

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
государственное образовательное учреждение высшего образования

«Красноярский государственный педагогический университет

им. В.П. Астафьева»

(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Институт (Факультет) исторический факультет

Кафедра отечественной истории

**Иштутинова Диана Борисовна**

### ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Тема Использование игровых технологий на уроках истории в 8 классе

Направление 44.03.01 Педагогическое образование

(код и наименование направления)

Направленность (профиль образовательной программы) История

(наименование программы)

Допущена к защите

Заведующий кафедрой

к.и.н. доцент Ценюга И.Н.

(ученая степень, ученое звание, фамилия, инициалы)

13.06.2019 Ценюга

(дата, подпись)

Научный руководитель

к.и.н. доцент Валюх Е.П.

(ученая степень, ученое звание, фамилия, инициалы)

01.06.2019 Валюх

(дата, подпись)

Студент Иштутинова Д.Б.

(фамилия, инициалы)

13.06.2019 Иштутинова

(дата, подпись)

(оценка, дата защиты)

Красноярск 2019

## Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические основы использования игровых технологий в образовательном процессе современной школы.....	7
1.1. Игровые технологии как вид педагогических технологий: сущность, функции.....	7
1.2. Игровые технологии – эффективное средство формирования ключевых компетенций обучающихся на уроках истории.....	21
1.3. Классификации игр.....	26
Глава 2. Организационно-педагогические условия применения игровых технологий на уроках истории в 8 классе.....	40
2.1. Формирование познавательной активности учащихся 8 классов на уроках истории с помощью ролевых игр.....	40
2.2. Активизация познавательной активности учащихся 8 классов на уроках истории посредством проведения интеллектуальных игр.....	54
2.3. Оценка результативности использования игровых технологий на уроках истории в 8 классе.....	61
Заключение.....	66
Список использованной литературы.....	69
Приложения.....	74

## Введение

Актуальность темы исследования обусловлена важностью использования игровых технологий в школьном обучении.

Современная образовательная ситуация требует от учителя широкого использования активных форм обучения. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (далее – ФГОС ООО), как совокупность требований, обязательных при реализации основной образовательной программы основного общего образования образовательными учреждениями, имеющими государственную аккредитацию, устанавливает требования к результатам обучающихся, освоивших основную образовательную программу основного общего образования: личностным; метапредметным; предметным. Достижение обозначенных результатов невозможно без применения современных образовательных технологий.

Под образовательной технологией понимается способ решения дидактических проблем в русле управления образовательной деятельностью с точно заданными целями, достижение которых должно поддаваться четкому описанию и определению; выявление принципов и разработку оптимизации образовательной деятельности путем анализа факторов, повышающих образовательную эффективность, с помощью конструирования и применения приемов и материалов, а также посредством применяемых методов.

Особое место среди педагогических технологий, активизирующих процесс изучения истории в школе, занимают игровые технологии: в игровых ситуациях любой учебный материал усваивается значительно эффективней. Кроме того, умелое использование игровых технологий в процессе обучения способствует формированию коммуникативных, регулятивных и познавательных универсальных учебных действий школьников, а также создает положительный эмоциональный фон урока.

Психолого-педагогическим, национальным, методическим основам игр посвящены труды Ю.П. Азарова, Н.П. Анисеевой, Л.С. Выготского, Н.В. Гараниной, А.Н. Леонтьева, С.Ф. Занько, Е.М. Минкина, Б.П. Никитина, П.И. Пидкасистого, Г.К. Селевко, Н.В. Самоукиной, А.С. Спиваковской, С.А. Шмакова, Д.Б. Эльконина, М.Г. Яновской и др. Учеными определены функции игры, ее значение в развитии ребенка, представлены классификации игровых технологий.

Возможности педагогических игр на уроках истории описаны в работах Р.И. Альбетковой, Е.В. Карсаловой, А.В. Леденева, Ю.М. Шаповаловой и др. Однако возможности игры на уроках истории представлены в основном на примере занятий в 5-6 классах. Применительно к 8-9 классам описан только контролирующий тип учебных игр (с преобладанием викторинных заданий, однообразных по своей сути: определение исторического события по фрагменту, исторического героя по его описанию и т.п.), а также игра осмыслена как технология внеклассной работы (наиболее востребованы такие формы, как урок-квест, «Умники и умницы», «Что? Где? Когда?», «Своя игра» и др.).

Весь развивающий, творческий, познавательный потенциал игровых технологий на уроках истории современной методической наукой до конца не раскрыт. Изложенное свидетельствует об актуальности темы работы, подчеркивает ее теоретическую и практическую значимость.

Проблема исследования связана с разрешением данного противоречия – каковы организационно-педагогические условия применения игровых технологий на уроках истории в 8 классе.

Целью работы является разработка и экспериментальная проверка эффективности применения игровых технологий на уроках истории в 8 классе.

Объектом исследования является учебный процесс по истории в 8 классе средней общеобразовательной школы.

Предметом исследования является применение игровых технологий на уроках истории в 8 классе.

Гипотеза исследования: при условии правильной организации учебной исторической игры, своевременной диагностики и коррекции поведения участников игра оказывает положительное влияние на развитие всех сфер личности учащихся: способствует усвоению знаний, приобретению умений, формированию и развитию способа умственных действий, ориентирует в эстетических и нравственных отношениях, учит коммуникативности и различным видам деятельности.

В соответствии с проблемой, объектом, предметом, целью и гипотезой исследования были выдвинуты следующие задачи:

1. Проанализировать сущность, функции игровых технологий как вида педагогических технологий:
2. Охарактеризовать игровые технологии как эффективное средство формирования ключевых компетенций обучающихся на уроках истории.
3. Определить возможность формирования познавательной активности учащихся 8 классов на уроках истории с помощью ролевых игр.
4. Обосновать возможность активизации познавательной активности учащихся 8 классов на уроках истории посредством проведения интеллектуальных игр.
5. Оценить результативность использования игровых технологий на уроках истории в 8 классе.

Теоретической основой работы выступили труды Ю.П. Азарова, Н.П. Аникеевой, Л.С. Выготского, Н.В. Гараниной, А.Н. Леонтьева, С.Ф. Занько, Е.М. Минкина, Б.П. Никитина, П.И. Пидкасистого, Г.К. Селевко, Н.В. Самоукиной, А.С. Спиваковской, С.А. Шмакова, Д.Б. Элькониной, М.Г. Яновской и др.

В качестве методов исследования использованы следующие: изучение и теоретический анализ психолого-педагогической, научно-методической, специальной литературы по проблеме исследования; анализ педагогического

опыта использования игровых технологий на уроках истории в средней школе.

Теоретическая значимость исследования заключается в систематизации организационно-педагогических условий применения игровых технологий на уроках истории в 8 классе.

Практическая значимость проведенного исследования состоит в том, что разработаны ролевые и деловые игры, направленные на активизацию познавательной активности учащихся 8 классов на уроках истории. Материалы исследования могут быть использованы в школах, педагогических вузах и в других образовательных учреждениях.

Структура работы определялась логикой исследования и поставленными задачами. Она включает в себя введение, две главы, заключение, список литературы. Общий объем работы составляет 72 страницы. Список литературы включает 43 источника.

# Глава 1. Теоретические основы использования игровых технологий в образовательном процессе современной школы

## 1.1. Игровые технологии как вид педагогических технологий: сущность, функции

Зарождение идеи технологии педагогического процесса связано с внедрением достижений научно-технического прогресса в различные области теоретической и практической деятельности. Историографический анализ психолого-педагогической литературы позволяет констатировать, что в последние годы усилилось внимание ученых к разработке сущности феномена «педагогическая технология», выявлению основополагающих его характеристик и типов.

Исследованию этой проблемы посвящены работы ведущих отечественных педагогов: В.П. Беспалько, Е.В. Бондаревской, М.П. Горчаковой-Сибирской, М.В. Кларина, М.М. Левиной, В.М. Монахова, О.П. Околелова, С.Я. Савельева, В.В. Серикова, И.Б. Сенновского, Н.Ф. Талызиной, П.И. Третьякова и других. От того, как производится трактовка данного понятия, зависит многое в последующем анализе и понимании сущности термина. Поэтому обратимся, в первую очередь, к терминологическому рассмотрению категории «педагогическая технология».

Слово «технология» происходит от греческого слова: «*techne*» - искусство, мастерство, умение и «*logos*» - наука, закон. Дословно «технология» - наука о мастерстве<sup>1</sup>. Наиболее привычное понятие «технология» имеет отношение к производственному процессу и определяется как «совокупность методов обработки, изготовления, изменения состояния свойств, форм сырья, материала или полуфабриката, осуществляемых в процессе производства продукции».

---

<sup>1</sup> Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. Челябинск: Два комсомольца, 2011. С. 140.

Технология воплощает в себе методы, приемы, режим работы, последовательность операций и процедур, она тесно связана с применяемыми средствами, оборудованием, инструментами, используемыми материалами. Совокупность технологических операций образует технологический процесс. Современная наука использует термин «технология» в таких сочетаниях, как «технология обучения образовательного процесса, лечения, управления»<sup>1</sup>.

Под педагогической технологией понимается «система взаимосвязанных приемов, форм и методов организации учебно-воспитательного процесса, объединенная единой концептуальной основой, целями и задачами образования, создающая заданную совокупность условий для обучения, воспитания и развития воспитанников»<sup>2</sup>.

Критерии педагогической технологии, по которым оценивается педагогическая деятельность:

- результативность (обеспечение поставленной цели);
- воспроизводимость (возможность использования в измененных условиях);
- транслируемость (возможность передачи опыта ее использования в виде знаний).

Сущностные характеристики педагогических технологий изложены в работах В.П. Беспалько, В.В. Гузеева, М.В. Кларина, В.М. Монахова, И.Г. Руденко, Г.К. Селевко, В.В. Серикова, В.А. Сластенина и других авторов. В содержание термина «педагогическая технология» одни авторы вкладывают понятие «проект учебно-воспитательного процесса», другие – «методы, средства, операции, способы, приемы, условия, формы организации учебно-воспитательного процесса», третьи – «модель совместной педагогической деятельности».

---

<sup>1</sup> Пушкарева В.В. Игра и ее роль в образовательном процессе // International scientific review. 2016. №2. С. 246.

<sup>2</sup> Надолинская Т.В. Научные исследования игры в контексте истории культуры и педагогики // Вестник Таганрогского института имени А.П. Чехова. 2014. № 1. С. 13.



В научной литературе предпринята классификация образовательных технологий. Существует несколько подходов.

Г.К. Селевко выделяет следующие группы педагогических технологий: по ориентации на личностные структуры - информационные, операционные, эмоционально-художественные и эмоционально-нравственные, технологию саморазвития, эвристические и прикладные технологии; по характеру содержания и структуре - технологии обучающие и воспитывающие, светские и религиозные, общеобразовательные и профессионально-ориентированные, гуманитарные и технократические<sup>1</sup>.

В.П. Беспалько предложил классификацию педагогических технологий по способам организации и управления познавательной деятельностью учащегося. Сочетание различных признаков взаимодействия учителя с учеником определяет следующие виды технологий (по В.П. Беспалько - дидактических систем): классическое лекционное обучение; обучение с помощью аудиовизуальных технических средств; система «консультант»; обучение с помощью учебной книги; система «малых групп»; групповые и дифференцированные способы обучения; компьютерное обучение; система «репетитор» - индивидуальное обучение; «программное обучение», для которого есть заранее составленная программа<sup>2</sup>.

Ф.Я. Савельев рассматривает традиционные и инновационные технологии обучения, обусловленные основополагающей концептуальной основой, образовательной парадигмой. Он выделяет следующие группы технологий: по направленности действия - технологии обучения учеников, студентов, учителей, преподавателей, работников отрасли, государственных деятелей; по целям обучения; по предметной среде, для которой разрабатывается данная технология - для гуманитарных, естественных, технических и других дисциплин; по применяемым техническим средствам (

---

<sup>1</sup> Селевко Г.К. Классификация образовательных технологий // Сибирский педагогический журнал. 2005. № 4. С. 87.

<sup>2</sup> Киселева Ю.С., Козликина О.Г. Современные педагогические технологии воспитания и обучения в общественно активной школе // Концепт. 2013. № 1. С. 170.

технической среде) - аудиовизуальные, видеотехнические, компьютерные и другие; по организации учебного процесса - индивидуальные, коллективные, смешанные; по методической задаче - технология одного предмета, технология одного средства, технология одного метода<sup>1</sup>.

Классификация Г.Ю. Ксензовой различается по трем основным группам - это технологии объяснительно-иллюстративного обучения; личностно-ориентированного обучения; развивающего обучения. В основе первой группы находится информирование, просвещение учащихся и организация их репродуктивных действий с целью выработки у них общеучебных умений и навыков. Основу второй группы составляют технологии, создающие условия для обеспечения собственной учебной деятельности обучающихся, учета и развития их индивидуальных особенностей. К третьей группе относятся технологии, способствующие включению внутренних механизмов личностного развития обучающихся, их интеллектуальных способностей.

Представляет интерес классификация, предложенная В.Н. Максимовой, которая выделяет: структурно-логические технологии, предусматривающие поэтапную организацию системы обучения, логическую последовательность постановки и решения дидактических задач на основе адекватного выбора содержания, форм, методов и средств обучения на каждом этапе с учетом поэтапной диагностики результатов; интеграционные технологии как дидактические системы, обеспечивающие интеграцию разнопредметных знаний и умений, различных видов деятельности на уровне интегрированных курсов, учебных тем, учебных проблем, уроков, других форм организации обучения; игровые технологии, которые включают дидактические системы применения различных обучающих игр, формирующих умение решать задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов: занимательные, театрализованные, деловые, имитационные ролевые игры и

---

<sup>1</sup> Каганова Н. М. Еще раз к вопросу применения педагогических технологий // Проблемы и перспективы развития образования: материалы VIII Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, февраль 2016 г.). Краснодар: Новация, 2016. С. 4.

др.; тренинговые технологии - системы деятельности учащихся по отработке определенных алгоритмов решения типовых задач практики, в том числе с помощью компьютера: психологические тренинги интеллектуального развития, общения, решение управленческих задач; информационно-компьютерные технологии, реализующиеся в дидактических системах компьютерного обучения на основе диалога «ученик - машина» с помощью различного вида обучающих программ (информационных, контролирующих, тренинговых и др.); диалогические технологии, представляющие собой форму организации и метод обучения, основанные на диалоговом мышлении во взаимодействующих дидактических системах «ученик - ученик», «учитель - автор», «ученик - автор»<sup>1</sup>.

Н.В. Бордовская и А.А. Реан выделяют пять видов образовательных технологий: игровые, задачные, компьютерные, диалоговые, тренинговые технологии<sup>2</sup>. В данной классификации игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры. Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий.

Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

В настоящее время игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов. Не раз возникала попытка научной классификации

---

<sup>1</sup> Пласкина М.В. Понятие «технология обучения» в современной педагогике // Педагогика: традиции и инновации: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, июнь 2014 г.). Челябинск: Два комсомольца, 2014. С. 9.

<sup>2</sup> Викторова К.М., Ткачук М.А. Роль игровых технологий в формировании общих и профессиональных компетенций обучающихся // Образование. Карьера. Общество. 2013. № 4. С. 67.

игры и определение ее каким-нибудь одним исчерпывающим понятием, но к настоящему моменту научно определены всего лишь связи между игрой и человеческой культурой, выяснено значение, которое оказывает игра на развитие личности ребенка и взрослого, эмпирическим путем выявлена биологическая природа игры и ее обусловленность психологическими и социальными факторами<sup>1</sup>.

Игровые технологии нашли широкое применение в педагогической практике. Они имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребенка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя. Игра как одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания переживает в настоящее время период своеобразного расцвета<sup>2</sup>.

Возрастание интереса к игре в настоящее время обусловлено рядом причин. С одной стороны, оно вызвано развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения, с другой стороны, обусловлено социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности.

Анализ философской, культурологической, психолого-педагогической литературы показывает, что в современной науке нет целостной теории игры, существует ряд ее концепций в разных отраслях науки. В философии и культурологии игра рассматривается как способ бытия человека, средство постижения окружающего мира, изучаются аксиологические основания игры и этнокультурная ценность игрового феномена.

В педагогической науке феномен игры рассматривается как способ организации воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, изучаются формы и способы оптимизации игровой деятельности современного поколения. В психологии, игра рассматривается как средство

---

<sup>1</sup> Копылова В.Б. Место и роль игровых технологий в образовательном процессе // Проблемы и перспективы развития образования: материалы VIII Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, февраль 2016 г.). Краснодар: Новация, 2016. С. 156.

<sup>2</sup> Бак Е.Л., Якунина Л.Д. Значимость игры в учебном процессе // Молодой ученый. 2015. №10.5. С. 4.

активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен<sup>1</sup>.

Одним из первых обратил внимание на феномен игры Ф. Шиллер. Он рассматривал игру как один из действенных факторов формирования мировоззрения человека. Шиллер считал, что человек в игре и посредством игры творит себя и мир, в котором живет, что человеком можно стать, только играя. Г. Спенсер особое внимание обращал на упражняющую функцию игры. На значение игры как источника культуры обратил внимание нидерландский историк культуры Й. Хейзинга. По его мнению, человеческая культура возникает и разворачивается в игре и как игра<sup>2</sup>.

Наибольший вклад в научное понимание и толкование феномена игры внесли такие западные философы и психологи, как Э. Берн, Р. Винклер, Г.-Х. Гадамер, Ж.-П. Сартр, З. Фрейд. В отечественной науке теорию игры в аспекте выяснения ее социальной природы, внутренней структуры и значения для психического развития ребенка разрабатывали И.Е. Берлянд, Л.С. Выгодский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Педагогику игры, место игры в педагогическом процессе, строение игровой деятельности руководство игрой разрабатывали Н.А. Аникеева, Н.Н. Богомолова, В.Д. Пономарев, С.А. Смирнов, С.А. Шмаков и др.

Д.Б. Эльконин, анализируя феномен игры, приходит к выводу, что игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности. По мнению Д.Б. Эльконина, главными структурными единицами игры можно считать:

- роли, которые берут на себя играющие;
- сюжет, отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых, воспроизводятся играющими;

---

<sup>1</sup> Ищенко В.И. Игровые технологии в образовательном процессе // Международный журнал экспериментального образования. 2015. № 11-6. С. 866.

<sup>2</sup> Григорьев И.С. Игровые технологии в дополнительном образовании // Молодой ученый. 2016. №7.6. С. 70.

- правила игры, которым играющие подчиняются<sup>1</sup>.

Если рассматривать игру как деятельность, то в ее структуру органично будут входить целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность реализует себя полностью как субъект. В структуру игры как процесса входят роли, взятые на себя играющими; игровые действия как средство реализации этих ролей; замещение реальных предметов игровыми; реальные отношения между играющими; сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре<sup>2</sup>.

С.А. Шмаков выделяет следующие черты, присущие большинству игр:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию самого человека, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата («процедурное удовольствие»);

- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);

- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»); - наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития<sup>3</sup>.

Многие исследователи игры (Ю.М. Лотман, С.Л. Рубинштейн, Д.Э. Эльконин и др.) выделяют такое ее главное свойство, как амбивалентность, т.е. игра предполагает реализацию одновременно реального и условного поведения, но при этом отмечается, что воображаемы только условия, в которые «человек играющий» себя мысленно ставит, чувства, которые он в этих воображаемых условиях испытывает, - это подлинные чувства.

---

<sup>1</sup> Адольф В.А., Филипповская Н.В. Образовательные технологии при реализации новых образовательных стандартов // Историческая и социально-образовательная мысль. 2012. № 4. С. 73.

<sup>2</sup> Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. Челябинск: Два комсомольца, 2011. С. 141.

<sup>3</sup> Пушкарева В.В. Игра и ее роль в образовательном процессе // International scientific review. 2016. №2. С. 246.

Условность игровых отношений мобилизует и активизирует возможности личности, способствует реализации человеком своего творческого потенциала, побуждает его искать новые, еще неосвоенные способы решения игровых (жизненных) проблем, соблюдая предписываемые игровой ролью правила и нормы поведения и отношений<sup>1</sup>.

По мнению Д.Н. Узнадзе, игра является формой психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности. Игру как пространство «внутренней социализации» ребенка и средство усвоения социальных установок представлял себе Л.С. Выготский. Довольно интересно это понятие охарактеризовал А.Н. Леонтьев, а именно как свободу личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов». На наш взгляд, наиболее полное определение представлено у В.С. Кукушина. Он считает, что игра – это «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуется самоуправление поведением»<sup>2</sup>.

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В этом состоит ее феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология используется в следующих случаях: в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии; в качестве технологии

---

<sup>1</sup> Караматова З. Ф. Педагогические технологии в образовательной практике // Молодой ученый. 2016. №8. С. 964.

<sup>2</sup> Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. ред. В.С. Кукушина. М.: ИКЦ «МарТ», 2005. С. 26.

занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); как технология внеклассной работы<sup>1</sup>.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных 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<sup>2</sup>.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Деятельность учащихся должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе, наиболее удовлетворяющей возрастные потребности данной категории учеников.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;

---

<sup>1</sup> Надолинская Т.В. Научные исследования игры в контексте истории культуры и педагогики // Вестник Таганрогского института имени А.П. Чехова. 2014. № 1. С. 14.

<sup>2</sup> Киселева Ю.С., Козликина О.Г. Современные педагогические технологии воспитания и обучения в общественно активной школе // Концепт. 2013. № 1. С. 171.



3) умеренность в использовании игр на уроках<sup>1</sup>.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

1) ролевые игры на уроке;

2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);

3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;

4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

5) различные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели<sup>2</sup>.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;

2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

3) игра - один из приемов преодоления пассивности учеников<sup>3</sup>.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученье во многом зависят от понимания учителем функций

---

<sup>1</sup> Викторова К.М., Ткачук М.А. Роль игровых технологий в формировании общих и профессиональных компетенций обучающихся // Образование. Карьера. Общество. 2013. № 4. С. 68.

<sup>2</sup> Копылова В.Б. Место и роль игровых технологий в образовательном процессе // Проблемы и перспективы развития образования: материалы VIII Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, февраль 2016 г.). Краснодар: Новация, 2016. С. 156.

<sup>3</sup> Бак Е.Л., Якунина Л.Д. Значимость игры в учебном процессе // Молодой ученый. 2015. №10.5. С. 4.

педагогических игр. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры.

Во-первых отметим социокультурное назначение игры. Игра – сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатства культуры, потенциалов воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива<sup>1</sup>.

Следующая функция игры – межнациональная коммуникация. И. Кант считал человечество самой коммуникабельностью. Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни<sup>2</sup>.

Важна функция самореализации человека в игре. Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результата, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры – это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

Особая функция игры - коммуникативная. Игра – деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная. Она вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих

---

<sup>1</sup> Торгонский В.В. Психолого-педагогические теории возникновения и формирования основных функций игры как феномена культуры и их взаимосвязь с принципами нравственного воспитания // Историческая и социально-образовательная мысль. 2010. № 2. С. 116.

<sup>2</sup> Кобзева Н. А. К вопросу о педагогических технологиях // Молодой ученый. 2011. №5. Т.2. С. 142.

отношений. Любое игровое общество – коллектив, выступающей применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок никакой игры между ними быть не может<sup>1</sup>.

Следует отметить диагностическую функцию игры. Диагностика – способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе – это особое «поле самовыражения».

Важная игротерапевтическая функция игры. Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д.Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре<sup>2</sup>.

Немаловажной выступает функция коррекции в игре. Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

Безусловно, игра заключает в себе развлекательную функцию. Развлечение – это влечение к разному, разнообразному. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта, благоприятной

---

<sup>1</sup> Ищенко В.И. Игровые технологии в образовательном процессе // Международный журнал экспериментального образования. 2015. № 11-6. С. 866.

<sup>2</sup> Григорьев И.С. Игровые технологии в дополнительном образовании // Молодой ученый. 2016. №7.6. С. 70.

атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т.е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Развлечение в играх – поиск. Игра обладает магией, способной давать пищу фантазии, выводящей на развлекательность<sup>1</sup>.

Таким образом, можно сделать следующие выводы.

Педагогическая технология – это совокупность способов, приемов и форм взаимосвязанной деятельности субъектов образовательного процесса, обеспечивающая эффективность функционирования педагогической системы и гарантирующая достижение поставленных педагогических целей. Выбор педагогических технологий осуществляется по их характеристикам и классификации. Общепринятая классификация педагогических технологий в отечественной педагогике отсутствует. В наиболее обобщенном виде все известные в педагогической науке и практике технологии систематизировал Г.К. Селевко.

Составной частью педагогических технологий являются игровые технологии – система методов, средств и форм организации педагогического процесса, стимулирующая познавательную деятельность обучающихся в виде разных педагогических игр, направленная на усвоение знаний. 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. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

---

<sup>1</sup> Адольф В.А., Пилипчевская Н.В. Образовательные технологии при реализации новых образовательных стандартов // Историческая и социально-образовательная мысль. 2012. № 4. С. 73.

## 1.2. Игровые технологии – эффективное средство формирования ключевых компетенций обучающихся на уроках истории

В соответствии с современной государственной образовательной политикой, основными результатами деятельности являются не сами по себе знания, умения, навыки, а набор «ключевых компетентностей». В основе ФГОС основного общего образования лежит системно-деятельностный подход. Он предполагает умение добывать знания самостоятельно, пользоваться ими и применять эти знания на практике. Усвоение школьниками знаний и умений должно происходить в комплексе. Приоритет отдается самореализации ученика, активным формам и методам обучения, которые позволяют организовать продуктивную учебную деятельность<sup>1</sup>.

Цель современного образовательного процесса – сформировать ключевые компетенции, которые необходимы для успешной деятельности человека в обществе.

Профессор И.А. Зимняя отмечает, что понятие «компетенция» связано с именем Аристотеля, изучавшего «возможности состояния человека, обозначаемого греческим «*atere*» – «сила, которая развивалась и совершенствовалась до такой степени, что стала характерной чертой личности». В образовательной среде понятие «компетенция» получило свое распространение во второй половине XX века. В настоящее время наиболее часто используется определение, предложенное профессором А.В. Хуторским: «Компетенция – это совокупность профессиональных полномочий, функций, создающих необходимые условия для эффективной деятельности в образовательном пространстве»<sup>2</sup>.

Наряду с понятием «компетенция» используется понятие «компетентность» – это интегральное качество личности, которое

---

<sup>1</sup> Головина Н.А. Активизация познавательной деятельности обучающихся на уроках истории в свете реализации ФГОС // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. 2014. № 39. С. 117.

<sup>2</sup> Ломакина Г.Р. Педагогическая компетентность и компетенция: проблемы терминологии // Педагогическое мастерство: материалы Междунар. науч. конф. (г. Москва, апрель 2012 г.). М.: Буки-Веди, 2012. С. 276.

проявляется в способности и готовности к деятельности, основанной на знаниях и опыте, приобретённом в процессе обучения и социализации. Таким образом, иметь сформированную компетентность – значит обладать определенными знаниями, определенной характеристикой; владеть компетенцией – значит обладать определенными возможностями в какой-либо сфере<sup>1</sup>.

В современной педагогике выделяют семь ключевых образовательных компетенций: учебно-познавательные; общекультурные; информационные; коммуникативные; социально- трудовые; компетенции личностного самосовершенствования; ценностно- смысловые ( Приложение 2). Все перечисленные компетенции в той или иной степени формируются в процессе изучения курса истории в средней школе. Большой потенциал с точки зрения формирования ключевых образовательных компетенций принадлежит игровым педагогическим технологиям.

Учебно-познавательная и коммуникативная компетенции формируются на протяжении всех лет изучения истории. Вначале школьники учатся работать с текстом, документом, исторической картой, схемой, отвечая на вопросы учителя. При этом используются такие игровые технологии, как «Разгадай карту», «Найди исторические ошибки», «Своя игра» и Брейн-ринг на повторительно-обобщающих уроках. Игра помогает развивать мышление, внимание, творческое воображение, умение работать в команде, ответственность за общий результат, создает комфортный психологический климат, разряжает эмоционально напряженный учебный процесс<sup>2</sup>.

Часто на уроках истории используется прием виртуальных экскурсий (в древние Афины, в средневековый замок, в мастерскую древнерусского ремесленника, по древнерусским крепостям). Виртуальная экскурсия позволяет, не покидая школьный класс, познакомиться с

---

<sup>1</sup> Мезенцева А.Э. Определение фундаментальных целей образования в контексте компетентностного подхода // Материалы Всероссийской научно-практической конференции «Наука и социум». 2017. № 2. С. 111.

<sup>2</sup> Рышняк Г.М. Формирование ключевых компетенций на уроках истории и обществознания с использованием современных образовательных технологий // Молодой ученый. 2016. №18. С. 456.

историческими объектами, существовавшими в далеком прошлом либо находящимися за пределами нашего города и страны. Во время путешествия в средневековый замок школьники осматривают оборонительные укрепления, внутренний двор замка, знакомятся с его обитателями, посещают главную башню – донжон, принимают участие в церемонии посвящения в рыцари и в рыцарском турнире. В ходе экскурсии ребята выполняют задания в путевых листах. В конце урока учащиеся получают домашнее задание: написать и красочно оформить путеводитель по средневековому замку<sup>1</sup>.

Огромную роль в формировании информационной компетенции сегодня играют средства современной коммуникации ( компьютер, Интернет). Их использование позволяет повысить наглядность обучения и мотивацию учащихся: они не просто созерцают, а активно участвуют в происходящем. Педагоги используют в своей работе как уже готовые ЦОРы и видеоуроки, так и разрабатывают собственные мультимедийные презентации по всем темам. Кроме того, школьники сами с удовольствием создают свои презентации по истории ( например, « Страницы блокады Ленинграда»)<sup>2</sup>.

Для формирования общекультурной, учебно- познавательной компетенций проводятся интегрированные уроки ( история – литература, история – обществознание, история – математика). Например, интегрированный урок математики и истории в 5 классе призван обобщить полученные знания по темам «Наука и образование в Древней Греции» и « Арифметические действия с десятичными дробями». Ученики совершают путешествие вглубь веков и выясняют, как возникла наука математика, как повлияла она на развитие человеческого разума, выполняют познавательные задания по истории и математике. Например, разгадать исторический

---

<sup>1</sup> Запасникова Е.Н. Применение игровых технологий при изучении предмета история // Вестник науки и образования. 2017. № 12. С. 81.

<sup>2</sup> Приблуда Е.И. Использование игровых технологий на уроках истории и обществознания // «Концепт». 2013. Т. 3. С. 296.

кроссворд, затем на основе картинок из жизни древних греков, используя исторические термины, придумать математические задачи, обменяться ими и решить<sup>1</sup>.

В завершении - рассчитать среднюю арифметическую скорость Пифагора во время путешествия из Египта в Вавилон с помощью анимированной карты. В конце урока делается вывод, что жизнь Пифагора была ярким примером не только служения науке, но и заботы о нравственном здоровье общества. Данный урок развивает логическое мышление и творческий подход к решению задач, развивает познавательный интерес, стремление к самообразованию и самосовершенствованию, а также раскрывает практическую значимость истории и математики.

Для формирования коммуникативной, общекультурной, информационной компетенций используются технологии исследовательских проектов. При подготовке любого проекта школьнику необходимо научиться самостоятельно находить и отбирать материал, составлять план, оценивать, анализировать и синтезировать информацию, делать выводы, выступать с презентацией результатов своего труда и отстаивать свое мнение.

В 8 классе возможно реализовать проект «Александр 1 и Наполеон», в ходе работы над которым ученики, разделившись на исследовательские группы, смогут анализировать восточное, северное и европейское направления внешней политики Александра 1. Результатом деятельности групп станет оформление и защита стенд – плаката каждой группой. В процессе защиты каждая группа должна сформулировать цели внешней политики России на северном, восточном и европейском направлениях, кратко осветить основные события и их результаты, сделать вывод о влиянии событий на отношения с Францией<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Жумагалеева В.Ж. Игровые формы познавательной деятельности на уроках истории / В.Ж. Жумагалеева, О.А. Олексенко, З.М. Бирюкова // Новое слово в науке: перспективы развития. 2014. № 1. С. 32.

<sup>2</sup> Тищенко В.И. Использование электронных образовательных ресурсов для активизации познавательной деятельности старшеклассников на уроках истории // Труды молодых ученых Алтайского гос. ун-та. 2012. № 9. С. 320.



При подготовке стенд-плаката учащимся необходимо отобрать разнообразный исторический материал, в том числе и иллюстративный. В процессе выслушивания докладов класс заполняет рабочий лист с познавательными заданиям. В ходе урока экспертная группа готовит вопросы выступающим, а в конце урока делает вывод об итогах внешней политики Александра и Наполеона и придет к выводу о неизбежности Отечественной войны 1812 года<sup>1</sup>.

Главная цель уроков истории в формировании социально-трудовых компетенций - помочь становлению и развитию ценностных ориентаций и убеждений, умения критически относиться, осмысливать и дозировать для себя информацию, распространяемую СМИ, Интернет-источниками. Одним из путей формирования общекультурных, социальных, ценностно-смысловых компетенций являются уроки – семинары, конференции и пресс-конференции, дискуссии, в основе которых лежит технология проблемного обучения. Можно привести тематику занятий, посвященных ключевым проблемам истории:

- Столыпин: реформатор или душитель революции?
- Петр 1: тиран или революционер на троне?
- Александр Невский - святой защитник земли русской.
- В чем заключался истинный подвиг декабристов. Урок приглашает учащихся к размышлению о том, что такое подвиг вообще и в чем заключался истинный подвиг декабристов<sup>2</sup>.

В процессе подготовки выступлений рабочих групп на уроке-конференции происходит знакомство с творчеством и общественной деятельностью декабристов; совершенствуются навыки работы с историческими источниками и художественными произведениями. В начале урока – конференции ставится проблема: Что такое подвиг? В чем именно

---

<sup>1</sup> Бехтенова Е.Ф. Педагогические условия создания мотивационной основы познавательной деятельности школьников на уроках истории // Сибирский педагогический журнал. 2014. № 2. С. 67.

<sup>2</sup> Валеева Н.А. Технология проблемного обучения на уроках истории как способ формирования учебно-познавательной компетенции у учащихся // Сборники конференций НИЦ Социосфера.2010. № 5. С. 172.

заключается подвиг декабристов? Затем выступают рабочие группы, анализируя программные документы декабристов, ход восстания на Сенатской площади, а также деятельность и творчество декабристов в ссылке и на каторге<sup>1</sup>.

Обсуждение проблемного вопроса «В чем заключался истинный подвиг декабристов» завершает урок – конференцию. В ходе обсуждения учащиеся делают вывод: нравственный и общественный подвиг декабристов огромен. Декабризм как идеология имел огромное влияние на развитие общественной мысли в России 19 века. Художественная и литературная деятельность декабристов имела не менее важное значение, чем их общественно-политическая деятельность.

Таким образом, можно сделать следующие выводы.

Игровые технологии являются эффективным средством формирования ключевых компетенций обучающихся на уроках истории. Применение игровых технологий на уроках истории в виде брейн-рингов, коллоквиумов, интерактивных игр, викторин, электронных игр, развивающих кроссвордов, мозговых штурмов, турниров, не только интересны обучающимся, но и позволяют активизировать работу учащихся по изучению исторических персоналий, дают возможность отдельным учащимся глубоко изучить исторический и обществоведческий материал и проявить свои знания в форме, отличной от традиционного ответа (доклад, реферат и пр.).

### 1.3. Классификации игр

В многочисленных литературных источниках встречаются различные классификации игр. Принципы классификации многообразны. Сложность классификации игр заключается в том, что они, как и любое явление культуры, испытывают серьезное влияние исторического процесса любой

---

<sup>1</sup> Скворцова Н.В. Пути и средства активизации учебно-познавательной деятельности школьников // Студенческая наука и XXI век. 2014. № 11. С. 83.

новой формации, идеологии разных социальных групп. Так, классификация игр по Г.К. Селевко включает следующие группы игр<sup>1</sup>.

По области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические.

По характеру психологического процесса:

- обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие;

- познавательные, воспитательные, развивающие;

- репродуктивные, продуктивные, творческие;

- коммуникативные, диагностические, профориентационные,

психотехнические.

По игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

По предметной области:

- математические, физические, экологические;

- музыкальные, театральные, литературные;

- трудовые, технические;

- физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические,

народные;

- обществоведческие, управленческие, экономические.

По игровой среде:

- без предметов / с предметами;

- настольные, комнатные, уличные, на местности;

- компьютерные, телевизионные, ТСО;

- технические, со средствами передвижения.

По продолжительности различают:

- короткие игры. К ним относятся предметные, сюжетно-ролевые и иные игры, используемые для развития интереса к учебной деятельности и

---

<sup>1</sup> Селевко Г.К. Классификация образовательных технологий // Сибирский педагогический журнал. 2005. № 4. С. 87.

решения отдельных конкретных задач: усвоение какого-нибудь конкретного правила, отработка навыка и так далее;

- игровые оболочки. Это игровые формы организации учебной деятельности более продолжительны по времени. Чаще всего они ограничены рамками одного занятия, но могут продолжаться и несколько дольше. К ним относится такой прием, как создание единой игровой оболочки, то есть представление урока в виде целостной учебы – игры.

- длительные развивающие игры. Игры подобного типа рассчитаны на различные временные промежутки и могут длиться от нескольких дней или недель до нескольких лет. Они ориентированы на далекую идеальную цель и направлены на формирование медленно образующих психических и личностных качеств учащегося. Особенностью этой группы выступают серьезность и деловитость<sup>1</sup>.

Также выделяют игры с готовыми «жесткими» правилами; игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий; игры, которые сочетают и свободную игровую организацию деятельности, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

Игры можно систематизировать по содержательному признаку (военные, спортивные, экономические), по составу и количеству игроков (одиночные, парные, групповые и пр.). По мнению известного теоретика и практика игровой деятельности С.А. Шмакова, лучшая классификация игр была сделана Е.И. Добринской и Э.В. Соколовым. Эти авторы, в частности, предлагают различать игры по тому, какие способности они обнаруживают и тренируют у человека (физические, интеллектуальные, состязательные, творческие)<sup>2</sup>.

Е.И. Добринская и Э.В. Соколов выделяют игровые методы обучения. Э.В. Соколов предлагает также разделить игры на «освобождающие» и

---

<sup>1</sup> Селевко Г.К. Классификация образовательных технологий // Сибирский педагогический журнал. 2005. № 4. С. 87-92.

<sup>2</sup> Лепешкина А.Б. Понятие, сущность, структура, классификация и роль педагогической технологии в образовательном процессе // Символ науки. 2017. № 2. С. 155.

«экстатические». В первом случае проявляется тенденция к освобождению от среды, к созданию особого игрового мира, во втором – слияние со средой, растворение в ней. К первому ряду игр авторы относят карты, шахматы, карнавалы, всевозможные трюки – всякого рода игровые действия, в которых «демонстративно» попираются законы природы. Ко второму – скачки, карусели, гадания, гороскопы, танцы – все то, где человек стремится подключить себя к природным стихиям. Возможны игры, синтезирующие в себе и то, и другое<sup>1</sup>.

Известный игролог Р. Кайюа предложил классифицировать игры по стратегическому принципу:

1. Игры, основанные на состязательности: (от латинского «agon» - «публичное состязание, публичный бой»). Сюда относятся: в спорте игры групповые – футбол, волейбол и т.д., парные – шахматы, бильярд и т.д., в культурной деятельности – состязания в эрудиции, ловкости и пр. Эти игры – атрибуты праздников и народных гуляний, телепрограмм и всевозможных шоу. Такая игра требует подготовки тренировки.

2. Игровая стратегия, имеющая в основе исполнение роли (т.е. театрализации). Кайюа называет эту стратегию «mimicry» - имитирование, подражание. Данная стратегия реализуется в театре, цирке и т.д.

3. Игра шанс. По Кайюа «alea» (от латинского «игра в кости»). В отличие от первого типа игр, выигрыш здесь достается не через борьбу, а через операции с числовыми и другими неопределенностями. Сюда относятся кости, рулетка и т.д.

4. Игры, основанные на эффекте движения – «головокружительные», Кайюа применяет термин «illinx» - от латинского «водоворот». К данному классу относятся карусели, аттракционы и прочие<sup>2</sup>.

П.И. Пидкасистый и Ж.С. Хайдаров делят игры на следующие виды:

---

<sup>1</sup> Зибров П.Ф. Классификация технологий и их научно-обоснованная реализация в образовании // Вестник Волжского университета им. В.Н. Татищева. 2011. № 24. С. 219.

<sup>2</sup> Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. I. Челябинск: Два комсомольца, 2011. С. 142.

### 1. Психологические и физические игры и тренинги:

- двигательные (спортивные, подвижные, моторные);
- экстатические, экспромтные игры и развлечения;
- освобождающие игры и забавы;
- лечебные игры (игротерапия).

### 2. Интеллектуально-творческие игры:

- предметные забавы;
- сюжетно-интеллектуальные игры;
- дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные);
- строительные, трудовые, технические, конструкторские;
- электронные, компьютерные игры - игровые методы обучения.

### 3. Социальные игры:

- творческие, сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры – демонстрации);
- деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные).

### 4. Комплексные игры (коллективно-творческая досуговая деятельность)<sup>1</sup>.

М.Г. Ермолаева в своей классификации берет за основу тип человеческой деятельности, которую игры отражают, базовые виды которой они в значительной степени моделируют. При такой классификации игры объединяются в следующие группы, условно их можно представить как игры тела, игры ума, игры души. Раскроем это.

1. Физические игры или игры тела: двигательные (спортивные, подвижные, моторные) и экстатические (от греческого – экстаз, восхищение; современные танцы- импровизации, разнообразные телодвижения или

---

<sup>1</sup> Пушкарёва В.В. Игра и ее роль в образовательном процессе // International scientific review. 2016. №2. С. 246.

наблюдения за движущимися объектами – мыльными пузырями, струями фонтана, залпами фейерверка, вызывающие восторг и наслаждение).

2. Интеллектуальные, игры ума ( игры- манипуляции, игры- путешествия, психотехнические, предметные или дидактические игры, конструкторские, компьютерные).

3. Социальные игры, игры души ( сюжетно- ролевые, деловые – организационно- деятельностные, имитационные, организационно- коммуникативные; комплексные игры – коллективно- творческие дела, досуговая деятельность)<sup>1</sup>.

Ролевая игра – это интерактивный метод, который позволяет обучаться на собственном опыте путем специально организованного и регулируемого « проживания» жизненной или профессиональной ситуации. проигрывание определенной сценарием роли, отождествление ( идентификация) с ней помогает обучающемуся:

1) обрести эмоциональный опыт взаимодействия с другими людьми в личносно и профессионально значимых ситуациях;

2) установить связь между своим поведением и его последствиями на основе анализа своих переживаний, а также переживаний партнеров по общению;

3) пойти на риск экспериментирования с новыми моделями поведения в аналогичных обстоятельствах<sup>2</sup>.

Таким образом, ролевая игра превращает обучение в творческую лабораторию самообразования. при этом стоит отметить значимость психологической компетентности преподавателя, организующего ролевую игру, к которой необходимо отнести в первую очередь:

- психологическую наблюдательность;

---

<sup>1</sup> Надолинская Т.В. Научные исследования игры в контексте истории культуры и педагогики // Вестник Таганрогского института имени А.П. Чехова. 2014. № 1. С. 14.

<sup>2</sup> Ислямова Э.И. Нетрадиционные приемы изучения фактического материала на уроках истории // Вопросы науки и образования. 2016. № 1. С. 72.

- способность к анализу ситуации и эмоциональных переживаний участников;

- умение прогнозировать последствия разворачивающихся событий;

- способность гибко и оперативно реагировать на происходящее;

- навык руководства процессами без оценочных суждений<sup>1</sup>.

Ролевая игра характеризуется следующими признаками:

- наличие задачи (проблемы) и распределение ролей между участниками ее решения, например, с помощью данного метода может быть имитировано производственное совещание;

- взаимодействие участников: каждый из участников в соответствии со своей ролью может соглашаться или не соглашаться с мнением других участников, высказывать свое мнение и т.д.;

- ввод преподавателем в процесс занятия корректирующих условий, так, преподаватель может прервать обсуждение и сообщить некоторые новые сведения, которые нужно учесть при решении поставленной задачи, направить обсуждение в другое русло и т.п.;

- оценка результатов обсуждения и подведение итогов игры преподавателем и участниками<sup>2</sup>.

Разыгрывание ролей является достаточно эффективным методом решения организационных, управленческих и экономических задач и требует значительно меньших затрат и средств, чем деловые игры.

Ролевая игра позволяет учитывать возрастные особенности обучающихся, их интересы; расширяет контекст деятельности; выступает как эффективное средство создания мотива к изучению будущей профессиональной деятельности. Игра активизирует стремление обучающихся к контакту друг с другом и педагогом, создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между

---

<sup>1</sup> Камардина Н.В., Колесникова В.В. Игровая деятельность на уроках истории: традиции и новации // Вестник КРАУНЦ. Гуманитарные науки. 2017. № 1. С. 95.

<sup>2</sup> Надолинская Т.В. Научные исследования игры в контексте истории культуры и педагогики // Вестник Таганрогского института имени А.П. Чехова. 2014. № 1. С. 13.



обучающимся и обучающим. Игра дает возможность робким, неуверенным в себе обучающимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности, овладеть такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или опровергнуть его.

Практически все время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, т.к. он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, правильно отреагировать на нее. Следует помнить, что ролевая игра – это не эпизодический прием, к которому время от времени прибегает преподаватель, а «основная форма организации учебно-воспитательного процесса, охватывающая все этапы работы над учебным материалом: введение, тренировку в общении и практику в общении»<sup>1</sup>.

Деловая игра в широко распространенном понимании – это метод имитации принятия управленческих решений в различных производственных ситуациях путем игры по заданным правилам, направленный на создание у обучаемых наиболее полного ощущения реальной деятельности в роли лица, принимающего решения.

В.С. Кукушин определяет деловую игру как «форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого»<sup>2</sup>. Такое воссоздание достигается за счет знаковых средств, моделей и ролей, играемых другими людьми. при правильной организации игры обучающийся выполняет квазипрофессиональную деятельность, т.е. деятельность профессиональную по форме, но учебную по своим результатам и основному содержанию.

---

<sup>1</sup> Приблуда Е.И. Использование игровых технологий на уроках истории и обществознания // «Концепт». 2013. Т. 3. С. 296.

<sup>2</sup> Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. ред. В.С. Кукушина. М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ», 2005. С. 61.

Эффективность учебных деловых игр по сравнению с более традиционными формами обучения достигается не только за счет более полного воссоздания реальных условий профессиональной деятельности, но и за счет «более полного личностного включения обучаемого в игровую ситуацию, интенсификации межличностного общения, наличия ярких эмоциональных переживаний успеха или неудачи»<sup>1</sup>.

В отличие от дискуссионных и тренинговых методов в игре возникает возможность направленного вооружения обучаемого эффективными средствами для решения задач, задаваемых в игровой форме, но воспроизводящих весь контекст значимых элементов профессиональной деятельности.

Возникновению игрового интереса способствуют следующие факторы:

- удовольствие от контактов с партнерами по игре;
- удовлетворение, вызываемое демонстрацией партнерам своих деловых возможностей;
- азарт ожидания непредвиденных игровых ситуаций;
- удовлетворение от успеха<sup>2</sup>.

К характерным признакам деловых игр проблемной направленности относятся:

- наличие в предлагаемой проблемной ситуации реальной профессиональной задачи, требующей от ее участников применения профессиональных знаний, умений для принятия решений;
- наличие компетентного специалиста в качестве участника игры, осуществляющего координацию действий участников;
- наличие и распределение ролей подчинено основному сценарию, связанному с моделированием ситуации профессиональной деятельности;

---

<sup>1</sup> Бак Е.Л., Якунина Л.Д. Значимость игры в учебном процессе // Молодой ученый. 2015. №10.5. С. 4.

<sup>2</sup> Головина Н.А. Активизация познавательной деятельности обучающихся на уроках истории в свете реализации ФГОС // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. 2014. № 39. С. 117.

- моделирование сопутствующих реальной производственной действительности атрибутов: обстановки, социально-психологической установки взаимоотношений действующих участников (руководитель – подчиненный; специалист – помощник);

- наличие единой коллективной цели у игроков. Они должны выступать одной командой, поскольку от их компетентных действий зависит успех поставленной задачи. Ошибки допустимы (они не приводят в данном случае к реальным потерям), но нежелательны, поскольку демонстрируют еще недостаточную профессиональную компетентность игроков;

- многоальтернативность решений<sup>1</sup>.

Деловые игры дают возможность обсудить принимаемые решения, рассмотреть разные варианты и смоделировать их применение.

В таблице 1 приводится сравнительная характеристика деловых и ролевых игр.

Таблица 1 – Сравнительная характеристика деловых и ролевых игр

Ролевые игры	Деловые игры
Не описано, как действовать участникам, даны только роль, ситуация и задание самим определить: цель, задачи, интересы, замысел и алгоритм действий.	Предписаны конкретные действия. поставлена конкретная задача, которую необходимо решить.
Участники погружаются в проигрываемую роль.	Участники следуют инструкциям, решая ситуацию. погружения в роль не требуется.
Акцент игры делается на поведении и реакции участников.	Акцент на действиях (каким образом участники достигают цели).
Направлены на изменение установок и поведения участников.	Направлены на поиск решения конкретных задач в условиях реальной деятельности компании.
Тренер – консультант. Помогает осознать участникам неэффективные формы поведения посредством демонстрации их через опыт школьников.	Тренер – фасилитатор. Только направляет ход работы.
Ролевые игры не могут быть самостоятельным мероприятием.	Деловые игры могут быть самостоятельным мероприятием.
Невозможно участие всего класса, кроме исполнителей конкретных ролей.	Обязательно участие всего класса.

<sup>1</sup> Ислямова Э.И. Нетрадиционные приемы изучения фактического материала на уроках истории // Вопросы науки и образования. 2016. № 1. С. 72.

Любая игра обязательно предполагает собственную активность участников игры, в игре человек действует не столько по заданию, сколько сам, так, как он представляет себе возникшую ситуацию и как пытается найти из нее выход. К числу аспектов, по которым оценивается деятельность участников ролевой и деловой игры, относятся:

1) эффективность принимаемых участниками игры решений. критериями эффективности можно считать:

- решение поставленной проблемы наиболее рациональным способом с учетом профессиональной специфики ( для деловых игр), культурологических, исторических, межкультурных особенностей контекста ситуации;

- компетентность участников игры (особенно для деловых игр);

- затраченное на поиск решения время;

- рассмотрение альтернативных подходов, возможных способов решения;

- трудоемкость;

- предвидение последствий принимаемого решения;

2) активность участников ролевой, деловой игры;

3) оригинальность, творческий подход к поиску решения выхода из создавшейся проблемной ситуации;

4) использование интеллектуальных умений, критического мышления;

5) достоверность моделируемой ситуации, предпринимаемых действий участников игры, их взаимодействия в контексте данной ситуации<sup>1</sup>.

Деловые и ролевые игры используются в качестве метода обучения, чтобы предостеречь обучающихся от возможных ошибок в профессиональной деятельности, жизненных ситуациях, научить грамотно выходить из любых проблемных ситуаций. Примеры игр, используемых на уроках истории в 5-8 классах, приведены в Приложении 3.

---

<sup>1</sup> Надолинская Т.В. Научные исследования игры в контексте истории культуры и педагогики // Вестник Таганрогского института имени А.П. Чехова. 2014. № 1. С. 13.

Например, при изучении темы «Либеральные реформы 1860-1870-х гг.» можно провести игру «Импровизации на тему...». Класс делится на несколько групп, каждая должна подготовить небольшую сценку по той или иной теме. Игровые задания записываются на карточке, там же указываются страницы учебника, где можно найти информацию, можно дать детям дополнительный материал. Время на работу ограничено 15 минутами, затем группы показывают инсценировки.

1. Военная реформа. Сюжет: Крестьяне прослышали, что в соседней деревне приехали забирать мужиков в армию. Раньше тоже забирали да только не всех. А сейчас, мол, в Ивановской да в Семеновке всех молодых забрали, теперь к нам едут. Мужики прибежали к старосте, спрашивают, как быть...» Роли: сельский староста, крестьяне.

2. Судебная реформа. Сюжет: Заседание окружного суда по делу В.И. Засулич. Обвиняемая стреляла в градоначальника Санкт-Петербурга Трепова и тяжело ранила его. Задержанная объяснила свой поступок как протест против самоуправства Трепова, приказавшего подвергнуть телесному наказанию политического заключенного. Роли: судья, прокурор, присяжный поверенный (защитник), присяжные заседатели обвиняемая, свидетели.

Аналогично можно провести игры по всем реформам, что позволяет глубже вникнуть в содержание изучаемого материала, развивает историческое воображение. Можно использовать такие ролевые игры как: «Светский салон XIX века», «Интервью с историческими героями», «Урок – суд», «Музей» и др.

Ролевая сюжетная игра «Чего хотел народ Франции?»: ученики, выступая в роли представителей духовенства, дворянства, купечества, крестьянства рассказывают о своем положении накануне французской революции.

Деловая игра моделирует ситуацию более поздней эпохи по сравнению с изучаемой исторической обстановкой, ученик получает в ней роль нашего

современника или потомка, исследующего исторические события (археолога, писателя, журналиста). Существуют два вида деловой игры:

- игра-обсуждение, в процессе которой обсуждается воображаемая ситуация современности со спором, дискуссией (диспуты, симпозиумы ученых, круглые столы журналистов, телестудии и киностудии и др.). Такая игра строится на учебном диалоге с большой долей импровизации;

- игра-исследование, которая также строится на воображаемой ситуации современности, изучающей прошлое, но в отличие от предыдущей формы, основана на индивидуальных действиях «героя» -ученика, который пишет письмо, очерк, школьный учебник, фрагмент книги, газетную статью или доклад о том или ином историческом событии<sup>1</sup>.

Общие принципы организации деловой игры:

- работа организуется индивидуально, в парах или по группам 3-8 человек (помимо непосредственных участников в игре могут быть также задействованы инструктор, роль которого заключается в объяснении правил игры и её ожидаемых результатов; судья, который контролирует соблюдение игровых правил, оценивает деятельность ребят; председателя-ведущего, который регулирует ход игры и подводит);

- определение её временного регламента;

- четкое понимание целей игры её участниками;

- обязательный анализ игры после ее завершения<sup>2</sup>.

Урок-деловая игра включает в себя несколько этапов:

- подготовительный этап (определение темы, распределение ролей (например, если это деловая игра в форме судебного заседания, то ученики могут исполнять роли судьи, прокурора, адвоката, потерпевшего, подсудимого, свидетелей, журналистов и т.д.; поиск источников информации; сбор, анализ и систематизация необходимой информации;

---

<sup>1</sup> Приблуда Е.И. Использование игровых технологий на уроках истории и обществознания // «Концепт». 2013. Т. 3. С. 296.

<sup>2</sup> Камардина Н.В., Колесникова В.В. Игровая деятельность на уроках истории: традиции и новации // Вестник КРАУНЦ. Гуманитарные науки. 2017. № 1. С. 95.

разработка сценария, проведение консультаций с учителем, подготовка к представлению результатов своей деятельности);

- вводный этап (акцентуация внимания школьников на актуальности и значимости темы, сообщение целей занятия);

- основной (представление учениками результатов своей деятельности; роль учителя – ведущий или наблюдатель);

- рефлексия (представление результатов (например, если это деловая игра в форме судебного заседания - фотоотчет, журнальные статьи, карикатуры и т.д.); анализ и оценка результатов проделанной работы)<sup>1</sup>.

Примером деловой игры может быть урок-суд «Наполеон Бонапарт: личность в истории» (деловая игра с элементами ролевой игры), в которой ученики, примеряя на себя роли современников Наполеона Бонапарта и выражая своё мнение об этом человеке, в ходе судебного процесса пытаются выяснить его роль в мировой истории.

Итак, в научной литературе предложены различные классификации педагогических игр, в том числе: игры-упражнения, игры-исследования, игры-поиски, игры-соревнования, сочетание игры со структурированной дискуссией, имитационное моделирование, игры-драматизации, театральное действие и др.

---

<sup>1</sup> Запасникова Е.Н. Применение игровых технологий при изучении предмета история // Вестник науки и образования. 2017. № 12. С. 81.

## Глава 2. Организационно-педагогические условия применения игровых технологий на уроках истории в 8 классе

### 2.1. Формирование познавательной активности учащихся 8 классов на уроках истории с помощью ролевых игр

Игра на уроке истории – активная форма учебного занятия, в ходе которой моделируется определенная ситуация прошлого или настоящего, «оживают» и «действуют» люди – участники исторической драмы. Ролевая игра основана на разыгрывании ролей – участников исторических событий в условиях воображаемой ситуации прошлого. Ролевая игра требует серьезной подготовки, глубокого изучения документальных источников эпохи.

Участниками ролевой игры являются как ученики-актеры, которые представляют исторические сюжеты, воссоздают образы персонажей, так и ученики-зрители, которые, предварительно изучив дополнительную литературу, принимают участие в обсуждении итогов урока, оценивают создаваемые в игре образы.

Урок-ролевая игра включает в себя несколько этапов:

- подготовительный (написание сценария, распределение ролей, подготовка реквизита и костюмов, организация репетиций; для зрителей оглашается список дополнительной литературы и задания, над которыми необходимо подумать заранее. При подготовке к игре ученики-актеры должны внимательно изучить рекомендованную литературу, выбрать необходимый материал, изучить иллюстрации, обратив внимание на внешний облик людей, предметы обстановки и быта. Кроме того, они должны прочувствовать, что могло волновать данного человека, какие чувства мог испытывать представитель той эпохи. При составлении рассказа от имени данного героя ученики-актеры должны включить общеупотребительные слова и выражения того времени);

- вводный (на самом уроке учитель объясняет цели игры и формулирует задания на весь урок);



- основной (именно на этом этапе ученики как бы «проживают» ситуацию в её игровом воплощении, происходит развертывание игрового сюжета);

- оценочный этап (обсуждение и анализ урока; обсуждение степени соответствия игровой ситуации исторической реальности; анкетирование, которое может включать в себя вопросы «что я чувствовал», «что мне понравилось/не понравилось», «что я нового узнал», «чему мы научились», «оцени участников игры с точки зрения владения материалом, стилем общения», «появилось ли желание ещё больше узнать об эпохе» и т.д.).

В качестве примера приведем сценарии ролевых игр, проведенных в рамках подготовки выпускной квалификационной работы.

#### Ролевая игра «Петровская ассамблея»

Цель урока: формирование представлений о петровских преобразованиях в области культуры и быта, новых тенденциях развития искусства в начале XVIII в.

Задачи урока:

Образовательная: обобщить и систематизировать знания учащихся о правлении Петра I; расширить исторический кругозор учащихся;

Развивающая: продолжить дальнейшее развитие логического мышления, навыков сравнения и сопоставления, оперативной памяти школьников, совершенствовать их монологическую речь, умения свободно импровизировать в создании обликов исторических личностей;

Воспитательная: способствовать воспитанию чувства ответственности перед своей командой, сплоченности, дружелюбия по отношению к соперникам; создать образное представление об эпохе Петра I, показать достойные подражания и осуждения черты характера Петра, положительные и отрицательные явления эпохи.

#### Планируемые результаты в соответствии с ФГОС

Предметные УУД: Знание значения основных понятий урока. Умение определять влияние культуры Европы на российскую культуру начала

XVIIIв. Умение характеризовать основные петровские преобразования в области культуры и быта, давать оценку способам их введения. Умение сравнивать систему просвещения первой четверти XVII в. существовавшей ранее. Умение рассказывать о развитии живописи, скульптуры и архитектуры в петровское время, описывать шедевры искусства.

#### Метапредметные УУД

Познавательные УУД: умение работать с различными источниками информации, анализировать текст, сравнивать объекты и их характеристики, определять логические связи между явлениями и процессами, структурировать информацию по заданным критериям, делать выводы.

Регулятивные УУД: владение навыками самоконтроля и самоанализа, умение организовывать свою деятельность в соответствии с инструкциями учителя.

Коммуникативные УУД: умение слушать учителя, полно и точно выражать свои мысли, высказывать и аргументировать свою точку зрения

Личностные УУД: способность выбирать целевые и смысловые установки своей деятельности. Умение соблюдать дисциплину на уроке. Знание основных норм морали, нравственности, духовных идеалов, лежащих в основе произведений петровского времени. Понимание важности сохранения культурного наследия Петровской эпохи.

Технологии: здоровьесбережения, развивающего обучения, развития исследовательских навыков, группового обучения

Тип урока: урок обобщения и систематизации знаний в форме ролевой игры.

Участники: ученики 8 класса, исполняющие роли участников петровской ассамблеи и ученики 10-11 классов, исполняющие роли Петра I, Меншикова.

Подготовительный этап игры: Класс делится на 4 команды (семьи). Команды определяются с выбором имени для своей семьи. При подготовке к игре они должны подобрать материал о реальных исторических личностях, имена которых звучат в названиях команд. Для большего погружения в историческую действительность, можно подготовить элементы одежды петровской эпохи.

Отдельно готовится группа организаторов игры, которая состоит из старшеклассников. Особенно важно подобрать исполнителей ролей Петра I и Меншикова. Они будут вести игру и должны быть готовы к импровизации, так как запланировать все фразы, реплики просто невозможно. Еще четыре старшеклассника помогают проводить игру, являясь одновременно организаторами, помощниками команд и членами жюри. Они подают необходимый реквизит командам, собирают выполненные задания, оценивают команды и заносят результаты конкурсов в сводную таблицу.

Оборудование: Стол, покрытый скатертью для Петра I, столы для игроков, таблички «Семья дворян Репниных» и т.п., искусственная елка, комплекты заданий для каждой команды, записи музыкальных произведений XVIII в., столовые приборы для конкурса «Этикет», шахматная доска (4x4) с фигурами.

#### Ход урока

I. Организационный момент

II. Сообщение правил игры

III. Игровые действия

Меншиков: Добрый день, друзья! Давайте знакомиться. Меня зовут – Александр Данилович Меншиков. Прошу меня называть так или еще проще «Ваше превосходительство». А еще я прошу забыть, что за окнами XXI век. На ближайшие 45 минут мы все переносимся в другую эпоху, во времена Петра I. Эпоха была прелюбопытнейшая – это вы уже знаете. Участвовать в Полтавской битве и строить на болоте новую столицу мы с вами не будем. Но вот в знаменитые Петровские ассамблеи поиграем. Само собой, опыта участия в ассамблеях у вас нет. Но это не страшно, так как и тогда не все, кто на эти ассамблеи попадал, умели себя правильно вести. Вся страна в то время училась: и воевать, и строить, и отдыхать. Ну а сейчас, уважаемые господа, прошу всех встать и торжественным образом приветствовать государя нашего Петра Алексеевича. Звучит торжественная мелодия XVIII в.

Петр I: Приветствую вас, господа. Садитесь, садитесь, к чему церемонии. Ну что, все готовы к первой ассамблее? Давай Алексашка, зачитай-ка народу мой приказ.

Меншиков: «... Считать новый год не с первого сентября, а с первого генваря сего 1700 года.

И в знак того доброго начинания и нового столетнего века

В веселии друг друга поздравлять с новым годом...

По знатым и проезжим улицам, у ворот и домов

Учинить некоторое украшение от древ и ветвей

Сосновых, еловых и можжевеловых.

...чинить стрельбу из небольших пушечек и ружей,

Пускать ракеты, сколько у кого случится, и зажигать огни»

Из Указа Петра I

Петр I: Слушай, Алексашка, народу на ассамблею, вижу, немало собралось.

Лица все больше знакомые. Но пусть они все же представлятся по всем правилам придворного этикета. Меншиков: Сей момент устроим. Государь

наш желает дабы каждая семья, сидящая здесь, соизволила представиться.

Мыслями соберитесь, по всем правилам назовитесь, да не забудьте рассказать о заслугах ваших перед Отечеством.

Конкурс 1 «Представление семей»

– Семья графов Шереметьевых (или Орловых), семья дворян Репниных (или Головиных), семья купцов Строгановых (или Демидовых), семья служивых иностранцев Лефортов (или Берингов)

Правила конкурса: команды выступают с заранее подготовленными рассказами о выбранной ими семье, стараясь наиболее полно раскрыть историю рода, рассказать о заслугах и подвигах членов своей семьи в эпоху Петра I.

Время выступления 3-4 минуты.

Петр I: Вижу я, что люди собрались здесь все родовитые. Но хотелось бы узнать наши ли это люди? Как хорошо они знакомы с эпохой XVIII века?

Меншиков: Нет ничего проще, мин херц. Сейчас мы это проверим. Каждая семья получит грамотку со словами, кои во времена наши хождение имели. Нужно им эти слова объяснить. Посмотрим, как они с заданием справятся.

#### Конкурс 2. «Термины и понятия»

Правила: каждая семья (команда) получает список терминов и понятий, относящихся к эпохе Петра I, которые они должны объяснить письменно. Время выполнения 5 минут. Во время работы команд звучит музыка XVIII века.

Выполненные работы собирают помощники команд, оценивают.

Меншиков: Господа, прошу внимание на сие дерево обратить (в центре класса стоит искусственная елка). Отныне будем мы на новый год обряд учинять. Дабы прибавить праздненства дух, будем мы елки украшать, как это в других странах повелось. Но для того чтобы елку украсить, вы должны вспомнить события и даты, коими петровская эпоха богата была. Кто больше правильно дат угадает и на елку шариков повесит, того царь Петр наградит.

#### Конкурс 3. «Славные даты»

Правила: каждая семья получает бумажные разноцветные кружки и шары, на которых написаны даты или события, у каждой группы свой цвет. Нужно продолжить ряд: к дате написать событие, к событию дату. Помощники команд отбирают только те шары, которые с правильными ответами и помещают их на елочку. По количеству цветных шариков на елке определяется победитель (какого цвета шаров окажется на елке больше, та команда и победила).

Петр I: Эх, Алексашка, ведь можем паче иностранцев ветки и деревья рядить. А более всех порадовала меня семья (называет победителя). Друг любезный, выдели из моей сокровищницы подарок знатный этой семье.

Меншиков: А что гер Питер, не пора ли нам угостить наших гостей блюдом заморским, а у нас еще неведомым, кофием называемым. Данный кофий в Голландии и английских странах по утрам благородные фрау и мадам пьют.

Петр I: Желая, чтобы и наши бабы да девки знатного происхождения его по утрам потребляли. А для обучения искусству пития прошу от каждой семьи выйти сюда по одной барышне. Да не смущайтесь, дурехи, вас государь к себе за стол приглашает.

Меншиков: Нужно вам откусать перед царскими очами чашку кофея по всем правилам иностранного этикету.

#### Конкурс 4 «Этикет»

Конкурс состоит из двух частей: конкурс для девочек и конкурс для мальчиков. Девочки получают чашку кофе, блюдце, ложечку, сахар и должны продемонстрировать умение по всем правилам этикета выпить кофе. Мальчикам выдаются плоские тарелки, картофель в мундире, нож, вилка. Нужно, используя вилку и нож, очистить картофель от мундира, порезать и съесть.

Петр I: С такими красавицами, да умелицами не стыдно и на бал к Саксонскому королю явиться. А у кого еще не очень хорошо получилось, есть время подучиться. А имеется у меня еще один гостинец заморский. Данилыч, прикажи вынести яблоки земляные.

Меншиков: Барышень на знание манер мы испытали. Надо бы и молодец в деле проверить. Пусть все семьи пошлют к царскому столу молодца. И пусть сей молодец откусает яблоко земляное. Да чтоб не руками его держал, аки вы привыкли, а чтобы откусал его с помощью специального инструмента, с помощью ножа и вилки, как принято при дворах королевских. Да не забудьте перед кушаньем с картофеля «мундир» снять. А кто первый с трапезой закончит, пусть «Виват!» крикнет. Да не будьте медведями, с набитым ртом не орите. Прожуйте, сперва. Соревнуются мальчики.

Петр I: Да, не все еще у нас с вилкой и ножом обращаться умеют. Далек мы пока от Европы отстаем. Да и другие всякие новшества, однако ж, прививать надобно. Вот имею мечту, чтобы народ наш газеты приучился читать. Токмо чтоб газеты эти правдивые были, а то ведь за морем про нас такое вранье в газетах пишут. Вот смотри, что в Лондоне про нас написали.

Меньшиков: Мин херц, не конфузь меня. Я не токмо по англицки, я по нашему-то буквы складывать не могу.

Петр I: Ладно, пусть наши гости прочтут. Да все ошибки в тексте найдут.

Всего ошибок 6. Кто их обнаружит, награду из моих рук получит.

Конкурс 5. «Найди ошибки»

Правила: задание выполняется письменно, команды выбирают из текста ошибки и поясняют свой ответ.

Петр I: Все у нас в ассамблее имеется. Не хватает лишь разговоров умных. Не послушать ли нам истории интересные, байки разные. Пусть каждая семья самого красноречивого выберет, да к нам за стол направит. Послушаем их истории.

Конкурс 6. «Правдивые рассказы»

Ученики заранее подготовили интересные рассказы, истории о Петре I и его эпохе. Желательно иметь в запасе несколько историй, чтобы не повторяться. Порядок выступления определяет жребий. Материал можно найти в книге «Занимательные истории из русской истории (XVIII век), автор-составитель Л.Б. Яковер, М. 2000».

Петр I: Славно побеседовали. Порадовали вы меня своими байками.

Меньшиков: А известно ли вам, господа любезные, какая любимая игра у государя нашего Петра Алексеевича?

Правильно. Конечно шахматы. Как известно, в шахматы играют вдвоем, но мы сегодня нарушим правила игры и сыграем в шахматы вчетвером. Приглашаем выйти к шахматной доске глав семейств. Правила ходов в нашей игре тоже изменены. Каждой клетке шахматной доски соответствует свой вопрос. Вы ставите шахматную фигуру на любую клетку поля и сможете забрать ее, если ответите правильно на вопрос.

Конкурс 7. «Шахматы»

Правила: игровое поле состоит из 16 пронумерованных клеток. Номер клетки - это номер вопроса для игрока. Если игрок не отвечает на вопрос, то он может обратиться за помощью к команде.

Ответ игрока (главы семейства) 3 балла, с помощью – 2 балла. Игра продолжается до победного конца (все квадраты должны быть раскрыты).

Игру можно провести используя возможности интерактивной доски.

#### IV. Подведение итогов игры

Петр I: Да, славно мы провели сегодня время. Много нового и интересного узнали. Вот ведь, Алексашка, кто мог подумать, что у нас в России такие умные отроки подрастают. Я думаю наша ассамблея удалась. Пора подвести ее итоги.

Помощники команд, они же члены жюри, подают Петру результаты конкурсов. Петр I зачитывает торжественный Указ. Вручаются: ордена Святого апостола Андрея Первозванного I степени, II степени, III степени. Четвертая команда получает орден Святой великомученицы Екатерины.

#### V. Рефлексия. Итоги Петровских преобразований

Наш урок можно закончить словами эпитафии к уроку.

Ужасен он в окрестной мгле!

Какая дума на челе!

Какая сила в нем сокрыта!

А в сем коне, какой огонь!

Куда ты скачешь гордый конь,

И где опустишь ты копыта?

О, мощный властелин судьбы!

Не так ли ты над самой бездной

На высоте уздой железной

Россию поднял на дыбы?

Постарайтесь определить, прав ли был поэт, когда оценивал Петра I как человека, который «Россию поднял на дыбы?»

#### VI. Домашнее задание.

1782 г. В Санкт-Петербурге состоялось торжественное открытие памятника императору Петру I, скульптором которого был Фальконе. М. Ломоносовым была сделана «Надпись к статуе Петра». Попробуйте дома, оценив



деятельность Петра, сочинить свою подпись под памятником Фальконе, отразив в ней оценку личности Петра I.

#### Ролевая игра «Суд над Емельяном Пугачевым»

Цель урока: способствовать формированию: знаний о характере и формах проявлений массового движения в России XVIII в., казацко-крестьянской войны под предводительством Е.И. Пугачева в 1773-1775 гг.; об идеях, направлениях и представителях оппозиционного к власти самостоятельного общественного движения

Задачи урока:

Образовательная: формирование представлений о причинах, составе участников, ходе, итогах и значении восстания Е.И. Пугачева

Развивающая: развивать умение работать в группе, проявлять инициативу, согласовывать свои действия с одноклассниками, полно и точно выражать свои мысли

Воспитательная: воспитание уважительного отношения к учителю и одноклассникам.

#### Планируемые результаты в соответствии с ФГОС

Предметные УУД: Знание хронологии событий и основных дат темы урока. Умение раскрывать причины восстания под руководством Е.И. Пугачева и его значение. Умение характеризовать личность Е.И. Пугачева, используя тест учебника. Умение показывать на исторической карте территорию и ход восстания.

Метапредметные УУД

Познавательные УУД: умение работать с различными источниками информации, давать определение понятий, анализировать текст, искать и структурировать информацию, делать выводы, устанавливать причинно-следственные связи.

Регулятивные УУД: умение определять цель урока и ставить задачи, необходимые для её достижения, умение представлять и анализировать результаты своей работы.

Коммуникативные УУД: умение работать в группе, проявлять инициативу, согласовывать свои действия с одноклассниками, полно и точно выражать свои мысли

Личностные УУД: уважительное отношение к учителю и одноклассникам. Умение соблюдать дисциплину на уроке. Познавательный интерес к Истории России. Оценка влияния исторической обстановки и окружения на личность человека.

Технологии: здоровье-сбережения, поэтапное формирования умственных действий, личностно-ориентированного обучения

Тип урока: урок обобщения и систематизации знаний в форме ролевой игры.

Участники: ученики 8 класса

### Ход урока

I. Организационный момент

II. Сообщение правил игры

III. Игровые действия

Секретарь. Встать, суд идёт. (Входит судья, усаживается на своё место).

Прошу садится.

Судья. Слушается дело о преступлениях Пугачева Емельяна.

Секретарь. В судебное заседание явились все вызванные. Суд при участии судьи, государственного обвинителя - прокурора, защитника обвиняемого - адвоката, 9 присяжных заседателей слушает в суде дело обвиняемого Емельяна Пугачева.

Судья. Отводов не будет?(нет)

Судья. Слово для изложения предъявленного обвинения подсудимому Пугачёву предоставляется государственному обвинителю.

Государственный обвинитель. Донской казак и раскольник Емельян Пугачев, убежавший из-под караула, выдавая себя за императора Петра III, собрал воровскую шайку, поднял бунт, взял и разорил множество крепостей, городов и поселений, производя везде грабежи и смертоубийства. Вступал в бои с регулярными войсками, отказывался подчиниться воле законной

императрицы Екатерины II. Своими действиями обвиняемый нанес ущерб репутации государства, покушался на его устои, причинил материальный и моральный вред жителям. На основании вышеизложенного и с учетом отсутствия смягчающих обстоятельств считаю Пугачева виновным в совершении вышеозначенных преступлений.

Судья. Слово предоставляется защитнику .

Адвокат. Прошу суд учесть тот факт, что Емельян Пугачев не являлся вожаком восстания: он не был одинок в своих действиях. Будучи обманутым своими сообщниками, он оказался привлечен ими в состав шайки, а далее выполнял их волю. Стоит учесть также тяжелую жизненную ситуацию, в которой находился Емельян Пугачев: так как он принадлежал к низшим слоям общества, то испытывал моральные притеснения и материальную нужду.

Судья. Переходим к опросу свидетелей. Слово предоставляется Петру Андреевичу Гриневу. Знаете ли вы этого человека? Что вы можете сказать о нём?

Гринёв. Этот человек мне знаком. Мы познакомились случайно в поле во время бурана. Тогда этот человек спас жизнь мне и моим спутникам, и я признателен ему за это. В благодарность он получил от меня заячий тулуп. Далее мы встретились уже в Белогорской крепости, во время её штурма, когда Емельян Пугачёв уже называл себя государем. Мои товарищи были казнены его людьми, но меня он пощадил, по просьбе моего слуги и, видимо, вспомнив мой тулупчик. Я отказался присягать ему, но тем не менее был им отпущен. Потом мы вновь встречались: я возвратился, чтобы спасти свою невесту Марью Ивановну Миронову, и Пугачев помог мне сделать это, поехав в Белогорскую крепость, где, как я ему сказал, обижают сироту. И даже узнав, про мой обман и про то, что Марья Ивановна – дочь казненного офицера, Пугачев отпустил нас вместе с невестой да еще и благословил. Я считаю Емельяна Пугачева человеком добрым и милосердным, но его беда в том, что он запутался (и он осознавал это!) и не умеет выбирать себе друзей.

Судья. Будут ли вопросы к свидетелю у прокурора? У адвоката?....

Слово предоставляется Марье Ивановне Мироновой. Знаете ли вы этого человека? Что вы можете сказать о нём?

Маша Миронова. По приказу этого человека убили моих родителей, которые были для меня очень дорогими и любимыми людьми. По его воле я осталась сиротой. Но он, судя по рассказам моего жениха, несколько раз спасал жизнь ему, а впоследствии спас и меня от бесчестья или от смерти, вырвав меня из рук Швабрина. Даже узнав, кто я такая на самом деле (дочь капитана Миронова, не пожелавшего подчиниться воле самозванца), он не причинил мне вреда и помог выбраться в безопасное место. За это и за жизнь самого дорогого мне человека (Гринева) я признательна Пугачеву. Я считаю его милосердным человеком.

Судья. Будут ли вопросы к свидетелю у прокурора? У адвоката?....

Слово предоставляется Алексею Ивановичу Швабрину. Знаете ли вы этого человека? Что вы можете сказать о нём?

Швабрин. Я знаю этого человека. Это он заставил меня под страхом смерти нарушить присягу. Я присягнул ему, не желая терять свою жизнь. Впоследствии видел много злодеяний, совершенных этим человеком, и считаю его злодеем, погубившим множество людей. В том, что я совершал дурные поступки, виновен Пугачев.

Судья. Будут ли вопросы к свидетелю у прокурора? У адвоката?....

Слово предоставляется свидетелю Савельичу. Знаете ли вы этого человека? Что вы можете сказать о нём?

Савельич. Этого человека я знаю. Много бед он натворил, много людей погубил. Добро опять же хозяйское отбирал у честных людей (и зачем ему дитячий тулупчик!). Но что век ему добрым словом поминать буду – пощадил хозяина моего, Петра Андреича, сначала от петли спас, а потом отпустил на все четыре стороны. Мог он и добрым быть.

Судья. Будут ли вопросы к свидетелю у прокурора? У адвоката?....

В суд попали аудиоматериалы, относящиеся к делу. Материалы прошли судебную экспертизу, их подлинность установлена. Прошу заслушать их. (Заслушивается запись калмыцкой сказки, рассказанной Гриневу Пугачевым)

Появились ли вопросы к обвиняемому у прокурора? Адвоката? Слово предоставляется обвиняемому.

Пугачев. Уважаемый суд! Я виновен в том, что погубил много человеческих жизней. Но я хотел попробовать пожить другой жизнью, не такой тяжелой, какая она была у меня, я хотел, чтобы товарищи мои тоже увидели что-то хорошее в жизни. То, что делал я вместе с ними, мне не нравилось, но бросить их я не смог на полпути. То, что они предали меня – пусть останется на их совести. Когда я мог сделать что-то доброе для хороших людей – я делал это, и подтверждение тому слова Гринева. Простите меня, люди русские.

Судья. Приглашаем присяжных заседателей в комнату для принятия решений IV. Подведение итогов игры.

Заключительное слово сторон защиты и обвинения.

Учитель объявляет ситуацию «вне игры». Просит «присяжных заседателей» объяснить, почему они проголосовали так, а не иначе.

V. Рефлексия

Цель: самооценка обучающимися результатов своей учебной деятельности; впечатления от урока. Ученики осуществляют самооценку собственной учебной деятельности, соотносят цель и результаты, степень их соответствия собственным ожиданиям. Высказывают свои впечатления от урока.

VI. Домашнее задание. Прочитать параграф и записать в тетрадь причины и последствия крестьянского восстания под руководством Е.Пугачева.

Итак, ролевая историческая игра может рассматриваться как особая форма организации коллективной познавательной деятельности учащихся, в ходе которой ученики совершают целенаправленные игровые действия в

моделируемой (воображаемой) ситуации прошлого и современности в соответствии с сюжетом игры и распределенными ролями. Знание исторической обстановки, проникновение в сущность изучаемых событий и сформированность указанных умений – вот необходимые условия активной познавательной деятельности учащихся в ходе ролевой игры.

Активизация познавательной деятельности учащихся в ходе игры осуществляется посредством приемов драматизации и персонификации (обращение к жизни, интересам, поступкам конкретных людей). Возможность прямо высказывания от имени «героев», используя исторические свидетельства, тексты художественных произведений, придает им эмоциональный характер, драматизм.

## 2.2. Активизация познавательной активности учащихся 8 классов на уроках истории посредством проведения интеллектуальных игр

Интеллектуальная игра - вид игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта или эрудиции. Как правило, в таких играх от участников требуется отвечать на вопросы из различных сфер жизни. Целью интеллектуальных игр на уроках истории является развитие познавательного интереса к различным разделам исторической науки, выявление самого эрудированного ученика, привитие интереса к изучению исторической научно-познавательной литературы, поддержание эмоционального настроения и положительной мотивации к обучению. В качестве примера приведем сценарий интеллектуальной игры, проведенной в рамках подготовки выпускной квалификационной работы.

### Интеллектуальная игра «Золотой век Екатерины Великой»

Цель урока: формирование представлений о сущности политики просвещенного абсолютизма, идеях Екатерины II, изложенных в «Наказе»; деятельности Уложенной комиссии. Оценка личности императрицы.

Задачи урока:

Образовательная: формирование позитивного общественного мнения о роли Екатерины Великой в истории:

Развивающая: развитие общепредметных навыков: работа со схемами, датами, историческими фактами;

Воспитательная: воспитание гражданственности, патриотизма и любви к своей Родине на примере выдающейся личности правительницы.

Планируемые результаты в соответствии с ФГОС

Предметные УУД: Умение объяснять значение основных понятий темы. Значение основных дат темы урока. Умение определять влияние идей просветителей на взгляды и деятельность Екатерины II. Умение характеризовать политические взгляды на основе текста учебника. Умение выявлять особенности просвещенного абсолютизма в России.

Метапредметные УУД

Познавательные УУД: умение воспроизводить информацию по памяти, работать с текстом, анализировать информацию, заполнять таблицы, составлять описание объекта.

Регулятивные УУД: владение навыками целеполагания, умение планировать свою учебную деятельность и адекватно оценивать её результаты.

Коммуникативные УУД: владение монологической контекстной речью; умение слушать учителя и одноклассников, вступать в диалог, обмениваться информацией

Личностные УУД: способность выбирать целевые и смысловые установки своей деятельности. Ответственное отношение к учению. Умение соблюдать дисциплину на уроке. Принятие правил работы в группе. Уважительное отношение к чужому мнению. Познавательный интерес к истории России. Понимание роли личности в истории. Личностная оценка правления Екатерины II.

Технологии: здоровьесбережения, развитие исследовательских навыков «критического» мышления, дифференцированного подхода к обучению, проблемное обучение

Тип урока: урок обобщения и систематизации знаний в форме интеллектуальной игры

Участники: ученики 8 класса

Оборудование: мультимедиа, презентация «Екатерина Великая», портреты, «велительные грамоты, раздаточный и учебный материалы.

Эпиграф:

«Её величие ослепляло,

Приветливость привлекала,

Щедроты привязывали»

### Ход урока

I. Организационный момент

II. Сообщение правил игры

1. Класс делится на 2 команды.

2. Команды определяют своё название согласно теме игры, выбирают капитана.

3. Право первого хода команд определяется в ходе разминки.

4. Интеллектуальная игра состоит из пяти важных тем: Екатерина II, премудрая мать Отечества, Экономика и политика, Соратники Екатерины, Военная слава, Дар Екатерины. Каждая тема включает в себя пять вопросов. Чем больше баллов, тем сложнее вопрос. Капитан вместе с командой решает, какую ячейку выбрать.

5. За правильный ответ можно набрать от 10 до 50 баллов (в зависимости от выбранной ячейки).

6. Если команда ответила на вопрос правильно, то право хода остается за командой (кроме разминки).

7. Если команда ответила на вопрос неправильно, то команда-соперник получает право ответить.

Жюри подводит итоги после каждого тура и записывает их в таблицу итогов.

На доске оформляется игровое табло.

III. Игровые действия



Чтобы выявить, какая команда будет начинать игру первой, двум командам дается задание состоящую из 6 вопросов, на быстроту и правильность выполнения. Та команда, которая первая ответит на все вопросы правильно, начинает игру.

1. Какой город был столицей России при Екатерине Великой?

1) Москва

2) Киев

3) Новгород

4) Санкт-Петербург

2. Что по распоряжению Екатерины было воздвигнуто на Сенатской площади в Санкт-Петербурге в честь Петра I?

1) Петропавловский собор

2) Зимний дворец

3) Медный всадник

4) Адмиралтейство

3. Сколько лет продолжалось правление Екатерины II?

1) 15 лет

2) 24 года

3) 30 лет

4) 34 года

4. Какой полководец прославился победой над крепостью Измаил?

1) А.В. Суворов

2) Ф.Ф. Ушаков

3) М.И. Кутузов

4) Д.М. Пожарский

5. Кто возглавил восстание крестьян, произошедшее при Екатерине II?

1) А.В. Суворов

2) Степан Разин

3) Емельян Пугачёв

4) Кузьма Минин

После проведения разминки, команда, победившая в разминке, выбирает на игровом табло тему и ячейку. После прочтения вопроса дается минута на размышление, и капитан команды произносит ответ. Если команда ответила верно, она продолжает игру, выбирая следующую ячейку на табло. Если команда ответила не верно, то право ответить на поставленный вопрос передается другой команде, которая имеет право открывать следующую ячейку.

Первая тема в игре: «Екатерина II, премудрая мать Отечества»

Кого сменила на российском престоле Екатерина II ? (Петра III)

Великий русский поэт, непревзойденный мастер оды, в 1790-е являлся статс-секретарем Екатерины (Державин Г.Р.)

Екатерина назначила этого самоучку механиком при Академии наук, под его руководством изготавливались различные станки, приборы, инструменты (Кулибин И.П.)

Произведение, которое после его прочтения Екатерина характеризовала: «Вредно умствование... разрушающее покой общественный, умаляющее должное ко власти уважение» («Путешествие из Петербурга в Москву»).

Имя французского философа, с которым состояла в переписке российская императрица Екатерина II (Вольтер)

Вторая тема в игре: «Экономика и политика»

Документ, в котором Екатерина выразила свое представление о государственном и общественном устройстве России («Наказ»)

Главный документ, изданный в пользу дворян при Екатерине («Жалованная грамота дворянству»).

Государственная политика Екатерины, направленная на преобразование наиболее устаревших сторон жизни общества («Просвещенный абсолютизм»).

Что было создано Екатериной для оказания помощи помещикам в освоении новейшего опыта ведения сельского хозяйства (Вольное экономическое общество).

Как называется обращение государством церковной земельной собственности в светскую? (Секуляризация).

Третья тема в игре: «Соратники Екатерины»

Почти 20 лет он был главным советником императрицы, фактическим руководителем русской внешней политики, воспитателем цесаревича Павла (Панин Н.И.).

Выдающийся русский полководец, генералиссимус, не проиграл ни одного сражения, имя его тесно связано с историей Кубани (Потемкин Г.А.)

Во времена Екатерины это был, пожалуй, самый могущественный человек. С ним считалась даже императрица, называя его самой верной своей опорой, с его именем связано присоединение Крыма к России (Дашкова Е.Р.)

Княгиня, первая в истории России женщина – директор Академии наук, талантливый переводчик и незаурядный писатель (Суворов А.В.)

Это была мощная крепость, построенная под руководством французских и немецких инженеров. При подготовке к штурму для тренировок русские выкопали ров и возвели крепостные стены. После жестокого боя крепость пала (Измаил).

Четвертая тема в игре: «Военная слава»

За присоединение в 1783 г. этой территории мирным путем Потемкин получил титул Светлейшего князя Таврического (Крым)

В чем состоит значение Кючук-Кайнарджийского мира России и Османской империи (Россия получила выход в Чёрное море).

О каком сражении говорится в рапорте адмирала Спиридова Г.А.: «Турецкий флот атаковали, разбили, разломали, сожгли и оставили на том месте страшное позорище, а сами стали быть во всем архипелаге господствующими» (О разгроме турецкого флота в Чесменской бухте).

Кому предназначался рескрипт Екатерины «Знаменитая победа в конце последней кампании Черноморским флотом нашим, вами предводительствуемым, над таковым же турецким одержанная.

Всемилоостивейше пожаловали вас кавалером ордена святого Александра Невского» (Ушакову Ф.Ф).

Когда был основан войсковой град Екатеринодар? (Тамань).

Пятая тема в игре: «Дар Екатерины»

В каком году Екатерина пожаловала Черноморскому казачьему войску земли между Кубанью и Азовом? (1793 год).

Чьим именем был назван войсковой град на берегу реки Карасун? (1792 год).

Место, где высадились казаки, где сейчас стоит памятник первым переселенцам (Святой Великомученицы Екатерины).

Граф, один из главных участников дворцового переворота 1762г., командовал русской эскадрой в Средиземном море, за победу получил титул Чесменского (Орлов А.Г.).

Кто возглавлял делегацию казаков в Санкт-Петербург к Екатерине II? (Антон Головатый).

IV. Подведение итогов игры.

Подсчитываются баллы за игру. Выносятся результаты. Выставляются оценки.

V. Рефлексия

Учитель проводит опрос: Понравился ли урок? В виде игры информация запоминается лучше? Какие вопросы показались затруднительными?

VI. Домашнее задание. Выучить новые понятия по теме.

Итак, игровая форма создает определенный эмоциональный настрой, обостряет их мыслительную деятельность, в результате чего лучше усваивается материал. Интеллектуальная игра вовлекает учеников в процесс самостоятельного поиска новых знаний, делает учебный труд разнообразным, способствует развитию воображения, памяти, внимания, расширяет кругозор, пробуждает и поддерживает интерес к истории.

### 2.3. Оценка результативности использования игровых технологий на уроках истории в 8 классе

С целью оценки результативности использования игровых технологий на уроках истории проведено анкетирование школьников.

Цель данного исследования: выявление эффективности использования игровых технологий как средства активизации познавательной деятельности учащихся.

Задачи: выявить и проанализировать особенности отношения школьников к использованию игровых технологий.

Методы проведения исследования: анкетирование.

Класс: 8 «а».

Количество опрошенных: 20.

Возраст опрошенных: 14-15 лет.

Анкета «Выявление отношения учащихся к использованию игровых технологий на уроках» составлена автором работы и представлена в Приложении 4.

Первый вопрос анкеты имеет своей целью выяснить какие уроки наиболее предпочтительны для учеников (рис. 1).

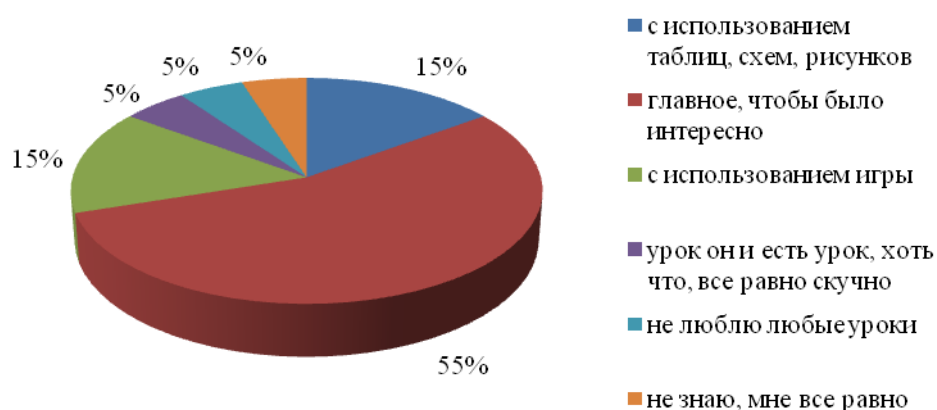


Рисунок 1 – Распределение ответов на вопрос: «Какие уроки ты больше всего любишь?»

Как свидетельствуют результаты анкетирования, 55 % учеников предпочитают уроки с использованием методов активизации познавательного интереса.

Далее ученикам было предложено поставить себя на место учителя и определить приоритет использования технологий обучения (рис. 2).

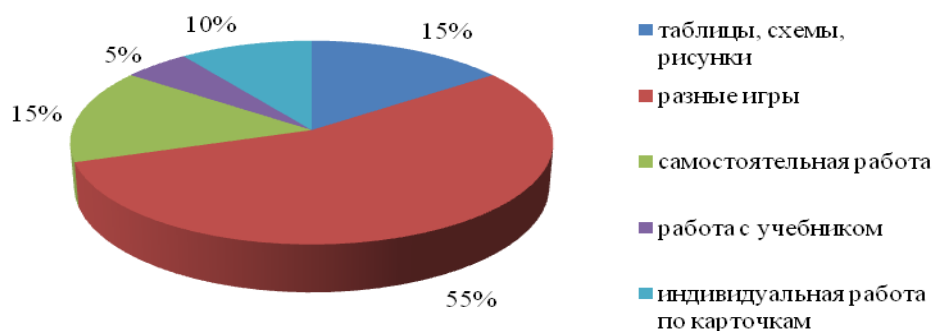


Рисунок 2 – Распределение ответов на вопрос: «Если бы ты был учителем, чего бы у тебя было больше на уроке?»

Из данных диаграммы следует, что ученики отдают предпочтения игровым методам обучения.

Далее мы выяснили отношение учеников к использованию игр на уроках (рис. 3).

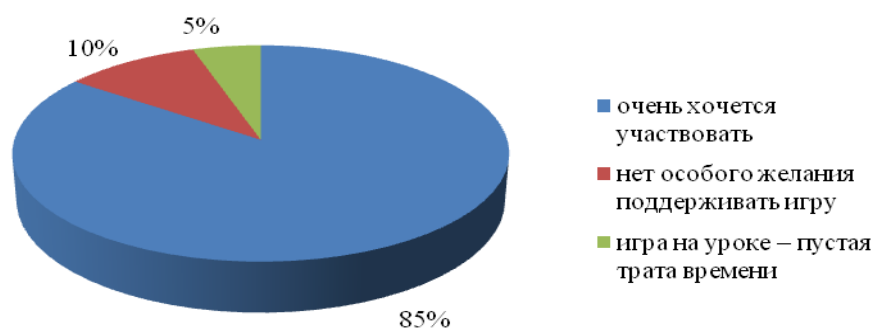


Рисунок 3 – Распределение ответов на вопрос: «Как ты относишься к игре на уроке?»

Распределение ответов учеников позволяет сделать вывод о преобладании положительного отношения школьников к игровым технологиям.

Заключительный вопрос анкеты был направлен на изучение мнения учащихся о пользе применения игровых технологий на уроках (рис. 4).

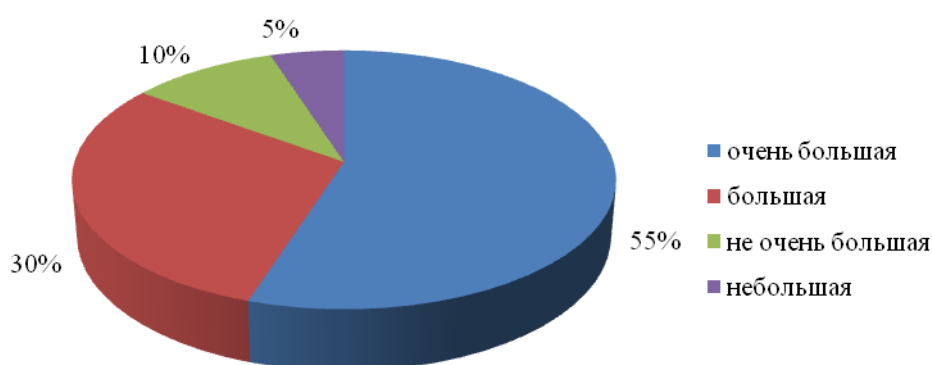


Рисунок 4 – Распределение ответов на вопрос: «Как ты думаешь, какая польза от игры на уроке?»

Как свидетельствуют результаты анкетирования, большинство школьников отмечают пользу игровых технологий на уроках.

Наблюдение за школьниками свидетельствует, что после применения игровых технологий ученики стали четче формулировать вопросы для выяснения существенных признаков предмета или явления, научились объяснять свою точку зрения, умение вести диалог, слушать оппонента, давать рецензию на ответ, творчески подходить к решению той или иной проблемы, слышать других и контактировать с ними.

Диагностика результатов обучения показала, что на параллели классов, где регулярно проводятся уроки с игрой, выше успеваемость учащихся. По окончании изучения тем проводились срезовые работы, тестирование, с целью выявления уровня усвоения основных понятий. Результаты показали,

что учащиеся значительно лучше усваивали те темы, в которых использовались игры. Показатели по темам, изученным традиционным путем, оказались значительно ниже (табл. 1 и 2).

Таблица 1 – Результаты успеваемости за 1 четверть 2018-2019 уч. год (до использования игровых технологий)

Класс	Использование игровых технологий	Количество			Количество учеников	Качество знаний
		«5»	«4»	«3»		
8А	Нет	15	10	4	29	86%
8Б	Нет	9	13	4	26	85%
8Г	Нет	5	16	6	27	78%
8Д	Нет	4	17	8	29	72%

Таблица 2 – Результаты успеваемости за 3 четверть 2018-2019 уч. год (после использования игровых технологий)

Класс	Использование игровых технологий	Количество			Количество учеников	Качество знаний
		«5»	«4»	«3»		
8А	Да	16	12	1	29	100%
8Б	Да	10	15	1	26	100%
8Г	Нет	5	17	5	27	78%
8Д	Нет	4	19	6	29	72%



Таким образом, полученные данные свидетельствуют об эффективности применения игровых технологий. Игры в разумном сочетании с другими средствами и приемами обучения позволяют интенсифицировать процесс обучения истории, успешнее решать задачи по формированию творческого мышления учащихся, их самостоятельности, обогащают нравственный опыт личности, вызывают положительные эмоции, повышает интерес и активность, а также способствует повышению качества знаний, умений и навыков школьников.

## Заключение

Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы.

Педагогическая технология – это совокупность способов, приемов и форм взаимосвязанной деятельности субъектов образовательного процесса, обеспечивающая эффективность функционирования педагогической системы и гарантирующая достижение поставленных педагогических целей. Выбор педагогических технологий осуществляется по их характеристикам и классификации. Общепринятая классификация педагогических технологий в отечественной педагогике отсутствует. В наиболее обобщенном виде все известные в педагогической науке и практике технологии систематизировал Г.К. Селевко.

Составной частью педагогических технологий являются игровые технологии – система методов, средств и форм организации педагогического процесса, стимулирующая познавательную деятельность обучающихся в виде разных педагогических игр, направленная на усвоение знаний. 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. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Игровые технологии являются эффективным средством формирования ключевых компетенций обучающихся на уроках истории. Применение игровых технологий на уроках истории в виде брейн-рингов, коллоквиумов, интерактивных игр, викторин, электронных игр, развивающих кроссвордов, мозговых штурмов, турниров, не только интересны обучающимся, но и позволяют активизировать работу учащихся по изучению исторических персоналий, дают возможность отдельным учащимся глубоко изучить

исторический и обществоведческий материал и проявить свои знания в форме, отличной от традиционного ответа (доклад, реферат и пр.).

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий: соответствие игры учебно-воспитательным целям урока; доступность для учащихся данного возраста; умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить виды уроков с использованием игровых технологий: ролевые игры на уроке; игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН); игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке; использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного); различные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

В рамках подготовки выпускной квалификационной работы проведены ролевая игра «Петровская ассамблея», ролевая игра «Суд над Емельяном Пугачевым», интеллектуальная игра «Золотой век Екатерины Великой». Наблюдение за школьниками свидетельствует, что после применения игровых технологий ученики стали четче формулировать вопросы для выяснения существенных признаков предмета или явления, научились объяснять свою точку зрения, умение вести диалог, слушать оппонента, давать рецензию на ответ, творчески подходить к решению той или иной проблемы, слышать других и контактировать с ними.

С целью оценки результативности использования игровых технологий на уроках истории проведено анкетирование школьников. Как свидетельствуют результаты анкетирования, ученики предпочитают уроки с использованием методов активизации познавательного интереса, отдают

предпочтения игровым методам обучения, у школьников преобладает положительное отношение к игровым технологиям.

Диагностика результатов обучения показала, что на параллели классов, где регулярно проводятся уроки с игрой, выше успеваемость учащихся. По окончании изучения тем проводились срезовые работы, тестирование, с целью выявления уровня усвоения основных понятий. Результаты показали, что учащиеся значительно лучше усваивали те темы, в которых использовались игры.

Таким образом, полученные данные свидетельствуют об эффективности применения игровых технологий. Игры в разумном сочетании с другими средствами и приемами обучения позволяют интенсифицировать процесс обучения истории, успешнее решать задачи по формированию творческого мышления учащихся, их самостоятельности, обогащают нравственный опыт личности, вызывают положительные эмоции, повышает интерес и активность, а также способствует повышению качества знаний, умений и навыков школьников.

### Список использованной литературы

1. Адольф В.А., Пилипчевская Н.В. Образовательные технологии при реализации новых образовательных стандартов // Историческая и социально-образовательная мысль. 2012. № 4. С. 73-76.
2. Александрова М.И. Использование электронных образовательных ресурсов на уроках истории // Образование и наука в России и за рубежом. 2017. № 1. С. 56-58.
3. Бак Е.Л., Якунина Л.Д. Значимость игры в учебном процессе // Молодой ученый. 2015. №10.5. С. 4-7.
4. Бехтенова Е.Ф. Педагогические условия создания мотивационной основы познавательной деятельности школьников на уроках истории // Сибирский педагогический журнал. 2014. № 2. С. 67-72.
5. Брылеева Ю.В. Формирование познавательной самостоятельности учащихся посредством организации проблемного обучения на уроках истории // Сборники конференций НИЦ Социосфера. 2015. № 38. С. 5-7.
6. Валеева Н.А. Технология проблемного обучения на уроках истории как способ формирования учебно-познавательной компетенции у учащихся // Сборники конференций НИЦ Социосфера. 2010. № 5. С. 172-179.
7. Викторова К.М., Ткачук М.А. Роль игровых технологий в формировании общих и профессиональных компетенций обучающихся // Образование. Карьера. Общество. 2013. № 4. С. 67.
8. Головина Н.А. Активизация познавательной деятельности обучающихся на уроках истории в свете реализации ФГОС // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. 2014. № 39. С. 117-121.
9. Григорьев И.С. Игровые технологии в дополнительном образовании // Молодой ученый. 2016. №7.6. С. 70-72.
10. Дорошенко Н.С. Активизация познавательной деятельности учащихся на уроках истории и обществознания. Методические рекомендации // Молодой ученый. 2015. №24. С. 937-943.
11. Жумагалеева В.Ж. Игровые формы познавательной деятельности на

- уроках истории / В.Ж. Жумагалеева, О.А. Олексенко, З.М. Бирюкова // Новое слово в науке: перспективы развития : материалы междунар. науч.–практ. конф. (Чебоксары, 10 сент. 2014 г.) / ред.кол.: О.Н. Широков. Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2014. С. 32-33.
12. Запасникова Е.Н. Применение игровых технологий при изучении предмета история // Вестник науки и образования. 2017. № 12. С. 81-83.
  13. Зибров П.Ф. Классификация технологий и их научно-обоснованная реализация в образовании // Вестник Волжского университета им. В.Н. Татищева. 2011. № 24. С. 219-222.
  14. Ислямова Э.И. Нетрадиционные приемы изучения фактического материала на уроках истории // Вопросы науки и образования. 2016. № 1. С. 72-74.
  15. Ищенко В.И. Игровые технологии в образовательном процессе // Международный журнал экспериментального образования. 2015. № 11-6. С. 866-868.
  16. Каганова Н.М. Еще раз к вопросу применения педагогических технологий // Проблемы и перспективы развития образования: материалы VIII Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, февраль 2016 г.). Краснодар: Новация, 2016. С. 4-6.
  17. Камардина Н.В., Колесникова В.В. Игровая деятельность на уроках истории: традиции и новации // Вестник КРАУНЦ. Гуманитарные науки. 2017. № 1. С. 95-98.
  18. Караматова З.Ф. Педагогические технологии в образовательной практике // Молодой ученый. 2016. №8. С. 964-966.
  19. Кексель Л.Н. Активизация познавательной деятельности учащихся на уроках истории с помощью новых информационных технологий // Педагогическое образование на Алтае. 2012. № 1. С. 99-103.
  20. Киселева Ю.С., Козликина О.Г. Современные педагогические технологии воспитания и обучения в общественно активной школе // Концепт. 2013. № 1. С. 170-174.

21. Кобзева Н.А. К вопросу о педагогических технологиях // Молодой ученый. 2011. №5. Т.2. С. 142-144.
22. Копылова В.Б. Место и роль игровых технологий в образовательном процессе // Проблемы и перспективы развития образования: материалы VIII Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, февраль 2016 г.). Краснодар: Новация, 2016. С. 156-158.
23. Кочерягина О.А. Использование Интернет-технологий в процессе обучения истории и обществознанию как условие получения нового образовательного результата, соответствующего ФГОС (виртуальный кабинет истории и обществознания: из опыта работы) // Проблемы и перспективы развития образования: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Пермь, март 2014 г.). Пермь: Меркурий, 2014. С. 244-246.
24. Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. ред. В.С. Кукушина. – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ», 2005. – 592 с.
25. Лепешкина А.Б. Понятие, сущность, структура, классификация и роль педагогической технологии в образовательном процессе // Символ науки. 2017. № 2. С. 155-157.
26. Ломакина Г.Р. Педагогическая компетентность и компетенция: проблемы терминологии // Педагогическое мастерство: материалы Междунар. науч. конф. (г. Москва, апрель 2012 г.). М.: Буки-Веди, 2012. С. 276-279.
27. Мезенцева А.Э. Определение фундаментальных целей образования в контексте компетентного подхода // Материалы Всероссийской научно-практической конференции «Наука и социум». 2017. № 2. С. 111-114.
28. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. I. Челябинск: Два комсомольца, 2011. С. 140-146.

29. Морозов Д.В. Потенциал использования цифровых игр в историческом и обществоведческом образовании // Молодой ученый. 2016. №12. С. 899-902.
30. Надолинская Т.В. Научные исследования игры в контексте истории культуры и педагогики // Вестник Таганрогского института имени А.П. Чехова. 2014. № 1. С. 13-16.
31. Острижня С.Г. Педагогическая технология на основе информационно-коммуникативных карт: опыт разработки и применения на уроках истории // Образование и наука. 2015. № 1. С. 123-136.
32. Пласкина М.В. Понятие «технология обучения» в современной педагогике // Педагогика: традиции и инновации: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, июнь 2014 г.). Челябинск: Два комсомольца, 2014. С. 9-11.
33. Приблуда Е.И. Использование игровых технологий на уроках истории и обществознания // «Концепт». 2013. Т. 3. С. 296–300.
34. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17.12.2010 г. № 1897 (ред. от 31.12.2015г.) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» // Справочно-правовая система Консультант Плюс.
35. Пушкарева В.В. Игра и ее роль в образовательном процессе // International scientific review. 2016. №2. С. 246-248.
36. Рышняк Г.М. Формирование ключевых компетенций на уроках истории и обществознания с использованием современных образовательных технологий // Молодой ученый. 2016. №18. С. 456-460.
37. Селевко Г.К. Классификация образовательных технологий // Сибирский педагогический журнал. 2005. № 4. С. 87-92.
38. Скворцова Н.В. Пути и средства активизации учебно-познавательной деятельности школьников // Студенческая наука и XXI век. 2014. № 11. С. 83-85.
39. Старунская А.А. Игры на уроках истории и обществознания как один



из способов повышения мотивации школьников к изучаемому предмету (из опыта работы) // Сборник материалов II Международной научно-практической конференции «Инновационные технологии в образовании и науке». Чебоксары: Издательство: ООО «Центр научного сотрудничества «Интерактив плюс», 2017. С. 174-176.

40. Тищенко В.И. Использование электронных образовательных ресурсов для активизации познавательной деятельности старшеклассников на уроках истории // Труды молодых ученых Алтайского гос. ун-та. 2012. № 9. С. 320-322.
41. Торгонский В.В. Психолого-педагогические теории возникновения и формирования основных функций игры как феномена культуры и их взаимосвязь с принципами нравственного воспитания // Историческая и социально-образовательная мысль. 2010. № 2. С. 116.
42. Федеральный закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ (ред. от 25.12.2018г.) «Об образовании в Российской Федерации» // Справочно-правовая система Консультант Плюс.
43. Широков Е.А. Использование информационных технологий в преподавании истории и обществознания // Молодой ученый. 2014. №6.3. С. 49-52.

## Определение и характеристики педагогической технологии

Автор	Определение педагогической технологии	Характеристики педагогической технологии
М.В. Кларин	Построение образовательного процесса с заданными диагностируемыми результатами. Совокупность операций, осуществление которых должно привести к необходимым результатам. Перевод на язык практики закономерностей педагогики.	1. Диагностичность описания. 2. Воспроизводимость педагогического процесса (предписание этапов, целей обучения, характеристика деятельности обучающего и обучаемых на каждом шаге). 3. Воспроизводимость педагогических результатов.
В.П. Беспалько	Проект определенной педагогической системы, реализуемый на практике. (Педагогическая система – определённая совокупность взаимосвязанных средств, методов и процессов, необходимых для создания организованного, целенаправленного и преднамеренного педагогического влияния на формирование личности с заданными качествами).	1. Принцип диагностичной целенаправленности (цель в педагогической системе должна быть поставлена настолько точно и определённо, чтобы можно было однозначно сделать вывод о степени её реализации и построить определённый дидактический процесс, гарантирующий её достижение за заданное время). 2. Принцип социосообразности (обоснованности) целей обучения и воспитания. 3. Принцип завершённости обучения. 4. Принцип природосообразности (определяется по степени желания школьника учиться). 5. Принцип интенсивности построения дидактического процесса.
В.А. Сластёнин, Н.Г. Руденко	Законосообразная педагогическая деятельность, реализующая научнообоснованный проект дидактического процесса и обладающая более высокой степенью эффективности, надёжности и гарантированности результата, чем это имеет место при традиционных методиках обучения. Это упорядоченная совокупность действий, операций и процедур, инструментально обеспечивающих достижение прогнозируемого и диагностируемого результата в изменяющихся условиях образовательно-воспитательного процесса.	1. Наличие диагностично заданной цели. 2. Представление изучаемого содержания в виде системы познавательных и практических задач, ориентировочной основы и способов их решения. 3. Наличие достаточно жёсткой последовательности, логики, определённых этапов усвоения темы. 4. Указание способов взаимодействия участников учебного процесса. 5. Мотивационное обеспечение деятельности учителя и учеников, основанное на реализации их личностных функций в этом процессе. 6. Указание границ алгоритмической и творческой деятельности учителя.

		7. Применение в учебном процессе новейших средств и способов переработки информации.
В.В. Сериков	Некоторая законосообразная деятельность (то есть система действий, реализуемых в соответствии с имманентными законами объекта), приводящая к ожидаемому результату. Это « пакет» методик, прилагаемых к целям, блоки программ совместной деятельности, отражающие индивидуальные варианты развития детей.	1. Трансформация содержания обучения в целостный проект деятельности, которой должны овладеть обучаемые. 2. Представление проектируемой деятельности в процессуальной форме (в виде системы задач или задачных ситуаций, обеспечивающих последовательную ориентировку в некоторой предметной или ценностной сфере). 3. Представление в эксплицированной форме способов решения задач из данной предметной (или конфликтоколлизий из данной ценностной) сферы. 4. Выявление способов взаимодействия участников учебного процесса, их функций, связей, сюжетно-игровых линий. 5. Мотивационное обеспечение технологии на основе создания возможностей самореализации участников учебного процесса. 6. Разграничение сфер правилосообразной и творческо-импровизационной деятельности. 7. Использование материально-технических факторов, способствующих эффективному развитию учебно-воспитательной ситуации.
В.В. Гузев	Комплекс, состоящий из некоторого представления планируемых результатов обучения, средств диагностики текущего состояния обучаемых; набора моделей обучения; критериев выбора оптимальной модели для конкретных условий.	1. Целеполагание. 2. Наличие структуры типового блока уроков. 3. Система мониторинга. 4. Принципиально неалгоритмизуемые элементы, связанные с аффективной стороной обучения, с интуицией и коммуникативными навыками педагога.
Г.К. Селевко	Педагогическая технология может быть представлена тремя аспектами: 1) научным: педагогическая технология – часть педагогической науки, изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения и проектирующая педагогические процессы; 2) процессуально-описательным: описание (алгоритм) процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств для	Педагогическая технология может быть представлена 3 аспектами: 1) научным: педагогическая технология – часть педагогической науки, изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения и проектирующая педагогические процессы; 2) процессуально-описательным: описание (алгоритм) процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств для достижения планируемых результатов обучения; 3) процессуально-действенным: осуществление технологического (педагогического) процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и

	<p>достижения планируемых результатов обучения; 3) процессуально-действенным: осуществление технологического (педагогического) процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств. Педагогическая технология функционирует: 1) в качестве науки, исследующей наиболее рациональные пути обучения; 2) в качестве системы принципов и регулятивов, применяемых в обучении; 3) в качестве реального процесса обучения.</p>	<p>методологических педагогических средств. Педагогическая технология функционирует: 1) в качестве науки, исследующей наиболее рациональные пути обучения; 2) в качестве системы принципов и регулятивов, применяемых в обучении; 3) в качестве реального процесса обучения.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Концептуальность (опора педагогической технологии на научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей).</li> <li>2. Системность (педагогической технологии должны быть присущи все признаки системы: целостность, логика, взаимосвязь частей).</li> <li>3. Управляемость (наличие диагностического целеполагания, возможность поэтапной диагностики и коррекции результатов).</li> <li>4. Эффективность (оптимизация педагогической технологии по затратам и результатам, гарантия в достижении образовательного стандарта).</li> <li>5. Воспроизводимость (возможность применения педагогической технологии в других однотипных образовательных учреждениях и иными субъектами).</li> </ol>
В.М. Монахов	<p>Систематическое и последовательное воплощение на практике заранее спроектированного процесса обучения, а также система способов и средств достижения целей и условий управления этим процессом. Продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Системность.</li> <li>2. Структурированность.</li> <li>3. Воспроизводимость.</li> <li>4. Планируемая эффективность (иерархия целей обучения, целей курса и микроцелей уроков логично представляется в форме планируемых результатов обучения).</li> <li>5. Возможность оптимизации системы требований к современному уроку.</li> <li>6. Согласованность содержания и характера учебной предметной деятельности по классам с учётом общей динамики развития общеучебной деятельности и в случае необходимости её корректировка.</li> <li>7. «Встроенность» мотивационного компонента и его развитие с опорой на концепцию «рассеянных» методических знаний.</li> </ol>

		8. «Встроенность» системы диагностики и контроля, обеспечивающей и отслеживающей факт достижения уровня образовательного стандарта
--	--	--

## Ключевые компетенции учащихся

Компетенция	Характеристика способности
Ценностная	Способность осознавать и ценить творчество, культурное и национальное наследие, связь с природой и другими людьми, устанавливать взаимосвязь с современной культурой, наследием других народов и стран, оценивать взаимоотношения с точки зрения общепринятых догм и моральных норм.
Социальная	Способность: сдерживать и управлять своими эмоциями, адекватно реагировать на действия других людей, по невербальным признакам и вербальному поведению определять состояние живых существ и людей; реализовывать внутренний потенциал, действовать как ответственный гражданин, соблюдающие принятые в обществе моральные нормы и ценности, поддерживая принципы демократии и толерантности; эффективно сотрудничать с людьми, проявлять уважение и понимание к индивидуальным особенностям людей, коммуницировать, владея различными формами игровой деятельности; следовать правилам установленной деятельности, воплощать творческие замыслы, соблюдая технику безопасности и выработанные в классе правила жизни.
Образовательная	Способность: контролировать свои действия и оценивать результат по образцу, выполнять самоанализ на основании заданных параметров; эффективно сотрудничать, договариваться с членами малой группы, учитывать мнение всех ее участников; сравнивать свою оценку с оценкой учителя, различать оценку действий и личности; выполнять задания по установленному алгоритму; задавать или инициировать «умные» вопросы к сверстникам или взрослым; давать исчерпывающий ответ на вопрос учителя, вести аргументированный диалог со сверстниками; различать известное и неизвестное в ситуации, созданной педагогом, осознавать недостаток знаний для успешного выполнения действия; планировать выполнение заданий, самостоятельно или с помощью взрослых отбирать учебный материал.
Компетенция самоопределения	Способность понимать свои сильные и слабые стороны, решать проблемы, которые связаны с физическим и психическим здоровьем, принимать себя, выходить из сложных ситуаций, связанных с межличностными отношениями.

Познавательная	Способность находить необходимую для обучения информацию, организовывать обучающую среду, планировать учебную деятельность и следовать составленному плану, применять полученные знания и навыки для решения различных проблемных ситуаций, анализировать умения и знания, оценивать собственные пределы знания, чтобы на основании этого осознавать потребность в дальнейшем обучении.
Коммуникативная	Одна из ключевых компетенций учащихся заключается в способности использовать специальные знаки в построении коммуникации с окружающими, четко и ясно выражать свои мысли, аргументировать свое мнение, читать и понимать прочитанное, включая инструкции, правила и художественные тексты, грамотно писать тексты различного объема и типа, применяя соответствующие языковые и средства выразительности.
Информационная	Способность: выполнять самостоятельное наблюдение, находить информацию в сообщении и тексте; формулировать поисковые запросы, вопросы к взрослым, указывая на непонимание или недостаточность информации, выбирая способы ее получения; определять главную мысль текста, незнакомые слова и понятия, пересказывать новый текст, описывать объект наблюдения, составлять устный текст по плану; использовать знаково-символьные средства, составляя модели изучаемых процессов и объектов.

## Примеры игр, используемых на уроках истории в 5-8 классах

## Игры при изучении нового материала

## Игра «Три предложения»

В ее основе – логическая операция по выделению главного. Условный компонент, делающий игру занимательной, достигается посредством правила – изложить это «главное» в трех простых предложениях. Без него нет игры – есть обычное учебное задание. Один из вариантов – работа с печатным текстом. Это может быть пункт из параграфа или документ. Побеждает тот, у кого рассказ короче, при этом точно передается содержание. Эта игра позволяет развивать очень важное умение – выделять главное.

## Игра «Дерево мудрости»

Учащиеся учатся ставить вопросы к изучаемому материалу. На уроке ученикам дается задание: по ходу объяснения или работы с текстом записать на трех листочках три разных по уровню сложности вопроса. После изучения материала вопросы сдаются. Наиболее интересные оцениваются, оформляются в виде «яблок» или «листьев» и прикрепляются к «Дереву мудрости». (красные – на 5, желтые – на 4, зеленые – на 3). На следующих уроках ученики «срывают» плод или лист и отвечают.

## Игра «Переводчик»

Трудностью в усвоении различных определений является сложность научного языка. В этой игре детям предлагается высказать какую-либо историческую фразу другими словами, перевести с «научного» языка на «доступный». Например: «Разночинцы – межсословная категория населения, в основном занимавшаяся умственным трудом» = «люди разного чина и звания, получившие высшее образование» = «выходцы из разных сословий, пополнившие ряды русской интеллигенции».

Помимо этих игр при изучении нового материала используются игры «Оживи картину», «Экскурсия», «Историческая гостиная», кроссворды и т.д.

## Игры на закрепление и обобщение исторического материала

## Игра «Аукцион»

Эта игра проводится после изучения одного из исторических периодов, например по теме «Эпоха Ивана Грозного». На уроке обобщения ученикам предлагается игра: «Продается оценка»5». Каждый ученик может ее «купить». Для этого нужно назвать историческое лицо, жившее в эпоху правления Ивана IV. Любой другой «участник торгов» может назвать более высокую «цену», назвав другого современника Ивана Грозного. При этом имена не должны повторяться. Каждое имя записывается на доске и в тетради. Желательно о каждом сказать несколько слов. Если после очередного названного имени наступает пауза, учитель медленно ударяет три раза молотком. Выигрывает тот, кто последним назовет имя. После третьего удара никто не должен называть имен. Победитель получает «5». Можно провести аукцион дат, понятий и т.д.

## Игра «Реставрация»

Для игры выбирается текст (легкий для восприятия) по изучаемой теме, каждое предложение записывается с новой строки, оно несет самостоятельную смысловую нагрузку. Затем текст разрезается на полоски так, чтобы на каждой помещалось одно предложение. Полоски перемешиваются и помещаются в конверт. Ученик должен восстановить текст. Для удобства проверки предложения нумеруются в произвольном порядке или можно в уголке каждой полоски написать определенную букву так, чтобы при правильном выполнении складывалось бы слово (молодец, правильно и т.д.)

## Игра «Исторические пятнашки»



На доске квадрат с 9 клеточками, в которых вписаны даты. Дается задание: восстановить даты в восходящем хронологическом порядке или «запятнать» даты, относящиеся к определенному периоду, или связанные с определенным историческим лицом, показывая на дату в квадрате, необходимо назвать событие, о котором идет речь. Выигрывает тот, кто более точно укажет все даты за меньшее количество времени. Иногда дата подчеркнута, значит, об этом событии нужно рассказать более подробно.

#### Игра «Слово по вертикали»

Игра может быть сконструирована по любой теме, например по теме «Двуречье (Месопотамия)». В этой игре потребуются знания городов. Слева пишутся необычные слова это названия городов Месопотамии, в которых нарушен порядок букв, кроме того, в каждом слове есть еще лишняя буква. Необходимо восстановить порядок букв и написать получившееся название рядом с необычным словом, а лишнюю букву вписать между двумя звездочками. Если задание выполнено правильно, то из лишних букв по вертикали можно будет прочесть название еще одного города этой страны.

КУВУР _____	* *	Ответ: Урук	В
АШАГАЛ _____	* *	Лагаш	А
РЭВУДЭ _____	* *	Эруд	В
ИРИАМ _____	* *	Мари	И
ШРУШАЛ _____	* *	Ашшур	Л
ИНЕЯВИНО _____	* *	Ниневия	О
НУР _____	* *	Ур	Н

Эта игра в увлекательной форме позволит закрепить сложные для запоминания слова.

#### «Исторический снежный ком»

В игре принимают участие несколько человек, которые выходят к доске и строятся в одну линию. Пример: при изучении темы «Куликовская битва». Первый участник игры называет имя исторического героя, например, «Дмитрий Донской». Следующий участник должен сначала повторить сказанное первым, а затем назвать другое имя, слово или словосочетание, например, «Дмитрий Донской, Куликово поле». Следующий повторяет слова 1 и 2 участников, добавляя слово. В конце концов получается длинный ряд, относящийся к теме «Куликовская битва». Если участник игры ошибается или делает длинную паузу, то он выходит из игры и садится на своё место. Победителем оказывается тот, кто останется последним и скажет правильно всю получившуюся цепочку.

#### Игра «Вассал – сеньор»

Пример: при изучении темы «Феодальная лестница». Используя нарисованную на доске схему феодальной лестницы, ученики должны назвать, кто является вассалом, кто сеньором. Я говорю: «Граф», ученики: «барон». Я называю: «Король», ученики: «Герцог, граф» и т.д. Игру можно изменить: учитель называет вассала, ученики – сеньора.

#### Игра «Исторические пятнашки».

Проводится на уроке обобщающего повторения. На доске рисуется квадрат, делится на 16 клеток, в которых записаны даты. Ученикам предлагается восстановить даты в восходящем хронологическом порядке. Показывая указкой на дату, необходимо назвать событие, о котором идет речь:

1223 1480 1237 1547 1380 988 1147 1242 962 1480 1478 1556 1240 1581 1497 1552

#### Игра «Мнемотехника»

По определенной теме необходимо заранее подготовить 30 слов (фамилий, названий, терминов) Эти слова учителю необходимо рассортировать по степени мнемотехнической сложности: в первом десятке - достаточно простые для запоминания, во втором сложнее, в третьем наиболее трудные для запоминания слова или словосочетания. Игра проводится в три тура. Учитель зачитывает слова для первого тура, ученики внимательно слушают, ничего не записывая. Когда учитель перечислил все 10 слов, учащимся дается время (3 минуты) для записи слов, которые они запомнили. По прошествии времени учитель

выявляет победителя — того, кто запомнил больше всех: «Поднимите руки, кто записал 10 слов? « (или 9 слов, 8 и т.д., пока не выяснится, кто является автором самого длинного списка). Подобным образом проводятся 2-й и 3-й туры. Тот, кто победил во всех 3 турах, получает оценку

По теме «Отечественная война 1812 г. могут быть использованы следующие слова:

I тур: Наполеон Батарея Канонада Баталия Штурм Сражение Смоленск Пожар партизаны

II тур: Барклай де Толли Кутузов Коновницын Ермолов Горчаков Тучков Раевский Платов Давыдов Багратион

III тур: Бородино Редут Даву Ней Тарутино Березина Фили Торماسов Флешы Шевардино Богарне

Игра направлена на развитие памяти и внимания учащихся.

#### Игра «Три направления»

При повторении «Передняя Азия в древности» ученики распределяются на страны: «Финикия», «Ассирия», «Вавилон». Учитель называет слово, которое относится к истории одной из этих стран. Задача каждого ряда встать сразу, как сказано слово, относящееся к стране. Примеры заданий: Хаммурапи, алфавит, железо, пурпурная краска, Вавилон, клинопись, колонии, таран, Ниневия, Библия, библиотека глиняных книг, законы, Ливанские горы.

Данную игру можно провести:

Представители направлений в общественном движении России конца XIX века: консерваторы, либералы, социалисты.

Представители разных областей культуры: наука, живопись, музыка, театр.

Представители разных направлений в культуре: классицизм, романтизм, реализм.

#### Игра «Герой, дата, событие»

Учитель называет имя царя или личности. Один ученик называет, чем знаменит этот царь и личность. А другой ученик называет дату этого события или правление царя или дату реформы личности. Это игра развивает память, внимание, быстроту реакции, помогает закрепить пройденный материал.

#### Игра «Молодые исследователи»

Россия в первой четверти XIX века. Условия игры:

1. Прочитать отрывок из документа;

2. «Исследовать» его, определить, кто и в связи с чем его составил.

1. «Если кто из помещиков пожелает отпустить благоприобретённых или родовых крестьян своих по одиночке или целыми селениями на волю, и вместе с тем утвердить участок земли... Крестьяне, отпущенные от помещиков на волю и владеющие землёю в собственность, внесут подушный казённый оклад наравне с помещичьими, отправляют рекрутскую повинность натурою, и исправляя наравне с другими казёнными крестьянами земские повинности, оброчных денег в казну не платят».

2. В Манифесте Сената объявляется:

1. Уничтожение бывшего правления.

2. Учреждение Временного до установления постоянного, выборным.

3. Свободное тиснение, и потому уничтожение цензуры.

4. Свободное отправление богослужения всем верам.

5. Уничтожение права собственности, распространяющееся на людей.

6. Равенство всех сословий перед Законом.

7. Объявления права всякому гражданину заниматься чем он хочет...

8. Сложение подушных податей и недоимок по оным. И т.д.

3. «... Рассуждая, что назначение общего главнокомандующего армиями должно быть основано, во-первых, на известных опытах в военном искусстве, отличных талантах, на доверии общем, а равно и на самом старшинстве, посему единогласно убеждаются предположить к сему избранию генерала от инфантерии князя Кутузова...».

4. «Самые крестьяне из прилежащих к театру войны деревень наносят неприятелю величайший вред... Крестьяне, горя любовью к Родине, устраивают между собой ополчения. Случается, что несколько соседних селений ставят на возвышенных местах и колокольнях часовых, которые, завидя неприятеля, ударяют в набат. При сем знаке крестьяне собираются, нападают на неприятеля с отчаянием не сходят с места битвы, не одержав конечной победы. Они во множестве убивают неприятелей, а взятых в плен доставляют в армию.

5. «Его величество император всероссийский и союзники его, с одной стороны, и его величество король французский и наварский, с другой стороны, одушевляемы будучи равномерным желанием прекратить долговременные беспокойства Европы и бедствия народов прочным миром, основанном на справедливом распределением сил между державами... Не желая более требовать от Франции теперь, когда она, перешла под отеческое покровительство своих королей, представляет таким образом Европе залог безопасности и благонадёжности... Их реченные величества назначили полномочных для соображения, постановления и подписания мирного и дружественного трактата (со стороны России Разумовский и Нессельрод, со стороны Франции - Тайлеран)».

6. «Вся земля, в каждой волости надлежащая, разделяется на 2 части: волостную и частичную...» «Верховная власть разделяется на законодательную и верховно - исполнительную. I –е народному вече; II –я Державной Думе. Сверх того нужна ещё власть блюстительная, дабы те две не выходили из своих пределов. Власть блюстительная поручается верховному собору»

Игра «О ком речь?»

Учитель зачитывает поэтические (возможно, и прозаические) описания кого-либо из исторических героев. Участникам игры нужно после каждого описания громко сказать имя героя, о котором шла речь. Тема: «Отечественная война 1812 г. Перед чтением каждого отрывка имеет смысл называть автора, например: Послушайте отрывок из стихотворения М.Ю. Лермонтова и скажите, о каком человеке идет речь.

Ему, погибельно войною принужденный,  
Почти весь свет кричал: ура!  
При визге бурного ядра  
Уже он был готов — но... воин дерзновенный!  
Творец смешал неколебимый ум,  
Ты побежден московскими стенами...  
Бежал!.. и скрыл за дальними морями  
Следы печальные твоих высоких дум  
Зачем он так за славою гонялся?  
Для чести счастье презирал?  
С невинными народами сражался?  
И скипетром стальным короны разбивал?  
Зачем шутил граждан спокойных кровью,  
Презрел и дружбой и любовью  
И пред творцом не трепетал?.. (о Наполеоне) ...  
душой готов на подвиг ратный,  
Берег войска, не шел вперед,  
А шел упрямо на попятный.  
И невзлюбил его народ.  
И недовольства смутный ропот  
Шел словно тень за ним шаг в шаг.  
Сквозь канонаду, конский топот  
Он слышал вечное: чужак...  
Упряма заблуждений сила.  
И даже Пушкина перо

Не очень-то и защитило,  
 Добром воздавши за добро. (о Барклае де Толли) (Из стихотворения Натана Злотникова)  
 Начальник в бурке на плечах,  
 В косматой шапке кабардинской,  
 Горит в передовых рядах  
 Особой яростью воинской.  
 Сын белокаменной Москвы,  
 Но рано брошенный в тревоги,  
 Он жаждет сечи и молвы,  
 А там что будет вольны боги. (о Д. Давыдове) (Из стихотворения-автопортрета Дениса Давыдова)  
 Удальцов твоих налетом  
 Ты — их честь, пример и вождь  
 По лесам и по болотам,  
 Днем и ночью вихрь и дождь,  
 Сквозь огни и дым пожара  
 Мчал врагов, с твоей толпой  
 Вездесущ, как божья кара,  
 Страх неожиданного удара  
 И нещадный дикий бой! (о Д. Давыдове) (Из стихотворения Н.М. Языкова)  
 И ты стоял — перед тобой Россия!  
 И вещей волхв, в предчувствии борьбы,  
 Ты сам слова промолвил роковые: «Да сбудутся ее судьбы!..»  
 И не напрасно было заклинанье:  
 Судьбы откликнулись на голос твой!.. (о Наполеоне) (Из стихотворения Ф.И. Тютчева)  
 Эта форма обобщения дает возможность школьникам познакомиться с отрывками из стихотворений замечательных поэтов, реализуя межпредметные связи.

#### Игра «Жили ли они?»

Игра проводится в нескольких вариантах

На доске или на листочках записаны имена исторических деятелей, мифических героев, богов и ученики должны поставить + около имени, если жил, -, если мифический герой или бог.

Против каждого имени исторического деятеля кратко запишите: когда, где жил, кем был? Ученикам могут предложены имена: Ганнибал, Хеопс, Аполлон, Сет, Солон, Посейдон, Геракл, Спартак, Одиссей, Тутмос, Дионис, Геродот, Демокрит, Перикл, Хаммурапи, Прометей, Гомер, Ахиллес, Кир, Аларих, Фидий, Эсхил, Гефест, Ксеркс, Гесиод, Траян и др.

#### Ролевая игра «Рассказ от имени героя»

Ученики должны рассказать от имени героя. Данная ролевая игра позволяет творчески переработать полученную традиционными способами историческую информацию.

Кроссворды, чайнворды, головоломки, криптограммы, ребусы и т. д.

Эти игры позволяют эффективно развивать память, внимание, быстроту реакции, оперативность и гибкость мышления, умение слушать другого человека и помогают закрепить пройденный материал.

#### Игра «Живая картина»

Ученики оживляют какое-либо историческое событие по учебной картине: «Сбор дани», «Продажа крепостных» и т. д.

#### Игра «Рекламный плакат»

Ученикам предлагается страны или города, по которым они должны составить рекламу. Она должна быть достаточно яркой, чтобы привлечь внимание каждого. Данное творческое игровое задание позволяет ученикам посмотреть на изученный материал под другим углом зрения, - это вариант практической работы на уроке истории

## Приложение 4.

Анкета «Выявление отношения учащихся к использованию игровых технологий на уроках»

1. Какие уроки ты больше всего любишь?

с использованием таблиц, схем, рисунков;

главное, чтобы было интересно;

с использованием игры;

урок он и есть урок, хоть что, все равно скучно;

не люблю любые уроки;

не знаю, мне все равно.

2. Если бы ты был учителем, чего бы у тебя было больше на уроке?

таблиц, схем, рисунков;

разных игр;

самостоятельных работ;

работ с учебником;

индивидуальной работы по карточкам.

3. Как ты относишься к игре на уроке?

очень хочется участвовать;

нет особого желания поддерживать игру;

игра на уроке – пустая трата времени.

4. Как ты думаешь, какая польза от игры на уроке?

очень большая;

большая;

не очень большая;

небольшая.



*John J. Moore (TD)*

Year	Age	Position	Company	Start Date	End Date	Notes
2017	38	Senior Analyst	Investment	01/2017	01/2018	
2018	39	Senior Analyst	Investment	02/2018	02/2019	
2019	40	Senior Analyst	Investment	03/2019	03/2020	
2020	41	Senior Analyst	Investment	04/2020	04/2021	
2021	42	Senior Analyst	Investment	05/2021	05/2022	
2022	43	Senior Analyst	Investment	06/2022	06/2023	
2023	44	Senior Analyst	Investment	07/2023	07/2024	

## Отзыв

на дипломную работу студентки 4 курса исторического факультета

Ишутиновой Д.Б. на тему:

### **«Использование игровых технологий на уроках истории в 8 классе»**

В результате внедрения ФГОС в систему школьного образования перед педагогическим сообществом встал вопрос по-новому взглянуть на давно известные и используемые в практике технологии, методы и приемы. Это касается и игровой деятельности на уроках истории, перед которой выставлены новые задачи, ориентированные на реализацию системно-деятельностного подхода. Тем самым, выбранная выпускницей тема достаточно актуальна и находит большой интерес со стороны учителей. К формулировке проблемы выпускница подошла осмысленно и самостоятельно.

Работа состоит из введения двух глав, заключения, приложений и списка использованной литературы.

Прежде чем приступить к рассмотрению результативности использования игр на уроках истории в школе, выпускница уделила достаточно внимания теоретическим вопросам, а именно: сущности, эффективности с позиции формирования предметных компетенций обучающихся. Во всем содержании работы прослеживается связь использования игровых методик на уроках истории с реализацией компетентного подхода, что является очень важным в понимании проблематики заданной темы. Во второй части работы автор сделала попытку выявить организационно-педагогические условия применения игровых технологий на уроках истории в 8 классе. Автор с позиции формирования и активизации познавательной активности восьмиклассников выявила результативность использования игровых технологий и пришла к следующим выводам: игры в разумном сочетании с другими средствами и приемами обучения позволяют интенсифицировать процесс обучения



истории, успешнее решать задачи по формированию творческого мышления учащихся, их самостоятельности, обогащают нравственный опыт личности, вызывают положительные эмоции, повышает интерес и активность, а также способствует повышению качества знаний, умений и навыков школьников.

Помимо этого, выпускница представляет подборку игр для использования на уроках истории в 8 классе, дав им классификацию относительно типологии уроков.

Выпускница в качестве рефлексии провела мини социологический опрос среди школьников, выявив их мнение на предмет использования игр на уроках истории. Результаты стали ожидаемые, большая часть опрошенных высказалась за активное применение игр.

Дипломная работа была представлена на предзащите. Выпускница чувствовала себя уверенно, отвечала на все заданные вопросы, легко ориентировалась в материале. При написании работы, студентка проявила творческий подход, инициативность, большую самостоятельность. Материалы, представленные в работе, были использованы автором в период педагогической практики.

Тем самым, на взгляд научного руководителя, Иштутинова Д.Б. целиком справилась с поставленными задачами, работа соответствует требованиям, предъявляемым к выпускным квалификационным исследованиям.

**Научный руководитель:**

Валюх Е.П., к.и.н,

доцент кафедры Отечественной истории

КГПУ им. В.П. Астафьева



**Приложение**  
к Регламенту размещения  
выпускной квалификационной работы обучающихся,  
по основным профессиональным образовательным программам  
в КГПУ ИМ. В.П. Астафьева

**Согласие**  
на размещение текста выпускной квалификационной работы обучающегося  
в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева

Я, Ишурникова Диана Борисовна  
(фамилия, имя, отчество)

разрешаю КГПУ им. В.П. Астафьева безвозмездно воспроизводить и размещать (доводить до всеобщего сведения) в полном объеме и по частям написанную мною в рамках выполнения основной профессиональной образовательной программы выпускную квалификационную работу бакалавра / специалиста / магистра / аспиранта

(нужное подчеркнуть)

на тему: Использование ИТ-технологий на уроках истории в 8 классе  
(название работы)

(далее – ВКР) в сети Интернет в ЭБС КГПУ им. В.П.Астафьева, расположенном по адресу <http://elib.kspu.ru>, таким образом, чтобы любое лицо могло получить доступ к ВКР из любого места и в любое время по собственному выбору, в течение всего срока действия исключительного права на ВКР.

Я подтверждаю, что ВКР написана мною лично, в соответствии с правилами академической этики и не нарушает интеллектуальных прав иных лиц.

13.06.2019

дата

Ишурникова Диана Борисовна  
подпись