Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Ростовской области «Таганрогский педагогический лицей - интернат»

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ПРОЕКТНАЯ РАБОТА

Тема: «СМУТНОЕ ВРЕМЯ В РОССИИ: УТРАЧЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ: УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ ДЛЯ ИГРОВОГО УРОКА»

 Автор работы:

 Скородзиевская Александра,

 11 «С» класс

 Научный руководитель:

 Ромащенко Елена Владимировна,

 учитель истории и обществознания

г. Таганрог

2022 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

[Введение 3](#_Toc11654)

[Основная часть. 3](#_Toc13112)

[1.Знакомство с различными видами викторин и их правилами 4](#_Toc9087)

[2.Этапы работы. 4](#_Toc29382)

[3. Изучение истории Смуты. 4](#_Toc30728)

[4. Составление заданий и группировка вопросов по категориям. 4](#_Toc21681)

[5. Создание продукта. 5](#_Toc26713)

[Заключение. 5](#_Toc9128)

 Приложения……………………………………………………………………………………………………………………………………6

# Введение

**Актуальность темы**

В современной Росси появилось много новых праздников, в том числе 4 ноября- День народного единства. Для многих ребят этот праздник и его история еще недостаточно хорошо изучены. Кроме названия и одного-двух имен, обучающиеся не могут вспомнить события, даты, назвать героев и антигероев этого непростого времени. Даже памятник на Красной площади в центре столицы многими воспринимается только как объект культуры, а не как память о реальных событиях конкретной эпохи. Общеизвестно, что игровые уроки помогают лучше запоминать и усваивать полученную информацию. В ходе выполнения игровых заданий обучающиеся активно взаимодействуют друг с другом, учатся активно применять полученную информацию. Поэтому представляется важным повысить качество усвоения учебного материала с помощью игры в формате викторины.

 **Цель**

Создание игры в знакомом формате для повышения качества усвоения учебного материала по теме «Смутное время».

**Задачи**

* Изучить тему «Смутное время в начале XVII века»
* Изучить виды учебных викторин
* Сделать учебную викторину, продумав правила и вопросы
* Провести игровой урок

**Методы** проектирования

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

2 Моделирование.

3. Иллюстрирование.

4. Анализ и синтез.

**Объект проектирования-** игровой урок по теме «Смутное время вначале XVII века»

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

**Практическая ценность**

Игру можно использовать на уроках истории для изучения темы "Смутное время в начале XVII века", а также на классных часах и воспитательных мероприятиях ко Дню народного единства 4 ноября

**Материалы проектирования**

На рубеже XVI-XVII веков Россия переживала кризис, который по глубине и масштабу можно определить, как структурный, охвативший все сферы жизни. Уже современники называли эти события Смутой или «великим Московским разорением» [1] Термин «Смута» активно использовался в отечественной исторической науке XIX века. [2]; [3]. В XX столетии он получил второе рождение в трудах российского историка Р. Г. Скрынникова [4], [5], [6]. Кризис затронул все стороны русской жизни – экономику, власть, внутреннюю и внешнюю политику, идеологию и нравственность. По мнению историка Платонова С.Ф., в Смуте можно выделить три составляющих или основных этапа:

1. Династический кризис, породивший политический кризис или кризис власти

1598-1605 гг.

1. Рост социальной напряженности в стране породил гражданскую войну и создал угрозу Российской государственности. Со смертью Бориса Годунова начался второй этап кризиса – социальный - 1605-1609.
2. С 1610 по 1618 происходит национально-освободительный этап смутного времени [7].

# Основная часть.

# 1.Знакомство с различными видами викторин и их правилами

Для того, чтобы создать викторину для игрового урока, мне потребовалось познакомится с различными видами викторин и изучить правила их проведения.

Посмотрев по телевидению и в сети Интернет интеллектуальные витрины, такие как «Поле чудес», «Умники и умницы», «Своя игра» [8], «Кто хочет стать миллионером», в качестве шаблона для своей игры я решила выбрать и подробно изучить викторину «Своя игра». По моему мнению, именно эта викторина хорошо подходит для проведения игрового урока.

# 2.Этапы работы.

Хорошо изучив правила и шаблон игры, нужно было выбрать тему, на которую проводился бы игровой урок. Во время наших учебных занятий было сложнее других изучать тему «Смутное время»[6], потому что в ней очень много новых людей и событий за короткий промежуток времени, а также одновременно нужно сравнивать русскую и европейскую историю.[8] Проведя краткий опрос одноклассников, я выяснила, что всем было нелегко справиться именно с заданиями и вопросами по этому периоду. Таким образом, мое мнение совпало с подходом одноклассников. Поэтому я решила взять именно эту тему для викторины. Обговорив все нюансы с научным руководителем, мы остановились на Смуте.

# 3. Изучение истории Смуты.

Прежде всего, мне надо было хорошо изучить самой эту тему, чтобы суметь грамотно составить вопросы. Пользуясь нашим учебником по истории, лекциями учителя истории, научными статьями из интернета, я изучила нужный материал и вместе с научным руководителем начала составлять задания для викторины.

# 4. Составление заданий и группировка вопросов по категориям.

Прежде чем составить задания, нужно было хорошо продумать правила викторины. На консультациях со своим руководителем, мы тщательно продумали каждый этап викторины, ее форму, и составили правила, пользуясь шаблоном телевизионной викторины «Своя игра». Следующим шагом стало обдумывание самих заданий.

Придумав задания, мы разбили их на раунды и разделили вопросы по уровню сложности, оценив каждый вопрос на определённое количество баллов. Всего получилось 3 раунда и финал, после чего наша викторина стала выглядеть так:

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. Участники игры разбиваются на три команды по рядам, им зачитываются следующие правила игры:
2. Игра состоит из 3-х раундов и финала, в ходе которых обучающиеся отвечают на вопросы разной сложности и зарабатывают баллы, от 100 до 1000 за правильный ответ. Победившей считается команда, набравшая наибольшее количество баллов. По итогам игры всем участникам выставляются оценки. За 1 место – 5, за 2 место – 4, за 3 место участники оцениваются индивидуально в зависимости от качества их работы.
3. Право первого хода разыгрывается между командами в ходе ответа на вопрос «Что такое Смута/Смутное время?» [10] (в ответе необходимо дать определение и назвать хронологические рамки, ответ дать в письменном виде). Возможен еще один вариант – показывается фотография памятника Минину и Пожарскому у храма Василия Блаженного и дается задание: ответить, кто из изображенных - Кузьма Минин, а кто - Дмитрий Пожарский, и аргументировать свой ответ.
4. Раунды игры имеют названия:

***1 раунд:*** События Смуты; ***2 раунд***: Термины Смуты; ***3 раунд:*** Общие знания.

4. Выигравшая право первого хода команда начинает игру, выбирая, на вопрос какой стоимости они хотят ответить. Если команда дает правильный ответ, то она набирает указанную в категории сумму баллов. Если ответ неверный, право ответа переходит к желающим, первым поднявшим руку. Если никто не дал правильного ответа, команда, выбиравшая вопрос, выбирает следующее задание в раунде. Если команда-соперник дала верный ответ, право хода и выбора вопроса переходит к ней.

В финале мы решили проверить знания учеников на героев и антигероев [7] Смуты. Но перед самим финалом для отдыха и паузы подумали провести блиц-опрос по личностям периода Смуты (мини-игра «Опознай личность») 10 человек.

# 5. Создание продукта.

После изучения темы и создания игры, мы вместе с научным руководителем определились со способом проведения нашей викторины. Для 3 раундов было принято решения сделать карточки с вопросами, а для проведения финала и блиц-опроса приготовить презентацию.

# Заключение.

В своей работе мы подробно изучили тему «Смутное время в начале XVII века», рассмотрели способ проведения игрового урока, научилась создавать обучающие викторины. Мы пришли к выводу, что с помощью игр обучающиеся могут гораздо лучше усваивать информацию. В результате создания викторины мы планируем провести урок по теме «Смутное время» и создать учебное видео для архива класса и кабинета истории.

# Список литературы.

1. Буганов, В.И. Мир истории. Россия в XVII столетии. -М.:, 1989,
2. Бушуев, С.В. История государства Российского. XVII – XVIII вв. -М.: 1994. - Гл. 3,4.
3. Костомаров, Н. И. Смутное время Московского государства :/ Н. И. Костомаров.- М: Чарли, 1994.
4. Скрынников, Р. Г. Россия в начале ХVII в. «Смута». :/ Р. Г. Скрынников.-Л.:Наука. Ленинградское отделение, 1988.
5. Скрынников, Р. Г. Россия накануне Смутного времени. :/ Р. Г. Скрынников.- М: «Мысль», 1981.
6. Скрынников, Р. Г. Самозванцы в России в начале ХVII в. :/ Р. Г. Скрынников.- Наука : Сиб. отд-ние, 1987.
7. Платонов, С.Ф. Лекции по русской истории. Том 1. :/ С. Ф. Платонов.- М.: Астрель : АСТ, 2006.
8. Своя игра [электронный ресурс] [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://m.youtube.com/watch%3Fv%3DSKq2ymQQNKw&ved=2ahUKEwjI3J6WneD0AhXBwosKHaajCMgQwqsBegQIBBAF&usg=AOvVaw223aCLUey2oaGDpZJD66DC](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https:/m.youtube.com/watch%3Fv%3DSKq2ymQQNKw&ved=2ahUKEwjI3J6WneD0AhXBwosKHaajCMgQwqsBegQIBBAF&usg=AOvVaw223aCLUey2oaGDpZJD66DC) (дата обращения:10.11.2021 )
9. Термины по истории Смутного времени в России 1598-1613 гг. [электронный ресурс] [https://quizlet.com/ru/261122234/Термины-по-истории-Смутного-времени-в-России-1598-1613-гг-flash-cards/](https://quizlet.com/ru/261122234/%D0%A2%D0%B5%D1%80%D0%BC%D0%B8%D0%BD%D1%8B-%D0%BF%D0%BE-%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8%D0%B8-%D0%A1%D0%BC%D1%83%D1%82%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%B2%D1%80%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%B8-%D0%B2-%D0%A0%D0%BE%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B8-1598-1613-%D0%B3%D0%B3-flash-cards/) (дата обращения:21.10.2021)