

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Историко-филологический факультет
ПИ им. В. Г. Белинского

Кафедра «История России и методика
преподавания истории»

Направление подготовки
Профиль

44.03.01 – Педагогическое образование
История

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему:
**Формирование универсальных учебных действий посредством игровых
технологий на уроках истории**

Студент

(подпись, дата)

Семин Михаил Игоревич

Научный руководитель

(подпись, дата)

Паршина В.Н.

Нормоконтролёр

(подпись, дата)

Первушкин В.И.

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 15.05.2018 № 10)

Заведующий кафедрой

(подпись, дата)

Кондрашин В.В.

Работа защищена с отметкой _____ (протокол заседания ГЭК от _____ № ____)

Секретарь ГЭК

(подпись, дата)

Кузьмина Т.Н.

Пенза, 2018

Оглавление

Введение	3
Глава I. Теоретические аспекты формирования универсальных учебных действий на основе игровых технологий в обучении истории	12
§1. Формирование универсальных учебных действий школьников как педагогическая проблема в рамках реализации ФГОС	12
§2. Сущность понятия «игра» и ее функции. Специфика учебной игры	26
§3. Классификации дидактических игр	32
§4. Методика организации дидактических игр.....	39
§5. Игра – деятельностьная технология формирования комплекса универсальных учебных действий учащихся в обучении истории	47
Глава II. Применение результатов исследования в средних образовательных учреждениях на примере преподавания темы «Великая Российская революция» в курсе Отечественной истории (10 класс).....	59
§1. Методическое обоснование применения дидактической игры «Что? Где? Когда?» по теме «Великая Российская революция»	59
§2. Правила, вопросы и ответы игры «Что? Где? Когда?»	65
Заключение.....	73
Список использованной литературы и источников	76
Приложение.....	83

Введение

Актуальность темы. Одним из ведущих понятий, введенных в практику делового педагогического общения, научные работы и Федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС), является такое понятие как «универсальные учебные действия» (УУД). Освоение предметного содержания той или иной дисциплины (предметные результаты) не уже представляется самоценным и выполняет иную функцию: оно выступает средством формирования УУД. Поэтому преподаватели применяют самые разнообразные методики в поисках наиболее действенного способа развития УУД.

Проблему формирования УУД в средней школе успешно решают игровые технологии. Специфика учебной игры в том, что она может совмещать в себе ряд дидактических приемов, способов и средств обучения и, таким образом, развивать разнонаправленные действия, а значит, и целостную структуру УУД (познавательные, коммуникативные, регулятивные и личностные).

Для педагога обучающая игра является настоящей находкой, поскольку спектр целевых ориентаций методически правильно организованных игр на уроках чрезвычайно широк: реализация задач образовательного, воспитательного и развивающего характера, повышение мотивации учащихся к учебной деятельности, выработка ключевых компетенций, развитие навыков работы с различными источниками информации и логического мышления, осуществление самоконтроля, самооценки и рефлексии, совершенствование коммуникативных навыков, становление субъектной позиции ученика и т.д.

Благодаря занимательности и непринужденности игра делает урок увлекательным и интересным, нескучным и оживленным. Игровая форма занятия пробуждает эмоциональный отклик и переживания в душе и сознании обучающегося, обогащает его внутренний мир и оказывает влияние на личностный рост.

Применение игровой технологии в школе тем более востребовано, что игра на уроке служит своего рода продолжением игр дошкольного детства и младшего школьного возраста. Иначе говоря, игра – привычный, хорошо знакомый для учащихся вид деятельности.

Таким образом, игровые технологии выполняют ряд комплексных задач школьного образования. Ввиду этого актуально рассмотреть сущность и содержание игровых технологий, а также их возможности в формировании УУД на уроках истории.

Объектом исследования являются игровые технологии на уроках истории.

Предметом исследования являются дидактические игры в процессе обучения школьников истории как средство формирования УУД.

Степень изученности темы. Употребление термина «дидактические игры» в современном его научном понимании (игры, преследующие образовательные цели) фиксируется в работах педагогов Ф. Фребеля (Германия) и М. Монтессори (Италия). Ученые использовали этот термин применительно к обучению дошкольников.

В отечественной педагогике игры на уроках появляются еще в дореволюционное время. В частности, А.Ф. Гартвиг в своей статье «Драматический метод преподавания» (1914 год) обосновал применение на уроках истории небольших постановок сценического типа (напоминают современные ролевые игры).

Углубленная разработка теории и широкое внедрение учебных игр в образовательный процесс относится к советскому времени.

В 50-60-ые годы XX века изучением игр занимаются Н.П. Гуськов («О проведении исторических викторин»), Е.М. Бердникова («Историческая викторина»), Г.А. Кулагина («Кружок исторических игр»), В.А. Ерохов («Занимательность на уроках истории и во внеклассной работе»), О.Д. Петрова («Игры во внеклассной работе по истории»), А.Л. Чемоданов («Игры во внеклассной работе») и др.

Начиная с 80-ых годов, дидактические игры все шире используются в практике обучения и воспитания.

Пособие для учителя «Сто игр по истории», изданное Г.А. Кулагиной¹, четко делится на две части. В первой части книги педагог задается вопросами теории и методики игры: статус учителя в игре, особенности игры со старшеклассниками, соотношение игр и уроков и др. Вторая часть пособия содержит примеры игр по истории для среднего и старшего звена школы.

В небольшой книге «Воспитание игрой» (автор Н.П. Аникеева) рассматривается сущность понятия «игра» и ее специфические черты, особенности ролевой игры на разных возрастных этапах, показывается взаимосвязь такой игры и общения, привлекаются примеры игр².

Особенностям игр в период каникул посвящено пособие под редакцией О.С. Газмана «Каникулы: игра, воспитание», в котором педагоги рассматривают типы игр, выделяя среди них дидактические игры, отмечают характеристики игры, исследуют связь игр с другими видами деятельности³.

Многие авторы в конце 80-ых и 90-ые годы разрабатывают концепции учебных игр и методические материалы на страницах журнала «Преподавание истории в школе» (И.В. Кучерук, Н.М. Алексеева, О.А. Мацкайлова и др.)⁴.

Рубеж XX-XXI веков характеризуется неугасаемым интересом к разработкам проблемы внедрения и использования игр. Так, отдельные аспекты рассматриваются в докторской диссертации С.А. Шмакова «Игры учащихся как педагогический феномен культуры» (1997 год), в кандидатском исследовании Е.Д. Гавриловой «Дидактические игры как средство развития креативного мышления учащихся» (2002 год), в пособии для учителя А.А. Гина «Приемы педагогической техники» (2013 год) и др.

¹ Кулагина Г.А. Сто игр по истории: Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 1983. – 240 с.

² Аникеева Н.П. Воспитание игрой: Кн. для учителя. – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.

³ Каникулы: игра, воспитание: О пед. руководстве игровой деятельностью школьников: Кн. для учителя / Под ред. О.С. Газмана. – М.: Просвещение, 1988. – 160 с.

⁴ Кучерук И.В. Учебные игры на уроках истории // Преподавание истории в школе. – 1989. – №4. – С. 91-99; Алексеева Н.М. Игры на уроках истории // Преподавание истории в школе. – 1991. – №5. – С. 114-115; Колмаков А.И. Урок-игра, урок-соревнование // Преподавание истории в школе. – 1998. – №5. – С.38-41; Мацкайлова О.А. Познавательные игры в курсе истории средних веков // Преподавание истории в школе. – 1999. – №8. – С. 29-35 и др.

Особое место принадлежит исследованиям в области педагогических исторических игр.

Пособие М.В. Коротковой «Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории»¹ (2001 год) разделено на теоретическую (общие сведения об играх и дискуссиях), и практическую части (методические разработки уроков с применением игр или дискуссий и отдельных познавательных заданий). Теоретическая значимость работы М.В. Коротковой невелика, поскольку проблемы методики игры исследованы слабо. Автор ограничился кратким обзором классификации игр, определением позиций учителя и учащихся в игре и поэтапным проведением игры. Ценность методической работы М.В. Коротковой состоит в том, что материалы уроков и заданий могут быть апробированы на занятиях по истории.

Тематика дидактических игр на уроках истории раскрыта в методической работе Л.П. Борзовой 2003 года издания «Игры на уроке истории»². Педагог характеризует место и роль игры в процессе обучения, ее возможности, сообщает о трудностях внедрения игры, выделяет компоненты учебной игры, устанавливает их взаимосвязь, предлагает поэтапную методику организации игры и разрабатывает их классификацию. Отдельную главу Лариса Петровна посвящает разработке методики проектирования и внедрения игр на уроке истории при изучении нового материала. С этой целью методист исследует потенциал игр при подготовке к изучению новой темы, при работе с печатным текстом, наглядностью, в ходе устного изложения и практической работы учеников. Л.П. Борзова активно привлекает в своем исследовании модели игр.

В пособии «Игры и занимательные задания по истории» авторы разработали целую серию познавательных заданий и игр, которые помогут преподавателю истории в школе. Среди них: кроссворды, чайнворды,

¹ Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. – 256 с.

² Борзова Л.П. Игры на уроке истории: Метод. пособие для учителя. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – 160 с.

головоломки, ребусы, криптограммы, лабиринты, занимательные вопросы и викторины. Игры выделены в отдельную главу пособия, однако и другие задания можно расценивать как носящие игровой характер¹.

Книга И.В. Кучерук, опубликованная в 2010 году, признается одной из главных теоретических работ, посвященной учебно-историческим играм². Автор анализирует отечественный и зарубежный опыт применения игр на уроках истории, выделяет компоненты структуры игры, приводит классификацию. Особое внимание уделено особенностям организации и применения дидактических исторических игр с точки зрения деятельности учителя и учащихся.

Методическая работа «Современный урок истории»³ (2017 год) на примере некоторых тем из курса истории предлагает учителю интенсифицировать обучение на уроке путем работы с источниками, с элементами театрализации, с использованием игровых, интерактивных, инновационных и др. технологий. Н.И. Дорожкина отводит незначительное место теоретическому материалу. В пособии раскрыта, главным образом, практика. В одной из глав автором разработаны уроки с применением игровых технологий для 6-10 классов.

На современном этапе возникают все новые и новые виды игровых технологий, одной из которых являются квест-технологии. Введение квест-технологий в образование осуществлено американскими учеными Т. Марчем и Б. Доджем. С английского языка слово «квест» переводится как «поиск», «приключение». Квест обычно определяется как интеллектуальный вид игры, предполагающий последовательное выполнение участником определенных задач. Квест-технологии востребованы в образовании, так как напоминают ученикам знакомые компьютерные игры. Сейчас квесты широко применяются

¹ Игры и занимательные задания по истории / Авт.-сост. М.А. Субботина, И.Б. Горячева, Л.М. Добролюбова и др. – М.: Дрофа, 2003. – 336 с.

² Кучерук И.В. Технология игрового обучения в школе (на материале истории Отечества). – Ростов н/Д: Феникс, 2010. – 157 с.

³ Дорожкина Н.И. Современный урок истории. 5-11 классы. – М.: ВАКО, 2017. – 288 с.

в образовательном процессе. Изучением перспективных квест-технологий в обучении занимаются такие ученые, как А.А. Каравка, М.Н. Кичерова, Г.З. Ефимова, И.Н. Сокол¹ и др.

Система УУД подробно рассматривается в пособиях для учителя начальной² и основной³ школы под редакцией А.Г. Асмолова. Авторы пособий предлагают понимать УУД в широком и узком смыслах, доказывают их универсальный характер, группируют УУД в четыре блока и предлагают критерии для оценки качества их сформированности. Концепция УУД, как замечают авторы, основана на психологических исследованиях.

Сквозь призму обучения иностранным языкам подвергает анализу концепцию УУД доктор педагогических наук Р.П. Мильруд в своей статье «Универсальные учебные действия как сверхзадача обучения»⁴. Радислав Петрович формулирует авторское определение УУД, отождествляя их с понятием «метапредметность», исследует влияние познавательных возможностей учащихся на выработку УУД, строит авторскую классификацию регулятивных, познавательных и коммуникативных УУД, отмечая в ней подгруппы и отдельные действия (последние представлены в виде глаголов).

Важной мыслью в статье Д.Н. Турчена является сопоставление ролей учителя и учащегося в традиционном обучении и обучении, построенном на теории УУД⁵.

¹ Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определенными компетенциями [Электронный ресурс]. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf> (дата обращения: 21.04.2018); Кичерова М.Н., Ефимова Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения [Электронный ресурс]. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (дата обращения: 21.04.2018); Сокол И.Н. Классификация квестов [Электронный ресурс]. URL: <http://molodyychny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf> (дата обращения: 21.04.2018).

² Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя / под ред. А.Г. Асмолова. – М.: Просвещение, 2008. – 151 с.

³ Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. Система заданий: пособие для учителя / Под ред. А.Г. Асмолова. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2011. – 159 с.

⁴ Мильруд Р.П. Универсальные учебные действия как сверхзадача обучения // Научный диалог. – 2016. – №1 (49). – С. 272-284.

⁵ Турчен Д.Н. Концепция формирования универсальных учебных действий в современном российском образовании [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/kontseptsiya-formirovaniya-universalnyh-uchebnyh-deystviy-v-sovremennom-rossiyskom-obrazovanii> (дата обращения: 19.02.2018).

С.Г. Воровщиков критически подходит к предложенной в пособиях под редакцией А.Г. Асмолова классификации УУД, раскрывая ее главные недостатки. Сергей Георгиевич указывает на необходимость типологии, построенной максимально логически, и предлагает свой вариант классификации¹.

Проблему качества сформированности УУД учащихся исследовали в своих статьях В.Р. Шаяхметова и О.Ю. Обухова, М.Н. Вяткина и Н.В. Никонова.

В педагогике изучается влияние игровых технологий на возможности формирования УУД. Так, М.М. Екимова и В.А. Копылова рассматривают игры на уроках физкультуры (пусть и специфические) в качестве средства развития УУД².

Анализируя специальную литературу по игровым технологиям в обучении, мы пришли к выводу, что в большинстве случаев все виды игр и дидактические приемы их введения в учебный процесс рассчитаны на формирование предметных компетенций у обучающихся.

Целью исследования является изучение современной методики применения игровых технологий на уроках истории и влияния игр на формирование комплекса УУД обучающихся.

В ходе выполнения работы необходимо решить следующие **задачи**:

- охарактеризовать УУД как педагогическую проблему в рамках реализации ФГОС;
- выявить сущность понятия «игра» и ее функции, определить специфику учебной игры;
- дать классификацию дидактических игр;
- изучить методику организации дидактических игр;

¹ Воровщиков С.Г. К вопросу об универсальных учебных действиях, общеучебных умениях и «бритве Оккама» [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-ob-universalnyh-uchebnyh-deystviyah-obscheuchebnyh-umeniyah-i-britve-okkama> (дата обращения: 19.02.2018).

² Екимова М.М., Копылова В.А. Игровые технологии как средство формирования универсальных учебных действий на уроках физической культуры // Актуальные задачи педагогики: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Чита, апрель 2014 г.). – Чита: Издательство Молодой ученый, 2014. – С. 111-113.

- проанализировать игру как деятельностьную технологию формирования комплекса УУД учащихся в обучении истории;
- разработать учебно-историческую игру как способ организации педагогического процесса.

Источниковую базу исследования составили государственные документы, регламентирующие государственную политику в сфере образования: Закон «Об образовании в РФ», Государственная программа РФ «Развитие образования на 2013-2020 годы», ФГОС.

В работе использованы учебные планы, программы по историческим курсам, педагогический опыт практикующих учителей истории, материалы периодической печати: «Преподавание истории в школе».

Гипотеза исследования основана на предположении о том, что: игровая технология, используемая для достижения качественного предметного результата, одновременно может являться средством формирования комплекса УУД учащихся.

Методологической основой работы послужили принципы историзма, научности и системный подход. В ходе исследования использовались методы эмпирического исследования: классификация, сравнение; методы теоретического исследования: исторический и логический.

Научная новизна исследования заключается в том, что выявлено влияние игровых технологий в обучении истории на развитие компонентов структуры УУД учащихся основной школы. Это позволит обогатить педагогическую науку знаниями о предельных возможностях игровых технологий.

Практическая значимость состоит в том, что результаты бакалаврского исследования могут быть внедрены в реальную практику преподавания истории в среднем и старшем звене школы.

Теоретический и фактический материал, основные положения и выводы работы можно использовать при составлении конспекта лекций сотрудниками кафедр для студентов ВУЗов по дисциплине «Методика обучения и

воспитания (история)», а также при прохождении студентами педагогической практики и на курсах повышения квалификации учительских кадров.

Апробация результатов исследования производилась на научных конференциях «Национальная безопасность и государственные интересы России» в феврале 2017 года и феврале 2018 года; на научной конференции «XIX Лебедевские чтения» в апреле 2018 года; на кураторском часе для группы 14ИПИ-1 Педагогического института им. В.Г. Белинского Пензенского государственного университета.

Структура работы определяется логикой исследования и состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и литературы, приложения.

Глава I. Теоретические аспекты формирования универсальных учебных действий на основе игровых технологий в обучении истории

§1. Формирование универсальных учебных действий школьников как педагогическая проблема в рамках реализации ФГОС

В современном российском школьном образовании происходит постепенный процесс перехода от «знаниевой» парадигмы к «деятельностной» в связи с внедрением в учебные организации новых ФГОС. Если прежняя «знаниевая» система формировала у учащегося, прежде всего, специфические предметные знания, умения, навыки (ЗУН), то «деятельностная» концепция подразумевает воспитание разносторонне развитого человека, умеющего решать не только учебные, но и в перспективе аналогичные и нестандартные жизненные проблемы путем эффективного применения и преобразования выработанных в школе компетенций. Иначе говоря, «деятельностная» модель делает ставку на личностное развитие учащегося, его активную социализацию и сознательную адаптацию к общественным отношениям. Фундаментом стандарта служит системно-деятельностный подход, который способствует формированию у ученика потребности в непрерывном саморазвитии средствами учебно-познавательной деятельности.

Системно-деятельностный подход в рамках учебной деятельности школьников может быть выдержан только тогда, когда вырабатывается комплекс УУД. Что же понимается под этим термином?

В научной и методической литературе существуют несколько вариантов дефиниций понятия «универсальные учебные действия». Наиболее распространенным является определение, предполагающее понимание УУД в широком и узком смыслах¹.

¹ Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя / под ред. А.Г. Асмолова. – М.: Просвещение, 2008. – С. 27.

Сущность понятия «универсальные учебные действия»

Понятие УУД в широком смысле	Понятие УУД в узком смысле
Умение учиться (учить себя), то есть способность субъекта к саморазвитию и самосовершенствованию путем сознательного и активного присвоения нового социального опыта	Совокупность способов действия учащегося (а также связанных с ними навыков учебной работы), обеспечивающих самостоятельное усвоение новых знаний, формирование умений, включая организацию этого процесса

Р.П. Мильруд трактует УУД как «познавательные стратегии», которые позволяют учащимся производить различные действия со знаниями: поиск, получение, фиксирование, осмысление, понимание, запоминание, хранение, трансформация, применение, создание и распространение¹.

Схожи определения Д.Н. Турчена и Е.Е. Хнычкиной. Д.Н. Турчен рассматривает УУД как «комплекс», с помощью которого ученик ориентируется как в самих предметах, так и в структуре учебной деятельности в целом (осознание целевой направленности и ценностно-смысловых характеристик)².

Е.Е. Хнычкина понимает под УУД «обобщенные действия», добавляя также осознание учащимися в учебной деятельности операциональных характеристик³.

По существу, Д.Н. Турчен и Е.Е. Хнычкина повторяют определение УУД, данное в Фундаментальном ядре.

¹ Мильруд Р.П. Универсальные учебные действия как сверхзадача обучения // Научный диалог. – 2016. – №1 (49). – С. 272-273.

² Турчен Д.Н. Концепция формирования универсальных учебных действий в современном российском образовании [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/kontseptsiya-formirovaniya-universalnyh-uchebnyh-deystviy-v-sovremennom-rossiyskom-obrazovanii> (дата обращения: 19.02.2018).

³ Хнычкина Е.Е. Познавательные универсальные учебные действия и их оценка – стратегия развития учителя [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/poznavatelnye-universalnye-uchebnye-deystviya-i-ih-otsenka-strategiya-razvitiya-uchitelya> (дата обращения: 19.02.2018).

И.А. Шаршов и М.И. Субботкина считают, что УУД – это «обобщенные действия», способные вызвать у школьников мотивацию к обучению и «позволяющие учащимся ориентироваться в различных предметных областях познания»¹.

Карабанова О.А. выдвигает версию о том, что синонимами УУД являются такие термины, как «общеучебные действия», «общепознавательные действия», «общие способы деятельности» и «надпредметные действия»².

И.В. Митрофанов сопоставляет понятия «учебная деятельность», «учебное действие» и «универсальное учебное действие». Для нас важно обратить внимание на взаимосвязь двух последних терминов. Судя по определениям И.В. Митрофанова, УУД является разновидностью «учебного действия». Особенность УУД в том, что оно носит надпредметный характер³.

Опираясь на рассмотренные И.В. Митрофановым термины, Т.В. Онипко предлагает определить УУД как «процесс, направленный на достижение в рамках учебного предмета целей, имеющих надпредметный характер»⁴.

С.Г. Воровщиков критикует само понятие УУД, ссылаясь на методологический принцип «брита Оккама» (при объяснении одного явления несколькими способами, дающими аналогичный результат, следует выбрать первый). По его мнению, термины «общеучебные умения» и УУД тождественны, они имеют одинаковую сущность, значит, предпочтение в употреблении нужно отдать первому, как общепринятому в педагогике (понятие УУД, напротив, имеет локальное распространение)⁵. Однако в

¹ Шаршов И.А., Субботкина М.И. Возрастные особенности младшего школьника в контексте формирования универсальных учебных действий [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozrastnye-osobennosti-mladshego-shkolnika-v-kontekste-formirovaniya-universalnyh-uchebnyh-deystviy> (дата обращения: 19.02.2018).

² Карабанова О.А. Что такое универсальные учебные действия и зачем они нужны [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/chto-takoe-universalnye-uchebnye-deystviya-i-zachem-oni-nuzhny> (дата обращения: 19.02.2018).

³ Митрофанов И.В. Универсальные учебные действия и учебно-проектная деятельность [Электронный ресурс]. URL: <http://www.den-za-dnem.ru/page.php?article=981> (дата обращения: 19.02.2018).

⁴ Онипко Т.В. Урок как средство реализации системы универсальных учебных действий [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/urok-kak-sredstvo-realizatsii-sistemy-universalnyh-uchebnyh-deystviy> (дата обращения: 19.02.2018).

⁵ Воровщиков С.Г. К вопросу об универсальных учебных действиях, общеучебных умениях и «брите Оккама» [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-ob-universalnyh-uchebnyh-deystviyah-obscheuchebnyh-umeniyah-i-britve-okkama> (дата обращения: 19.02.2018).

современных предметных методиках и педагогике термин УУД широко применяется в исследованиях и практике.

Таким образом, под УУД ряд авторов понимает такие способы деятельности, которые позволяют учащимся решать не столько специфические предметные учебные задачи, сколько многогранные неповторимые проблемы, возникающие как в рамках учебных дисциплин.

В 2008 году в серии «Стандарты второго поколения» было выпущено пособие для учителя, где нашла отражение концепция формирования УУД в начальной школе, разработанная группой ученых: А.Г. Асмоловым, Г.В. Бурменской, И.А. Володарской, О.А. Карабановой, Н.Г. Салминым и С.В. Молчановым. Руководителем проекта стал академик РАО А.Г. Асмолов. Этими же авторами опубликовано аналогичное издание, посвященное формированию УУД в основной школе. Теория формирования УУД зафиксирована в Фундаментальном ядре содержания общего образования. Авторы замечают, что при конструировании концепции УУД они использовали опыт психологов¹.

Таблица 2

Психологические основания концепции УУД

Идеи	Представители
Культурно-исторический подход (процесс усвоения знаний, структура учебной деятельности)	Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев, П.Я. Гальперин и др.
Структура и динамика психологического возраста	Л.С. Выготский
Периодизация, соотносящая возраст и его психические характеристики	Д.Б. Эльконин
Теория задач развития в подростковом возрасте	Р. Хевигхерст

¹ Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. Система заданий: пособие для учителя / Под ред. А.Г. Асмолова. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2011. – С. 5.

УУД обладают, как следует из названия, универсальным характером. При этом разработчики концепции УУД подчеркивают, что универсальность проявляется в следующих моментах:

- а) метапредметность (надпредметность, обладание самыми общими характеристиками, выходящими за рамки одной дисциплины);
- б) целостность (совокупность психофизического, умственного, личностного, познавательного, общекультурного типов развития человека);
- в) преемственность (обеспечение единства образовательного пространства, связь образовательных программ);
- г) управляемость (организация и регуляция любой деятельности)¹.

Е.А. Сиденко рассматривает перечисленные выше критерии универсальности только как одну из характеристик, объединяющих УУД в единое целое. Этот параметр она также определяет как универсальность². Второй параметр связан с функциями УУД, о которых скажем ниже.

Д.Н. Турчен отмечает, что концепция формирования УУД обеспечивает взаимосвязь ЗУН, полученных при изучении дисциплин естественнонаучного и гуманитарного циклов³, что также подчеркивает универсальное значение УУД.

С.А. Тюрикова добавляет, что универсальность УУД проявляется в том, что они «создают условия для изучения учебного содержания и формирования познавательных способностей ученика»⁴.

Принятие концепции УУД влияет на изменение ролей учителя и ученика в процессе обучения. Сопоставим функции учителя и ученика в традиционном обучении и обучении, основанном на теории УУД.

¹ Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя / под ред. А.Г. Асмолова. – М.: Просвещение, 2008. – С. 28.

² Сиденко Е.А. Универсальные учебные действия: от термина к сущности [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/universalnye-uchebnye-deystviya-ot-termina-k-suschnosti> (дата обращения: 19.02.2018).

³ Турчен Д.Н. Концепция формирования универсальных учебных действий в современном российском образовании [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/kontseptsiya-formirovaniya-universalnyh-uchebnyh-deystviy-v-sovremenном-rossiyskom-obrazovanii> (дата обращения: 19.02.2018).

⁴ Тюрикова С.А. Коммуникативные универсальные учебные действия: сущность и показатели сформированности [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/kommunikativnye-universalnye-uchebnye-deystviya-suschnost-i-pokazateli-sformirovannosti> (дата обращения: 19.02.2018).

Если в традиционной модели обучения учитель рассматривается в качестве носителя ЗУН, то в обучении, требующем формирования УУД, педагог выступает, прежде всего, организатором процесса усвоения знаний. Учитель направляет учащихся, стремится не давать знания в готовом виде. Однако такая позиция педагога несколько не преуменьшает роли его ЗУН.

Ученик в традиционной системе обучения объект преподавания, в подражание учителю – носитель ЗУН. Образовательный процесс, выстроенный с помощью УУД, предполагает изменение роли учащегося: теперь он полноправный субъект обучения, «универсальный» человек, решающий многообразные задачи (в том числе планирование и оценка собственных действий)¹.

Как видим, роли педагога и учащегося изменяются качественно: сейчас они должны не просто иметь набор ЗУН, но и уметь применять их с целью организации процесса обучения и выстраивания стратегии действий в этом процессе.

УУД выполняет определенные функции в педагогическом процессе. А.Г. Асмолов и его коллеги выделяют три ключевых функции УУД:

1. самостоятельное осуществление деятельности учащимся (постановка цели, подбор средств ее достижения, контроль процесса протекания деятельности и оценка ее конечного продукта);
2. формирование условий для гармоничного развития личности, а также создание возможностей для ее самореализации благодаря идее непрерывности образования;
3. обеспечение успешного усвоения ЗУН и компетенций во всех предметных областях знания².

Е.А. Сиденко уточняет формулировку функций:

¹ Турчен Д.Н. Концепция формирования универсальных учебных действий в современном российском образовании [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/kontseptsiya-formirovaniya-universalnyh-uchebnyh-deystviy-v-sovremennom-rossiyskom-obrazovanii> (дата обращения: 19.02.2018).

² Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя / под ред. А.Г. Асмолова. – М.: Просвещение, 2008. – С. 27-28.

1. регуляция учебной деятельности;
2. создание условий для саморазвития и самореализации личности;
3. обеспечение успешности обучения.

Вторую и третью функции Е.А. Сиденко понимает несколько шире, нежели разработчики концепции УУД. Если вторая призвана не только гарантировать непрерывное образование, но и сформировать гражданскую идентичность и толерантность в поликультурном социуме, развить высокий уровень социальной и профессиональной мобильности, то третья подразумевает также построение целостной картины мира у учащихся¹. В статье Е.С. Мандановой «Формирование универсальных учебных действий на уроках истории в V классе» прослеживается та же трактовка функций².

Примечательно, что рассматриваемые выше функции УУД О.В. Гугнина определяет не как таковые, а как преимущества³. Однако достоинства можно познать в сравнении с чем-то, и О.В. Гугнина не уточняет, в сопоставлении с чем УУД имеют преимущества.

В научно-методической литературе авторитетной является классификация УУД, принятая разработчиками концепции. Оговоримся, что классификация построена нелогично (подробную критику представим ниже). Типология предполагает объединение всех отдельных УУД в виды (в пособии под редакцией А.Г. Асмолова отмечены курсивом), которые, в свою очередь, включаются в четыре большие группы (обозначены жирным шрифтом). Нужно заметить, что блок познавательных УУД содержит такой вид, как общеучебные универсальные действия, которые охватывают знаково-символические УУД (своего рода подвид). Рассмотрим данную классификацию⁴.

¹ Сиденко Е.А. Универсальные учебные действия: от термина к сущности [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/universalnye-uchebnye-deystviya-ot-termi-na-k-suschnosti> (дата обращения: 19.02.2018).

² Манданова Е.С. Формирование универсальных учебных действий на уроках истории в V классе // Преподавание истории в школе. – 2016. – №5. – С. 54.

³ Гугнина О.В. К вопросу о формировании УУД на уроке обществознания // Преподавание истории в школе. – 2016. – №6. – С. 49.

⁴ Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя / под ред. А.Г. Асмолова. – М.: Просвещение, 2008. – С. 28-31.

Классификация познавательных УУД

Вид познавательных УУД	Единичные УУД
Общеучебные	1. самостоятельное формулирование цели; 2. информационный поиск (в том числе с помощью компьютерной техники); 3. структурирование знаний; 4. осмысленное построение речевого высказывания в устной и письменной формах; 5. подбор методов решения задач в данных условиях; 6. рефлексия способов действия и его условий, контроль и оценивание процесса и результата деятельности; 7. смысловое чтение текста (проникновение в его сущность); 8. постановка проблемы и создание алгоритмов деятельности.
– знаково-символические	а) моделирование; б) преобразование модели.
Логические	1. анализ; 2. синтез; 3. выбор критериев для сравнения, сериации, классификации; 4. подведение под понятие, выведение следствий; 5. установление причин и следствий;

	6. построение логики рассуждений; 7. доказательство; 8. выдвижение гипотез и их объяснение.
Постановка и решение проблемы	1. формулирование проблемы; 2. самостоятельное создание способов решения проблемы.

Е.Е. Хнычкина указывает, что «при формировании познавательных УУД необходимо обращать внимание на установление связей между вводимыми учителем понятиями и прошлым опытом детей»¹. На наш взгляд, такое правило должно соблюдаться при развитии всех блоков УУД.

Коммуникативные УУД:

1. планирование учебного сотрудничества (постановка цели, определение стратегии взаимодействия с участниками педагогического процесса);
2. постановка вопросов (инициативное сотрудничество);
3. разрешение конфликта (обнаружение, выбор способов погашения, реализация);
4. управление поведением партнера (контроль, корректировка, оценка действий);
5. умение четко выражать свои мысли, владение навыками монологического и диалогического общения.

Коммуникативные УУД занимают особое место, поскольку:

- от степени развития коммуникации зависит успеваемость учащегося;
- они выступают основой, на которой строится сотрудничество участников учебного процесса².

¹ Хнычкина Е.Е. Познавательные универсальные учебные действия и их оценка – стратегия развития учителя [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/poznavatelnye-universalnye-uchebnye-deystviya-i-ih-otsenka-strategiya-razvitiya-uchitelya> (дата обращения: 19.02.2018).

² Тюрикова С.А. Коммуникативные универсальные учебные действия: сущность и показатели сформированности [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/kommunikativnye-universalnye-uchebnye-deystviya-suschnost-i-pokazateli-sformirovannosti> (дата обращения: 19.02.2018).

Егорова К.В., изучая коммуникативные умения младших школьников, отмечает, что результатом овладения подобных действий должно стать формирование стиля коммуникативного поведения¹. Вероятно, что индивидуальный стиль коммуникативного поведения должен сложиться и у учеников средней школы в ходе овладения коммуникативными УУД.

Регулятивные УУД:

1. целеполагание (постановка учебной задачи);
2. планирование (определение последовательности действий);
3. прогнозирование (предвосхищение результата);
4. контроль (обнаружение соответствия эталону);
5. коррекция (внесение поправок в способ действия);
6. оценка (осознание того, в какой степени и качестве освоен материал);
7. саморегуляция (способность к волевому усилию).

Личностные УУД:

1. самоопределение разных типов (профессиональное, личностное);
2. смыслообразование (установление связи между мотивом и целью учебной деятельности);
3. нравственно-этическая ориентация (в том числе оценивание предметного содержания).

Несмотря на то, что данная классификация УУД одобрена педагогическим сообществом, она требует доработки. Это отмечается рядом исследователей.

Как замечает Д.Н. Турчен, «разногласия и неопределенность существует в отношении структуры и состава»² групп УУД. Он полагает, что, с одной стороны, некоторые отдельные УУД включены сразу в несколько блоков и, с другой стороны, общие метаумения состоят из единичных УУД всех групп.

¹ Егорова К.В. Сущность и структура коммуникативных учебных действий младших школьников [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/suschnost-i-struktura-kommunikativnyh-uchebnyh-deystviy-mladshih-shkolnikov> (дата обращения: 19.02.2018).

² Турчен Д.Н. Концепция формирования универсальных учебных действий в современном российском образовании [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/kontseptsiya-formirovaniya-universalnyh-uchebnyh-deystviy-v-sovremennom-rossiyskom-obrazovanii> (дата обращения: 19.02.2018).

Наиболее обстоятельная критика общеизвестной типологии УУД с точки зрения правил построения всякой классификации представлена С.Г. Воровщиковым. Проследим, какие ошибки находит Сергей Георгиевич в блоковой и видовой структуре УУД¹.

Таблица 4

Ошибки в классификации УУД (по С.Г. Воровщикову)

Правило классификации	Недочеты в структуре УУД
Одного основания (деление должно производиться по одному критерию)	Вид «управление поведением партнера в группе» коммуникативных УУД не подразумевает планирование, тогда как в группе регулятивных УУД действие планирования представлено
Соразмерности (сумма видов должна равняться делимому роду)	Действие «подведение под понятие» в виде логических УУД познавательной группы предполагает лишь дедуктивное обобщение
Исключения (одному объекту следует входить в один вид)	Действие «постановка и формулирование проблемы» включено и в вид общеучебных, и в вид «постановка и решение проблемы». Аналогичная ошибка с действием «контроль» (включено одновременно в вид общеучебных действий и в группу регулятивных УУД)
Непрерывности (последовательное деление на структурные элементы)	В формулировке действия «выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов» допущена ошибка логического плана, поскольку она совмещает в себе самостоятельные действия (сравнение, сериация, классификация)

¹ Воровщиков С.Г. К вопросу об универсальных учебных действиях, общеучебных умениях и «бритве Оккама» [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-ob-universalnyh-uchebnyh-deystviyah-obscheuchebnyh-umeniyah-i-britve-okkama> (дата обращения: 19.02.2018).

Таким образом, Д.Н. Турчен и С.Г. Воровщиков обнаружили серьезные недостатки в конструкции УУД. По нашему мнению, к минусам классификации следует отнести тот момент, что общеучебные УУД содержат всего-навсего один подвид, тогда как система должна делиться, как минимум, на два однородных элемента (в данном случае подвида). Кроме того, авторы не прописали виды УУД в коммуникативном блоке, а ограничились перечислением отдельных действий. Непонятным остается также то, что в группе регулятивных УУД перечислены лишь виды (судя по курсивному шрифту в пособии под редакцией А.Г. Асмолова), а единичные виды отсутствуют. Очевидно, следует сделать вывод о несовершенстве классификации.

С.Г. Воровщиков, представляя УУД как общеучебные умения, предлагает свой вариант их группировки¹:

1. Учебно-управленческие умения:

- а) планирование;
- б) организация;
- в) контроль;
- г) регулирование;
- д) анализ.

2. Учебно-информационные умения:

- а) умения работать с письменным текстом;
- б) умения работать с устным текстом;
- в) умения работать с реальными объектами как источниками информации.

3. Учебно-логические умения:

- а) анализ и синтез;
- б) сравнение;

¹ Воровщиков С.Г. К вопросу об универсальных учебных действиях, общеучебных умениях и «бритве Оккама» [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-ob-universalnyh-uchebnyh-deystviyah-obscheuchebnyh-umeniyah-i-britve-okkama> (дата обращения: 19.02.2018).

- в) обобщение и классификация;
- г) определение понятий;
- д) доказательство и опровержение;
- е) определение и решение проблем.

Мы полагаем, что концепция общеучебных действий С.Г. Воровщикова также не лишена недостатков, так как:

- не имеется фундаментального общего критерия (признака), разделяющего общеучебные действия на три блока;
- отсутствует логика в формулировке некоторых умений (например, некорректно выражение «устный текст», поскольку устной бывает речь);
- некоторые умения включены сразу в несколько блоков (например, анализ);
- один вид умения предполагает другие, но они находятся в разных группах (так, умение работать с письменным текстом основывается на умениях анализа, синтеза, сравнения и др.).

Итак, перед педагогами и методистами остро стоит проблема классификации УУД. Распространенная в последнее десятилетие четырехблочная типология УУД нуждается в существенной доработке и корректировке.

На практике учителя сталкиваются с проблемой оценки уровня сформированности у учащихся УУД. Проблема состоит в том, что достаточно сложно определить критерии оценки степени развитости УУД. Так, А.Г. Асмолов и его коллеги-разработчики полагают, что критериями должны быть такие, как:

1. соответствие возрастным и психологическим требованиям;
2. соответствие заранее заданным требованиям¹.

В основном педагоги предлагают оценивать уровень сформированности УУД по трехступенчатой схеме:

¹ Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя / под ред. А.Г. Асмолова. – М.: Просвещение, 2008. – С. 31.

а) высокий уровень (учащийся полностью владеет УУД, способен свободно применять их при решении различных учебных задач);

б) средний уровень (у ученика либо не в одинаковой мере развиты все группы УУД, либо у него развит лишь один блок УУД);

в) низкий уровень (УУД находятся в процессе становления)¹.

М.Н. Вяткина и Н.В. Никонова рассматривают следующие уровни формирования УУД²:

а) 0 уровень (отсутствие учебных действий);

б) 1 уровень (выполнение учебных действий в сотрудничестве с учителем);

в) 2 уровень (неадекватный перенос учебных действий на новые виды задач);

г) 3 уровень (адекватный перенос учебных действий);

д) 4 уровень (самостоятельное построение учебных целей);

е) 5 уровень (обобщение учебных действий).

Подведем итоги. В настоящее время УУД рассматриваются как инвариативная (обязательная) часть школьного образовательного процесса. Содержание каждого учебного предмета служит своего рода средством формирования УУД (то есть, освоение предметного содержания с этой точки зрения не является самоценным). Осваивая ЗУН в рамках отдельных дисциплин, учащиеся овладевают действиями, носящими надпредметный характер. Иначе говоря, система УУД способствует становлению общих схем действий, которые у каждого ученика имеют индивидуальные черты. Можно сказать, что УУД – это формула (по аналогии с математикой или физикой), применяемая к решению разноплановых задач (как предметных, так и социальных).

¹ Шаяхметова В.Р., Обухова О.Ю. Формирование универсальных учебных действий учащихся в процессе изучения истории [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-universalnyh-uchebnyh-deystviy-uchaschihsya-v-protseste-izucheniya-istorii> (дата обращения: 19.02.2018).

² Вяткина М.Н., Никонова Н.В. Управление формированием универсальных учебных действий в общеобразовательном учреждении [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/upravlenie-formirovaniem-universalnyh-uchebnyh-deystviy-v-obsheobrazovatelnom-uchrezhdenii> (дата обращения: 19.02.2018).

Несмотря на большое количество публикаций, теория УУД, к сожалению, не претерпевает дальнейшего развития. Утвержденная А.Г. Асмоловым и его группой концепция УУД принята педагогами как абсолютная и неизменяемая. В многочисленных статьях (особенно в статьях учителей) мы видим ряд повторяющихся слово в слово моментов: определения УУД, признаки универсальности, функции, классификация и т.д. Как замечалось, особенно нелогично построена типология УУД. Сам тот факт, что система УУД одобрена новыми стандартами, является положительным, однако проблема в том, что теория УУД недоработана, небезупречна. Гораздо серьезнее достижения в области практики: учителя-предметники разрабатывают целые уроки и отдельные задания, направленные на активное формирование у обучаемых УУД. На современном этапе ложилась парадоксальная ситуация: практические разработки опережают теоретические. Задачей педагогов, методистов и ученых должен стать поиск путей обновления концепции УУД с целью их эффективного внедрения в школьное образование.

§2. Сущность понятия «игра» и ее функции. Специфика учебной игры

В философской, педагогической и научно-методической литературе дано множество определений понятия «игра», однако ни одно из них не претендует на роль универсального и всеобъемлющего. Термин «игра» многогранен: в обществоведении и психологии – это деятельность, в педагогике и предметных методиках – технология, метод, прием обучения и целый урок.

Сущность любой игры лучше всего понять через ее особенности (то, что отличает ее от других видов деятельности). Так, по мнению большинства исследователей и теоретиков игры, ее ключевой особенностью является условность, то есть игровой действие осуществляется в символической, как бы виртуальной ситуации.

В книге для учителя «Каникулы: игра, воспитание» подчеркивается, что игра существует в условиях настоящего (сиюминутные эмоции в игре) и будущего (проектирование поведения во взрослой жизни) времени¹.

Н.П. Аникеева несколько меняет акценты. По ее мнению, игре присуща двуплановость: игрок находится и в реальной, и условной (собственно игра) ситуациях. Обязательным условием функционирования процесса игры должен стать баланс между реальностью и условностью². Кроме того, в игре проявляется субъектная позиция ребенка³.

С.Л. Рубинштейн замечает, что «суть человеческой игры – в способности, отображая, преобразовать действительность»⁴. Психолог, сопоставляя игру и труд, приходит к выводу, что в основе первой лежит интерес к чувственным переживаниям. В связи с этим, по мнению Сергея Леонидовича, игре присущи следующие особенности:

1. мотивы игры заключены в переживаниях действительности;
2. игровые действия несут лишь смысл практических действий, досконально не осуществляются по производственному алгоритму;
3. наличие предметов, замещающих реальные⁵.

Н.П. Аникеева и С.Л. Рубинштейн сходятся во мнении, что в игре важны сами эмоциональные переживания ребенка, а не ее результативность.

По С.А. Шмакову игра характеризуется такими существенными признаками:

1. свободное участие;
2. творческий характер;
3. эмоциональность;
4. наличие правил⁶.

¹ Каникулы: игра, воспитание: О пед. Руководстве игровой деятельностью школьников: Кн. для учителя / Под ред. О.С. Газмана. – М.: Просвещение, 1988. – С. 8.

² Аникеева Н.П. Воспитание игрой: Кн. для учителя. – М.: Просвещение, 1987. – С. 10-11.

³ Там же. С. 6.

⁴ Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии: В 2 т. Т. II. – М.: Педагогика, 1989. – С. 65.

⁵ Там же. С. 65-68.

⁶ Педагогические технологии: Учебное пособие для студентов педагогических специальностей / Под общ. ред. В.С. Кукушина. – Серия «Педагогическое образование». – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н/Д: Издательский центр «МарТ», 2004. – С. 85-86.

Суммируя вышесказанное, дадим определение «игровой деятельности». Под «игровой деятельностью» обычно подразумевают такую деятельность, которая осуществляется в условных ситуациях и предполагает моделирование реального практического опыта при помощи специальных замещающих предметов-атрибутов (игрушек или подручных средств). Значение игры по сравнению с другими видами человеческой деятельности (учение, труд, общение и т.д.) нисколько не принижается, поскольку она так же сознательна и активна.

Игра выполняет несколько функций с точки зрения педагогической культуры:

1. социализирующая (способствует усвоению социального опыта);
2. функция межнациональной коммуникации (усвоение общечеловеческих ценностей);
3. функция самореализации (моделирование своей успешности в жизненных обстоятельствах);
4. коммуникативная (овладение навыками общения);
5. диагностическая (выявление соответствия фактического развития возрастным требованиям);
6. терапевтическая (преодоление трудностей);
7. коррекционная (внесение корректив в направление развития);
8. развлекательная (получение удовольствия)¹.

Н.П. Аникеева особое значение придает психотерапевтической функции игры. Благодаря ей игра способна нейтрализовать психологические и даже физические (например, заикание) недостатки человека².

И.С. Гринченко подчеркивает важность диагностической функции, которая, по ее мнению, может реализоваться в играх с правилами. Ирина Сергеевна полагает, что педагогу необходимо наблюдать за игровым

¹ Педагогические технологии: Учебное пособие для студентов педагогических специальностей / Под общ. ред. В.С. Кукушина. – Серия «Педагогическое образование». – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н/Д: Издательский центр «МарТ», 2004. – С. 86-87.

² Аникеева Н.П. Воспитание игрой: Кн. для учителя. – М.: Просвещение, 1987. – С. 32.

поведением ребенка и, полагаясь на эти наблюдения, делать вывод о психофизическом уровне его развития¹.

Понятие «игровая технология», применяемое в педагогике, определяется как один из видов педагогических технологий, включающий в себя систематическое использование учителем игровых методов и приемов с целью повышения мотивации учащихся и интенсификации обучения. Как следует из определения, структурными элементами игровой технологии выступают игра как метод и игра как прием.

Игровой метод – это «способ организации учебной деятельности учащихся при помощи создания условных ситуаций, в которых ученики приобретают опыт познавательной, творческой и оценочной деятельности»². Игровой метод, как и любой другой метод педагогики, является системой и включает в себя единичные игровые приемы. Иначе говоря, игровой прием – это отдельное действие игрового метода. Игровые приемы можно разделить на организационные (приемы подготовки, проведения, обсуждения игры) и учебно-содержательные (персонификация, драматизация, приемы создания мотивации, приемы при изучении и закреплении материала и т.д.). Некоторые самостоятельные методы обучения также могут стать игровыми приемами (метод наглядности, метод работы с историческими источниками и т.д.)

Если представить игровую технологию в виде схемы, то она будет состоять из многочисленных игровых методов, а те, в свою очередь, – из игровых приемов.

В литературе описано огромное количество игр. Одним из многочисленных видов являются дидактические игры (синонимы – учебные игры, педагогические игры, учебно-предметные игры и т.д.).

Дидактическая игра – отдельный вид игровой деятельности, характеризующийся «четко поставленной целью обучения и

¹ Гринченко И.С. Игра в теории, обучении, воспитании и коррекционной работе. Учебно-методическое пособие. – М.: «ЦГЛ», 2002. – С. 24-26.

² Теория и методика обучения истории. Словарь-справочник / Под ред. В.В. Барабанова и Н.Н. Лазуковой. – М.: Высш. шк., 2007. – С. 142.

соответствующим ей педагогическим результатом»¹. Другими словами, на первый план в педагогической игре выступает образовательная функция. Этим объясняется методическое назначение учебной игры. Нужно отметить, что поставленную учителем методическую цель игры – освоение, закрепление, текущее повторение, изучение нового материала и т.д. – учащиеся не осознают.

В современной школе игра рассматривается как:

- самостоятельная технология;
- элемент общей технологии;
- урок или его часть;
- технология внеклассной работы².

Е.А. Репринцева подчеркивает устойчивость структуры педагогической игры в качестве ее отличительной черты³:

- игровой замысел;
- правила;
- игровые действия;
- познавательное содержание;
- дидактические задачи;
- оборудование;
- результаты.

По Е.В. Карповой, дидактическая игра имеет такую структуру:

- дидактическая задача;
- игровая задача;
- игровые действия;
- правила игры;
- результат (подведение итогов)⁴.

¹ Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – С. 52.

² Кукушин В.С. Теория и методика обучения / В.С. Кукушин. – Ростов н/Д: Феникс, 2005. – С. 206.

³ Репринцева Е.А. Педагогика игры: Теория. История. Практика. – Курск: Изд-во Курск. гос. ун-та, 2005. – С. 194.

⁴ Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. Популярное пособие для родителей и педагогов / Художники М.В. Душин, В.Н. Куров. – Ярославль: «Академия развития», 1997. – С. 15-18.

И.В. Кучерук, говоря об особенностях дидактической игры, также отмечает ее специфические структурные элементы. Если обычная игра включает в себя сюжет, содержание, роль, игровые действия, правила и задачу, то структура педагогической игры более сложная (кроме перечисленных компонентов, она имеет учебную цель, педагогический результат и механизм)¹.

Как отмечает Л.П. Борзова, учебную историческую игру характеризуют два признака – деятельность и условность, последний из которых и придает ей эмоциональную окраску. Если один компонент существует без другого, то о возникновении игры говорить не приходится. Необходимо, чтобы соблюдалось единство элементов².

В исторической игре специфическими являются, как замечает М.В. Короткова, наличие прямой речи и воображаемой ситуации (в прошлом или настоящем)³.

Учебная игра, в отличие от игр вообще, реализует специфический набор функций:

- формирование устойчивой мотивации к учению и снятие напряжения;
- формирование новообразований в психике;
- формирование учебной деятельности;
- формирование общеучебных умений;
- формирование самоконтроля и самооценки;
- формирование адекватных взаимоотношений с окружающими людьми⁴.

Суммируя вышесказанное, отметим, что в педагогике и методике обучения различаются такие понятия, как игровая деятельность, игровая

¹ Кучерук И.В. Технология игрового обучения в школе (на материале истории Отечества). – Ростов н/Д: Феникс, 2010. – С. 29-33.

² Борзова Л.П. Игры на уроке истории: Метод. Пособие для учителя. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – С. 14.

³ Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. – С. 5-6.

⁴ Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. Популярное пособие для родителей и педагогов / Художники М.В. Душин, В.Н. Куров. – Ярославль: «Академия развития», 1997. – С. 18-19.

технология, игровой метод и игровой прием. Дидактическая игра – один из многочисленных видов игр. Педагогической игрой называется такая игра, которая имеет, с одной стороны, поставленную учителем и неосознаваемую учащимися четкую образовательную задачу и, с другой стороны, обладает дидактическим результатом. Поэтому учебная игра характеризуется особой внутренней структурой.

§3. Классификации дидактических игр

Проблема классификации дидактических игр, существующая в педагогике и методике обучения истории, является важной, неоднозначной и злободневной, поскольку общепринятой типологии подобных игр нет. Основным вопросом состоит в том, что отсутствует универсальный критерий, который позволил бы разработать систему учебных игр. Ученые и педагоги неоднократно делали попытки создания классификаций дидактических игр.

В пособии для учителя под редакцией О.С. Газмана в качестве признака классификации дидактических игр взят характер используемого в процессе игры материала. Выделяются следующие виды учебных игр:

1. предметные игры (осуществляются с помощью атрибутов – игрушек);
2. настольно-печатные игры (игровые действия выполняются при помощи карточек, фишек и т.д.);
3. словесные игры (проходят в речевой форме)¹.

Г.К. Селевко выделяет такие педагогические игры:

1. по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
2. по характеру педагогического процесса:
 - а) обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие;
 - б) познавательные, воспитательные, развивающие;

¹ Каникулы: игра, воспитание: О пед. руководстве игровой деятельностью школьников: Кн. для учителя / Под ред. О.С. Газмана. – М.: Просвещение, 1988. – С. 10-11.

- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;
- 3. по игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;
- 4. по предметной области:
 - а) математические, химические, биологические, физические, экологические;
 - б) музыкальные, театральные, литературные;
 - в) трудовые, технические, производственные;
 - г) физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные;
 - д) обществоведческие, управленческие, экономические, коммерческие;
- 5. по игровой среде:
 - а) без предметов, с предметами;
 - б) настольные, уличные, комнатные, на местности;
 - в) компьютерные, телевизионные, ТСО;
 - г) технические, со средствами передвижения¹.

И.В. Кучерук рассматривает учебно-исторические игры с позиций их группировки по следующей схеме: класс (тип) – вид – форма. В качестве критерия классификации выступает преобладающий структурный элемент игры. Игры И.В. Кучерук можно представить следующим образом².

Таблица 5

Классификация учебных игр (по И.В. Кучерук)

Класс (тип)	Вид	Форма
Сюжетно-ролевые игры	Ретроспективные, деловые	Суд над исторической личностью, историческое

¹ Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – С. 53.

² Кучерук И.В. Технология игрового обучения в школе (на материале истории Отечества). – Ростов н/Д: Феникс, 2010. – С. 34-36.

		расследование, воображаемое путешествие, съезд князей и др.
Игры с правилами, или тренировочные игры	Викторины, чайнворды, сканворды и др.	«Что? Где? Когда?», «Поле чудес» и др.
Рубежные игры, или игровые задания	Ретроспективные, деловые	Письмо, депеша, фрагмент книги, донесение и др.

Если сущность первых двух игровых классов ясна из их названия, то суть рубежных игр состоит в сочетании признаков первого и второго классов. Иначе говоря, рубежные игры предполагают как наличие ролей и сюжета, так и правил.

Сюжетно-ролевые и рубежные игры имеют одинаковую видовую структуру. Различие ретроспективных и деловых игр связано с историческим временем и ролью: в том случае, если действие происходит в прошлом и учащиеся принимают роль представителя эпохи (определенной социальной группы), то речь идет о первом виде, а если ситуация разыгрывается в условиях современности или недавнего прошлого и ученики берут на себя роли, соответствующие времени (журналист, археолог, историк и т.д.), то мы говорим о втором виде¹.

Л.П. Борзова предложила свою версию классификации дидактических исторических игр, выбрав пять различных критериев. Рассмотрим их².

Таблица 6

Классификация дидактических игр (по Л.П. Борзовой)

Критерий классификации	Виды игр
По сущностной игровой основе	1. игры с правилами;

¹ Кучерук И.В. Технология игрового обучения в школе (на материале истории Отечества). – Ростов н/Д: Феникс, 2010. – С. 53.

² Борзова Л.П. Игры на уроке истории: Метод. Пособие для учителя. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – С. 23-24.

	2. ролевые игры; 3. комплексные игровые системы
По структурным элементам урока	1. игры для изучения нового материала; 2. игры для закрепления; 3. игры для проверки знаний; 4. релаксационные игры-паузы
По межпредметным связям	1. историко-литературные; 2. историко-филологические; 3. историко-географические; 4. историко-математические и т.д.
По источнику познания	1. игры на основе устного изложения учебного материала; 2. игры на основе работы с наглядностью; 3. игры на основе практической работы школьников
По количеству участников	1. групповые; 2. индивидуальные; 3. диалоговые (парные); 4. массовые.

М.В. Короткова, ссылаясь на предложенное И.В. Кучерук видовое разделение игр на ретроспективные и деловые, строит собственную классификацию¹. Понимание сущности деловых и ретроспективных игр у М.В. Коротковой такое же, как и у И.В. Кучерук.

Деловые игры разделяются на подвиды:

1. игры-обсуждения (форма проведения – дискуссия);

¹ Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. – С. 6-10.

2. игры-исследования (основана на индивидуальных игровых действиях участника).

Ретроспективные игры дифференцируются на ролевые и неролевые (названия говорят сами за себя). Ролевые игры, в свою очередь, включают такие, как:

1. театрализованное представление (основано на заранее определенном алгоритме – сценарии);
2. театрализованная игра (речь участников придумывается в ходе игры);
3. проблемно-дискуссионная игра (в основе игровой ситуации – проблема, требующая разрешения).

Неролевые игры охватывают:

1. конкурсные игры (основа – состязательность);
2. маршрутные игры (ход игры представляет собой путешествие).

М.В. Короткова подчеркивает, что в конкурсных и маршрутных играх иногда могут присутствовать роли. Ввиду этого выделяются промежуточные между ролевыми и неролевыми играми подвиды – ролевые конкурсные и ролевые маршрутные игры.

В качестве самостоятельного вида игр выделяются деловые игры с элементами ретроспективности. Их отличительной особенностью является то, что они сочетают в себе историческое время (ситуация, участники) одного вида и форму проведения – другого. К примеру, игра «Пресс-конференция участников восстания декабристов»: игроки разыгрывают роли деятелей прошлого в современной форме официального общения.

Особым видом игр являются тренинговые, предполагающие наличие правил. Среди них выделяются:

1. настольные игры;
2. игры на основе заданного алгоритма;
3. сюжетные игры с воображаемой ситуацией на основе тренинга.

Своеобразна классификация учебно-исторических игр В.В. Шогана, причем сами игры трактуются автором как практические средства изучения

истории. Основанием классификации служит правило: «Сначала играет учитель, затем играют школьники»¹, то есть критерием классификации является степень активности учащихся и учителя в дидактической игре.

Ученым описаны три ключевых вида игр, подразделяющихся на подвиды. Охарактеризуем их².

1. Образные монологические игры (учитель создает воображаемую игровую ситуацию, играет сам):

а) игры-монологи с символической персонификацией (исторические события изображаются обобщенным, не конкретным, представителем той или иной эпохи, например, крестьянином);

б) игры диалогической персонификации (учитель оставляет за собой роль главного игрока, учащиеся под руководством педагога совершают путешествие в прошлое);

в) персонифицированная игра-монолог с историческими и актуальными деталями (повествование учителя дополняется предметной наглядностью);

2. аналитические игры (нацелены на анализ образных монологических игр):

а) простые репродуктивные игры (воспроизведение учащимися содержания параграфа, раздела и т.д. в игровой форме);

б) проблемно-развивающие игры (основа – проблемная ситуация);

в) игры действенного участия, или деловые игры (учащиеся участвуют в игре с позиций представителя прошлого): абстрактно-деловая игра (символическое принятие учащимися роли, у них нет времени на подготовку) и имитационно-деловая игра (учащиеся заранее «вживаются» в роль);

3. игры практического соучастия (предполагают полное абстрагирование от современности, ученики должны прочувствовать себя участниками той или иной эпохи):

¹ Шоган В.В. Методика преподавания истории в школе: новая технология личностно-ориентированного исторического образования: учеб. пособие / В.В. Шоган. – Ростов н/Д: Феникс, 2007. – С. 187.

² Там же. С. 187-224.

а) ролевые игры (сочетание персонифицированного исторического субъекта и личностного отношения учеников к разыгрываемой ситуации на уровне сознания учащихся);

б) игры практического соучастия (ученики принимают позицию представителя той или иной эпохи независимо от собственных убеждений);

в) игры практического делания (Шоганом В.В. заявлена лишь формулировка, однако суть данного подвида игр не раскрыта вовсе).

Необходимо отметить, что образные монологические игры в трактовке автора очень похожи на элементы игрового метода – игровые приемы, а игры практического соучастия напоминают сюжетно-ролевые игры в зависимости от уровня «актерского мастерства» учащихся (либо они получают роль и используют специфический язык, манеры, мимику и т.д. прошлого, либо не используют).

Словарь-справочник «Теория и методика обучения истории» приводит такие классификации учебных исторических игр¹:

1. по количеству участников – индивидуальные, парные, групповые, массовые игры;

2. по месту в образовательном процессе – игры на уроке и игры во внеурочной деятельности;

3. по дидактическим целям – игры для изучения нового материала, игры закрепления (игры-тренинги), игры для проверки результатов обучения;

4. по условиям проведения – игры с жесткими правилами и импровизационные игры;

5. по характеру условного перемещения участников игры в историческом времени – игры в реальном времени, игры ретроспективные и игры в ситуации будущего;

6. по объекту взаимодействия участников – человек – человек, человек – предметный мир, человек – воображаемый мир;

¹ Теория и методика обучения истории. Словарь-справочник / Под ред. В.В. Барабанова и Н.Н. Лазуковой. – М.: Высш. шк., 2007. – С. 65.

7. по характеру деятельности учащихся – игры-драматизации, игры-путешествия, игры-моделирования объектов прошлого, ролевые игры, источниковедческие игры.

А.И. Сорокина выделяет пять видов дидактических игр:

- игры-путешествия (предполагают создание воображаемой ситуации);
- игры-поручения (в их основе какое-либо задание);
- игры-предположения (игровая ситуация связана с осмыслением последующих действий);
- игры-загадки (проверяют находчивость);
- игры-беседы (основа – диалогическое общение)¹.

Таким образом, в научно-методической литературе описаны многочисленные классификационные модели дидактических игр. Это многообразие позволит учителю сделать учебный процесс насыщенным разнообразными, неповторимыми играми и решить ряд педагогических задач.

§4. Методика организации дидактических игр

Применение учебной игры в образовательном процессе предполагает четко спланированную программу ее реализации. Иначе говоря, учитель должен помнить, что только соблюдение методики организации педагогических игр способно наиболее эффективно раскрыть познавательный, интеллектуальный, творческий потенциал обучающихся. Обратимся к логике организации игр на уроках.

В.С. Кукушин полагает, что дидактическая игра в организационном аспекте должна учитывать ряд следующих моментов:

1. Выбор игры;
2. Предложение игры детям;
3. Оборудование, оснащение, архитектура игровой площади;

¹ Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. Популярное пособие для родителей и педагогов / Художники М.В. Душин, В.Н. Куров. – Ярославль: «Академия развития», 1997. – С. 13-14.

4. Разбивка на команды и распределение ролей;
5. Развитие игровой ситуации¹.

Л. П. Борзова предусматривает такие этапы организации игры:

1. Выбор игры учителем;
2. Подготовительный этап:
 - предварительная подготовка учащихся;
 - непосредственная подготовка;
3. Введение в игру:
 - предложение игры классу;
 - объяснение игровых правил;
 - выбор участников (подбор игроков, формирование команд);
4. Ход игры:
 - начало игры;
 - развитие игрового действия (основная часть);
 - заключение;
5. Подведение итогов игровой деятельности;
6. Анализ игры².

М.В. Короткова предлагает несколько иную этапную характеристику игры:

1. Подготовительный (до проведения урока);
2. Вводный (в начале урока-игры);
3. Игровой (развертывание игровой ситуации);
4. Оценочный (итоговая рефлексия)³.

И.В. Кучерук сводит организацию выделяемых ею трех классов учебно-исторических игр к таким пунктам:

1. Подготовительный этап;

¹ Кукушин В.С. Теория и методика обучения / В.С. Кукушин. – Ростов н/Д: Феникс, 2005. – С. 210-212.

² Борзова Л.П. Игры на уроке истории: Метод. Пособие для учителя. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – С. 17-22.

³ Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. – С. 11-12.

2. Игровой этап;

3. Анализ игры¹.

Каждая из стадий организации игры подразумевает деятельность педагога и (или) учащихся. Рассмотрим, в чем состоит поэтапное содержание работы субъектов образовательного пространства.

Таблица 7

Поэтапная организация дидактической игры

Этап игры	Деятельность учителя	Деятельность учащихся
Выбор игры	<ul style="list-style-type: none">– определяет дидактическую задачу игры (повторить, закрепить, сформировать представление или понятие и т.д.);– изучает опыт ведущих педагогов и методическую литературу по проблеме технологической организации игры;– анализирует целесообразность проведения игры, исходя из тематического планирования (то есть ее места на уроке и в учебном процессе в целом);– отбирает тему, раздел учебника в качестве содержания игры;– выбирает вид игры.	

¹ Кучерук И.В. Технология игрового обучения в школе (на материале истории Отечества). – Ростов н/Д: Феникс, 2010. – С. 48-51, 62-69, 79-84.

Подготовка игры	<ul style="list-style-type: none"> – отбирает систему вспомогательных методов, приемов, средств обучения; – если это необходимо, распределяет роли между учащимися и разъясняет их функции; – формирует список литературы и предлагает ученикам для предварительного изучения; – продумывает этапы игры и их содержательную характеристику; – проводит текущие консультации со детьми касаясь организации игры; – разрабатывает совокупность игровых заданий; – вырабатывает систему игровых правил; – обеспечивает мотивацию учащихся к игре; – определяет собственную позицию (роль) в игре. 	<ul style="list-style-type: none"> – самостоятельно или с помощью учителя делят роли; – пишут сценарий (обговаривают детали проведения игры) совместно с учителем; – изучают список литературы по тематике игры; – готовят атрибутику (реквизит) игры; – повторяют содержание параграфа или раздела учебника.
Включение в игру	<ul style="list-style-type: none"> – объявляет тему игры; – ставит игровую задачу перед учащимися; 	<ul style="list-style-type: none"> – принимают и осознают игровые задачу и правила; – формируют команды.

	<ul style="list-style-type: none"> – объясняет правила игры; – формирует команды участников (в том случае, если игра не требовала предварительного распределения ролей); – мотивирует учеников, создает положительный настрой. 	
Ход игры	<ul style="list-style-type: none"> – предлагает учащимся игровые задания; – следит за соблюдением правил игры; – консультирует учеников; – координирует работу участников; – корректирует игровые действия команд; – поддерживает мотивацию; – осуществляет контроль за темпом игры. 	<ul style="list-style-type: none"> – выполняют задания игры; – взаимодействуют с игроками, зрителями, педагогом, жюри и т.д.
Рефлексия игровой деятельности	<ul style="list-style-type: none"> – помогает учащимся подвести итоги игровой деятельности: что было задумано и что получилось или не получилось, насколько интенсивно проходила игра, качественно 	<ul style="list-style-type: none"> – производят оценку хода игры и своего вклада в развитие игрового действия; – осознают качество приобретенных ЗУН (или степень прочности ЗУН); – предлагают коррективы в методику организации игры.

	ли закреплён или усвоен материал и т.д.; – оценивает по пятибалльной шкале команды и (или) отдельных учащихся; – оценивает собственную деятельность; – делает методические выводы о результативности игры и уровня достижения дидактической цели; – вносит поправки в организацию игры, делает заметки на будущее.	
--	--	--

Нужно заметить, что деятельность педагога и учащихся по проектированию игры в таблице представлена обобщенно, поскольку методика организации того или иного вида игры имеет свою специфику.

Проследим, какие УУД развиваются у учащихся на разных этапах игры.

Таблица 8

Виды УУД, формируемые на разных этапах учебной игры

Этап игры	Формируемые УУД
Выбор игры	
Подготовка игры	Познавательные, коммуникативные, регулятивные
Включение в игру	Регулятивные
Ход игры	Познавательные, коммуникативные, регулятивные, личностные
Рефлексия игровой деятельности	Регулятивные, личностные

На этапе выбора игры УУД учащихся не формируются, поскольку эта стадия работы выполняется исключительно учителем. Как следует из таблицы, наибольшее влияние на развитие УУД имеют этапы подготовки и хода игры, так как эти этапы могут быть насыщены самой разнообразной работой учащихся.

Важным с точки зрения организации игры является вопрос о месте в ней учителя и учащихся. Так, педагог может принимать роли инструктора, судьи-рефери, тренера или председателя-ведущего¹. По мнению И.С. Гринченко, учитель выступает в роли одного из игроков, наблюдателя, болельщика, ведущего, арбитра, эксперта, консультанта².

Роли учащихся сводятся к игрокам, ведущим, зрителям, судьям, экспертам.

Как видим, роли учащихся преимущественно игровые, роли учителя – организационного характера.

С целью эффективного использования игры и максимального достижения дидактических результатов педагоги выработали ряд методических советов.

Так, Л.П. Борзова дает такие рекомендации по использованию игры:

– педагогу, только-только начинающему применять игры на уроках, не следует их организовывать в начале урока, поскольку «игровой эффект» (сохранение в течение небольшого времени ситуации азарта) может повлиять на рассеянность внимания учащихся;

– важно учитывать желание и готовность школьников к игре;

– возможна низкая эффективность игры, если педагог не смог найти общий язык с учащимися (авторитарный стиль управления и общения);

– игра должна стать органичной частью учебного процесса³.

¹ Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. – С. 10.

² Гринченко И.С. Игра в теории, обучении, воспитании и коррекционной работе. Учебно-методическое пособие. – М.: «ЦГЛ», 2002. – С. 18.

³ Борзова Л.П. Игры на уроке истории: Метод. Пособие для учителя. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – С. 16.

Л.У. Жданова, анализируя дидактические игры дошкольников и младших школьников, указывает на несколько требований по организации и проведению игры, которые, на наш взгляд, применимы и к учебным играм детей средней школы. Отметим существенные детали из обозначенных Л.У. Ждановой:

- свободное включение учеников в игру (только в такой ситуации будет сохранена занимательность);
- проигравшие игрок или команда не должны стать объектом унижения;
- необходимо создать условия для проявления инициативы учащихся;
- игра не должна стать азартной¹.

Е.В. Карпова перечисляет следующие условия проведения дидактической игры:

- владение педагогом необходимых для игры ЗУН;
- выразительность игры (создание интереса к игровой деятельности);
- включенность педагога в игровой процесс;
- баланс занимательности и обучения;
- мотивация как способ выполнения задач, поставленных учителем;
- совместные эмоциональные переживания педагога и учащихся;
- наглядные средства обучения должны быть просты и доступны².

Г.А. Кулагина указывает, что:

- по мере развития учебных игр учащихся, необходим постепенный отход учителя на второй план в целях повышения самостоятельности учащихся;
- дидактической целью игры не должно стать простое механическое заучивание;
- при составлении игры по возможности необходимо опираться преимущественно на материал учебника;

¹ Жданова Л.У. Игра в воспитании и обучении // Педагогическое мастерство: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Москва, февраль 2014 г.). – М.: Буки-Веди, 2014. – С. 110.

² Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. Популярное пособие для родителей и педагогов / Художники М.В. Душин, В.Н. Куров. – Ярославль: «Академия развития», 1997. – С. 19-20.

– при организации игры в старших классах требуется давать учащимся возможность исправлять и обоснованно критиковать игровые действия других учащихся¹.

Итак, при организации дидактических игр важно учитывать целую совокупность моментов: этапы игры, сущность работы учителя и учащихся на этих стадиях и их позицию в игре. Необходимо отметить, что значительная ответственность в организации игры лежит на учителе. Только методически правильно построенная и проведенная игра способна развить интеллектуальные и творческие способности учащихся и целостный комплекс УУД.

§5. Игра – деятельностная технология формирования комплекса универсальных учебных действий учащихся в обучении истории

На примере нескольких методических разработок, предлагаемых учителями и методистами на страницах журнала «Преподавание истории в школе» и специальных изданий, рассмотрим возможности игровой технологии при формировании УУД. Замечаем, что, анализируя ту или иную игру, мы будем отмечать наиболее характерные, принципиальные блоки УУД и отдельные действия в них, которые данная учебная игра способна сформировать.

Т.А. Барыкина и М.А. Десятникова предлагают очень интересный вариант игры, названный ими «Исторический хоккей». Суть учебной игры перекликается с основными правилами игры спортивной. Учащиеся делятся на две команды по 6 человек в каждой (остальные – зрители) с распределением функций вратаря, нападающих и защитников. Основная задача игры – с одной стороны, правильно ответить на вопросы команды противников (по авторской терминологии «отбить шайбы») и, с другой стороны, придумать сложные

¹ Кулагина Г.А. Сто игр по истории: Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 1983. – С. 7, 25, 42.

вопросы для других игроков. Историческая игра организуется на повторительно-обобщающем уроке¹.

Проанализируем игру исторический хоккей по теме «Древнерусское государство в IX-XIII вв.» с позиций концепции УУД. По нашему мнению, данная дидактическая игра формирует, главным образом, три группы УУД. Исключением является блок личностных УУД: авторы игры не предусмотрели возможностей для его развития.

1. Формируются коммуникативные УУД, так как учащиеся:

- овладевают навыками формулирования и постановки не просто репродуктивных, но и проблемных вопросов («шайбы»);
- учатся выражать свои мысли в понятной команде противника форме;
- развивают умения логично выстраивать ответы;
- разрабатывают направления учебного сотрудничества с командой противника и педагогом.

2. Развиваются регулятивные УУД, поскольку ученики:

- производят самостоятельную постановку учебной задачи (закрепить, повторить);
- осуществляют контроль за правильностью и полнотой своего ответа;
- оценивают точность ответа противников и производят самооценку;
- при необходимости вносят корректировки в формулировки своих ответов (координируют свои действия: «пас» одного защитника другому или вратарю);
- на основе оценки качества своих знаний прогнозируют свои шансы на победу в историческом хоккее.

3. Вырабатываются познавательные УУД, потому что обучающиеся:

- структурируют, систематизируют, обобщают, иерархизируют свои знания по подразделам темы – «периодам» исторического хоккея

¹ Барыкина Т.А., Десятникова М.А. Игровая технология как эффективное средство формирования предметных компетенций в процессе изучения курса «История России» в X классе // Преподавание истории в школе. – 2012. – №10. – С. 36-44.

(«Образование Древнерусского государства», «Киевская Русь», «Русские земли в XII-XIII вв.», «Культура Древней Руси»);

- используют ряд приемов логического мышления;
- решают проблемы продуктивного характера, сформулированные командой противника в виде вопросов.

Преподаватель истории М.Ю. Смирнова рекомендует проведение в пятом классе игры «Помощницы истории». Историческая игра способствует закреплению знаний учеников о вспомогательных исторических дисциплинах. Ученики последовательно решают задания на 8 станциях (по числу рассматриваемых в игре вспомогательных дисциплин). Нужно сказать, что проведение игры невозможно без предварительного изучения учащимися литературы¹.

Учебно-историческая игра «Помощницы истории» создает условия для формирования познавательных УУД (по преимуществу общеучебных и логических), коммуникативных УУД (действия планирования учебного сотрудничества и постановки вопросов, умение четко выражать свои мысли), регулятивных УУД (развиваются все типы действий: целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекция, оценка и саморегуляция). По нашему мнению, М.Ю. Смирнова при разработке игры не предусмотрела специальных блоков-заданий, которые помогли бы развить у учащихся личностные УУД.

О.Н. Шапарина представляет игру «Исторические пятнашки». Как говорит автор, данная историческая игра может применяться в 6-8 классах. Однако ее смысл и возможности для формирования УУД не потеряются и при использовании в старшей школе. Данная учебная игра организуется в парах с применением заранее заготовленных учителем карточек. Она имеет четко определенную цель – закрепить знание исторических дат и событий. Игра «Исторические пятнашки» может применяться как на повторительно-

¹ Смирнова М.Ю. Разработка исторической игры для V класса «Помощницы истории» // Преподавание истории в школе. – 2014. – №2. – С. 10-15.

обобщающем уроке, так и на комбинированном (в виде проверки домашнего задания или изученного на уроке). Как правило, такая игра требует небольшого количества времени¹.

При развитии УУД игра «Исторически пятнашки» делает упор в основном на две группы: познавательные УУД (из общеучебных это действия структурирования знаний, подбор методов решения задачи, создание алгоритмов деятельности и большая часть логических действий) и регулятивные УУД (главным образом, действия планирования, контроля и коррекции). Коммуникативные УУД формируются в меньшей степени (действие планирования учебного сотрудничества), а личностные УУД не представлены вовсе.

Н.И. Дорожкина разработала игру для 9 класса под названием «Звездный день Земли». Историческая игра посвящена истории Дня космонавтики и освоения космоса в целом. Задания разрабатываются ведущими из числа учеников под руководством педагога и проверяют глубокие познания темы. Поэтому учитель должен заранее предложить ученикам список литературы для ознакомления с содержанием игры².

Особенность учебно-исторической игры «Звездный день Земли» состоит в том, что практически все ее задания носят репродуктивный характер. Учащиеся, предварительно изучившие тему, лишь только проверяют уровень предметных знаний, то есть обнаруживают свое знание и незнание. Данная игра формирует исключительно познавательные УУД (большой частью это действия логического плана – анализ, синтез и построение логики рассуждений). Возможности дидактической игры Н.И. Дорожкиной для развития трех других блоков УУД крайне ограничены.

Продуманностью с точки зрения организации и проведения отличается ролевая игра Р.В. Хусаинова в 11 классе, посвященная анализу

¹ Шапарина О.Н. Игровые элементы на уроках отечественной истории как способ реализации системно-деятельностного подхода в обучении // Преподавание истории в школе. – 2016. – №4. – С. 35.

² Дорожкина Н.И. Звездный день Земли (урок-игра для учащихся IX класса) // Преподавание истории в школе. – 2011. – №4. – С. 45-48.

международной обстановки в 20-30-ые гг. XX в. Характерными чертами педагогической игры являются, во-первых, интегрированность сразу в два курса («История России» и «История Новейшего времени зарубежных стран») и, во-вторых, форма построения – судебное заседание¹. Рассмотрим игру сквозь призму УУД.

1. Игра способствует развитию, прежде всего, коммуникативных УУД, поскольку учащиеся, приняв на себя роли (представители Запада и СССР, свидетели), весь урок находятся в ситуации постоянного взаимодействия (вступительное и заключительное слово представителей, допрос свидетелей обоими сторонами). Ставка делается на действия учебного сотрудничества, разрешения конфликта и управление поведением партнера.

2. Учащиеся, выстраивая систему доказательств, планируют свои действия, а находясь в диалоге, должны непрерывно осуществлять контроль и коррекцию. Немаловажной является саморегуляция, поскольку форма учебной игры – судебное заседание – побуждает держать под контролем свои эмоции, общаться с командой соперников в рамках приличия. Поэтому игра формирует набор регулятивных УУД.

3. Если рассмотренные выше педагогические игры не акцентировали внимание на личностных УУД, то игра Р.В. Хусаинова, по-нашему, вырабатывает и такой блок. Одиннадцатиклассники, разыгрывая те или иные роли, внутренне могут не согласиться с позицией исторического деятеля. Тем не менее, игра стимулирует отстаивать ту позицию, которая расходится с мнением самого ученика. То есть, данная учебно-историческая игра активизирует формирование такого действия как нравственно-этическая ориентация: учащийся учится примирять разные точки зрения в своем сознании.

4. Среди познавательных УУД игра закладывает основы для развития такого вида действий как постановка и решение проблемы, а также ряда

¹ Хусаинов Р.В. Международные отношения накануне второй мировой войны (урок – ролевая игра) // Преподавание истории в школе. – 2002. – №10. – С. 51-58.

общеучебных и логических (главным образом, доказательство) универсальных действий.

Е.М. Калинина предлагает на уроках истории применять игру при повторении темы «Великие географические открытия XV-XVII вв.». Игра принимает форму телевизионной передачи «Что? Где? Когда?». Для игры необходимы карта, карточки с вопросами и стол, разделенный на сектора. Вопросы игрокам задают вымышленные или реальные исторические деятели, озвучивает их учитель¹.

Настоящая игра отрабатывает такие УУД как:

1. познавательные (преимущественно, анализ сущности вопроса);
2. коммуникативные (командное обсуждение вопроса предполагает действия планирования учебного сотрудничества с другими учащимися и учителем и умение адекватно выражать свои мысли, строить высказывания);
3. регулятивные (в первую очередь, действия планирования, коррекции ответов и оценки глубины собственных знаний).

Проблема методической разработки игры Е.М. Калининой перекликается с проблемами игр, проанализированных выше, и состоит в том, что она не побуждает активизировать действия личностного плана (личностные УУД).

Л.П. Борзова в книге «Игры на уроке истории» приводит целый ряд дидактических игр. Разберем некоторые из них.

Игра «Аукцион» организуется фронтально. Лариса Петровна описывает два варианта игры, однако их задача едина – повторить и обобщить². Учащиеся должны как можно больше назвать исторических фактов. Игра «Аукцион» основана на состязательности и позволяет развить познавательные (структурирование знаний, анализ и синтез) и регулятивные (определение последовательности действий, осознание освоенности материала) УУД.

¹ Калинина Е.М. Великие географические открытия XV-XVII вв. (урок в игровой форме) // Преподавание истории в школе. – 2002. – №5. – С. 55-58.

² Борзова Л.П. Игры на уроке истории: Метод. Пособие для учителя. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – С. 74-75.

Игра «Герой, дата, событие» также направлена на закрепление и обобщение пройденного на уроке. Особенность данной дидактической игры в том, что изученное воспроизводится в быстром темпе¹. При этом формируются два блока УУД: регулятивные (поскольку от ученика требуется быстрота реакции, это способно развить саморегуляцию) и познавательные (вспоминание материала урока по группам – герой, дата, событие – вырабатывает такое действие, как подведение под понятие, которое предполагает также действие анализа).

Ролевая игра «Светский салон XIX века» предполагает длительную подготовку (чтение отрывков из литературы, изучение особенностей общественного сознания, подготовка речи, костюмов и т.д.), распределение ролей между учащимися и моделирует общественные отношения прошлого. Она имеет широкие возможности для формирования УУД².

1. Стимулируется развитие познавательной группы УУД, так как учащимся необходимо заблаговременно изучить рекомендованную учителем научную и художественную литературу, а это предполагает привлечение таких действий, как информационный поиск, смысловое чтение текста, анализ, систематизация исторической информации.

2. Активизируется выработка коммуникативных УУД. Ученики выстраивают диалог между собой (планируют сотрудничество), учатся лаконично и четко доносить свои мысли.

3. Игра вызывает формирование УУД личностного плана за счет развития действия нравственно-этической ориентации. Ученики, разыгрывая роли, должны «вжиться» в эпоху: использовать специфические для того времени язык, жесты, манеры и т.д.

4. Организовывается развитие регулятивных УУД: планирование (выяснение этапов взаимодействия с другими участниками ролевой игры),

¹ Борзова Л.П. Игры на уроке истории: Метод. Пособие для учителя. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – С. 87.

² Там же. С. 110-112.

контроль (обнаружение соответствия своего игрового поведения реальным взаимоотношениям людей в салоне XIX века), саморегуляция (побуждение себя к правильному исполнению роли).

М.В. Короткова разработала и опубликовала ряд игр в своем пособии. Исследуем учебно-историческую игру по теме «Феодальная раздробленность в Западной Европе» (организуется при прохождении курса истории Средних веков) на предмет формирования УУД. Игра принимает форму съезда феодалов, на котором обсуждаются причины раздробленности, вопрос о феодальных войнах, комментируется вассальное правило и т.д.¹. Игру можно проводить в ходе повторительно-обобщающего урока.

Эта дидактическая игра развивает такие действия:

- информационный поиск (подготовка рассказа о герое, его титуле, девизе, гербе, замке и владениях предполагает обращение учеников к источникам информации – учебнику и дополнительной литературе, использование карты как источника информации);
- подбор методов решения задач в данных условиях (при работе с документами планируется использование логических действий);
- смысловое чтение текста (отыскание важной информации в тексте документов);
- планирование учебного сотрудничества (соотнесение своего поведения с поведением педагога и одноклассников в ходе «заседаний съезда» феодалов);
- разрешение конфликта (поиск путей примирения короля и феодалов);
- управление поведением партнера (наблюдение за участниками съезда);
- ясное построение диалога (необходимость общения учащихся друг с другом с учетом исторической ситуации и учителем в процессе игры);
- планирование, прогнозирование, контроль, коррекция и оценка своих игровых действий;

¹ Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. – С. 64-73.

– нравственно-этическая ориентация (осознание морального содержания конфликта феодалов и короля).

Как видим, представленная игра закладывает основы для формирования всех групп УУД.

Суть игры «Историческая азбука», описанной в книге С.Г. Зубановой¹, сводится к повторению исторических событий: учитель называет буквы алфавита, а ученики вспоминают все исторические факты, названия которых начинаются на эту букву и связаны с изучаемым периодом. Эта игра позволяет структурировать и анализировать информацию, давать оценку собственному процессу запоминания, вырабатывает действие подведение под понятие (познавательные и регулятивные УУД).

Педагогическая игра «Карты-головоломки»² рассчитана на отработку логических действий, действия информационный поиск и действия моделирования, потому что задачей учеников является формирование пространственных исторических представлений на основе части карты (по кусочку карты ученики должны понять исторические события и описать их), то есть развивается познавательная группа УУД.

Предлагаемая И.В. Кучерук учебно-историческая игра «На службу к киевскому князю» основана на командном выполнении учащимися заданий в ходе повторительно-обобщающего урока по теме «Древнерусское государство. IX – первая половина XI вв.». Предусмотрено выполнение разного рода заданий (карты, источники, учебные картины, аппликации, термины)³. Учебная игра закладывает основы для развития целостной структуры УУД.

1. Коммуникативные УУД:

– действие планирования учебного сотрудничества (весь урок учащиеся

¹ Зубанова С.Г. Интеллектуальные игры для школьников. История / С.Г. Зубанова. – 2-е изд. – Ростов н/Д: Феникс, 2016. – С. 96.

² Там же. С. 98-99.

³ Кучерук И.В. Технология игрового обучения в школе (на материале истории Отечества). – Ростов н/Д: Феникс, 2010. – С. 112-117

взаимодействуют в команде («дружине»), что делает необходимым разделение функций между игроками);

- действие управления поведением партнера (ученики подсказывают, корректируют, оценивают игровые операции друг друга);

- умение логично, непротиворечиво, ясно строить речевые конструкции (особенно при выполнении задания «Живая картина»).

2. Познавательные УУД:

- действие информационного поиска (в ходе осуществления всей игровой деятельности, учащиеся работают с частичками карты, отрывками из исторических источников, аппликационным материалом, учебными картинками);

- действие структурирования знаний (на примере систематизации отрывков из источников и составления из них связного текста);

- действие подбора методов решения в данных условиях (так как задания разного характера, это требует своеобразного способа выполнения);

- действие смыслового чтения текста (особенно необходимо при решении задания «Реставрация»);

- действие моделирования (собираение карты, построение диалога персонажей картины).

3. Регулятивные УУД:

- действие планирования (постоянное проектирование игровых действий);

- действие прогнозирования (предвидение результатов выполнения заданий);

- действие контроля (соотнесение собственных результатов решения упражнений и возможного эталона);

- действие коррекции (внесение поправок в способ решения игровых заданий);

- действие оценки (в том числе самооценка хода и итогов выполнения всех заданий);

4. Личностные УУД:

– действие нравственно-этической ориентации (на примере задания «Живая картина»).

На итоговом занятии по курсу истории Средних веков может быть проведена дидактическая игра «Созвездие имен Средневековья», напоминающая настольную игру¹. Преимущественно игра имеет задачами формирование познавательных УУД, поскольку учащимся необходимо актуализировать знания (произвести действия анализа, синтеза, структурирования, установления причинно-следственных связей) коммуникативных УУД (от учащихся требуется дать развернутый или лаконичный ответ, касающийся фактов из биографии той или иной исторической личности эпохи Средневековья) и регулятивных УУД (ученики должны корректировать и контролировать свои действия в игре, так как игра имеет правила).

Игры на повторение тем «Реформы Ивана IV» и «Война за независимость США»² (по форме – детские журнальные «бродилки») могут быть организованы в конце урока или начале следующего (как проверка домашнего задания). Целевая ориентация игр – развитие познавательных и регулятивных УУД.

Для последних трех игр необходимы игровое поле, фишки и кубик.

Итак, от чего же зависит качество и глубина формирования у учащихся УУД посредством игровых технологий? По нашему мнению, на это влияет ряд факторов:

- вид игры (к примеру, сюжетно-ролевые игры имеют широкие возможности);
- форма игры (активная деятельность учащихся влияет на их мотивацию, а значит, на особенности усвоения УУД);

¹ Игры и занимательные задания по истории / Авт.-сост. М.А. Субботина, И.Б. Горячева, Л.М. Добролюбова и др. – М.: Дрофа, 2003. – С. 205-209.

² Там же. С. 220-221.

- особенности игровых заданий (чем больше предлагается разноуровневых и разнохарактерных заданий, в том числе с использованием источников, средств наглядности, тем интенсивнее развитие УУД);
- временные затраты на игру (игра, занимающая целый урок, как правило, вырабатывает больше действий универсального значения);
- позиция школьника в игре (например, вероятно, что большее влияние на саморазвитие обучающегося сыграет роль защитника на уроке-суде, а не присяжного);
- дидактическая цель (учитель может поставить в качестве задачи игры повторение, решение проблемной ситуации и т.д.).

Таким образом, проанализировав некоторые методические разработки, следует отметить особую важность применения игровых технологий на уроках истории, так как они содержат достаточно большой потенциал и выступают средством формирования УУД, что безусловно значимо в условиях реализации в основном общем образовании требований ФГОС. Образно говоря, что игровая технология – наиболее короткий путь к развитию всех групп УУД.

Глава II. Применение результатов исследования в средних образовательных учреждениях на примере преподавания темы «Великая Российская революция» в курсе Отечественной истории (10 класс)

§1. Методическое обоснование применения дидактической игры «Что? Где? Когда?» по теме «Великая Российская революция»

Принимая во внимание теоретическую часть исследования, в рамках рабочей программы по предмету «История» разработана дидактическая интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?».

Тема: Великая Российская революция.

Тип урока: урок повторения пройденного материала.

Форма урока: урок-игра.

Форма обучения: групповая.

Цель игры: закрепить в памяти учащихся основной фактический материал по теме «Великая Российская революция».

Задачи игры:

- Образовательные:
 - научить учащихся работать с наглядными историческими источниками (карикатуры, плакаты, открытки);
 - актуализировать знания учеников о причинах, приведших к революционным событиям 1917 года;
 - повторить изученные события, явления, процессы, имена исторических деятелей и их деятельность в 1917 году;
- Воспитательные:
 - сформировать у учащихся толерантное отношение к событиям прошлого и их участникам;
 - воспитать гражданскую идентичность и патриотические чувства;
 - способствовать осознанию учащимися роли пропаганды в жизни любого (том числе революционного) общества;

➤ Развивающие:

- способствовать развитию навыков логического мышления обучаемых;
- выработать умения командного взаимодействия и коллективного обсуждения.

Таблица 9

Планируемые результаты:

Предметные	Метапредметные	Личностные
учащиеся прочно закрепят в памяти факты прошлого; научатся извлекать информацию из специфических исторических источников	ученики научатся производить логические действия с информацией (анализ, синтез, структурирование и т.д.); самостоятельно выстроят траектории коллективного взаимодействия; сформируют последовательность действий в ходе поиска ответов на вопросы	обучаемые приобретут положительную мотивацию к изучению нового материала в будущем; дадут оценку влиянию пропаганды на общественное сознание; научатся оценивать собственную учебную деятельность.

Основные понятия урока: Великая Российская революция, Февральская революция, Октябрьская революция, Российская республика, Временное правительство, Всероссийский съезд Советов.

Основные персоналии урока: Николай II, Г.Е. Львов, А.Ф. Керенский, В.И. Ленин, Л.Г. Корнилов.

Основные этапы игры:

- подготовительный этап;
- организационный этап;
- этап повторения пройденного материала;
- этап рефлексии;

– заключительное слово учителя.

Методы обучения: исследовательский, наглядный, игровой, внутригрупповая дискуссия, работа с историческими источниками.

Средства обучения: компьютер, проектор, интерактивная доска, презентация, созданная в программе Microsoft PowerPoint.

Ход урока-игры

Этап	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Формируемые УУД
Подготовительный (до урока-игры)	Отбирает наглядные исторические источники. Монтирует презентацию. Подбирает список литературы и предлагает его к изучению учащимися (Приложение).	Анализируют список рекомендованной учителем литературы, изучают информационные источники.	<u>Познавательные</u> (смысловое чтение, информационный поиск, логические действия)
Организационный (5 минут)	Приветствует учащихся. Предлагает вспомнить тематику пройденных уроков и определить цель текущего урока. Вводит учеников в игру: сообщает тему игры, объясняет игровые правила, предлагает поделиться на команды.	Приветствуют педагога. Актуализируют проблематику пройденных тем. Ставят цель игры. Осознают правила игры и задают вопросы, касающиеся правил. Делятся на две команды игроков.	<u>Регулятивные</u> (целеполагание, самостоятельное деление на команды).

	<p>Знакомит учащихся со слайдом презентации, на котором отражена нумерация вопросов. Предлагает ответить на вопросы теста.</p>	<p>Выбирают капитана. Борются за право первыми выбрать вопрос (отвечают на вопросы теста).</p>	
<p>Повторение пройденного материала (30 минут)</p>	<p>Задаёт вопросы. Оглашает правильные ответы. Оценивает качество ответов. Начисляет баллы.</p>	<p>Выбирают номер вопроса. Слушают вопрос. В течение ограниченного времени обе команды коллективно обсуждают вопрос. По истечении времени команды в порядке правил дают ответ на вопрос.</p>	<p><u>Познавательные</u> (осуществление ряда логических действий, подбор методов работы с источниками с целью поиска правильного ответа, актуализация накопленных знаний); <u>Коммуникативные</u> (активное обсуждение предлагаемого вопроса, определение направления взаимодействия с членами команды, формулировка четкого и лаконичного ответа на вопрос); <u>Регулятивные</u> (осуществление контроля за игровыми действиями и</p>

			их коррекция, планирование хода анализа источника).
Рефлексия (5 минут)	Просит учащихся одной команды аргументированно оценить деятельность учащихся другой команды. Предлагает составить синквейн об игре.	Дают оценку деятельности команды противников. Составляют синквейн.	<u>Регулятивные</u> (оценивание себя, других и игровой формы на основе синквейна).
Заключительное слово учителя (5 минут)	Подводит учащихся к пониманию роли пропаганды в 1917 году. Подводит итоги игры. Считает набранные командами баллы. Выставляет отметки. Прощается с учащимися.	Осознают воздействие карикатур, плакатов, открыток и т.д. на массовое сознание. Слушают учителя. Прощаются с учителем.	<u>Личностные</u> (понимание места человека в информационной войне прошлого и современности).

§2. Правила, вопросы и ответы игры «Что? Где? Когда?»

Правила игры

I. Участники

1. Все учащиеся самостоятельно делятся на две команды с равным числом игроков. Каждая команда выбирает капитана.

2. Капитан команды в ходе обсуждения вопроса, как и другие участники команды, выдвигает версии. Кроме того, перед ответом на вопрос он назначает отвечающего. Отвечающим может являться и сам капитан.

3. Учитель выступает в роли ведущего. Он задает вопросы и оглашает правильные ответы, оценивает точность ответов команд.

II. Ход игры

1. Игра состоит из 12 раундов (по числу вопросов).

2. Вопросы игры представлены в презентации с гиперссылками.

3. Право первой выбрать номер вопроса предоставляется той команде, которая быстрее и правильнее ответит на вопросы короткого теста.

4. Каждый вопрос обсуждается обеими командами, но право первого ответа сохраняется за одной из команд. В том случае если первая команда дала неправильный ответ, право ответа переходит к другой команде.

4. За каждый правильный ответ командам начисляется один балл. Команда, неправильно ответившая на вопрос, лишается возможности заработать балл в текущем раунде.

5. Баллы, набранные за все раунды, суммируются. Победившей считается та команда, которая наберет больше баллов, чем другая. В случае если команды сравнивают счет под конец игры, объявляется ничья.

III. Вопросы теста для определения очередности ответов команд

1. Россия была провозглашена республикой ...

а) 1 августа 1917 г.;

б) 1 сентября 1917 г.;

в) 1 октября 1917 г.;

г) 1 мая 1917 г.

2. Первый состав Временного правительства возглавил ...

а) Л.Г. Корнилов;

б) А.Ф. Керенский;

в) Г.Е. Львов;

г) В.И. Ленин.

3. Ситуация, когда Россией одновременно руководили Временное правительство и Советы рабочих и солдатских депутатов, называлась ...

а) Двоецарствие;

б) Междоусобица;

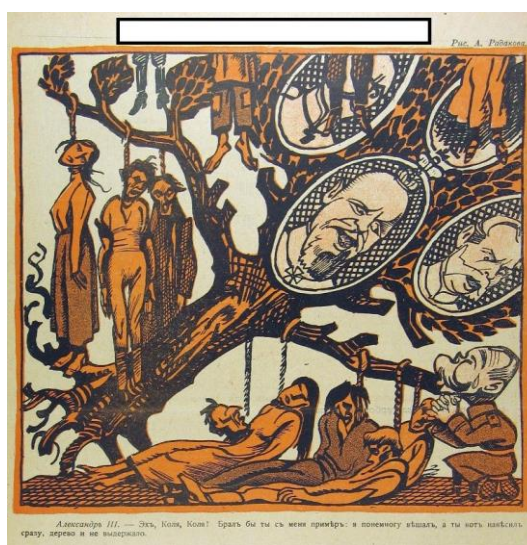
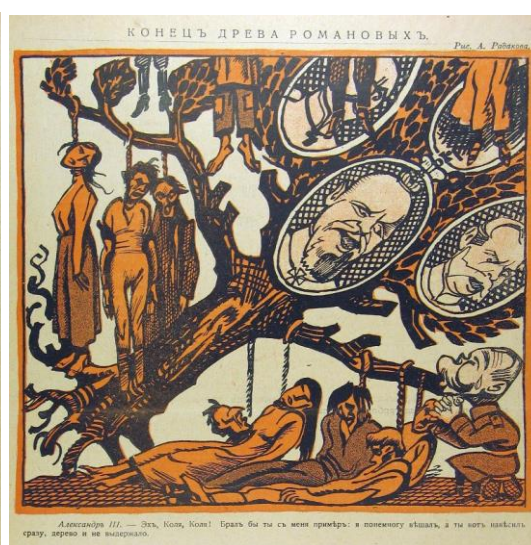
в) Регенство;

г) Двоевластие.

Вопросы игры¹

Вопрос 1. Перед вами карикатура А.А. Радакова. Внимание! Вопрос: рассмотрите рисунок и скажите, что символизирует на нем дерево?

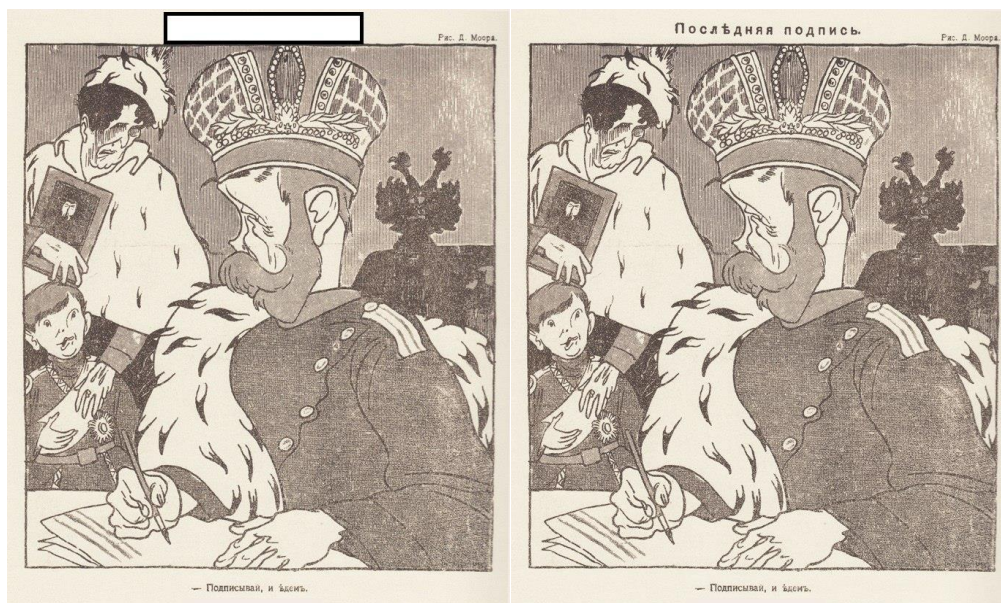
Ответ 1: Династию Романовых.



¹ Иллюстрации к игре подобраны с сайтов: <http://sakhalife.ru/karikaturyi-i-plakaty-1917-goda/>; <https://maysuryan.livejournal.com/350783.html>; <http://his.1september.ru/articlef.php?ID=200702004>; <https://sorokovs.livejournal.com/772123.html>; <http://yablor.ru/blogs/proshloe-i-sovremennost-ot-jurnala-bich/1520162>

Вопрос 2. Рассмотрите карикатуру Д. Моора. Часть карикатуры от вас скрыта. Внимание! Вопрос: попробуйте угадать название карикатуры (оно написано на скрытой части).

Ответ 2: Последняя подпись.



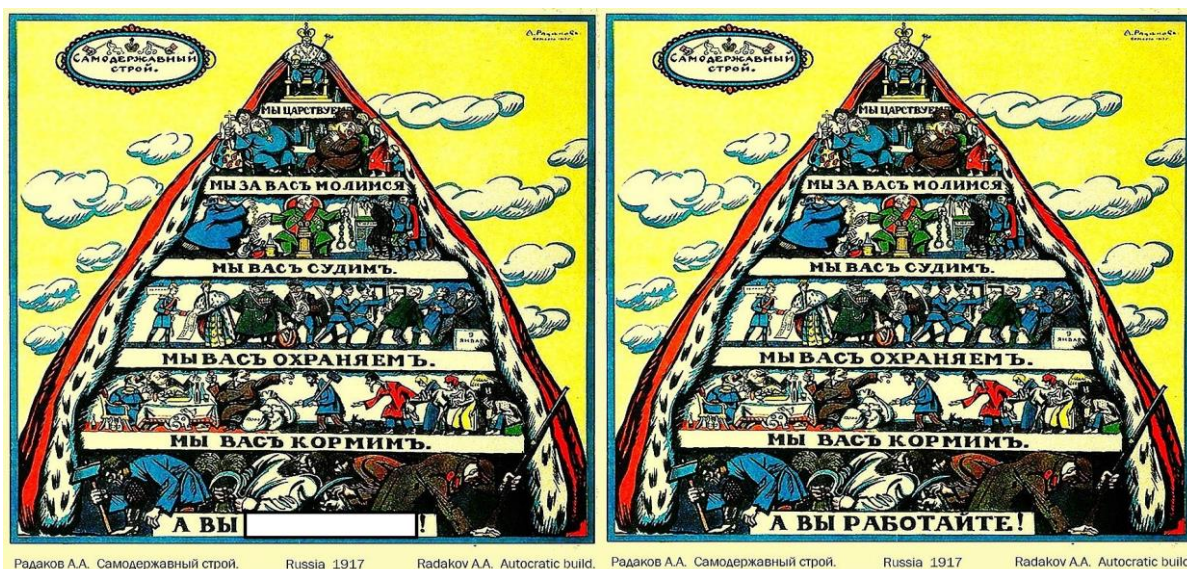
Вопрос 3. Перед вами открытка 1917 г. Рассмотрите ее, прочитайте, что на ней написано. Внимание! Вопрос: о чьей смерти идет речь?

Ответ 3: О смерти самодержавного режима.



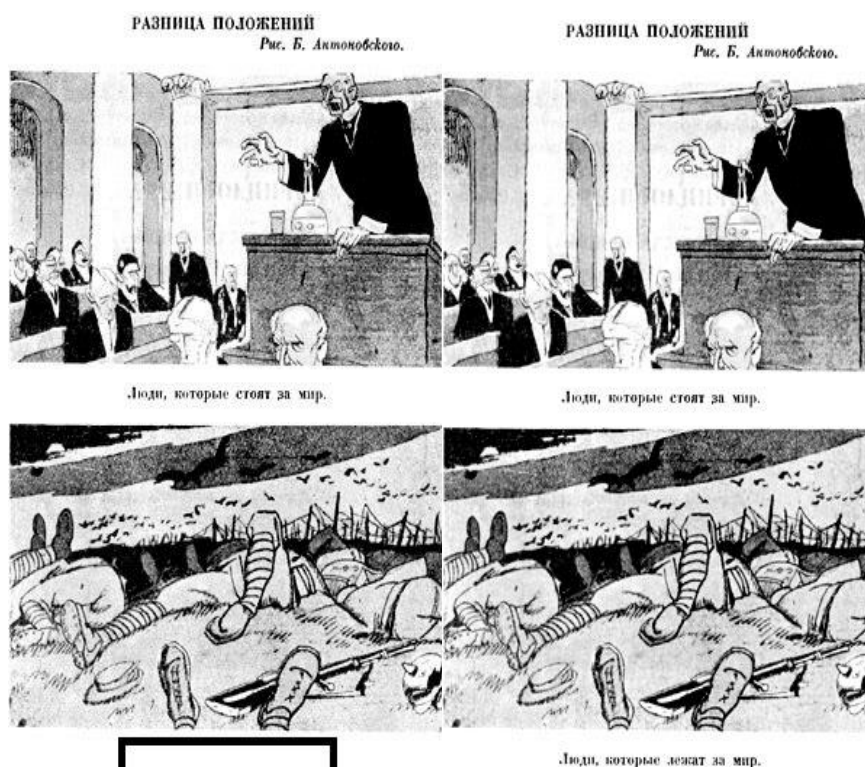
Вопрос 4. Рассмотрите карикатуру А.А. Радакова под названием «Самодержавный строй». Внимание! Вопрос: проанализировав карикатуру, скажите, какое слово мы от вас скрыто?

Ответ 4: Работайте.



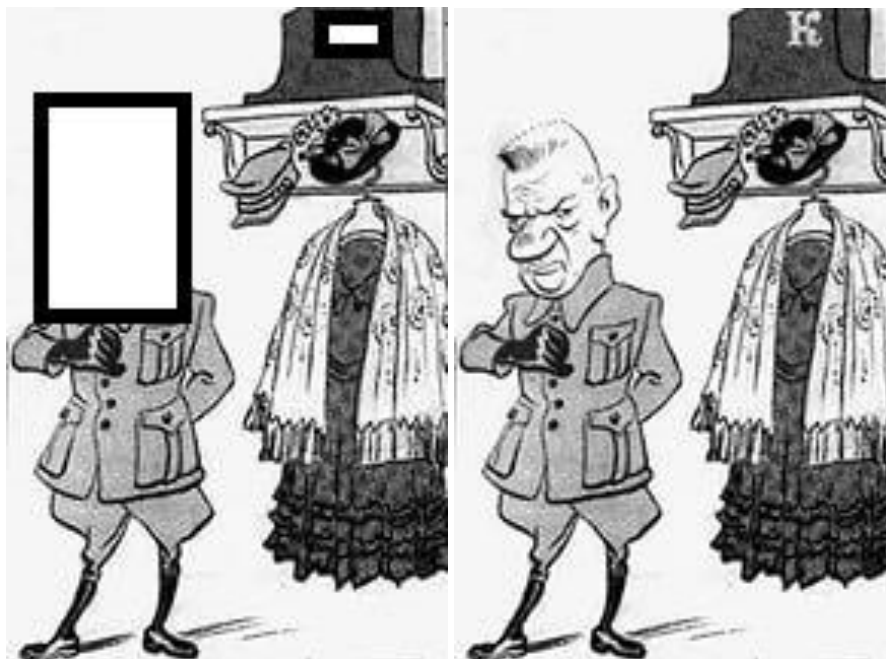
Вопрос 5. Рассмотрите карикатуру Б. Антоновского, изданную в журнале «Бич» в августе 1917 г. Она разделена на две части. Внимание! Вопрос: Какое название автор дал второй части?

Ответ 5: Люди, которые лежат за мир.



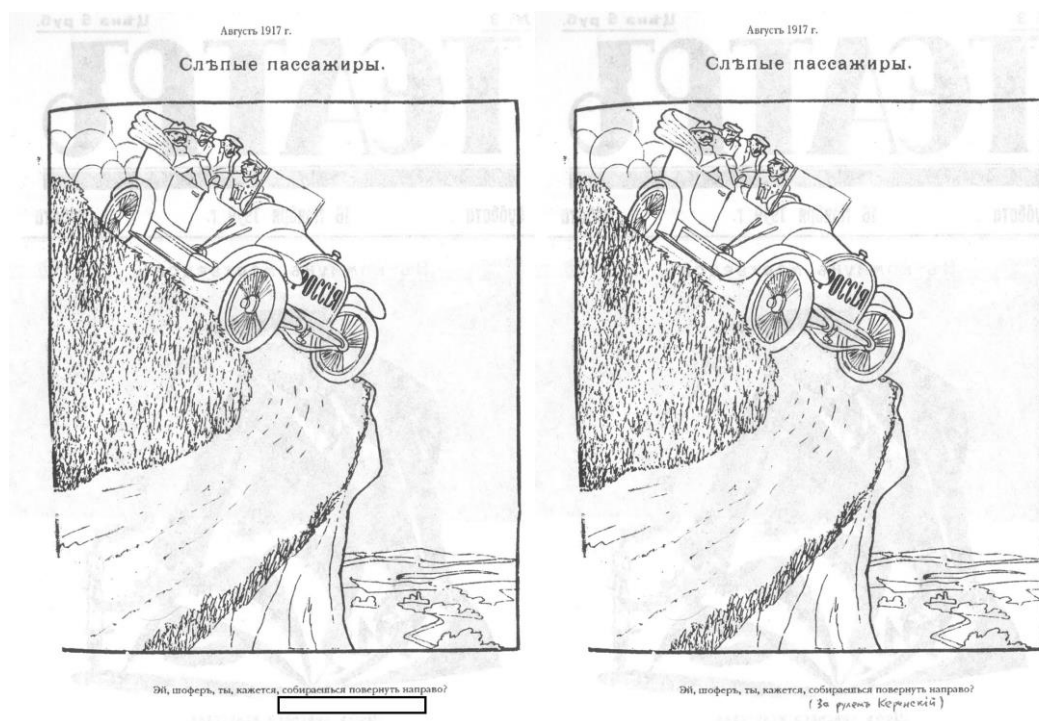
Вопрос 6. Рассмотрите карикатуру на политического деятеля 1917 г. Часть рисунка от вас скрыто. Внимание! Вопрос: кто изображен на карикатуре?

Ответ 6: А.Ф. Керенский.



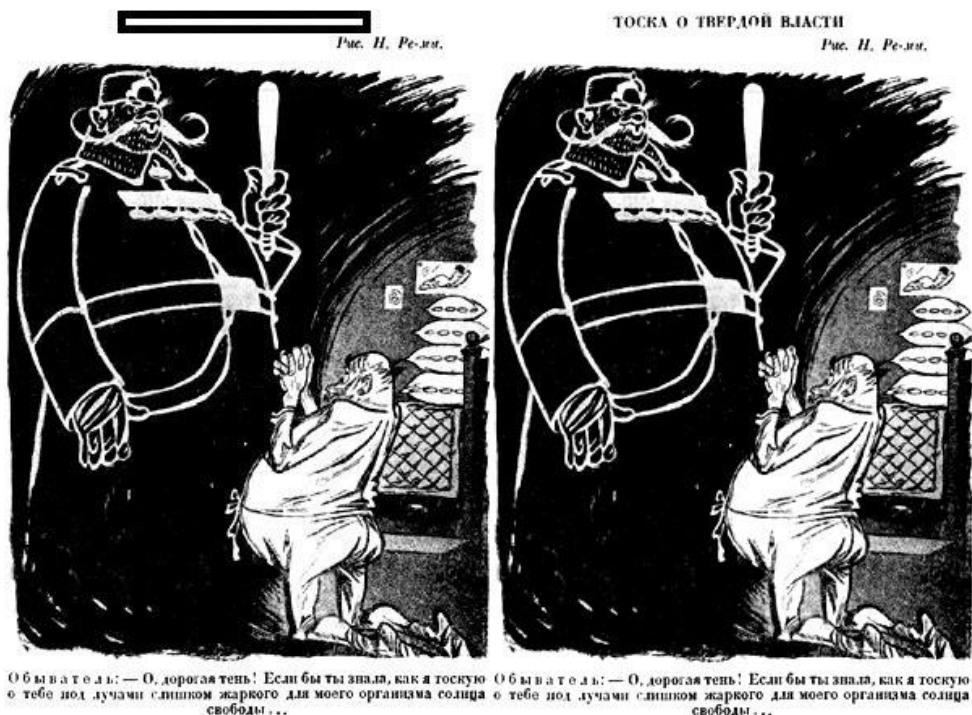
Вопрос 7. Рассмотрите карикатуру на события 1917 г. Часть ее скрыта.
Внимание! Вопрос: кто за рулем автомобиля?

Ответ 7: А.Ф. Керенский.



Вопрос 8. Рассмотрите карикатуру 1917 г. Внимание! Вопрос: попробуйте определить суть этой карикатуры.

Ответ 8: Смысл карикатуры в том, что часть российского общества желает восстановления самодержавия в целях наведения порядка в стране.



Вопрос 9. Перед вами карикатура 1917 г. Она разделена на две части, отражающие две различные ситуации в России. Внимание! Вопрос: Какой временной период отражает левая часть карикатуры, а какой – правая?

Ответ 9: Левая часть карикатуры отражает события до 2 марта 1917 г., а правая – после 2 марта 1917 г.



Вопрос 10. Перед вами обложка журнала «Бич», на которой изображена карикатура, посвященная событиям 1917 г. Под белым фоном от вас скрыты

могильные плиты, на которых выбиты даты смерти «Братства», «Равенства» и «Свободы». Внимание! Вопрос: когда, по мнению автора карикатуры М. Линского, они умерли и почему?

Ответ 10: 25 октября 1917 г., поскольку свершился Октябрьский переворот.



Вопрос 11. Обратите внимание на карикатуру Д. Моора, изданную в журнале «Будильник» в 1917 г. Солдат попросил Николая II взять с собой корону. Причем в обращении к бывшему царю солдат не использовал слово «император». Внимание! Вопрос: так как же солдат обратился к бывшему правителю?

Ответ 11: Гражданин.



Вопрос 12. Обратите внимание на карикатуру на политического деятеля 1917 г. Внимание! Вопрос: скажите, кто этот деятель и что высмеивается в этой карикатуре?

Ответ 12: это карикатура на В.И. Ленина и немецкие деньги партии большевиков.



Заключение

В ходе проведенного исследования выяснилось, что современное информационное общество испытывает потребность в мобильных, креативных и разносторонне развитых кадрах. Воспитание такой личности возможно благодаря построению учебного процесса с учетом концепции УУД, являющейся стержнем ФГОС. Как показало бакалаврское исследование, одним из способов формирования УУД в школе являются игровые технологии.

Практическая значимость данной работы состоит в том, что установлена взаимосвязь между различными видами учебных игр и их возможностями в формировании УУД.

Проследим, как были решены поставленные задачи в ходе бакалаврского исследования.

Во-первых, охарактеризована концепция УУД как педагогическая проблема в рамках реализации ФГОС. В связи с этим рассмотрены трактовки УУД в определении разных авторов, их структура, признаки универсальности, особенности оценки качества сформированности действий универсального плана и представлена критика классификации УУД.

Во-вторых, определена сущность понятия «игра», перечислены ее функции и выявлен ряд специфических черт учебной игры.

В-третьих, проанализированы различные варианты классификации педагогических игр.

В-четвертых, описана поэтапная методика организации дидактических игр. Установлены этапы игры, выделяемые методистами, выявлены УУД, которые могут быть сформированы на той или иной стадии игры, выяснены ролевые задачи учителя и учащихся в игре, а также приведены методические советы по организации учебных игр.

В-пятых, на примере апробированных педагогами и методистами дидактических игр охарактеризована игра как деятельностная технология

формирования УУД. Это позволило определить факторы, влияющие на степень развития УУД учащихся.

В-шестых, была создана дидактическая игра по теме «Великая Российская революция» на основе наглядных исторических источников (карикатуры, плакаты, открытки) в формате интеллектуальной телевизионной игры «Что? Где? Когда?». Апробация игры показала, что она отвечает требованиям системно-деятельностного подхода.

Установлено, что игра по теме «Великая Российская революция» формирует целостную структуру УУД. Ученики учатся анализировать дополнительную литературу при подготовке к повторительно-обобщающему уроку в форме игры, вырабатывают навыки изучения специфических исторических источников (познавательные УУД); учащиеся овладевают коммуникативными умениями, обсуждая вопросы в команде и ясно формулируя свои мысли (коммуникативные УУД); обучаемые развивают действия контроля и самоконтроля, планирования и коррекции, учатся давать объективную оценку историческим явлениям, производить анализ своей роли в коллективном деле (самооценка) и качества собственных знаний по теме (регулятивные УУД); школьники осознают значимость и цели проведенной игры, представляют себе отводимую человеку позицию в идеологическом противостоянии (личностные УУД).

Следовательно, поставленная в дипломном исследовании цель была достигнута. Задачи, позволяющие ее реализовать, – выполнены, гипотеза – подтверждена.

По результатам дипломного исследования были сделаны следующие принципиальные выводы:

1. Игровые технологии мотивируют учащихся продуктивнее решать учебные задачи. Поскольку учебная задача представлена в виде занимательной игровой задачи, искать пути ее решения для учащихся интереснее;

2. Игровые технологии эффективно формируют комплекс УУД. Глубина

развития УУД посредством той или иной игры зависит, прежде всего, от особенностей этой игры;

3. Видовое разнообразие игровых технологий позволит применять их на уроках истории с разной тематикой, а в ходе этих уроков – на разных этапах;

4. При создании и планировании игры необходимо предусмотреть ее этапы. Последовательная организация игры будет способствовать качественному усвоению учащимися УУД.

Итак, применение игровых технологий на уроках истории перспективно, поскольку способствует реализации системно-деятельностного подхода и формированию УУД, а значит, отвечает требованиям ФГОС, предъявляемым к современному школьному образованию.

Список использованной литературы и источников

I. Источники. Нормативные документы

1. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования на 2013-2020 годы», утвержденная распоряжением правительства Российской Федерации №792-р от 15.05.2013 г. [Электронный ресурс]. – М., 2013. – URL: http://минобрнауки.рф/документы/3409/файл/2228/13.05.15-Госпрограмма-Развитие_образования_2013-2020.pdf (дата обращения: 10.02.2018).

2. Закон «Об образовании в Российской Федерации», принят Государственной Думой 21.12.2012 г., одобрен Советом Федерации 26.12.2012 г. [Электронный ресурс]. – М., 2012. – URL: http://минобрнауки.рф/документы/2974/файл/1543/12.12.29-ФЗ_Об_образовании_в_Российской_Федерации.pdf (дата обращения: 10.02.2018).

3. Историко-культурный стандарт. [Электронный ресурс] – М., 2013. – URL: http://минобрнауки.рф/документы/3483/файл/2325/13.07.01-Проект_Историко-культурного_стандарта.pdf (дата обращения: 10.02.2018).

4. Национальная образовательная инициатива «Наша новая школа», утверждена указом Президента Российской Федерации Д. Медведева №271 от 4.02.2010 г. [Электронный ресурс]. – М., 2010. – URL: <http://минобрнауки.рф/документы/1450> (дата обращения: 10.02.2018).

5. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения. Основная школа / сост. Е.В. Савинов. – М.: Просвещение, 2011. – 342 с.

6. Рабочая программа по учебному предмету «История», утверждена приказом директора. – Стерлитамак, 2016. – 38 с.

7. Федеральный базисный учебный план и примерные учебные планы для образовательных учреждений Российской Федерации, реализующих программы общего образования (с изменениями на 1 февраля 2012 года),

утвержден приказом Минобрнауки №1312 от 9.03.2004 г. [Электронный ресурс]. – М., 2012. – URL: <http://docs.cntd.ru/document/901895864> (дата обращения: 10.02.2018).

8. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержден приказом Минобрнауки РФ №1897 от 17.12.2010 г. [Электронный ресурс]. – М., 2010. – URL: <http://минобрнауки.рф/документы/938> (дата обращения: 10.02.2018).

9. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего (полного) общего образования, утвержден приказом Минобрнауки РФ №413 от 17.05.2012 г. [Электронный ресурс]. – М., 2012. – URL: <http://минобрнауки.рф/документы/2365> (дата обращения: 10.02.2018).

10. Фундаментальное ядро содержания общего образования / Российская академия наук, Российская академия образования; под редакцией В.В. Козлова, А.М. Кондакова – 4-е изд., доработанное – М.: Просвещение, 2011. – 79 с.

II. Монографии и статьи по теме исследования

11. Алексеева, Н.М. Игры на уроках истории / Н.М. Алексеева // Преподавание истории в школе. – 1991. – №5. – С.114-115.

12. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой: Кн. для учителя / Н.П. Аникеева. – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.

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

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

15. Воровщиков, С.Г. К вопросу об универсальных учебных действиях, общеучебных умениях и «бритве Оккама» [Электронный ресурс] / С.Г.

Воровщиков. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-ob-universalnyh-uchebnyh-deystviyah-obscheuchebnyh-umeniyah-i-britve-okkama> (дата обращения: 19.02.2018).

16. Вяткина, М.Н., Никонова, Н.В. Управление формированием универсальных учебных действий в общеобразовательном учреждении [Электронный ресурс] / М.Н. Вяткина, Н.В. Никонова. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/upravlenie-formirovaniem-universalnyh-uchebnyh-deystviy-v-obsheobrazovatelnom-uchrezhdenii> (дата обращения: 19.02.2018).

17. Гринченко, И.С. Игра в теории, обучении, воспитании и коррекционной работе. Учебно-методическое пособие / И.С. Гринченко. – М.: «ЦГЛ», 2002. – 80 с.

18. Гугнина, О.В. К вопросу о формировании УУД на уроке обществознания / О.В. Гугнина // Преподавание истории в школе. – 2016. – №6. – С. 49-53.

19. Дорожкина, Н.И. Звездный день Земли (урок-игра для учащихся IX класса) / Н.И. Дорожкина // Преподавание истории в школе. – 2011. – №4. – С. 45-48.

20. Дорожкина, Н.И. Современный урок истории. 5-11 классы / Н.И. Дорожкина. – М.: ВАКО, 2017. – 288 с.

21. Егорова, К.В. Сущность и структура коммуникативных учебных действий младших школьников [Электронный ресурс] / К.В. Егорова. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/suschnost-i-struktura-kommunikativnyh-uchebnyh-deystviy-mladshih-shkolnikov> (дата обращения: 19.02.2018).

22. Екимова, М.М., Копылова, В.А. Игровые технологии как средство формирования универсальных учебных действий на уроках физической культуры / М.М. Екимова, В.А. Копылова // Актуальные задачи педагогики: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Чита, апрель 2014 г.). – Чита: Издательство Молодой ученый, 2014. – С. 111-113.

23. Жданова, Л.У. Игра в воспитании и обучении / Л.У. Жданова // Педагогическое мастерство: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Москва,

февраль 2014 г.). – М.: Буки-Веди, 2014. – С. 109-111.

24. Зубанова, С.Г. Интеллектуальные игры для школьников. История / С.Г. Зубанова. – 2-е изд. – Ростов н/Д: Феникс, 2016. – 220 с.

25. Игры и занимательные задания по истории / Авт.-сост. М.А. Субботина, И.Б. Горячева, Л.М. Добролюбова и др. – М.: Дрофа, 2003. – 336 с.

26. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя / под ред. А.Г. Асмолова. – М.: Просвещение, 2008. – 151 с.

27. Калинина, Е.М. Великие географические открытия XV-XVII вв. (урок в игровой форме) / Е.М. Калинина // Преподавание истории в школе. – 2002. – №5. – С. 55-58.

28. Каникулы: игра, воспитание: О пед. руководстве игровой деятельностью школьников: Кн. для учителя / Под ред. О.С. Газмана. – М.: Просвещение, 1988. – 160 с.

29. Карабанова, О.А. Что такое универсальные учебные действия и зачем они нужны [Электронный ресурс] / О.А. Карабанова. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/chto-takoe-universalnye-uchebnye-deystviya-i-zachem-oni-nuzhny> (дата обращения: 19.02.2018).

30. Каравка, А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определенными компетенциями [Электронный ресурс] / А.А. Каравка. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf> (дата обращения: 21.04.2018).

31. Карпова, Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. Популярное пособие для родителей и педагогов / Художники М.В. Душин, В.Н. Куров. – Ярославль: «Академия развития», 1997. – 240 с.

32. Кичерова, М.Н., Ефимова, Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения [Электронный ресурс] / Н.М. Кичерова, Г.З. Ефимова. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (дата обращения: 21.04.2018).

33. Колмаков, А.И. Урок-игра, урок-соревнование / А.И. Колмаков //

Преподавание истории в школе. – 1998. – №5. – С.38-41.

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

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

36. Кулагина, Г.А. Сто игр по истории: Пособие для учителя / Г.А. Кулагина. – М.: Просвещение, 1983. – 240 с.

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

38. Кучерук, И.В. Учебные игры на уроках истории / И.В. Кучерук // Преподавание истории в школе. – 1989. – №4. – С. 91-99.

39. Манданова, Е.С. Формирование универсальных учебных действий на уроках истории в V классе / Е.С. Манданова // Преподавание истории в школе. 2016. №5. – С. 54-58.

40. Мацкайлова, О.А. Познавательные игры в курсе истории средних веков / О.А. Мацкайлова // Преподавание истории в школе. – 1999. – №8. – С. 29-35.

41. Мильруд, Р.П. Универсальные учебные действия как сверхзадача обучения / Р.П. Мильруд // Научный диалог. – 2016. – №1 (49). – С. 272-284.

42. Митрофанов, И.В. Универсальные учебные действия и учебно-проектная деятельность [Электронный ресурс] / И.В. Митрофанов. URL: <http://www.den-za-dnem.ru/page.php?article=981> (дата обращения: 19.02.2018).

43. Онопко, Т.В. Урок как средство реализации системы универсальных учебных действий [Электронный ресурс] / Т.В. Онопко. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/urok-kak-sredstvo-realizatsii-sistemy-universalnyh-uchebnyh-deystviy> (дата обращения: 19.02.2018).

44. Педагогические технологии: Учебное пособие для студентов педагогических специальностей / Под общ. ред. В.С. Кукушина. – Серия «Педагогическое образование». – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н/Д: Издательский центр «МарТ», 2004. – 336 с.

45. Репринцева, Е.А. Педагогика игры: Теория. История. Практика / Е.А. Репринцева. – Курск: Изд-во Курск. гос. ун-т, 2005. – 421 с.
46. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии: В 2 т. Т. II / С.Л. Рубинштейн. – М.: Педагогика, 1989. – 322 с.
47. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
48. Сиденко, Е.А. Универсальные учебные действия: от термина к сущности [Электронный ресурс] / Е.А. Сиденко. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/universalnye-uchebnye-deystviya-ot-termina-k-suschnosti> (дата обращения: 19.02.2018).
49. Смирнова, М.Ю. Разработка исторической игры для V класса «Помощницы истории» / М.Ю. Смирнова // Преподавание истории в школе. – 2014. – №2. – С. 10-15.
50. Сокол, И.Н. Классификация квестов [Электронный ресурс] / И.Н. Сокол. URL: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf> (дата обращения: 21.04.2018).
51. Теория и методика обучения истории. Словарь-справочник / Под ред. В.В. Барабанова и Н.Н. Лазуковой. – М.: Высш. шк., 2007. – 352 с.
52. Турчен, Д.Н. Концепция формирования универсальных учебных действий в современном российском образовании [Электронный ресурс] / Д.Н. Турчен. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/kontseptsiya-formirovaniya-universalnyh-uchebnyh-deystviy-v-sovremennom-rossiyskom-obrazovanii> (дата обращения: 19.02.2018).
53. Тюрикова, С.А. Коммуникативные универсальные учебные действия: сущность и показатели сформированности [Электронный ресурс] / С.А. Тюрикова. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/kommunikativnye-universalnye-uchebnye-deystviya-suschnost-i-pokazateli-sformirovannosti> (дата обращения: 19.02.2018).
54. Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. Система заданий: пособие для учителя / Под ред. А.Г.

Асмолова. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2011. – 159 с.

55. Хнычкина, Е.Е. Познавательные универсальные учебные действия и их оценка – стратегия развития учителя [Электронный ресурс] / Е.Е. Хнычкина. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/poznavatelnye-universalnye-uchebnye-deystviya-i-ih-otsenka-strategiya-razvitiya-uchitelya> (дата обращения: 19.02.2018).

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

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

58. Шаршов, И.А., Субботкина, М.И. Возрастные особенности младшего школьника в контексте формирования универсальных учебных действий [Электронный ресурс] / И.А. Шаршов, М.И. Субботкина. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozrastnye-osobennosti-mladshego-shkolnika-v-kontekste-formirovaniya-universalnyh-uchebnyh-deystviy> (дата обращения: 19.02.2018).

59. Шаяхметова, В.Р., Обухова, О.Ю. Формирование универсальных учебных действий учащихся в процессе изучения истории [Электронный ресурс] / В.Р. Шаяхметова, О.Ю. Обухова. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-universalnyh-uchebnyh-deystviy-uchaschihsya-v-protsesse-izucheniya-istorii> (дата обращения: 19.02.2018).

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

Список рекомендованной литературы при подготовке к игре «Что? Где? Когда?» по теме «Великая Российская революция»

1. Новейшая история России. 1914-2010: учеб. пособие для бакалавров / М.В. Ходяков, В.А. Кутузов, И.С. Ратьковский [и др.]; под ред. М.В. Ходякова. – 5-е изд., испр. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2012. – 538 с.
2. История России XX – начала XXI века / А.С. Барсенков, А.И. Вдовин, С.В. Воронкова; под ред. Л.В. Милова. – М.: Эксмо, 2006. – 960 с.
3. Рабинович А. Большевики приходят к власти: Революция 1917 года в Петрограде: Пер. с англ. / Общ. ред. и послесл. Г.З. Иоффе. – М.: Прогресс, 1989. – 416 с.
4. Шубин А.В. Великая Российская революция: от Февраля к Октябрю 1917 года. – М.: ООО «Родина МЕДИА», 2014. – 452 с.
5. Иоффе Г.З. Семнадцатый год: Ленин, Керенский, Корнилов. – М.: Наука, 1995. – 238 с.