, обычно написанное на доске</p>	<p>6. Установите соответствие между понятиями и их значением.</p> <p>Понятия</p> <p>А) базилика Б) канон В) притвор</p> <p>Значение</p> <p>1) вытянутое прямоугольное здание церкви 2) помещение у западного, главного входа в храм 3) строгие правила изображения библейских сцен</p>

## Приложение №20. Результаты 2 этапа апробации.

