

Институт/факультет/филиал Исторический факультет
(полное наименование института/факультета/филиала)

Выпускающая кафедра Кафедра отечественной истории
(полное наименование кафедры)

Чичерова Кристина Анатольевна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**«ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ НАСТОЛЬНЫХ И
КАРТОЧНЫХ ИГР НА УРОКАХ ИСТОРИИ И
ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ В ШЕСТЫХ И СЕДЬМЫХ КЛАССАХ»**

Направление подготовки/специальность 44.03.01. Педагогическое образование
(код направления подготовки/код специальности)

Профиль История и право
(наименование профиля для бакалавриата)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой к.и.н., доцент, Ценюга И.Н.
(ученая степень, ученое звание, фамилия, инициалы)

(дата, подпись)

Руководитель
к.и.н., доцент, Толмачева А.В.
(ученая степень, ученое звание, фамилия, инициалы)

Дата защиты _____

Обучающийся Чичерова К.А.
(фамилия, инициалы)

(дата, подпись)

Оценка

(прописью)

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ ИСТОРИИ И ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ.....	7
1.1 Классификация дидактических и настольных игр	7
1.2 Значение игровой деятельности в учебном процессе	18
1.3 Характерные особенности детей в шестом и седьмом классе	28
ГЛАВА 2. МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ НАСТОЛЬНЫХ И КАРТОЧНЫХ ИГР НА УРОКАХ ИСТОРИИ И ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ.....	37
2.1 Алгоритм работы с карточными играми на уроках истории и обществознания.....	37
2.2 Алгоритм работы с настольными играми на уроках истории и обществознания.....	41
2.3. Апробация настольных и карточных игр на уроках истории и обществознания на базе МБОУ СОШ №149.....	44
Заключение.....	49
Библиографический список.....	51
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	54

ВВЕДЕНИЕ.

Актуальность. Впервые пересекая порог школы, ребенок оказывается в новом мире, в мире, где ему предстоит открыть много нового и неизвестного. Одним из наиболее эффективных способов включения ребенка в учебный процесс является игровая деятельность. Игра является основным видом деятельности человека, наряду с учением и трудом.

Перед современным учителем стоит задача не только способствовать формированию знаний, умений и навыков, но и помочь сформироваться ребенку как личности. Современные требования к учителю таковы, что он помогает ученику учиться самому, воспитывает потребность в образовании. Игра есть практика развития. Ребенок играет, потому что развивается, и развивается, потому что играет.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

В современном мире огромной популярностью обладают настольные и карточные игры. Помимо развлекательной функции эти игры обладают массой полезных дидактических качеств: развивают умственные способности, способствуют формированию личностных качеств, улучшают коммуникативные навыки. Однако, несмотря на вышеперечисленные достоинства игр, применение их на уроке на сегодняшний день не распространено. Связано это, прежде всего с тем, что большинство готовых настольных игр, которыми богат современный рынок, не отвечают образовательным потребностям и не соответствуют тематике урока.

В качестве источников в работе используются нормативно-правовые документы – это Федеральный Государственный Образовательный Стандарт и Историко-Культурный Стандарт по истории России, которые предъявляют требования к результатам обучения. А также проект Историко-Культурного

Стандарта по всеобщей истории и проект концепции развития обществоведческого образования, которые диктуют нам содержательную часть образовательного процесса.

Степень изученности проблемы. Несмотря на широкий спектр обсуждаемых вопросов, входящих в эту тему, многие из них продолжают оставаться дискуссионными или вовсе не обсуждаемыми. К одному из таких вопросов относится и возможность применения настольных игр на уроке, их роль и место в педагогическом процессе, связь с другими видами игр и учебной деятельностью.

В отечественной психологии, обсуждая проблему игры и развития ребенка, выделяют ее значение как ведущей деятельности в дошкольном возрасте (А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин, В. В. Давыдов). Е. Е. Кравцова предлагает понимать специфику каждого возраста через призму возрастных психологических новообразований. Она обосновывает это тем, что «не разработаны психологические критерии различения ведущих деятельностей – общения, предметной деятельности, игры от не общения, не предметной деятельности и т. д.». Ставится под сомнение утверждение, что переход от одной ведущей деятельности к другой происходит, когда ведущая деятельность предшествующего этапа исчерпывает себя. Игровая деятельность может сохранять свое значение и в младшем школьном возрасте и в подростковом и даже у взрослых людей.

Использование игр на уроках волновало также многих педагогов и психологов и нашло отражение в трудах Репринцевой Е.А., Араповой Г.З., Басько С.И.

Зайцев В.С. в работе «Современные педагогические технологии»¹ подробно рассматривает игровую технологию, роль дидактической игры,

¹ Зайцев, В.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие. – В 2-х книгах. – Челябинск, ЧГПУ, 2012 – 496 с.

различные игровые классификации. Короткова М.В. в своем пособии «Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории» так же рассматривает дидактическую игру как метод обучения. Интересно, что данное пособие включает в себя две части – теоретическую и практическую.

Изучению настольных игр свои труды посвятили Данилец А., Романова Т.Ю., Салмина Н.Г., Тиханова И.Г. Интересно, что в работе Н.Г. Саламиной и И.Г. Тихановой² исследуется вопрос психолого-педагогической экспертизы настольных игр. Тема же применения настольных игр именно на уроках истории и обществознания менее изучена.

Объект исследования: игровые технологии на уроках истории и обществознания.

Предмет исследования: особенности применения настольных и карточных игр на уроках истории и обществознания в sixth и seventh классах.

Целью данной работы является изучение особенностей применения игровых технологий на уроках истории и обществознания в sixth и seventh классах на примере карточных и настольных игр. В соответствии с этой целью были поставлены следующие **задачи:**

- проанализировать существующие классификации дидактических, настольных и карточных игр;
- определить значение игровой деятельности в современном образовательном процессе;
- выявить характерные особенности детей в шестом классе;
- применив теоретические знания, составить алгоритм работы с карточными и настольными играми;

² Салмина, Н.Г., Тиханова И.Г. Психолого-педагогическая экспертиза настольных игр // Психологическая наука и образование. - №2, 2011 г. С. 29-38.

- в соответствии с составленным алгоритмом, разработать и апробировать настольные и карточные игры на урочной деятельности;

Практическая значимость работы. В ходе исследования были разработаны настольные и карточные игры, которые могут применяться на уроках истории и обществознания в шестых и седьмых классах. В МБОУ СОШ №149 на уроках истории и обществознания была проведена апробация разработанных игр.

На IV Всероссийской научно-практической конференции «Вызовы современного образования в исследованиях молодых ученых» в рамках XIX Международного научно-практического форума студентов, аспирантов и молодых ученых «Молодёжь и наука XXI века», проходившей 15 мая 2018 г., доклад на тему «Использование карточных и настольных игр на уроках истории и обществознания» был отмечен дипломом II степени.

Структура работы обусловлена целью и задачами исследования и состоит из введения, основной части, образованной двумя главами, заключения, списка использованной литературы и приложения.

ГЛАВА 1. ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ ИСТОРИИ И ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ.

1.1 Классификация дидактических и настольных игр

Понятие «игровая педагогическая технология» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.

Игра – вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением³. Имеет большое значение в воспитании, обучении и развитии детей как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям.

Общеизвестно, что игра влияет на психическое развитие ребенка. А есть ли различия во влиянии разных видов игр на развитие ребенка?

В различных сборниках указано огромное количество игр. Исходя из назначения игр, способов их организации и т.п., авторы стремятся сгруппировать их. Существует достаточно обширное количество классификаций игр в зависимости от критерия классификации.

³Зайцев, В.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие. – В 2-х книгах. – Челябинск, ЧГПУ, 2012 – 496 с.

К примеру, Пидкасистый П.И. все игры подразделяет на естественные и искусственные. По его мнению, естественная игра есть спонтанная ориентировочная деятельность, которой, благодаря естественным процессам самонаучения, человек самостоятельно осваивает новые формы и способы действия в привычной и непривычной обстановке. Главное отличие искусственной игры от естественной заключается в том, что человек знает, что он играет, и на основе этого очевидного знания широко использует игру в своих целях.

Газман О.С. выделяет подвижные, сюжетно-ролевые (в том числе ролевые, игры-драматизации, режиссерские, компьютерные, дидактические игры.

Селевко Г.К. предлагает классифицировать педагогические игры по нескольким принципам:

1. Деление игр по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические;
2. По характеру педагогического процесса выделяют: обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;
3. По характеру игровой методики, типология которой достаточно широка: важнейшей из применяемых типов это - предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации;
4. По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам;
5. По игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии: различают игры с предметами и без них, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, с различными средствами передвижения.

Использование учебных игр в обучающем процессе позволяет: формировать качества активного участника игрового процесса, учиться находить и принимать решения; развивать способности, которые не могут быть обнаружены в других условиях и ситуациях; учиться самостоятельности, неординарности поведения, умению адаптироваться в изменяющихся условиях, заданных игрой; учиться умению общаться, установлению контактов; получать удовольствие от общения с партнерами; учиться создавать особую эмоциональную среду, привлекательную для учащихся.

Дидактическая игра может быть проведена как повторительно-обобщающий итоговый урок, неделя истории ОУ, олимпиады, внеклассные мероприятия. Игру можно разбить на несколько этапов:

1. Цели игры – соответствуют названию игры (входят в состав дидактической задачи, решаемую в процессе), что добавляет игре познавательность, доносит до участников игры требования знаний, соответствующих учебной программе.
2. Правила игры – последовательность действий и поведение учащегося в ходе игры. Правила игры развивают способности узнавать особенности поведения и адаптировать его к правилам игры для достижения целей игры. Правила формируются в соответствии с целями урока, а также индивидуальными особенностями учеников.
3. Действия в игре – обуславливаются игровыми правилами, которые предоставляют возможность ученикам выявлять собственные способности, дают возможность применять накопленные знания и умения, навыки для достижения целей игры. Преподаватель корректирует ход игры в соответствии с целями занятия, контролирует соблюдение игровых правил. В ходе проведения игры в неё могут привлекаться зрители и жюри.

4. Состав познавательной программы – состоит в непосредственной зависимости от необходимых аспектов УУД, требуемых для освоения учебной программы, которая заключается в игровом процессе.
5. Используемые материалы – способы и средства для объяснения участникам самой игры её свойств и особенностей, технологии настоящего времени, раздаточные средства (карточки, предметы игры), контролирующий материал, а также средства, необходимые для обучения.
6. Итог – игровое завершение, является формой решения поставленной задачи. Кульминационным составляющим для ученика получается моральное удовлетворение и умственное развитие; для преподавателя применение и освоение знаний учениками явно прослеживается в процессе и результате игрового процесса.

Огромное значение игр с сюжетом и ролями в развитии воображения и аналитического мышления отмечали многие учёные. Предполагается, что формирование мотивации, различных ценностей, моделей поведения и отношений зависит от развития воображения. В целом, настольные игры имеют большие перспективы для развития увлекательного учебного процесса, как следствие повышение успеваемости и уровня знаний у детей.

В этой работе я решила остановиться на особенностях применения настольных и карточных играх на уроках истории и обществознания в школе.

Игры с правилами включают в себя настольные игры⁴. Не удивительно, что ключевой составляющей данных игр будет следование участниками регламентированным правилам, что делает данные игры, привлекательными

⁴ Салмина, Н.Г., Тиханова И.Г. Психолого-педагогическая экспертиза настольных игр // Психологическая наука и образование. - №2, 2011 г. С. 29-38.

с точки зрения развития психологических особенностей. Таким образом, основные функции настольных игр предстают перед нами в свете последовательность и некой ограниченности действий участников, создающие почву для развития творческого воображения, способности узнавать и анализировать новое, самостоятельно принимать решения. Фактическое развитие определенных навыков дает возможность различать настольные игры на категории исследовательских и сюжетно-ролевых форм. В подобных настольных играх, самостоятельные действия и активное участие в игре, увлеченность ею, способствует проявлению и выражению фантазий ребенка в процессе формирования и хода сюжетной или сюжетных линий игры.

Различные игры с правилами, включая и настольные игры, могут кардинально отличаться по содержанию, целям и способам их достижений, структуре, воспитывающие в участниках определенные качества. Ни для кого не секрет, что различные правила являются своего рода ограничением свободы действий, что приводит к развитию фантазии детей, развивая их творчески, помимо этого в ходе игрового процесса осваиваются конкретные цели учебного материала. Аналогичные примеры можем наблюдать в подвижных играх, где происходит развитие координации и моторики⁵.

Одновременно с этим, можно подчеркнуть, что в условиях ограничений игровых действий, развиваются способности (умственная стратегия, тактика) необходимые для формирования воображения способствующие творчеству. Однако следует заметить, что, количеств игр, созданных для учебных целей различных программ на фоне массы настольных игр достаточно мало.

Преимущественная составляющая настольных игр, используют спектр правил, задающие направление и ход игры (представляются в определенных действиях меняющихся в зависимости от условий), однако правила не

⁵ Салмина, Н.Г., Тиханова И.Г. Психолого-педагогическая экспертиза настольных игр // Психологическая наука и образование. - №2, 2011 г. С. 29-38.

являются главным в играх. Захватывающий сюжет, на фоне которого разворачиваются действия участников, постепенно приводит их к решению задач, свойственных конкретной игре. Будь то решение пространственных задач (необходимо пространственное мышление), или же логических (в ходе решения задач, развиваются умственные способности по разработки стратегии, логика, комбинаторика), регулятивных и др.

Некоторые умения для достижения целей и задач в учебном процессе являются метакогнитивными (логика, пространственное мышление). Однако на эти умения не делается основной расчёт при создании школьных и дошкольных образовательных программ, что может способствовать появлению трудностей обучения у учащихся.

Настольные игры трактуют определенные правила, задающие ход определенных действий в играх⁶, как следствие происходит освоение участниками определенных умений, иногда развитие одного навыка. Данное явление можно назвать положительным развивающим эффектом. Анализ проделанных действий в игре и в ходе игры у участников, может позволить понять какие умения конкретно формирует и укрепляет игры.

Игры с правилами включают в себя, и карточные игры. На фоне этого для становления речи, различных типов мышления, укрепления памяти, расширения мировосприятия и воображения, а также развития внимательности предполагается использование карточек.

Основная часть исследователей предлагает разделять настольные игры на определенные группы по так называемой механике игр⁷, через которую происходит игровой процесс. Далее представлены ведущие направления большинства игр:

⁶ Романова, Т.Ю. Потенциал современных настольных игр в школе [электронный ресурс]. URL: <http://slovo.mosmetod.ru/avtorskie-materialy/item/731-romanova-t-yu-potentsial-sovremennykh-nastolnykh-igr-v-shkole>

⁷ Данилец, А. Настольные игры [электронный ресурс]. URL: <http://www.stihi.ru/2013/03/25/2708>

1. гонки;
2. игры за пространство;
3. преследование;
4. замещение;

Итак, рассмотрим подробнее каждую из них.

Гонки.

В русском языке для такого рода игр часто используется собирательное название «ходилки» или же «бродилки». Игра представляет собой поле с началом пути и концом. Сам игровой путь может быть как прямым, так и содержать развилки, возможности переместиться на некоторое расстояние вперед или же назад. Обычно фигура игрока или команды перемещается вперед в зависимости от броска кубика. Данные игры могут быть основаны как на удаче, так и на опыте и интеллектуальных способностях игроков.

Игры борьбы за пространство.

Такие игры тоже могут отличаться друг от друга в зависимости от цели, и подразделяются на: выстраивание линий, где задачей является выстроить линию, состоящую из трех и более своих фигур, соединения – цель игры – сформировать из фигур линию, соединяющую противоположные стороны игровой доски, перестановка – цель первым занять фигурами соответствующие позиции на противоположной стороне доски, конфигурация – цель расположить все свои фигуры по определенному правилу, оккупация – цель занять большую, чем противник территорию.

Преследование.

В этой категории находятся игры с асимметричной стартовой позицией, где один игрок имеет меньше фигур или же ресурсов, но при этом обладает другими преимуществами (например, односторонней возможностью есть фигуры противника).

Замещение.

Для таких игр характерна победа за счет доминирования в игровом пространстве достигаемого путем поедания или захвата фигур противника своими фигурами. В разных играх это происходит по своему: окружением, перешагиванием, замещением.

Фигуры в таких играх, прежде всего, ассоциируются с боевыми единицами, которые могут быть единообразными, изменяемыми, дифференцированными.

Игровые принадлежности (оборудование, аксессуары).

Перечень основных игровых принадлежностей⁸ довольно большой, поэтому предлагаю обратить внимание на значимые и презентабельные составляющие, облегчающие доступность и понимание игр. Следует отметить, что обеспеченность данными предметами лежит на учителе, так как они необходимы для проведения карточных и настольных, что делает их неотъемлемой частью исследования, согласно целям и задачам:

1. Игровое поле, игровая доска.

Это само пространство, на котором проходит игра. В настольных играх это может быть как специальная доска или фирменно отпечатанный плотный картон, так и поле собственного производства – напечатанное на принтере, нарисованное на бумаге или обозначенное с помощью подручных средств на столе. Поля могут быть:

- готовые, зарисованные (не изменяющиеся в ходе всей игры);
- комбинированные, смешанные (поле создается в начале игры);
- подвижные (в ходе игры поля меняются);
- развивающиеся (создаются в течении всей игры);

⁸ Данилец, А. Настольные игры [электронный ресурс]. URL: <http://www.stihi.ru/2013/03/25/2708>

Игровая доска, как правило, имеет разбиение на квадраты, гексы, треугольники или точки, соединенные по определенной логике.

2. Фигуры.

Различные предметы, характеризующие и отображающие игрока или группу, ресурсы (для них чаще используется наименование «фишки»). Эти объекты имеют определенную значимость в игре, уникальные свойства, дающие или отнимающие возможности у игроков. В зависимости от специфики игр, фишки могут влиять на ход игры своим количеством или качествами, отображенными на них. Некоторые фигуры могут быть «на руках» у участников, а могут и быть «в действии», то есть находиться непосредственно на игровом поле, тем самым давать преимущества, применившему их игроку своими способностями или же наличием в определенном месте игрового поля.

3. Карты и карточки.

В настольных играх карты являются ключевыми элементами и имеют важнейшее значение в процессе и формировании игровой механики. Количество карт зависит от их потребностей в игре и может быть различным. Также карточки могут нести второстепенную функцию (вытянул карту – прочитал задание или получил бонусы) влияя на развитие персонажа.

4. «Рандомайзеры» или устройства для определения вероятности и везения игрока.

Классическим подобным устройством являются игральные кубики (кости). Как правило, шестигранные кости, но встречаются и с двумя, тремя, четырьмя, восьмью, десятью и даже ста гранями. Чаще всего на кубиках наносятся числовые значения от одного и выше, хотя есть разновидности костей и со специальными символами. Элементом случайности также можно считать раздачу и вытягивание карт или карточек. А еще в ряде игр используются крутящиеся указатели-стрелки. В некоторых используются

броски монеты или другие двоичные рандомайзеры (генераторы случайных чисел) для определения того, кто первый ходит, выявления победителя при ничейном исходе и т. д.

5. Механизмы и способы учёта времени.

- шахматные часы дают возможность фиксировать количество времени за один ход или за всю игру участниками;
- Секундомер-таймер или песочные часы позволят контролировать время, согласно правил, отведенное для очередного хода игрока;
- может использоваться устный счет;
- как правило в настольных играх учёт времени не происходит намеренно, и игроки могут просить “задумчивого” участника “проснуться и ходить”, так как в это время им уже не терпится совершить свой ход.

6. Дополнительные средства для удобства контроля счёта и развития сюжета (персонажей) игры.

- Специальная карта, на которой отображены все достижения игрока с помощью, полученных в процессе игры карточек;
- Игровая валюта, дополнительные фишки, различные жетоны, бонусные или прочие карточки;
- счет записывается на бумажном листе в таблице, часто рисуемой самими участниками непосредственно перед игрой или на готовом дополнительном поле участниками контролируется счёт, который видят все игроки;

Таким образом, мы пришли к выводу, что существует огромное количество классификаций, в основу которых положены деление по виду деятельности, по характеру педагогической деятельности, по предметной области, по игровой среде и т.д.

Существует огромное количество настольных и карточных игр, и они также подлежат классификации по различным признакам. Учителю следует ознакомиться с ней, для того, чтобы понимать какие игры следует применять на каждом уроке.

1.2 Значение игровой деятельности в учебном процессе

Каждая из игр выполняет конкретные функции, решает различные задачи, как общие, так и специфические⁹. Более точно определить значение игровой деятельности в жизни школьника возможно, если обратить внимание на то что:

- игра имеет огромные воспитательные возможности, так как она всегда желанна ребенком; особенность этой деятельности в том, что она осуществляется в отсутствии принуждения, и создается своеобразный климат, который способствует формированию положительных эмоций у обучающихся;
- во время игры ребенок не только познает окружающую его действительность, но и проявляет стремление к ее изменению, тем самым изменяется и сам;
- игра, а в особенности ролевая, может оказывать огромное влияние на психическое развитие ребенка: мотивационно-потребностную сферу, на преодоление «познавательного эгоцентризма» (господство в мышлении ребенка своей непосредственной позиции и невозможность стать на другую позицию и признать существование других точек зрения); на развитие его умственных действий произвольного поведения и др.;
- игры создают огромные возможности для развития организаторских умений и навыков школьников;
- в игровом процессе через выполнение различных ролей ребенок подчиняется определенным правилам и приобщается к различным нравственным нормам взаимоотношений;

⁹ Салмина, Н.Г., Тиханова И.Г. Психолого-педагогическая экспертиза настольных игр // Психологическая наука и образование. - №2, 2011 г. С. 29-38.

- цель игровой деятельности коллектива осознается каждым его членом по отдельности как единая, которая требует объединения усилий всего коллектива;
- организация деятельности предполагает и ее разделение (одни ведущие, другие – игроки, третьи – эксперты и т.п.), и таким образом в процессе коллективной деятельности между детьми создаются своеобразные взаимоотношения: зависимость, взаимная ответственность, соподчинение и т.п.;
- игра способствует развитию регулятивных компетенций, путем контроля, который осуществляется самими игроками за ходом игры, при этом создаются условия для формирования оценки, самооценки и рефлексии в целом;
- в коллективных играх создается возможность проявить свои наиболее лучшие качества;
- игра является формой, которая синтезирует в себе все виды деятельности (познание, труд и др.), являясь универсальным способом организации жизнедеятельности ребенка, приобретения им нравственного опыта¹⁰.

Итак, в ходе учебной игры учащиеся накапливают опыт деятельности, приближенной к реальной. В этом заключается основная ценность игры. Она дает возможность обучаться на собственном опыте. Использование учебных игр в обучающем процессе позволяет:

- формировать качества активного участника игрового процесса, учиться находить и принимать решения;
- развивать способности, которые не могут быть обнаружены в других условиях и ситуациях;

¹⁰ Зайцев, В.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие. – В 2-х книгах. – Челябинск, ЧГПУ, 2012 – 496 с.

- учиться состязательности, неординарности поведения, умению адаптироваться в изменяющихся условиях, заданных игрой;
- учиться умению общаться, установлению контактов;
- получать удовольствие от общения с партнерами;
- учиться создавать особую эмоциональную среду, привлекательную для учащихся;

Современные требования к результатам обучения изложены в ФГОС. В его основе лежит системно-деятельностный подход, концептуально базирующийся на обеспечении соответствия учебной деятельности обучающихся их возрасту и индивидуальным особенностям. ФГОС предусматривает создание условий для повышения качества российского образования, достижения новых образовательных результатов, обеспечивающих готовность современной школы к удовлетворению образовательных потребностей личности, общества и государства.

Какие же требования предъявляет к результатам ФГОС?

Предполагается, что результатом изучения истории в основной школе является развитие у учащихся широкого круга компетентностей — социально-адаптивной (гражданственной), когнитивной (познавательной), информационно-технологической, коммуникативной.

К важнейшим **личностным**¹¹ результатам изучения истории в основной школе относятся следующие убеждения и качества:

- осознание своей идентичности как гражданина страны, члена семьи, этнической и религиозной группы, локальной и региональной общности;

¹¹ Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 N 1897 (ред. от 31.12.2015) "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» // СПС Консультант плюс

- освоение гуманистических традиций и ценностей современного общества, уважение прав и свобод человека;
- осмысление социально-нравственного опыта предшествующих поколений, способность к определению своей позиции и ответственному поведению в современном обществе;
- понимание культурного многообразия мира, уважение к культуре своего и других народов, толерантность.

*Метапредметные результаты*¹² изучения истории в основной школе выражаются в следующих качествах:

- способность сознательно организовывать и регулировать свою деятельность — учебную, общественную и др.;
- владение умениями работать с учебной и внешкольной информацией (анализировать и обобщать факты, составлять простой и развернутый план, тезисы, конспект, формулировать и обосновывать выводы и т. д.), использовать современные источники информации, в том числе материалы на электронных носителях;
- способность решать творческие задачи, представлять результаты своей деятельности в различных формах (сообщение, эссе, презентация, реферат и др.);
- готовность к сотрудничеству с соучениками, коллективной работе, освоение основ межкультурного взаимодействия в школе и социальном окружении и др.

¹² Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 N 1897 (ред. от 31.12.2015) "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» // СПС Консультант плюс

Предметные результаты изучения истории учащимися 5—9 классов включают в себя:

- овладение целостными представлениями об историческом пути народов своей страны и человечества как необходимой основой для миропонимания и познания современного общества;
- способность применять понятийный аппарат исторического знания и приемы исторического анализа для раскрытия сущности и значения событий и явлений прошлого и современности;
- умения изучать и систематизировать информацию из различных исторических и современных источников, раскрывая ее социальную принадлежность и познавательную ценность;
- расширение опыта оценочной деятельности на основе осмысления жизни и деяний личностей и народов в истории своей страны и человечества в целом;
- готовность применять исторические знания для выявления и сохранения исторических и культурных памятников своей страны и мира.

Выделив основные и сопутствующие умения, которые осваиваются в игре, можно обозначить сферу развития, на которую направлена игра¹³. Это будет еще одним критерием оценки. В качестве основных сфер развития рассматриваются следующие: познавательная, регулятивная, коммуникативная, личностная, каждая из которых характеризуется набором составляющих. Опишем кратко составляющие каждой сферы.

Познавательная включает достаточно широкий список умений, на развитие и использование которых могут быть направлены настольные игры:

¹³ Зайцев, В.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие. – В 2-х книгах. – Челябинск, ЧГПУ, 2012 – 496 с.

- зрительное восприятие (умения ориентироваться в пространственных и фигурафонных отношениях, выделять структуру объекта и преобразовывать ее и др.);
- мышление (умения выделять признаки объектов, выполнять логические операции, выстраивать стратегии игры, оперировать во внутреннем плане действия, интеллектуальная децентрация и др.);
- речь (владение монологической и диалогической речью в соответствии с синтаксическими и грамматическими нормами родного языка и др.);
- знаково-символическая сфера (умения понимать предлагаемые в играх знаки и символы, использовать их для организации игровых действий);
- память (развитие непосредственного и опосредованного запоминания) и др.

Регулятивная – умение удерживать и пользоваться правилами; планировать, выстраивать стратегии действий, предвосхищать результаты действий (свои и партнера); выполнять цепочки действий; контролировать эмоции; организовывать внимание (переключаться на другие задачи и объекты, концентрироваться) и др.

Коммуникативная – умение встать на позицию другого; умение работать в команде; инициативность в общении; сопереживание; умение решать конфликтные ситуации, находя выход (построение договоренностей) и др.

Личностная – познавательная мотивация (стремление овладеть способами деятельности и др.); стремление к успеху, мотивация достижения; уверенность в себе и др.

Процесс прохождения игры предстает перед нами как исследование воображаемого мира, не известный ранее, жизнь в котором гармонирует в определенных рамках поведения, норм. Почти в любом образе игры необходим комплекс умений и навыков, нужных для успешной жизни персонажа в сюжете игры, а также прохождении её участниками.

Естественно, что сама игра создаёт имитацию условий, которые не представляют фактической опасности для детей, в таких условиях игра дает свои положительные эффекты и вне игры посредством применения развитых знаний к жизни. Вот некоторые из навыков и способностей, которые развиваются у участников игрового процесса¹⁴:

- логика – умение находить связь между причинами и следствиями, определять из множества вариантов развития событий наиболее выгодный; навык используется практически во всех интеллектуальных настольных играх;
- абстрактное мышление – это умение переводить информацию о реальных объектах в символы, манипулировать с этими символами, находить какое-то решение и это решение опять применять к объектам на практике; активно используется в любой игре с достаточной степенью абстракции ;
- эрудиция – ряд игр дает преимущества тем, чей кругозор шире, соответственно, это подстегивает всех играющих задуматься о его расширении;
- стратегия – умение мыслить и принимать решение на перспективу; особенно актуально это для сложных экономических и военных игр;
- дипломатия – умение выстраивать отношения с окружающими и контролировать свое поведение;
- реакция — атрибут, очень необходимый всем и в реальной жизни;

¹⁴ Данилец, А. Настольные игры [электронный ресурс]. URL: <http://www.stihi.ru/2013/03/25/2708>

- концентрация – умение фокусироваться на текущей задаче (игре, уроке, работе); существенно повышает персональную эффективность;
- мастерство – понимание того, что через системное изучение игры и практику можно достичь на порядок более существенных результатов, стать мастером игры;

Исследование настольных игр российского рынка различного типа для детей школьного и дошкольного уровня, а также их аналитическое изучение, наглядно показывает, основа материалы этих игр имеет познавательный характер для детей. Тем не менее, широкое распространение в образовательных программах на сегодняшний день настольные игры ещё не получили. А ведь, именно метакогнитивные умения способствуют решению задач в процессе игр и обучения, что в следствии приводит к моральному удовлетворению детей и повышает их мотивационные составляющие.

Если рассмотреть процессы игры с точки зрения развития социальных навыков, то видно, что данные игры предполагают группу людей, которые в процессе игры общаются друг с другом, проявляя характер и достигая свои цели в игре. Несомненно, в играх другого характера регулятивные и социальные способности развиваются тоже, но стоит заметить различные особенности в развитии и воспитании у детей навыков. К примеру, настольные игры проводятся в более спокойных обстановках, чем активные игры, что способствует развитию контроля над своими эмоциями и действиями у участников, в процессе игры, ведь желание выиграть есть у всех, а ситуации в игре могут быть весьма различными. В ходе развития сюжета, участники не могут быть уверенными в том, какие эмоции будут испытывать, так как сам сюжет разворачивается в процессе самой игры. Что уже создает различные условия для формирования и развития у участников определенных навыков различного характера.

Не стоит забывать о том, что игры привлекательны по-разному в зависимости от характерных особенностей людей, а также возрастных рамок.

Легко проследить тенденцию «взроslения» детей в играх; так в ранней возрастной подгруппе большое влияние на интерес к игре влияет образ игры, то есть форма и цвет игрушек.

В дошкольном и школьном периоде, на первый план выступает сюжетная линия и модели поведения героев, усвоенные участниками ранее в жизни. Уже в школьном периоде проявляется и другой интерес, вызванный желанием победить, быть лучше, получить внимание от других, что выражается в стремлении успешнее и быстрее других участников выполнить задания в игровом процессе. Данная тенденция в активных играх проявляется в форме «я сильнее (умнее)» или «я всех победил(а)», а вот в настольных играх это может проявляться и в том, что ребенок радуется тому, что он больше фишек взял, занял всю территорию своими фишками или карточками, или же быстрее и правильнее нашёл решение поставленной игрой задачи (лабиринты, карточные викторины).

По мере развития интереса и мотивации играть происходит повышение значимости победного окончания игры, в ходе преодоления различного рода заданий, согласно правилам игры. Развивается желание играть, что приводит к увлечению процессом игры, а это в свою очередь позволяет добавлять в игру знания, необходимые в развитии детей, соответственно требованиям учебных программ.

Полагая, что данные, некоторых исследователей (Л.И. Божович и др.) верны, прослеживается зависимость воли от мотивации, в таком случае учащиеся прилагают меньшие усилия для освоения нового материала. Несомненно, облегчается усвоение новых знаний, повышается учебная мотивация и как следствие улучшается результат освоения учебной программы и развития различных навыков.

Таким образом, можно сделать вывод, что игровые технологии способствуют гармоничному развитию школьников¹⁵ и отвечают современным требованиям ФГОС.

В настольных и карточных играх помимо метакогнитивных умений могут усваиваться и конкретные интеллектуальные умения. Помимо познавательной сферы в настольных играх развиваются регуляция и социальные навыки. С развитием соревновательной мотивации, мотивации достижения значимым становится выигрыш и связанное с ним выполнение правил. Игровая мотивация обеспечивает сильную включенность человека в игровой процесс. Если принять точку зрения некоторых исследователей, что воля есть функция от мотивации, то в игре человек с большей легкостью применяет усилия при освоении нового. Это ускоряет процесс усвоения и позитивно влияет на его результат.

¹⁵ Зайцев, В.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие. – В 2-х книгах.– Челябинск, ЧГПУ, 2012 – 496 с.

1.3 Характерные особенности детей в шестом и седьмом классе

Подростковый период – период завершения детства, вырастания из него, переходный от детства к взрослости. Традиционно он соотносится с хронологическим возрастом с десяти - одиннадцати до четырнадцати – пятнадцати лет. Сформированная в учебной деятельности в младших классах школы способность к рефлексии «направляется» школьником на самого себя.

Сравнивая себя со взрослыми людьми и с более младшими школьниками приводит подростка к заключению, что он уже не ребенок, а скорее взрослый. Подросток начинает чувствовать себя взрослым человеком и хочет, чтобы и окружающие признавали его самостоятельность и значимость. Основной психологической потребностью подросткового периода является стремление общаться со сверстниками, найти свою компанию, а также стремление к независимости и обособлению от взрослых, к признанию себя как личности со стороны других людей¹⁶.

Главное содержание подросткового возраста составляет его переход от детства к взрослости. Все стороны развития подвергаются качественной перестройке, возникают и формируются новые психологические образования, появляются элементы взрослости в результате перестройки организма, самоосознания, отношений со взрослыми и товарищами, способов социального взаимодействия с ними, интересов, познавательной и учебной деятельности, содержания морально-этических норм, опосредующих поведение, деятельность и отношения.

Чем старше становится человек, тем более зрелой становится его личность. Это обуславливается теми изменениями, кризисами, которые переживает личность индивида. Влияние возраста на характер и частоту

¹⁶ Кагермазова, Л. Ц. Возрастная психология [электронный ресурс]. <http://avkrasn.ru/article-1435.html>

использования определенной стратегии поведения определяется новообразованиями, характерными для определенного возраста и личностными особенностями.

Центральную роль в становлении личности подростка играют происходящие в нем физиологические и социальные изменения, которые опосредованы внутренними и внешними предпосылками. К внутренним, относятся биологические изменения, связанные с физиологической перестройкой гормональной, кровеносной, костно-мышечных систем, вызывающих повышенную возбудимость, утомляемость, раздражительность¹⁷.

Процесс роста и физического развития происходит неравномерно: пубертатный скачок сначала затрагивает внутренние органы, а мускулатура развивается позднее. Эти временные диспропорции у подростка вызывают дискомфорт, поэтому для отрочества больше, чем для других возрастов, характерны воображаемые физические недостатки. К внешним предпосылкам исследователи относят: изменения характера учебной деятельности (многопредметность, теоретизированность, абстрактность); разнообразие требований со стороны взрослых, что провоцирует необходимость формирования собственной позиции; приобщение к общественно-полезному труду; изменение положения ребенка, связанное с расширением социальных связей.

Психофизиологические особенности возраста таковы, что происходит дальнейшее физическое и психофизическое развитие, активное развитие головного мозга, неустойчивость умственной работоспособности, повышенная утомляемость, нервно-психическая ранимость, неспособность к длительному сосредоточению, возбудимость, эмоциональность, развитие словесно - логического мышления, умения рассуждать. Кроме того,

¹⁷ Мухина, В.С. Возрастная психология. Феноменология развития: 10-е изд., перераб. и доп. / В.С. Мухина. М.: 2006. - 608 с.

познавательная деятельность по-прежнему является ведущей, появляется новый вид учебного мотива — мотив самообразования, представленный в активном интересе к дополнительным источникам знаний, на первое место выходит потребность понимания смысла учения «для себя». (именно исходя из этой особенности уроки психологии начинаем внедрять с 5 класса).

Появляются следующие центральные личностные образования:

- произвольная саморегуляция поведения и деятельности;
- появление рефлексии, анализа и умения строить внутренний план действий;
- ориентация на группу сверстников;

Основные задачи психолого-педагогического развития учащихся в 5-6 классе:

- формирование мотивов учения (осуществляется через внедрение новых предметов, в том числе уроков психологии);
- развитие устойчивых познавательных потребностей и интересов;
- развитие продуктивных навыков и приемов учебной деятельности, умение учиться;
- раскрытие индивидуальных способностей и особенностей;
- становление адекватной самооценки, развитие критичности к себе и к окружающим людям;
- усвоение социальных норм, нравственное развитие личности;
- развитие навыков общения со сверстниками, установление прочных дружеских связей.

Кроме того, основным и необходимым является овладение базовыми школьными знаниями и умениями; формирование умения учиться в средней школе; развитие учебной мотивации, формирование учебных интересов;

развитие навыков сотрудничества со сверстниками, умение соревноваться с другими, правильно и разносторонне сравнивать свои результаты с успехами других; формирование умения добиваться успеха и правильно относиться к успехам и неудачам, развитие уверенности в себе; формирование представлений о себе как об умелом человеке с большими возможностями развития¹⁸.

Нововведение этого возраста в плане взросления: переход от статуса ученика младшего звена в статус ученика среднего звена, начало активного самопознания, развитие интереса к себе. Надо отметить, что психолого-педагогические задачи, перечисленные выше, входят в сферу компетентности и решаются не только через работу социально-психологической службы, но и через работу педагогов, родителей и самих детей.

Увлеченность - одна из отличительных черт, свойственных этому возрасту. Подросток в этот период стремительно выражает потребность во внеурочной деятельности. У него масса увлекательных для него дел, что оставляет не достаточно времени для подготовки к урочной деятельности. Это, естественно, вредит обучению и воспитанию. В этот период подросток все чаще задается вопросами «Зачем?», «Почему?». Он уже не принимает на веру те знания, которые дает ему учитель и требует объяснений. Ему любопытна глубина вопроса, что говорит, с одной стороны об увлеченности, с другой - о неумении воспринимать теоретический материал, который он трактует с точки зрения своих практических узких целей.

Подросток проявляет свои чувства бурно и страстно на чувственно-волевом фоне. Даже на незначительное замечание или критику может следовать очень эмоционально-негативная реакция. Раздражительность, недоверие, слабость самоконтроля сопровождают подростковый возраст. У

¹⁸ Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 // СПС Консультант плюс

многих это проявляется наиболее ярко, у некоторых слабее. Все это может приводить к обрывочности действий. Однако с другой стороны, если учебная активность сопровождается бурными положительными эмоциями, то подросток может долго и упорно заниматься этой деятельностью. Отлично развита подростковая независимость на данном возрастном этапе, обучающийся на уроке чаще старается сделать самостоятельно, нежели списать с доски, пытается понять и запомнить не только последовательность действий, но и выяснить возможную причину, почему этот алгоритм организован именно так, а не иначе.

Несмотря на все вышперечисленные особенности, подросток еще продолжает оставаться школьником, учебная деятельность остается для него актуальной, но в психологическом аспекте отходит на задний план. Одним из главных противоречий подросткового возраста – рвение подростка к признанию собственной личности другими людьми при отсутствии реальной возможности утвердить себя среди них. Д.Б. Эльконин отмечал, что ведущей деятельностью данного возраста становится общение со своими сверстниками. Конкретно в начале подросткового возраста общительная активность, осознанное экспериментирование с личными отношениями с другими людьми (поиск друзей, ссоры и примирения, смена своей компании, выяснение личных отношений) определяются как относительно самостоятельная область жизни. Главная потребность этого периода – поиск своего места в обществе, стать «значимым» — реализуется в группе сверстников¹⁹.

При переходе от младшего школьного возраста к подростковому должно качественно измениться мышление школьника.

¹⁹ Кагермазова, Л. Ц. Возрастная психология [электронный ресурс]. <http://avkrasn.ru/article-1435.html>

Суть изменения - в переходе от наглядно-образного мышления и начальных форм словесно-логического к гипотетико-рассуждающему мышлению, в основе которого лежит высокая степень обобщённости и абстрактности. Необходимым условием формирования такого типа мышления является способность сделать объектом своей мысли саму мысль. И именно в подростковом возрасте появляются все условия для этого.

Психологические особенности возраста.

Самая существенная черта переходного возраста та, что эпоха полового созревания является вместе с тем и эпохой социального созревания личности. В целом, у значительного числа подростков отношения дисгармонизированы в той или иной мере. Это взаимное непонимание с родителями, проблемы с учителями, негативные переживания, тревога, беспокойство, дискомфорт, ожидание агрессии, ссоры со сверстниками, закрытость, нежелание и неумение говорить о себе, своем внутреннем мире, незнание того, как и какую информацию получать о себе, незнание и неумение работать с ней. Отношения подростков с окружающим миром спонтанны, неконструктивны, незрелы, некомпетентны.

Для подросткового возраста характерна потребность в общении с товарищами. Подростки не могут жить вне коллектива, мнение товарищей оказывает огромное влияние на формирование личности подростка. Подросток не мыслит себя вне коллектива, гордится коллективом, дорожит его честью, уважает и высоко ценит тех одноклассников, которые являются хорошими товарищами. Он болезненнее и острее переживает неодобрение коллектива, чем неодобрение учителя. Поэтому очень важно иметь в классе здоровое общественное мнение, уметь на него опереться. Формирование

личности подростка будет зависеть от того, с кем он вступит в дружеские взаимоотношения²⁰.

Другим по сравнению с младшим возрастом становится такой феномен, как дружба. Обычно в начальной школе дети дружат на основе пространственного признака – друзья, как правило, живут рядом или сидят за одной партой. В основе подростковой дружбы теперь выступает общность интересов. При этом к друзьям предъявляются довольно высокие требования, и дружба продолжается более длительное время, она может сохраняться на всю оставшуюся жизнь. У подростков на данном этапе начинают складываться достаточно устойчивые и независимые от случайных влияний моральные взгляды, суждения, оценки, убеждения. При этом, в тех случаях, когда моральные установки и оценки коллектива подростков не совпадают с установками взрослых, подростки обычно выбирают мораль, принятую в их среде, а не за мораль взрослых. Новую систему возникших норм и требований подростки активно отстаивают, несмотря на мнение взрослых. Однако вместе с тем мораль подростка остается еще недостаточно стойкой и может измениться под влиянием общественного мнения товарищей.

Так как дружба в подростковом возрасте носит более длительный характер, которая может сохраниться на всю жизнь, коллектив, общество, в котором находится школьник является для него всем, а мнение товарищей становится важным. У подростков начинают складываться относительно устойчивые и независимые от случайных влияний моральные взгляды, суждения, оценки, убеждения. Причем в тех случаях, когда моральные требования и оценки ученического коллектива не совпадают с требованиями взрослых, подростки часто идут за моралью, принятой в их среде, а не за моралью взрослых. У подростков возникает своя система требований и норм,

²⁰ Мухина, В.С. Возрастная психология. Феноменология развития: 10-е изд., перераб. и доп. / В.С. Мухина. М.: 2006. - 608 с.

и они могут упорно их отстаивать, не боясь осуждения и наказания со стороны взрослых. Этим объясняется, видимо, стойкость некоторых «моральных установок», которые из года в год существуют в среде школьников и почти не поддаются педагогическому воздействию, например, осуждение тех учащихся, которые не дают списывать или не хотят подсказывать на уроке, и вполне добродушное, даже поощрительное отношение к тем, кто списывает и пользуется подсказкой. Но вместе с тем мораль подростка оказывается еще недостаточно стойкой и может меняться под влиянием общественного мнения товарищей. Это особенно заметно, когда ученик переходит из одного класса в другой, где существуют иные традиции, требования, общественное мнение, которое он и принимает.

В подростковом возрасте, с 11-12 лет, вырабатывается формальное мышление. Подросток уже может рассуждать, не связывая себя с конкретной ситуацией; он может, чувствуя себя легко, ориентироваться на одни лишь общие посылы независимо от воспринимаемой реальности. Иными словами, подросток может действовать в логике рассуждения²¹.

Особенности теоретического рефлексивного мышления позволяют подросткам анализировать абстрактные идеи, искать ошибки и логические противоречия в суждениях. Без высокого уровня развития интеллекта был бы невозможен характерный для этого возраста интерес к абстрактным философским, религиозным, политическим и прочим проблемам. Подростки рассуждают об идеалах, о будущем, иногда создают собственные теории, приобретают новый, более глубокий и обобщенный взгляд на мир.

²¹ Мухина В.С. Возрастная психология. Феноменология развития/ Учебник для студ. высш. учеб. заведений. — 10-е изд., перераб. и доп. — М.: Академия, 2006. — 608 с.

Становление основ мировоззрения, начинающееся в этот период, тесно связано с интеллектуальным развитием²².

Таким образом, проведенное нами исследование позволило выделить некоторые особенности характерные для подросткового возраста: избирательность деятельности; увлеченность; самостоятельность; сильное влияние общественного мнения, коллектива; слабость самоконтроля; подражание; замкнутость; трудность применения теоретических знаний на практике; подвижность и др. И, учитывая возрастные особенности учеников шестого и седьмого класса школы, учитывая потребность к идентификации со сверстниками, потребности в обособлении, а также, принимая во внимание то, чему подросток уже научился и что умеет делать, следует планировать уроки, продумывая определенные технологии. Одной из таких технологий является игровая.

²² Кулагина И,Ю. Возрастная психология (Развитие ребенка от рождения до 17 лет): Учебное пособие. 5-е изд. — М.: Изд-воУРАО, 1999. —176с.

ГЛАВА 2. МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ НАСТОЛЬНЫХ И КАРТОЧНЫХ ИГР НА УРОКАХ ИСТОРИИ И ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ.

2.1 Алгоритм работы с карточными играми на уроках истории и обществознания.

Среди множества игр выделяются карточные игры, в которых человек играет против другого человека, либо против группы. Игра является одним из эффективных средств воспитания и обучения. Карточная игра на уроке – важный элемент в развитии детей и подростков, так как способствует реализации образовательных, развивающих и воспитательных задач. Посредством игры формируются, развиваются и совершенствуются разные позитивные качества учеников, от способности логического мышления, проявления предметных знаний в коллективной деятельности или самостоятельно (индивидуально), до повышения мотивации к познавательной деятельности, развития креативности и самореализации личности. Игрой также обеспечивается создание непринуждённой, позитивной атмосферы, поднимающей настроение учеников²³.

Организация игр на уроках истории является не таким простым занятием, как может показаться на первый взгляд. Во время проведения азартной игры может превратиться урок в беспорядочное, шумное мероприятие. А если потребовать от детей строгого соблюдения порядка и тишины, то игра может стать не естественной, не интересной и утратит игровую атмосферу. Поэтому важно наличие доверительных отношений между учителем и учащимися. Еще для проведения игры требуется серьезное отношение учащихся к предмету. Ведь учитель должен дать детям знания, которые будут научны.

²³ Зайцев, В.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие. – В 2-х книгах. – Челябинск, ЧГПУ, 2012 – 496 с.

Итак, как же разработать и провести карточную игру на уроке?

1. Подготовка.

Подготовка к игре – первый пункт нашего алгоритма.

Как и к любой игре, проводимой на уроке, в процессе подготовки нужно уделить внимание таким вещам как определение темы и цели игры. А для этого, в свою очередь, необходимо понимать каких результатов вы хотите добиться от детей. При определении темы важно соответствие игры учебно-воспитательным целям урока, а также доступность игры для учащихся данного возраста²⁴. На этом этапе происходит отбор содержания исторического материала для игр на основе изучения учителем программы, тематического плана, учебника, методической литературы.

После того, как цель определена, нужно продумать место игры на уроке, рассчитать, какое количество времени она займет. Будет это игра на целый урок, или же одна из его составляющих. Игру можно включить как элемент урока – в качестве проверки домашнего задания, в качестве актуализации знаний, или же, как закрепление нового материала. Также распространена техника проведения итоговых работ по пройденным темам в виде игры. Стоит определиться с видом игры – индивидуальная или групповая.

Далее следует приступить к изготовлению самих карточек, поля и прочих элементов для осуществления задуманной вами цели. Поле представляет из себя пространство, на котором будет происходить основное действие игры. Это может быть доска, картон или плотная бумага. Его можно отпечатать или нарисовать самостоятельно. Также возможно использование уже готовых полей от других подходящих игр, например, в игре «Активити» может использоваться любое поле, на котором отмечены начало и конец.

²⁴ Шаповаленко, И.В. Возрастная психология / И.В.Шаповаленко. М.: Гардарики, 2005. – 349 с.

Карточки следует делать цветными, из плотного картона, это поможет вам использовать их и в дальнейшем. Что касается изготовления – то в некоторых случаях карточки могут изготовить и сами ученики самостоятельно дома или же в классе.

2. Проведение игры.

Так как карточная, как и настольная игра относится к категории игры с правилами, перед началом игры следует четко объяснить ученикам правила. Во время проведения игры учитель должен следить за соблюдением этих правил.

Важно соблюдать соответствующий темп игровой деятельности, так как быстрый темп может привести к отставанию некоторых учеников, а медленный – к потере интереса. Учитель подбадривает детей, побуждает их к действиям²⁵.

3. Подведение итогов.

Этот этап обязателен, отводится на него 5-8 минут. Подведение итогов игры включает в себя как дидактический результат (что нового узнали, чему научились, что повторили и т.д.), так и результат самой игры (кто выиграл, кто, как работал и т.д.).

Сложен момент объявления победителя или победителей, так как в классе могут возникнуть обиды и непонимания. Учителю следует четко назвать критерии, по которым оценивается результат (лучше сделать это перед началом игры).

²⁵ Зайцев, В.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие. – В 2-х книгах.– Челябинск, ЧГПУ, 2012 – 496 с.

Нужно отметить и работу остального класса. В подведении итогов должен участвовать весь класс, так как это формирует будущие навыки контроля и самоанализа.

Придерживаясь данного алгоритма, можно провести на уроке максимально эффективную и интересную настольную игру. Тщательная подготовка и

2.2 Алгоритм работы с настольными играми на уроках истории и обществознания

Настольные игры, как и карточные, относят к категории игр с правилами. А это значит, что действия играющих должны быть четко заданы и регламентированы.

Если учитель раньше не пробовал играть на уроке, то сначала лучше планировать проведение игры на конец урока, так как игра очень возбуждает школьников, и им сложно перестроиться на другие виды деятельности. Когда игра кончается, дети какое-то время еще живут ею. Если преподаватель после этого будет объяснять новый материал, то, возможно, обнаружит отсутствие внимания. Потом, уже в процессе накопления опыта, он сможет организовать игру на разных структурных этапах урока.

Настольные игры могут использоваться как в групповой работе, так и индивидуально. Также можно адаптировать настольную игру для команд.

1. Подготовка к игре.

Это неотъемлемая часть любой игры, как настольной, так и карточной.

На данном этапе нужно определиться с самой игрой, а это значит, что она должна вписываться в учебный процесс. Учитель выбирает игру соответствующую теме урока и возрасту учеников. Как и карточную игру, настольную можно изготовить самостоятельно, но это потребует больших затрат. Вы можете воспользоваться уже готовыми играми, можете адаптировать готовые игры для вашего урока, или же разработать свою собственную игру.

Следует определить место игры в уроке, построить сценарий проведения, определить временные границы.

Далее, приступить к изготовлению игры. Здесь стоит отнестись очень внимательно к данному процессу и продумать мельчайшие детали. Настольные игры включают в себя большое количество составляющих – это

само игровое поле, различные карточки с заданиями, игровая валюта, фишки, кубики и т.д. Данная категория игр может включать в себя и предметы, например, различные объемные фигурки, что повысит интерес к ней со стороны учеников.

2. Проведение игры.

Итак, после того, как игра подготовлена, ее следует грамотно провести.

Как и карточные, настольные игры – это игры с правилами²⁶, и перед игрой их необходимо разъяснить игрокам. Четкое и лаконичное донесение правил до играющих позволит вам сэкономить время игры. Также за правилами нужно будет следить и в процессе.

После объявления темы и правил начинается сам игровой процесс. Важно соблюдать определенный темп, не допускать заминок или длительных пауз, вести игру в хорошем настроении.

Особенность настольной игры заключается в том, что ученики могут играть в нее и без учителя. Таким образом, успешно проведенная игра на уроке позволит ученикам использовать ее в дальнейшем самостоятельно.

3. Подведение итогов.

На данном этапе подводятся итоги игры, оглашаются победители. Данный этап обязателен, занимает 5-8 минут. При подведении итогов важно не только определить победителей, но и обратить внимание на дидактический ее результат. Так, обсуждается, чему новому научились, что

²⁶ Салмина, Н.Г., Тиханова И.Г. Психолого-педагогическая экспертиза настольных игр // Психологическая наука и образование. - №2, 2011 г. С. 29-38.

нового узнали. В обсуждении принимает участие весь класс, это формирует навыки контроля и самоконтроля²⁷.

Таким образом, в построении урока с элементами игровой технологии можно выделить три этапа: подготовительный, этап проведения и этап рефлексии. Наиболее сложным и затратным по времени является первый этап, на котором, помимо определения тематики и целей, производится непосредственное изготовление игры. Во втором этапе следует уделить внимание объяснению и следованию правилам, а в третьем подведению итогов не только игры, но и всего урока.

²⁷ Зайцев, В.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие. – В 2-х книгах.– Челябинск, ЧГПУ, 2012 – 496 с.

2.3. Апробация настольных и карточных игр на уроках истории и обществознания на базе МБОУ СОШ №149

Современная образовательная система направлена на системно-деятельностный подход. И теперь перед учителем ставится задача не только вовлечение ребенка в учебный процесс, но и организация образовательной деятельности. Одним из проверенных способов мотивации обучения школьников, формирования у них познавательного интереса, а также вовлечения в учебный процесс является игра. Игровая деятельность на уроках способствует повышению заинтересованности предметом и облегчает усвоение технических вопросов. Цели игры на уроках истории - воспроизведение в памяти, углубление и усовершенствование знаний, осуществление поиска, развитие логического мышления, использование знаний в нестандартных ситуациях. Следовательно, перед учителем стоит вопрос – какие игры можно применять в процессе урочной деятельности? Какие из них максимально подходят для обучающихся и как их применять?

В мире существует огромное количество разнообразных игр на любую тематику. Среди них можно выделить такую категорию, как настольные и карточные игры. Эта категория популярна как у детей, так и у взрослых. Психолого-педагогические особенности учеников пятых, sixth, седьмых классов позволяют сделать вывод, что настольные и карточные игры отлично подходят в качестве средства обучения. Кроме того, дети активно интересуются данными играми и охотно в них играют.

В ходе данного исследования мы разработали ряд настольных и карточных игр, которые можно использовать на уроках истории и обществознания в пятых, sixth, седьмых классах. При разработке использовались линия учебно-методических комплексов по истории России А.А. Данилова, Л.Г. Косулиной, учебно-методический комплекс по всеобщей истории А.А. Вигасина, учебно-методический комплекс по обществознанию Л.Н. Боголюбова.

Во время апробации игр на практике в МБОУ СОШ №149 на урочной деятельности мною были поставлены следующие задачи:

- разработать серию дидактических настольных и карточных игр по курсу всеобщей истории, истории России и обществознания для sixth и seventh классов;
- апробировать разработанные игры на урочной деятельности;
- определить целесообразность их использования на уроках как образовательного пособия;

Место игр на уроке и отводимое им время зависит от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и так далее. Важно, чтобы учитель умел увлечь, заразить учащихся игрой. Одновременно следует помнить, что при всей привлекательности игр необходимо соблюдать и чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Также хочется отметить, что игра должна быть грамотно организована учителем. Перед началом игры обучающимся следует разъяснить все правила и поставить перед ними игровую цель. Игровая цель в свою очередь скрывает учебную цель:

- развитие понятийного аппарата;
- формирование определенных учебных навыков;
- применение знаний на практической деятельности;
- развитие коммуникативных навыков учащихся;

Итак, следуя поставленным задачам, мы разработали и апробировали следующие игры.

Активити. Адаптированная версия этой популярной игры отлично подходит для первичного закрепления усвоенного материала. Подходит для любого школьного возраста и является практически универсальной (так как

для разных классов и предметов нужно изменить лишь набор карточек, а поле и фишки подходят к любой игре).

Данную игру я адаптировала для учащихся седьмых классов на уроке обществознания. В игровой набор входит поле, фишки, песочные часы и игровые карточки с написанными на них терминами (Прил. 5). Игра командная, в команде от двух человек. Один человек из команды тянет карточку, на которой написан термин, его задача – передать этот термин своим товарищам одним из способов: объяснить словесно, нарисовать или изобразить пантомимой. Естественно, во всех трёх способах существуют свои строгие правила, например нельзя при рисовании писать цифры или слова, или при показывании жестами что-либо говорить. Нарушение правил приводит к передаче хода другой команде. Если игроки за одну минуту угадывают термин, то их фишка на поле двигается на определенное количество ходов вперед, если нет, то право назвать ответ предоставляется командам-соперникам. Таким образом, вовлекая в игру абсолютно всех участников. Цель игры – дойти до финиша быстрее других команд.

Плюсом данной игры можно назвать ее мобильность, так как всегда есть возможность добавить дополнительные наборы карт, по мере прохождения тем в курсе обществознания.

Во время проведения данной игры обучающиеся проявили большую активность, особенно это было заметно по более слабым ученикам, которые на стандартных уроках предпочитали отмалчиваться. Они с интересом объясняют понятия, общаются, стараются победить. На уроках обществознания активити направлена на закрепление понятийного аппарата, во время объяснения конкретного понятия используются разные способы, такие как рисование (визуальный способ), словесное объяснение и пантомима, что хорошо влияет на расширение словарного запаса и использование терминологии. Так как игра командная, она способствует

формированию коммуникативных навыков, общению и взаимодействию между обучающимися и учителем.

Правда или ложь. Данная карточная игра, несмотря на свою простоту, пользуется успехом у обучающихся на уроках закрепления пройденного материала. Наиболее удачный урок для проведения такой игры – в конце блока или определенной темы, который позволит не только увидеть, как усвоен пройденный материал, но и еще раз повторить важные моменты.

Такую игру я разработала для седьмого класса по истории России на тему «Смута» (Прил. 1) и для шестого класса по всеобщей истории на тему «Европейская культура средневековья» (Прил. 3). Суть игры заключается в следующем: каждый игрок по очереди берет карту из общей колоды, на которой написано утверждение. Его задача правильно ответить правда это или ложь. Если игрок успешно справляется с этим заданием, то оставляет карту себе, если нет – сбрасывает в отбой. Побеждает тот, у кого в конце игры остается наибольшее количество карт.

Данная игра обладает рядом преимуществ: она подходит практически к любой теме урока, так как главная задача при ее подготовке, которая стоит перед учителем, это грамотно продумать вопросы и разместить их на карточках. Также плюсом является то, что она занимает небольшой промежуток времени – от пяти до пятнадцати минут, и включить игру можно в любой этап урока. Отлично подходит для учителей, которые ранее не практиковали игровую деятельность на уроках.

Время истории. Эта карточная игра отлично подойдет и в качестве дидактического пособия на уроке истории, и как способ веселого времяпрепровождения. Играть могут как взрослые, так и дети.

Созданный мной набор карт по истории России охватывает промежуток времени с конца IX до конца XVI века (Прил. 7). Каждая карта имеет две стороны: внешнюю, на ней указывается конкретное событие, и

внутреннюю – событие и дата, когда оно произошло. В начале игры каждому игроку раздается по четыре карты внешней стороной вверх, в центр стола помещается одна карта из колоды внутренней стороной вверх – это точка временной линии, слева и справа от которой игроки будут размещать свои карты. Карту можно выложить слева или справа от любой карты, уже лежащей на шкале (в том числе вклинить карту между двумя другими) – после этого она переворачивается стороной с годом вверх, если карта расположена верно – ход заканчивается, если нет – данная карта идет в сброс, игрок берет штрафную карту и его ход заканчивается. Цель игры избавиться от карт на руке.

Игра обладает прекрасным эффектом – даты на карточках невольно запоминаются, и игроки, не зная точных дат, учатся связывать одно событие с другим, искать логику и закономерности.

В результате мы пришли к выводу, что они легко вписываются в урок и хорошо воспринимаются детьми. Повышается мотивация к изучению предмета, так как в игре требуется применять свои знания на практике, что обеспечивает познавательную активность обучающихся. И мы считаем, что использование этой технологии является уместным и необходимым для организации системно-деятельностного подхода.

Заключение.

В заключении хотелось бы сказать, что, несмотря на то, что имеется большое число работ на тему игровой технологии в педагогическом процессе, одним из важных направлений в этой теме является изучение особенностей применения технологий карточных и настольных игр.

Современный этап развития образования требует обновления теоретической информации и практики. Данный процесс весьма осложняется тем, что сталкивается с некоторыми противоречиями. Одно из них – несоответствие сложившихся методов обучения новым тенденциям в образовании. Каждый педагог может сам придумать игровые методы и приемы обучения, но желательным условием педагогического творчества является следование принципу: игровые методы и приемы должны соответствовать способам построения сюжетно-ролевой игры детей данного возраста.

Игровые технологии способствуют повышению мотивации учащихся на уроках истории и обществознания. Игра порождает радость и бодрость, воодушевляет, обогащает впечатлениями, помогает педагогу избежать назойливой назидательности, создает атмосферу дружелюбия. Игра должна пополнять знания, быть средством всестороннего развития ребенка, его способностей, вызывать положительные эмоции, наполнять процесс познания интересным содержанием.

В данной работе мы проанализировали существующие классификации дидактических игр, определили значение игровой деятельности в современном образовательном процессе и выявили характерные особенности развития детей в шестом классе. На основании изученного, мною был разработан алгоритм работы с настольными и карточными играми на уроках истории и обществознания в шестых классах, разработаны и апробированы на урочной деятельности карточные и настольные игры на уроках истории и обществознания.

Так как игровые технологии являются одной из эффективных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу обучающихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению истории и обществознания, мы считаем использование данной технологии необходимым в урочной деятельности.

Что же касается карточных и настольных игр, то занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка.

Другой положительной стороной настольной и карточной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.о. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, что соответствует современным образовательным требованиям системно-деятельностного подхода, и вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Таким образом, использование игр в процессе обучения превращает их в категорию дидактических, где процесс образования погружен в процесс общения, а активность обучающихся сравнима или даже превосходит активность педагога.

Библиографический список.

Нормативно-правовые источники:

1. Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 N 1897 (ред. от 31.12.2015) "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» // СПС Консультант плюс

2. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 // СПС Консультант плюс

Литература:

1. Арапова, Г.З. Игровое обучение на уроках истории и обществознания / Г.З. Арапова // Преподавание истории в школе. - 2014. - №2. – С. 16-18.

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

3. Басько, С. И. Концепция и стратегия интеллектуальной игры: игровые технологии в организации учебного процесса на уроках истории и обществознания / С. И. Басько // Народная асвета. - 2015. - № 1. - С. 54-57.

4. Божович Л. И. Изучение мотивации поведения детей и подростков / Под редакцией Божович Л.И. и Л.В. Благоннадежной. – М., 2010. 352 с.

5. Борзова Л. П.. Игры на уроке истории. Методическое пособие для учителя / М.: Владос - Пресс, 2003. - 160 с.

6. Зайцев, В.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие. – В 2-х книгах.– Челябинск, ЧГПУ, 2012 – 496 с.

7. Ильин Е. П. Психология для педагогов. — СПб.: Питер, 2012. 640 с.
8. Исмаилов, А. Ф. Технология использования дидактических игр на уроках истории/ Исмаилов А. Ф. // Актуальные проблемы современной науки. - 2012. - № 2. - С. 99-101.
9. Кириченко, В. И. Использование игровых технологий на уроках истории / В. И. Кириченко // Сборники конференций НИЦ Социосфера. – 2012. - № 14. – С. 220-223.
10. Ключева Н.В. Педагогическая психология. М., 2006. – 309 с.
11. Короткова, М. В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. – 256 с.
12. Кулагина, И.Ю. Возрастная психология (Развитие ребенка от рождения до 17 лет): Учебное пособие. 5-е изд. / И.Ю. Кулагина. М.: Изд-во УРАО, 1999. - 176с.
13. Кучерук, И.В. Технология игрового обучения истории в школе (на материале истории Отечества) / И.В. Кучерук. – Ростов н/Д : Феникс, 2010. – 157 с.
14. Мухина, В.С. Возрастная психология. Феноменология развития: 10-е изд., перераб. и доп. / В.С. Мухина. М.: 2006. - 608 с.
15. Петренко, О.Л. Технология дебатов на уроках истории / О.Л. Петренко // Преподавание истории в школе. – 2013. - №1. – С. 15-19.
16. Салмина, Н.Г., Тиханова И.Г. Психолого-педагогическая экспертиза настольных игр // Психологическая наука и образование. - №2, 2011 г. С. 29-38.

17. Шаповаленко, И.В. Возрастная психология / И.В.Шаповаленко. М.: Гардарики, 2005. – 349 с.

18. Шоган, В.В. Методика преподавания истории в школе: новая технология личностно-ориентированного исторического образования: учебное пособие / В.В. Шоган. – Ростов н/Д : Феникс, 2007. – 475 с.

19. Эльконин Д.Б., Драгунова Т.В. Возрастные и индивидуальные особенности младших подростков. М.: Просвещение, 1967 – 360 с.

20. Южакова, Н. А. Использование деловых игр на уроках истории и права / Н. А. Южакова // Преподавание истории в школе. - 2015. - № 3. - С. 66-69.

Электронные ресурсы:

1. Виноградова, Е.Е. Использование игровых технологий на уроках истории и обществознания [электронный ресурс]. URL: http://oo874.edu22.info/data/documents/Vinogradova_1.pdf
2. Данилец, А. Настольные игры [электронный ресурс]. URL: <http://www.stihi.ru/2013/03/25/2708>
3. Кагермазова, Л. Ц. Возрастная психология [электронный ресурс]. URL: <http://avkrasn.ru/article-1435.html>
4. Романова, Т.Ю. Потенциал современных настольных игр в школе [электронный ресурс]. URL: <http://slovo.mosmetod.ru/avtorskie-materialy/item/731-romanova-t-yu-potentsial-sovremennykh-nastolnykh-igr-v-shkole>

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Игра «Правда или ложь» по теме «Смута».

1. Царь Борис Годунов был братом жены Ивана Грозного (Л)
2. В 1589 г. русская православная церковь стала независимой от греческой (П)
3. Со смертью царя Федора в 1598 г. прервалась династия Рюриковичей (П)
4. Григорий Отрепьев на самом деле был сыном Ивана Грозного (Л)
5. Борис Годунов умер в 1605 (П)
6. Одной из причин Смуты стало пресечение законной царской династии (П)
7. Царь Лжедмитрий женился на дочери польского воеводы Марине Мнишек (П)
8. Восстание Ивана Болотникова завершилось успехом (Л)
9. Лжедмитрий I и Лжедмитрий II это один и тот же человек (Л)
10. Лжедмитрий II был прозван «тушинским вором» (П)
11. Российский престол перешел от Лжедмитрия I к Борису Годунову (Л)
12. После свержения Лжедмитрия I на престол взошел Василий Шуйский (П)
13. В сентябре 1609 г. Речь Посполитая объявила войну России (П)
14. Ослабление центральной власти в России привело к Смуте (П)
15. Одна из черт Смутного времени – широкое распространение самозванства (П)
16. Ситуация в России во время Смуты осложнялась вторжением иностранных войск (П)
17. После свержения Василия Шуйского к власти пришла Боярская дума и это явление получило название Семибоярщина (П)

18. Во время борьбы с иностранными захватчиками костромской крестьянин Иван Сусанин совершил героический подвиг (П)
19. Войска Ополчения во главе с К.Мининым и Д.Пожарским потерпело поражение (Л)
20. В 1613 г. Земским Собором был избран новый царь – М.Ф.Романов (П)

<p>Царь Борис Годунов был братом жены Ивана Грозного</p>	<p>В 1589 г. русская православная церковь стала независимой от греческой</p>	<p>Со смертью царя Федора в 1598 г. прервалась династия Рюриковичей</p>
<p>Григорий Отрепьев на самом деле был сыном Ивана Грозного</p>	<p>Борис Годунов умер в 1605 (П)</p>	<p>Одной из причин Смуты стало пресечение законной царской династии</p>
<p>Царь Лжедмитрий женился на дочери польского воеводы Марине Мнишек</p>	<p>Восстание Ивана Болотникова завершилось успехом</p>	<p>Лжедмитрий I и Лжедмитрий II это один и тот же человек</p>

<p>Лжедмитрий II был прозван «тушинским вором»</p>	<p>Российский престол перешел от Лжедмитрия I к Борису Годунову</p>	<p>После свержения Лжедмитрия I на престол взошел Василий Шуйский</p>
<p>В сентябре 1609 г. Речь Посполитая объявила войну России</p>	<p>Ослабление центральной власти в России привело к Смуте</p>	<p>Одна из черт Смутного времени – широкое распространение самозванства</p>
<p>Ситуация в России во время Смуты осложнялась вторжением иностранных войск</p>	<p>После свержения Василия Шуйского к власти пришла Боярская дума и это явление получило название Семибоярщина</p>	<p>Во время борьбы с иностранными захватчиками костромской крестьянин Иван Сусанин совершил героический подвиг</p>
<p>Войска Ополчения во главе с К.Мининым и Д.Пожарским потерпело поражение</p>	<p>В 1613 г. Земским Собором был избран новый царь – М.Ф.Романов</p>	

Игра «Правда или ложь» на тему «Культура Средневековья».

1. В средневековье город Иерусалим считался центром Земли (П)
2. Оксфордский университет – один из старейших в мире (П)
3. «Лекция» в переводе с латыни – профессор (Л)
4. Университеты способствовали появлению в Европе светской интеллигенции и общему росту культуры (П)
5. Пьер Абеляр и Бернар Клервоский были единомышленниками (Л)
6. Схоластика – это опора на мистику (Л)
7. Великий схоласт XIII в. – Фома Аквинский (П)
8. Доктор – высокая ученая степень в Средние века (П)
9. Хроники – рукописи, рассказывающие об истории народов и современной хронисту жизни (П)
10. Впервые упомянул начало отсчета времени от Рождества Христова Беда Достопочтенный (П)
11. Эпические песни – певческие богослужения (Л)
12. Французских поэтов-певцов называли трубадурами (П)
13. Франсуа Вийон автор знаменитой «Божественной комедии» (Л)
14. Средневековый архитектурный стиль, унаследованный от древних римлян, называется романским (П)
15. Парижский собор Нотр - Дам выполнен в готическом стиле (П)
16. Фреска – это картины или узоры из цветного стекла (Л)
17. Гуманисты считали, сто человек – «венец творения» Бога (П)
18. Первым гуманистом называли итальянского поэта Франческу Петрарку (П)
19. Картину «Рождение Венеры» написал известный художник Джованни Боккаччо (Л)
20. В XV веке появился быстрый и легкий парусник – каравелла (П)

<p>В средневековье город Иерусалим считался центром Земли</p>	<p>Оксфордский университет – один из старейших в мире</p>	<p>«Лекция» в переводе с латыни – профессор</p>
<p>Университеты способствовали появлению в Европе светской интеллигенции и общему росту культуры</p>	<p>Пьер Абеляр и Бернар Клервоский были единомышленниками</p>	<p>Схоластика – это опора на мистику</p>
<p>Великий схоласт XIII в. – Фома Аквинский</p>	<p>Доктор – высокая ученая степень в Средние века</p>	<p>Хроники – рукописи, рассказывающие об истории народов и современной хронисту жизни</p>
<p>Впервые упомянул начало отсчета времени от Рождества Христова Беда Достопочтенный</p>	<p>Эпические песни – певческие богослужения</p>	<p>Французских поэтов-певцов называли трубадурами</p>

<p>Франсуа Вийон автор знаменитой «Божественной комедии»</p>	<p>Средневековый архитектурный стиль, унаследованный от древних римлян, называется романским</p>	<p>Парижский собор Нотр - Дам выполнен в готическом стиле</p>
<p>Фреска – это картины или узоры из цветного стекла</p>	<p>Гуманисты считали, сто человек – «венец творения» Бога</p>	<p>Первым гуманистом называли итальянского поэта Франческу Петрарку</p>
<p>Картину «Рождение Венеры» написал известный художник Джованни Боккаччо</p>	<p>В XV веке появился быстрый и легкий парусник – каравелла</p>	

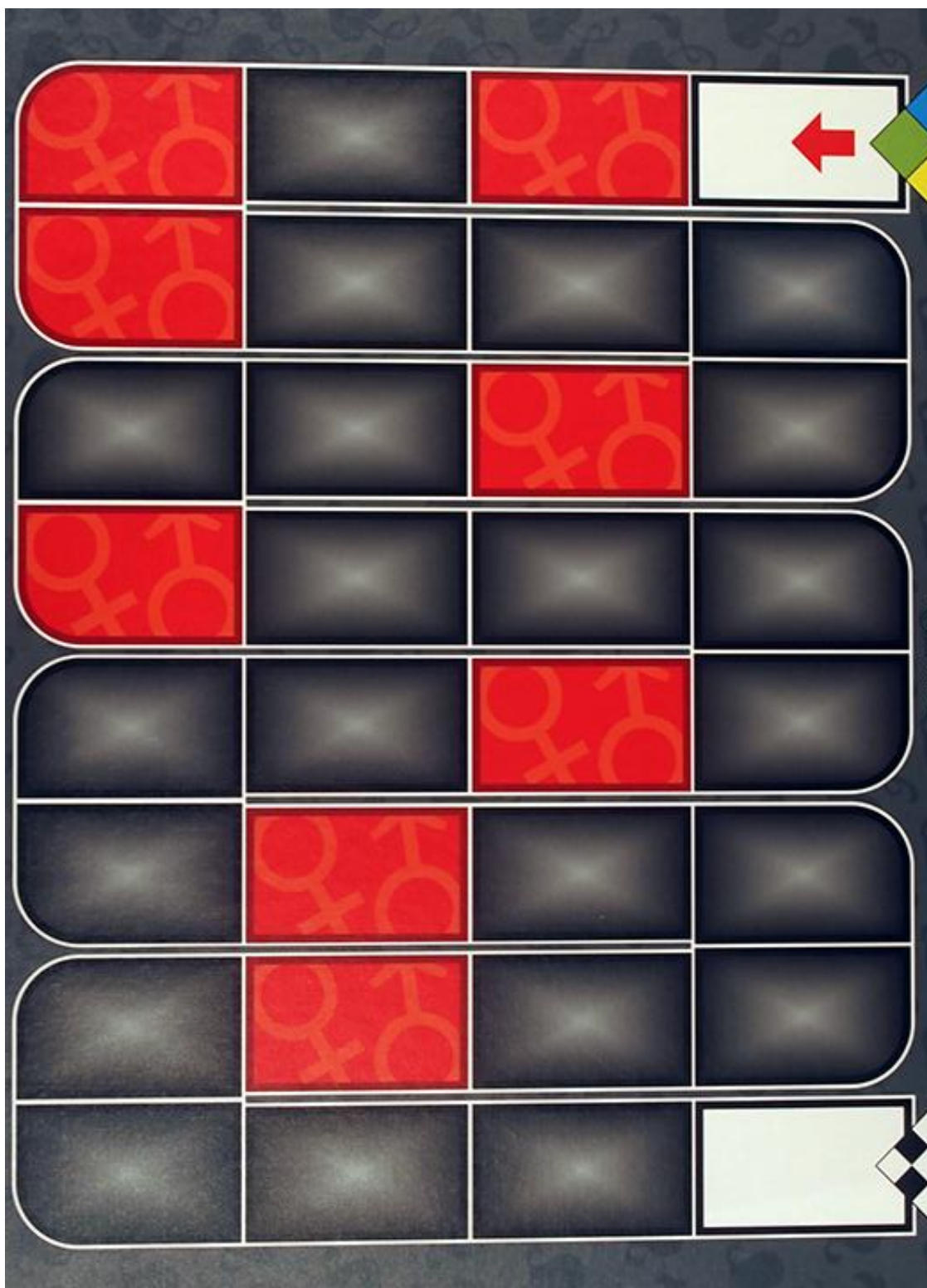
АВТОРИТЕТ	БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТЬ	ВЫБОРЫ
ГЕРБ	ДОБРО	КОНСТИТУЦИЯ
КРИЗИС	МОРАЛЬ	НАЦИОНАЛЬНОСТЬ
ОБЩЕНИЕ	ПАТРИОТ	РАЗУМ

РЕСУРСЫ	СЕМЬЯ	ТОВАР
ФЛАГ	ХОББИ	ГАРАНТИЯ
ГУММАНИЗМ	ИГРА	КАРЬЕРА
МАНЕРЫ	ПОТРЕБНОСТЬ	ПРИВЫЧКА

РИТУАЛ	СИМПАТИЯ	СТЕРЕОТИП
УЩЕРБ	ЭТИКЕТ	АДВОКАТ
АКЦИЯ	АССИГНАЦИИ	БАНК
БАНКНОТА	БАРТЕР	БИЗНЕС

БЮДЖЕТ	ГАРАНТИЯ	ДЕКЛАРАЦИЯ
ЗАВЕЩАНИЕ	ЗАКОН	КАПИТАЛ
КОДЕКС	КРАЖА	КРЕДИТ
МОНЕТА	НАСЛЕДНИКИ	ОБРЯД

ОБЫЧАЙ	ПАКТ	ПРИБЫЛЬ
ПРИСЯГА	РАНТЬЕ	САНКЦИЯ
СВИДЕТЕЛЬ	ТАМОЖНЯ	ТОВАР
ТРУД	ШТРАФ	ФИНАНСЫ



Игра «Время истории».

Крещение Ольги в Константино- поле	Учреждение общерусского пантеона языческих богов	Начало Крещения Руси	Десятинная церковь в Киеве	Заложен Софийский собор в Киеве	Последняя редакция «Повести временных лет»
Поход Святослава Игоревича в Придунайскую Болгарию	Поход Святослава Игоревича на Византию	Разгром Ярославом печенегов	Поход Игоря Святославо- вича против половцев	Битва на реке Калке	Битва на реке Сити
Поход Олега на Византию	Первый поход печенегов на Древнерусское государство	Первый поход Игоря на Византию	Второй поход Игоря на Византию	Восстание древлян	Разгром Хазарского каганата

8111	7301	996	988	985	955
------	------	-----	-----	-----	-----

Последняя редакция «Повести временных лет»	Заложен Софийский собор в Киеве	Десятинная церковь в Киеве	Начало Крещения Руси	Учреждение общерусского пантеона языческих богов	Крещение Ольги в Константинополье
<i>Летопись от библейских времен до 1117 года</i>	<i>В честь победы над печенегами</i>	<i>Первая каменная церковь</i>		<i>Перун, Даждьбог, Стрибог, Семаргл, Хорс, Мокошь</i>	

С монгольским корпусом Брундая

«Слово о полку Игореве»

25 мирных лет

Битва на реке Сити	Битва на реке Калке	Поход Игоря Святослава-вича против половцев	Разгром Ярославом печенегов	Поход Святослава Игоревича на Византию	Поход Святослава Игоревича в Придунайскую Болгарию
--------------------	---------------------	---	-----------------------------	--	--

1238	1223	1185	1036	970	968
965	945	944	941	915	907

Разгром Хазарского каганата	Восстание древлян	Второй поход Игоря на Византию	Первый поход Игоря на Византию	Первый поход печенегов на Древнерусское государство	Поход Олега на Византию
-----------------------------	-------------------	--------------------------------	--------------------------------	---	-------------------------

Установление полюды, оброчков и уставов	Окончательное оформление «Русской правды» («Правды Ярославичей»)	Любечский съезд князей	Судебник Ивана III	Первый Земский собор	Судебник Ивана IV
Поход на Москву хана Тохтамыша	Первый поход Ивана III на Новгород	Стояние на реке Угре	Сожжение Москвы крымским ханом Девлет- Гиреем	Нашествие Батыя на Русь	Ливонская война
Невская битва	Разгром войсками Батыя Киева	Ледовое побойще	Восстание в Твери против баскака Чол- хана	Битва на реке Воже	Куликовская битва

Объединение Киева и Новгорода под властью Олега	Прибытие Кирилла и Мефодия в Великоморавскую державу	Создание Священной Римской империи	Деление церкви на западную католическую и восточную православную	Битва при Гастингсе	Начало крестовых походов	
Договор Игоря с Византией	Присоединение Твери к Москве	Взятие Казани	Присоединение Астрахани	Начало Сибирского похода Ермака	Монголо-татарское иго	***
Договор Олега с Византией	Киев становится столицей Древнерусского государства	Основан город Владимир на Клязьме	Первое упоминание о Москве	Образование самостоятельного Московского княжества	Присоединение Новгорода к Москве	

1096	9901	1054	962	863	882
------	------	------	-----	-----	-----

Начало крестовых походов	Битва при Гастингсе	Деление церквей на западную католическую и восточную православную	Создание Священной Римской империи	Прибытие Кирилла и Мефодия в Великоморавскую державу	Объединение Киева и Новгорода под властью Олега
	<i>Нормандское завоевание Англии</i>	<i>Великая схизма</i>	<i>Король Оттон I Великий</i>	<i>Начало славянской письменности</i>	

До 1585 года

Начало сибирского похода Ермака	Монголо-татарское иго	Присоединение Астрахани	Взятие Казани	Присоединение Твери к Москве	Договор Игоря с Византией
---------------------------------	-----------------------	-------------------------	---------------	------------------------------	---------------------------

1243-1480	1581	1556	1552	1482	945
-----------	------	------	------	------	-----

Присоединение Новгорода Великого к Москве	Образование самостоятельного Московского княжества	Первое упоминание о Москве	Основан город Владимир на Клязьме	Киев становится столицей древнерусского государства	Договор Олега с Византией
---	--	----------------------------	-----------------------------------	---	---------------------------