Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение

Ростовской области «Таганрогский педагогический лицей-интернат»

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ПРОЕКТНАЯ РАБОТА

Тема: «ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА ПО ЭПОХЕ ДВОРЦОВЫХ ПЕРЕВОРОТОВ В РОССИЙСКОЙ ИМПЕРИИ В 1725-1762 гг.»

Автор работы:

Петровская Мария 11 «С» класс

Научный руководитель:

Ромащенко Елена Владимировна

учитель истории и обществознания

г. Таганрог

2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

[Введение 3](#_Toc155816922)

[1.1 Знакомство с программным продуктом и типами интеллектуальных игр. 4](#_Toc155816923)

[1.2 Изучение истории эпохи дворцовых переворотов 4](#_Toc155816924)

[1.3. Создание викторины. 4](#_Toc155816925)

[Заключение 5](#_Toc155816927)

[Список литературы 5](#_Toc155816928)

Приложение 1………………………………………………………………………………….6-7

Приложение 2……………………………………………………….……………..…………8-10

# **Введение**

**Актуальность работы**

Многие люди хоть раз слышали такое выражение - «эпоха дворцовых переворотов», но далеко не всякий может верно объяснить смысл этой фразы, и уж тем более не каждый человек хорошо помнит конкретные факты этого периода русской истории, который изучается лишь однажды, в 8 классе, но тем не менее, представляет особый, сложный и важный момент XVIII столетия. Многие деятели российской культуры и науки обращались к этому времени в художественных, образовательных или просветительских целях [1]. Для того, чтобы обучающиеся основной общей и средней ступеней образования более полно и качественно запомнили события этого уникального периода, мы решили создать интерактивную игру, которая позволит лицеистам лучше узнать события и действия личностей данной эпохи.

**Цель**

Создать интерактивную викторину, которая поможет лицеистам расширить свои знания о периоде дворцовых переворотов.

**Задачи**

1.Изучить главные события эпохи дворцовых переворотов.

2.Изучить существующие шаблоны интерактивной игры и выбрать подходящий вариант

3.Составить блоки для интерактивной игры.

4.Подготовить интерактивную игру на основе презентации и провести ее апробацию на факультативе по истории для обучающихся 10-11 классов.

**Методы проектирования**

1. Изучение и обобщение учебной и научно-популярной литературы, ресурсов сети Интернет.

2 Моделирование.

3. Иллюстрирование.

4. Анализ и синтез.

**Объект проектирования –** учебное занятиепо теме «Эпоха дворцовых переворотов в Российской империи в 1725-1762 гг.».

**Предмет проектирования -**обучающая викторина по шаблону телепередачи «Своя игра»

**Практическая ценность**

Игру можно использовать на уроках истории для изучения темы «Эпоха дворцовых переворотов в Российской империи в 1725-1762 гг.», а также на классных часах и факультативах при подготовке к ГИА.

**Материалы проектирования**

Под устойчивым сочетанием «дворцовый переворот» понимается силовая смена власти в государстве, которая осуществляется через заговор группой придворных лиц и опирается на помощь привилегированной военной силы – гвардии. В итоге происходит свержение действующего монарха и возведение на престол нового наследника из правящей династии – ставленника группы заговорщиков [2].

Эпоха дворцовых переворотов – это период с 1725 по 1762 гг., когда в России после смерти Петра I сменилось несколько правителей в результате государственных заговоров и действий гвардии во главе либо с аристократией, либо с ближайшими соратниками Петра. К власти последовательно приходили Екатерина I, Петр II, Анна Иоанновна, Анна Леопольдовна с сыном Иваном Антоновичем VI, Елизавета Петровна, и, наконец, Петр III [3].

**1.Основная часть**

**1.1 Знакомство с программным продуктом и типами интеллектуальных игр.**

Для создания интерактивной игры я использовала программу Microsoft PowerPoint. Она есть на всех компьютерах, ноутбуков и она абсолютно бесплатная. Там создается обычная презентация и с помощью таблиц и гиперссылок мы можем создать викторину. В ней я научилась работать на уроках информатики [4], поэтому особых трудностей при создании продукта не возникло.

Для того, чтобы создать свое пособие для игрового урока, также пришлось познакомится с различными шаблонами проведения викторин и их правилами. Самым очевидным решением стало знакомство с телепередачами данного типа, так как они известны широкой аудитории, в том числе и детям разного возраста.

Посмотрев по телевидению и в сети Интернет интеллектуальные витрины, такие как «Поле чудес», «Своя игра», «Сто к одному», в качестве шаблона для своей игры я решила выбрать и подробно изучить правила проведения интеллектуального проекта «Своя игра», так как она лучше других подходит для проведения игрового урока.

**1.2 Изучение истории эпохи дворцовых переворотов**

Прежде всего, мне надо было хорошо изучить эпоху, чтобы суметь грамотно составить вопросы. Мы с научным руководителем отбирали необходимую информацию для изучения происходивших в первой половине XVIII века событий из исторических книг и интернет-порталов, учебных и научно-популярных видео, посвященных этому периоду истории России. На дополнительных занятиях по истории мы разыскивали и обсуждали интересные факты об знаменитых личностях той эпохи. Много вопросов вызвало обсуждение логики, структуры и этапов проведения игры. Также оказалось полезным использование и школьных учебников истории разных лет [5], которые помогли подробнее ознакомиться с теми фактами, знание которых проверяется сегодня на ГИА.

# **1.3. Создание викторины.**

# Викторина представляет собой презентацию с гиперссылками и программными кодами для получения новой или старой информаций в игровом формате. Чаще всего это самый удобный и продуктивный способ донести сложные, связанные с множественными датами события до учеников и показать им как применять полученные в школе знания [6].

После сбора и изучения исторических данных начался этап моделирования интерактивной игры, в ходе которого нам пришлось решать разные по уровню сложности задачи. Самым трудным оказалось разбить фактический материал на удобные игровые блоки и сгруппировать задания по уровням сложности, что нашло отражение в разработанных правилах игры:

**1.4. Апробация интерактивной игры:**

После подготовки макета игры в форме презентации состоялась ее апробация на факультативе по истории, где присутствовали обучающиеся 10-11 классов, изучавшие материал достаточно давно, а также в каждой команде был один ученик 9 класса, который познакомился со всеми фактами в прошлом учебном году и имел достаточный запас знаний. После проведения викторины были внесены некоторые изменения в правила (четко определены временные рамки для ответов и их обсуждения), скорректированы формулировки некоторых заданий, а также высказано пожелание, что обучающиеся должны получать опережающее задание на повторение темы. Вместо подсчета баллов использовались цветные фишки, получаемые командами за верные ответы, и победитель определялся по их количеству. Возник вопрос и о степени участия обучающихся в достижении высокого результата.

**Заключение**

История каждого периода Отечественной истории уникальна и неповторима. Мы попытались собрать всё самое важное и интересные моменты, которые характеризуют эпоху дворцовых переворотов при подготовке интерактивной игры. В процессе создания викторины мы делали её максимально минималистичной и комфортной для зрительного восприятия. Поставленная нами цель реализована полностью, все задачи решены. В ходе апробации игры выяснились некоторые неточности в формулировках заданий, которые были исправлены в итоговом проекте, а также доработана система подсчета баллов и оценивания участников. По нашему мнению, данную игру продуктивнее всего использовать при повторении раздела по эпохе дворцовых переворотов, а также при подготовке к ЕГЭ после фронтального повторения темы всеми участниками будущего экзамена, что дает высокий уровень усвоения и применения полученных знаний.

# **Список литературы**

[1] Подкаст «Минутная история» [Электронный ресурс]. URL.: <https://www.youtube.com/watch?v=qNzZyfL-dV4> (дата обращения 10.01.2024).

[2] Портал «Образовака: твой помощник в учебе» [Электронный ресурс]. URL.: <https://obrazovaka.ru/istoriya/epoha-dvorcovyh-perevorotov-v-rossii-kratko.html> (дата обращения 10.01.2024).

[3] Образовательный портал «Фоксфорд» [Электронный ресурс]. URL.: <https://foxford.ru/wiki/istoriya/epoha-dvortsovyh-perevorotov?utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F> (дата обращения 10.01.2024).

[4] Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 11 класс. Базовый уровень. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2016.

[5] История России. 8 класс. В 2 частях - Арсентьев Н.М., Данилов А.А.  др. Учебник для общеобразовательных организаций. Под редакцией академика РАН А. В. Торкунова.- М.: Просвещение, 2023.

[6] Портал «Мультиурок» [Электронный ресурс] // URL.: <https://multiurok.ru/files/kak-sozdat-intieraktivnuiu-viktorinu.html> (дата обращения 10.01.2024).

Приложение 1

Правила игры:

1. В игре участвуют три команды с равным количеством участников. Каждая команда выбирает капитана и название в произвольной форме. Учитель может назначить себе помощника для подсчета баллов, заработанных командами, или вести счет самостоятельно по итогам каждого раунда. В начале игры у каждой команды по 0 баллов. Задача команд - быстро отвечать на вопросы и зарабатывать как можно больше очков.

2. Игра состоит из 5 раундов - четырех основных и финального. Раунд содержит пять вопросов различной сложности, за ответ на которые можно получить от 100 до 500 баллов. Чем больше стоит вопрос, тем он сложнее.

3. Начинают игру команды с небольшой разминки. На экран выводятся портреты известных личностей, связанных с эпохой дворцовых переворотов, которых команды должны опознать. На опознание каждой личности отводится по 10 секунд. Та команда, которая правильно назовет больше исторических личностей, первой начинает игру. Ответы на задания разминки даются в письменном виде для удобства подсчета голосов.

4. Первый раунд начинается с выбора категории вопроса и его стоимости, который делает капитан. Ведущий зачитывает вопрос, после чего команда ведëт обсуждение в течении 1 минуты. Если ответ готов раньше, капитан поднимает руку и отвечает. Отвечать может как капитан, так и любой участник этой команды. Если команда отвечает неправильно, право ответить переходит к другой команде. Правильный ответ прибавляет определенное количество баллов, неправильный уменьшает уже набранную сумму или она уходит в минусовую зону.

5. Второй раунд начинает команда, набравшая наименьшее количество очков в предыдущем раунде.

6. В финальном раунде командам предоставляется пять вопросов. Они начинают убирать вопросы, которые им не нравятся (первая убирает команда, набравшая большее число баллов), пока не останется один. После этого команды делают ставку, но не более той суммы, которую они имеют. Вопрос, выбранный для итогового ответа, зачитывается ведущим вслух, командам дают бумагу и предоставляется время на обсуждение, после чего они должны записать свой ответ. На раздумья выделяется минута. Команды зачитывают свой ответ на вопрос, после этого ведущий зачитывает правильный вариант. Правильный увеличивает сумму на сделанную ставку, неправильный - уменьшает. Ведущий подсчитывает общую сумму баллов. Выигрывает команда, набравшая большее число баллов. Игра завершается выставлением оценок участникам.

Основные игровые блоки /разделы викторины:

* Даты;
* Термины;
* Общие знания;
* Личности.

В первый блок заданий «Даты» мы включили вопросы по уровням сложности о главных датах истории дворцовых переворотов. Основными были даты и события, связанные со временем правления Екатерины I, Анны Иоанновны, Елизаветы Петровны.

Вторым блоком заданий являются «Термины». В заданиях присутствуют как сами термины, так и их определения. Если предложены три разных определения, то ученики выбирают ответ с названием термина. Или же наоборот, представлены названия термина и варианты его формулировок, ученикам нужно выбрать правильную.

Третья группа заданий называется «Общие знания». В ней представлены вопросы, относящиеся к разным сферам жизни общества во времена дворцовых переворотов. В основном эти вопросы связаны с деятельностью монархов.

Последняя четвертая группа — это «Личности». В ней представлены факты из правления и биографии правителей, относящихся к эпохе дворцовых переворотов, а также оценки известными историками этих личностей и их действий, или черт характера, поведения. Задача учеников - понять о ком из правителей идёт речь и правильно назвать его имя.

В финальном раунде ученикам предоставляется пять вопросов. Эти вопросы могут быть связаны с любым правителем, процессом или термином эпохи дворцовых переворотов. Ответ на вопрос должен быть развернутым.

Подведение итогов и оценивание:

«Отлично» - 5400 и более

«Хорошо» - 4500 – 5340

«Удовлетворительно» - 3600 – 3540

«Неудовлетворительно» - менее 2400

Приложение 2

Правильные ответы на вопросы интерактивной игры

ДАТЫ

1.Какой период охватывают дворцовые перевороты?

(1725–1801 гг.)

2.В каком году был создан Верховный Тайный совет?

А)1730 году +

Б)1745 году

В)1726 году

3.Какое событие произошло в 1730 году?

А) разрыв кондиций +

Б) вхождение России в Венский союз

В) начало правление Петра III

4.В каком году А. Д. Меньшиков был сослан в Березов?

А)1727 году +

Б)1738 году

В)1750 году

5. В каком году был основан МГУ?

А)1765 году

Б)1729 году

В)1755 году +

ТЕРМИНЫ

1.Что такое дворцовый переворот? (захват власти, совершающийся путем заговора при содействии военной силы)

2. Временное осуществление полномочий главы государства единолично при малолетстве или болезни монарха называется… Продолжите фразу.

А) регентство +

Б) коллегии

В) Земский собор

3.Выберите верное определение понятие гвардии.

А) отборная привилегированная часть войск, созданная Петром Первым в 90-х годах XVII века +

Б) преданное войско Ивана Грозного, созданное по его инициативе

В) воинское формирование, состоящее из иностранцев, казаков и служилых вольных людей

4. Как называют человека, пользующегося благосклонностью императора, получающего от него различные привилегии и, в свою очередь, оказывающий на него влияние?

А) цесаревич

Б) фаворит +

В) регент

5. Выберите верное определение понятие «верховики»:

А) неофициальное правительство в конце 1540-1550-х годах

Б) неофициальный совещательный орган, работавший в начале правления Александр I

В) государственные деятели, входившие в состав Верховного Тайного Совета +

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

1. Период правления Анны Иоанновны историки называют засильем… Продолжите фразу.

А) немцев+

Б) англичан

В) итальянцев

2. Поводом для какой войны стала угроза интересам России в центральной Европе со стороны Пруссии?

А) Семилетней+

Б) Русско-турецкой

В) Русско-шведской

3. Какую реформу в экономической сфере общества провела Елизавета Петровна провела в 1754?

А) создание первых банков +

Б) ликвидировала государственные монополии на продажу соли

В) политика протекционизма

4. Как назывался государственный орган, который занимался расследованием политических преступлений, созданный во время правление Анны Иоанновны?

А) Канцелярия Тайных дел

Б) Сенат

В) Синод

5. Какова была цель России в войне 1741–1743 гг. со Швецией?

А) усиление влияние в финских землях

Б) закрепление итогов Северной войны +

В) стремление не допустить усиление Франции

ЛИЧНОСТИ

1.Кто из правителей возвратил столицу в Москву из Санкт-Петербурга?

А) Петр III +

Б) Екатерина I

В) Елизавета Петровна

2. О ком из правителей С. Ф Платонов говорил:

«Энергичная и умная женщина Петра была в высшей степени замечательной женщиной в узкой среде семейных и частных отношений, но не стала заметным деятелем в широкой сфере государственной жизни… и потому она скрывалась за личностью талантливого Меньшикова, который, пользуясь расположением и доверием императрицы, стал полным распорядителем дел…» (Екатерина I)

3. О ком из правителей В.О Ключевский говорил:

«Наиболее законная из всех приемников Петра I, но поднятая на престол мятежными гвардейскими штыками, она наследовала энергию своего отца, строила дворцы 24 часа и в двое суток проезжала тогдашний путь от Москвы до Петербурга…» (Елизавета Петровна)

4. О чьем правлении говорил В.О Ключевский:

«… Это царствование – одна из мрачных страниц нашей истории, и наиболее темное пятно на ней -сама императрица… немцы посыпались на Россию, точно сор из дырявого мешка, облепили двор обсели престол…» (Анна Иоанновна)

5. О ком идет речь в пушкинской поэме «Полтава»?  
« И счастья баловень безродный,

Полудержавный властелин.» (А. Д. Меньшиков)

Финальный раунд:

1.Назовите основную причину начала дворцовых переворотов? (указ Петра I «О престолонаследии»)

2.Перечислите три новых органа государственной власти, которые появились в эпоху дворцовых переворотов. (Верховный тайный совет, Кабинет министров, Конференция при высочайшем дворе)

3. Какой основной итог дворцовых переворотов? (общее ослабление страны)

4.Какова роль гвардии в эпоху дворцовых переворотов? (была главной движущей силой дворцовых переворотов)

5.Что объединяет всех правителей эпохи дворцовых переворотов?

(1. Пошли на престол в результате дворцового переворота.

2. Правители опирались на фаворитов.

3. Расширили привилегии дворянства.)