**«Развитие творческих способностей учащихся на уроках истории**

**через внедрение игровых технологий»**

Гордеева Валентина Анатольевна,

учитель истории и обществознания

ГБОУ СОШ с. Русский Байтуган

**Оглавление**

**Введение**  3

* Паспорт СДП 3
* Актуальность описание (анализ) системы требований с учетом обоснования темы со ссылками на нормативно-правовую базу, проблемы и противоречия, причины их побудившие, оценка существующих результатов) 4
* Цели, задачи ИР 7
* Ожидаемые результаты 7

**Основная часть** 8

* Теоретическое описание модели (понятия, новизна, идеи по изменению существующей модели, обоснование темы и идеи, теории и др.)
* Описание изменений в образовательном процессе:
* Изменения в содержательно-технологическом блоке 12
* Изменения в контрольно-оценочном блоке 13
* Изменения в ресурсном обеспечении 15

**Заключение 16**

Выводы по ИР 16

Прогноз: эффекты и риски 16

**Список информационных источников (использованные источники, рекомендованные источники: нормативно-правовые, основные, дополнительные) 17**

**Введение**

**Паспорт ИР**

* Представлена система деятельности педагога (далее СДП) на примере раздела
* **Целевая аудитория**: ученики 8 класса;
* **Участники проекта:** учителя истории
* **Помощники:** педагог-психолог, методист
* **Сроки осуществления проекта:** с 01.09.2014 г. по 31.12.2014 г.
* Проект среднесрочный и будет состоять из нескольких этапов:
* **Первый этап** (сентябрь 2014г.)-«Внедрение проекта»
* **Второй этап -** (октябрь 2014 г. – ноябрь 2014 г.)- «Реализация проекта»
* **Третий этап -** (декабрь 2014 г.)-«Рефлексивный»
* **Место проведения**: ГБОУ СОШ с. Русский Байтуган
* **Вид проекта:**

по срокам – среднесрочный;

по приоритетному виду деятельности - практический

Игра - путь детей к познанию мира, в котором
они живут и который призваны изменить".
(М. Горький)

**Актуальность**

 Нельзя представить себе по-настоящему образованного, культурного человека, незнающего основ истории. История расширяет общий кругозор человека, воспитывает его в духе гуманизма и патриотизма. Изучение истории прививает любовь к Родине, к родным местам, доброжелательное отношение к людям, другим странам и народам.
   Очень важно организовать процесс обучения так, чтобы ребенок активно, с интересом и увлечением работал на уроке, видел плоды своего труда и мог их оценить. Помочь учителю в решении этой непростой задачи может сочетание традиционных методов обучения и современных образовательных технологий.

Стратегия современного образования заключается в предоставлении возможности всем учащимся проявить свои таланты и творческий потенциал. В основных государственных документах об образовании делается акцент на развитие креативных способностей учащихся, индивидуализацию и дифференциацию их образования с учетом интересов и склонностей к творческой деятельности. Необходимо вовлечь каждого ученика в активный познавательный процесс, причем не в процесс пассивного овладения знаниями, а активной познавательной деятельности каждого учащегося, применения им на практике этих знаний и четкого сознания где, каким образом и для каких целей эти знания могут быть применены. Это возможность работать совместно, в сотрудничестве при решении разнообразных проблем. Это – возможность свободного доступа к необходимой информации, возможность ее всестороннего исследования. Уроки истории дают возможность развития творческих и интеллектуальных способностей учащихся.

 Проблема творческого развития весьма актуальна сегодня. Ускорение научно-технического прогресса будет зависеть от количества и качества творчески развитых умов, от их способности обеспечить быстрое развитие науки и техники. Таким образом, актуальность проблемы творческого развития вытекает из самой жизненной ситуации.

 Во-первых, развитие творческих способностей позволяет воспитывать инициативную, думающую, способную на творческих подход в любом деле личность.

 Во-вторых, позволяет учащимся осмысливать события и явления на основе исторического анализа.

 В-третьих, помогает воспитывать современное историческое сознание, развивать самостоятельное, персонифицированное мышление.

 В-четвертых, развитие творческих способностей ведет к формированию интеллектуальной, гармонически развитой личности.

  Практика показывает, что уроки истории с использованием игровых ситуаций, делая увлекательным учебный процесс, способствуют появлению активного познавательного интереса школьников. «На таких занятиях складывается особая атмосфера, где есть элементы творчества и свободного выбора. Развивается умение работать в группе: её победа зависит от личных усилий каждого. Достаточно часто это требует от ученика преодоления собственной застенчивости и нерешительности, неверия в свои силы». Таким образом, реализуется принцип развития, который выражается не только в развитии интеллекта, но и в обогащении эмоциональной сферы и становлении волевых качеств личности, формировании адекватной самооценки.
 Игра на уроке истории – активная форма учебного занятия, в ходе которой моделируется определённая ситуация прошлого или настоящего. Игровое состояние, возникающее у школьников в ходе игрового урока – специфическое, эмоциональное отношение к исторической действительности.

 Отечественные психологи и педагоги (Л.И.Айдарова, Л.С.Выготский, Л.В.Занков, В.В. Давыдов, В.А.Крутецкий, Д.Б. Эльконин, Л.Г.Петерсон и другие) подчеркивают значение учебной и внеурочной деятельности для формирования творческого мышления, познавательной активности, накопления субъективного опыта творческой поисковой деятельности учащихся.

 В «Концепции модернизации российского образования» подчеркнуто: «Ориентация образования не только на усвоение обучающимися определенной суммы знаний, но и на развитие личности, его познавательных и созидательных способностей.

 **Анализ** развития творческих способностей учащихся 8 класса, который был проведен в январе 2014 года показал, что многие учащиеся испытывают незначительные трудности при выполнении заданий творческого характера. Наблюдения показывают, что дети затрудняются в создании новых образов и идей, оригинальных и необычных способов решения ситуаций.

 **Возникают противоречия:**

* между необходимостью развивать у учащихся интерес к истории и отсутствием устойчивой учебной мотивации к учению;
* Законодательно установленной целью образования и традиционными образовательными технологиями;
* Декларируемыми развивающими формами образовательной деятельности и системой оценки, связанной с репродуктивными способами получения знаний;
* Потребностью учащихся и их родителей в формировании ключевых компетенций, обеспечивающих обще учебную, общекультурную и методологическую подготовку к реалиям жизни в обществе и невозможностью их актуализации за счет использования информационных (непродуктивных), личностно-отчужденных методов образовательной деятельности.

 На основе выявленных противоречий можно сформулировать существующую профессиональную **проблему:** недостаточное развитие творческих способностей учащихся.

 Общее снижение интереса школьников к учебно-познавательной деятельности проявилось в неумении работать с информацией, размещенной в различных источниках; неумении организовать самостоятельную деятельность по выполнению творческих работ, четко выражать свои мысли и анализировать способы собственной деятельности при работе с историческими данными. В результате у ребят со сниженным интересом не вырабатывается целостный взгляд  на мир, задерживается развитие самосознания и самоконтроля, формируется привычка к бездумной, бессмысленной деятельности, привычка списывать, отвечать по подсказке, шпаргалке.

 Работа над этой проблемой побудила к поиску таких форм обучения, методов и приемов, которые позволяют повысить эффективность усвоения исторических знаний, помогают распознать в каждом школьнике его индивидуальные особенности и на этой основе воспитывать у него стремление к познанию и творчеству.

**Цель** данной работы – внедрение в ОП игровых технологий и создание необходимых условий для развития творческих способностей учащихся.

**Задачи:**

- формировать у детей способности самостоятельно мыслить, добывать и применять знания;

- развивать познавательную, исследовательскую и творческую деятельность;

- находить нестандартные решения любых возникающих проблем;

- воспитывать интерес к участию в творческой деятельности.

**Ожидаемые результаты**

 Применение

 Школьник становится активным, заинтересованным, равноправным участником обучения. Он   отходит от стандартного мышления, стереотипа действий, что позволяет развить стремление к знаниям, повышается мотивация к обучению. При сочетании игровых технологий с традиционными и нетрадиционными методами и приемами обучения у детей развивается образное, систематическое и логическое мышление. Использование такого подхода в преподавании истории является важным средством для формирования личности, гуманного отношения ко всему живому, творческого воспитания и развития.
 Результатом является:
1.    Повышение качества знаний по истории.
2.    Рост мотивации, интерес к предмету.
3.    Активная проектная и исследовательская деятельность учащихся.
4.    Участие в олимпиадах, конкурсах различного уровня.

    Применение игровых технологий позволяет перевести учебный процесс на качественно новый уровень, так как возникают новые возможности для построения системы работы учителя по организации учебного процесса как на уроке (объяснение нового материала, закрепление, контроль знаний), так и во внеурочное время (отработка пропущенного материала, подготовка к урокам, дополнительное образование).

 **Основная часть**

 **Креати́вность**(от англ. create - создавать, творить) — [творческие](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B2%D0%BE%D1%80%D1%87%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE) способности индивида, характеризующиеся готовностью к принятию и созданию принципиально новых идей, отклоняющихся от традиционных или принятых схем мышления и входящие в структуру одарённости в качестве независимого фактора, а также способность решать проблемы, возникающие внутри статичных систем. Согласно американскому психологу [Абрахаму Маслоу](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%81%D0%BB%D0%BE%D1%83%2C_%D0%90%D0%B1%D1%80%D0%B0%D1%85%D0%B0%D0%BC_%D0%A5%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%B4) — это творческая направленность, врождённо свойственная всем, но теряемая большинством под воздействием сложившейся системы воспитания, образования и социальной практики ([http://ru.wikipedia.org/wiki/%CA%F0%E5%E0%F2%E8%E2%ED%EE%F1%F2%FC](http://ru.wikipedia.org/wiki/%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD)).

 Поскольку обучение - это процесс целенаправленной передачи общественно-исторического опыта; организация формирования знания, умения, навыков. Но не всякая деятельность в условных ситуациях является игрой. Деятельность, чтобы быть игрой, должна быть занимательна для играющего. Деятельность в игре - не цель, а средство. А вот занимательность - цель. В учебной же деятельности условность направлена на обучение, на возможность упражнения, тренировки различных умений и навыков.
В настоящее время интерес к игре быстро растет, это естественным образом приводит к увеличению числа игр, а также к их разнообразию. Ориентироваться в них становится сложнее. Поэтому актуальность вопроса классификации игр повышается с каждым днем.
Классификация по сущностной игровой основе выглядит следующим образом:

* игры с правилами;
* ролевые игры;
* комплексные игровые системы (КВН).
* игры для изучения нового материала;
* игры для закрепления;
* игры для проверки знаний;
* обобщающие игры;

При планировании педагогической работы в определенных случаях важно разделять игры по количеству участников на: групповые, индивидуальные, диалоговые (парные), массовые. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой, запоминающейся. В процессе игры интеллектуально пассивный ребенок способен выполнить такой объем работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации. Игра создает особые условия, при которых может развиваться творчество. Суть этих условий заключается в общении на равных, где исчезает робость, возникает ощущение - "я тоже могу", т. е. в игре происходит внутреннее раскрепощение. Для обучения важно, что игра является классическим способом обучения действием. В игре органично заложено познавательная задача.

Одной из распространённых технологий обучения на современном уроке является - игра. Во время учебных игр происходит многократное повторение предметного материала в его различных сочетаниях и формах. Кроме того, игра создает атмосферу здорового соревнования, заставляющая школьника не просто механически припоминать известное, а мобилизовать все свои знания, думать, подбирать подходящее, отбрасывать негодное, сопоставлять, оценивать. В ходе игры, как правило, ученики, отличающиеся "леностью ума", желающие все получать в готовом виде, и те незаметно для себя активизируются, увлекаются поиском ответов, начинают размышлять, так как положение "последнего" в игре мало кого устраивает. Победителем же чаще всего бывает не тот, кто просто больше знает, а тот, у кого к тому же больше развито воображение, кто умеет видеть, наблюдать, подмечать, быстрее и точнее реагировать в игровой ситуации, кто не просто располагает хорошей "кладовой памятью", но может с умом пользоваться ее богатствами. Для того, чтобы продуктивность этой формы была высока, учитель должен стать не только организатором игры, но и ее участником, так как простая отсылка ребят к игре (пусть даже очень хорошей) не вызовет у них особого энтузиазма. Учитель должен положить начало творческой работе учащихся, умело ввести ребят в игру. По мере того, как историческая игра становится более или менее постоянным занятием ребят, учитель постепенно как бы отходит на задний план. При составлении игры следует помнить:

* исторические игры ни в коем случае не должны преследовать такую цель, как механическое заучивание фактов, без логического осмысления.
* при отборе исторических фактов, имен и дат для изготовления игр приходится ориентироваться на материал, включенный в учебные книги.
* главное, к чему надо стремиться, это уметь не только вызвать интерес учащихся к игре, но и добиться того, чтобы он был устойчивым и не ослабевал, а наоборот, нарастал по ходу игры.
* если в играх ребята не будут находить нового, если все в них будет известно, эти игры не будут пользоваться успехом.

 В своей практике я использую игровые технологии основаные на методологических подходах теоретиков и практиков имитационных игр: Ю.С.Арутюнов, М.М.Бирштейн, В.Н.Бурков, .А.Вербицкий, Б.Н.Герасимов, Р.Жуков, В.Ф.Комаров, М.М. Крюков, А.Л.Лифшиц, В.Я. Платов, Н.В.Сыскина, И.М. Сыроежин, А.П.Панфилова, В.С. Шмаков, Г.П.Щедровицкий.
Существуют игры различной ориентаций:

* *Дидактические:* расширение кругозора, познавательная деятельность, применение ЗУН в практической деятельности, формирование определенных умений, навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.
* *Воспитывающие:* воспитание самостоятельности, формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.
* *Развивающие:* развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умений находить оптимальные решения, развитие мотивации учебной деятельности.
* *Социализирующие:* приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению.

В любой игре можно выделить этапы. Рассмотрим их на примере деловой игры:  «Светский салон XIX века», « Интервью с историческими героями» :

1. ***Введение в игру***: участники знакомятся со смыслом, целями и задачами игры, общим регламентом, осуществляется консультирование, инструктаж.

2. ***Распределение*** слушателей на группы (5-7 человек): выбор лидера в каждой группе, при необходимости, распределение игровых ролей.

3. ***Погружение в игру***: учащиеся получают игровое задание.

4. ***Изучение и системный анализ ситуации или проблемы:*** участники анализируют предлагаемую ситуацию, осуществляют диагностику, формулируют, ранжируют проблемы, договариваются о терминологии, знакомятся с правилами поведения и правилами игры.

5. ***Игровой процесс***: поиск или выработка вариантов решений, прогнозирование возможных потенциальных проблем, рисков и других последствий, рассматриваемых решений и конкретных действий. Выработка коллективного решения в ходе дискуссии, обоснование проекта, его визуализация на плакатах, расчеты и заполнение документов.

6. ***Общая дискуссия*** (межгрупповое общение): презентация решения от каждой группы, его обоснование; обмен мнениями, оппонирование, вопросы и ответы с распределением специальных ролей: «адвокат», «провокатор», «оппонент», «критик» и т.д.

7. ***Подведение итогов игры:*** оценивание решений, проектов, знакомство с разными стратегиями, определение их эффективности и конкурентоспособности, подсчет баллов, штрафных и поощрительных очков, выявление лучших команд, игроков, проектов.

8.  ***Рефлексия***: личностная, интеллектуальная, коммуникативная, кооперативная.

9. ***«Выгружение» из игры:*** разработка «Памятки» или «Уроков, которые можно извлечь», выявление смыслов, возникающих после игры и др.

Этапы проведения ролевой игры:

• Введение в ролевую игру.

• Предъявление ситуации и распределение ролей по сценарию.

• Разыгрывание ситуаций.

• Послеигровое обсуждение, рефлексия.

**Извлечение из календарно-тематического планирования по истории,**

 **8 класс, раздел 1 «Мир в первой половине XIX века»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| УЭ | Тема | Приёмы, операции, методы | Ожидаемый результат |
| Урок 9Новая тема | «Промышленная революция и изменения в обществе». | Игра - путешествие | Учащиеся должны:- уметь определять хронологические рамки курса новой истории,- знать о роли личности Наполеона Бонапарта в новой истории,- уметь работать с картой,- иметь представление о политических движениях в указанный период,- знать о значении промышленной революции в Западной Европе,- иметь представление о важнейших достижениях культуры Западной Европы первой половины ХIХ в.,- уметь составлять и защищать творческие работы (рефераты) |
| Урок 11Обобщение | Повторение по Разделу I. Мир в первой половине ХIХ в. | Деловая игра «Светский салон 19 века» |
|  |  | Викторина по теме«Что? Где? Когда?»КВН«Интервью с Наполеоном» |

**Контрольно-оценочный блок**

**Критерии оценивания ответа по истории**

<http://historyteacher.ru/istoriya/otkrytye-uroki/kriterii-ocenivaniya-otveta-po-istorii/>

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень | Составляющая качества образованности |
| Предметно-информационная | Деятельностно-коммуникативная | Ценностно-ориентационная |
| Уровень неудовл. | Знания слабые, неглубокие (на уровне отдельных фактов) | Отсутствуют навыки работы с картой, источниками, речь невнятная | Отсутствуют собственные оценки, суждения. Нет аргументированных выводов |
| Уровень удовлетв. | Знания слабые (на уровне отдельных фактов), однако, есть попытки их связать в единое целое | Присутствуют слабые навыки работы с исторической картой и источником | Присутствуют попытки дать оценки событиям и явлениям, но данные оценки неточны, несистемны, неглубоки |
| Уровень хороший | Знания фактов на достаточно высоком уровне, присутствуют попытки анализа и интерпретации фактов | Хорошее владение навыками работы с исторической картой. Умение работать с источником (выявлять информацию, сравнивать источники). Наличие грамотной устной речи | Присутствуют собственные суждения о причинно-следственных связях, даются взвешенные оценки событиям и деятельности отдельных личностей |
| Уровень отличный | Высокий уровень фактологических, хронологических знаний. Присутствие интегрированного взгляда на историю России в контексте мировом и европейском. | Высокие деятельностно-коммуникативные качества: умение читать историческую карту, выявлять сходства и различия в источниках, давать им оценку; сравнивать исторические события. Наличие высоких качеств устной речи | Присутствуют собственные суждения о причинно-следственных связях, даются взвешенные оценки событиям и деятельности отдельных личностей. Проявлены высокие гражданские качества |

**Критерии оценивания устного и письменного ответа по истории:**

[**http://fs.nashaucheba.ru/download/docs-1141608/270-1141608.doc**](http://fs.nashaucheba.ru/download/docs-1141608/270-1141608.doc)

**Отметку "5"** - получает ученик, если его устный ответ, письменная работа, практическая деятельность в полном объеме соответствует учебной программе, допускается один недочет, объем ЗУНов составляет 90-100% содержания (правильный полный ответ, представляющий собой связное, логически последовательное сообщение на определенную тему, умение применять определения, правила в конкретных случаях. Ученик обосновывает свои суждения, применяет знания на практике, приводит собственные примеры).

**Отметку "4"** - получает ученик, если его устный ответ, письменная работа, практическая деятельность или её результаты в общем соответствуют требованиям учебной программы и объем ЗУНов составляет 70-90% содержания (правильный, но не совсем точный ответ).

**Отметку "3"** - получает ученик, если его устный ответ, письменная работа, практическая деятельность и её результаты в основном соответствуют требованиям программы, однако имеется определённый набор грубых и негрубых ошибок и недочётов. Учащийся владеет ЗУНами в объеме 50-70% содержания (правильный, но не полный ответ, допускаются неточности в определении понятий или формулировке правил, недостаточно глубоко и доказательно ученик обосновывает свои суждения, не умеет приводить примеры, излагает материал непоследовательно).

**Отметку "2"** - получает ученик, если его устный ответ, письменная работа, практическая деятельность и её результаты частично соответствуют требованиям программы, имеются существенные недостатки и грубые ошибки, объем ЗУНов учащегося составляет 20-50% содержания (неправильный ответ).

**Ресурсное обеспечение**

**1. Дидактическое обеспечение:** образовательнаялитература (журналы, учебники), методические рекомендации для педагогов по теме «Развитие творческих способностей», плакаты, презентации

**2. Научно-методическое обеспечение**: педсоветы и мастер-классы по данной технологии, конференции, круглый стол, обучающие семинары

**3. Психолого-педагогическое сопровождение педагогов**: тестирование психолога, психолого-педагогическое анкетирование по критериям развития творческих способностей учащихся

**4. Материально-техническое обеспечение**: мультимедийное оборудование, комплекты дисков по соответствующей тематике, раздаточный материал по истории

**5.Кадровые ресурсы**: учителя истории, прошедшие подготовку по внедрению инновационных технологий; сопровождают педагогический процесс методисты, педагог-психолог.

**Заключение**

 Применение игровых технологий на уроках истории способствуют развитию у учащихся исторического мышления, формирования понимания исторического прошлого, воспитание современного исторического сознания, развитию умения разграничивать процесс познания прошлого и процесс нравственной оценки деяния и поступков людей.
Игра помогает ребятам понять законы общественного развития. «Проживание» судьбы человечества как своей собственной, при соотнесении с ней своего поведения, духовно-ценностного содержания, должно являться главным смыслом в постижении истории.
В процессе обучения через игру, являющуюся средством формирования и развития исторического мышления, отношения « учитель – ученик» строятся через освоение содержания ролей, принимаемых участниками образовательного процесса в зависимости от области исторического познания и уровня исторического мышления.
У учащихся заметно повышается успеваемость по предмету, ответы становятся более глубокими, продуманными, практически всегда высказывается личная точка зрения; а также, изменяется микроклимат в классном коллективе – появляется взаимопонимание внимательное отношение к мнению одноклассников; часто ребята обсуждают проблемы исторической науки не только на уроках, но и в свободное от занятий время.
Историческая игра – это не только игра в прошлое, но и оценка настоящего, и надежда на будущее.

**Выводы**

 Можно выделить положительные и отрицательные моменты:

Отрицательные: игра для преподавателя – большая нагрузка, подготовка к игровому уроку требует гораздо больше времени, чем к традиционному. Эмоциональное состояние преподавателя должно соответствовать той деятельности, в которой он участвует. Преподаватель играет многоплановую роль.

Положительные: заметно повышается успеваемость по предмету, ответы становятся более глубокими, продуманными, практически всегда высказывается личная точка зрения учащегося. Изменяется микроклимат на уроке, появляется взаимопонимание. Повышается интерес к истории.

 Таким образом, очевидно, что развитие творческих способностей и активности учащихся на уроках истории сегодня находятся в прямой зависимости от использования инновационных технологий в преподавании предмета. Современному обществу нужны образованные, нравственные, способные к саморазвитию и самообразованию личности, умеющие принять самостоятельные решения, обладающие развитым чувством ответственности за судьбу страны.

**Список информационных источников:**

**Использованные источники:**

Нормативно-правовая база

* Концепция модернизации российского образования

Основная литература

1. Кочетов Н.С. История России. Методическое обеспечение уроков – 11 класс. Изд. “Учитель”, Волгоград,2001 г.
2. Лунников К.В. Игры на уроках истории 10–11 классы. Изд. “ русское слово”, 2002 г
3. Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории/ М.В. Короткова. – М.: Изд – во ВЛАДОС – Пресс, 2001.
4. Шоган В.В. Методика преподавания истории в школе: новая технология личностно-ориентированного исторического образования. Учебное пособие. – Ростов-на-Дону, 2007. – 156 с.

**Рекомендуемые источники**

Основная литература

1. Алексеева Н. М. Игры на уроках истории // Преподавание истории в

школе. 1994. № 4.

1. Барбенева Н.В. , Дворникова О.Л. Научно – исследовательская работа учащихся // Преподавание истории в школе. 2005. №9.
2. Васяева И.Н. Нетрадиционные формы урока// Преподавание истории в школе. 2001. №6
3. Ворожейкина Н.И. Вариативное моделирование уроков истории в основной школе /Н.И. Ворожейкина // Преподавание истории и обществознания в школе. - 2006. - №5. - С. 19.
4. Грицевский И.М. От учебника – к творческому замыслу урока. М., 1990.
5. Гузеев В. В. «Метод проектов» как частный случай интегральной

технологии обучения // Классный руководитель. 2001. № 8.

1. Закон РФ «Об образовании».
2. Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории/ М.В. Короткова. – М.: Изд – во ВЛАДОС – Пресс, 2001.
3. Лернер И.Я. Познавательные задачи в обучении истории/ И.Я. Лернер. – М.: Просвещение, 1968.
4. Мирошниченко Н.П. Преподавание истории древнего мира по системе В.Ф. Шаталова// Преподавание истории в школе. 1990. №4. – С.76 – 91.
5. Сергеев И.С. Как организовать проектную деятельность учащихся: Практическое пособие для работников общеобразовательных учреждений. – М.: АРКТИ, 2004. – 80 с.
6. Шоган В.В. Методика преподавания истории в школе: новая технология личностно-ориентированного исторического образования. Учебное пособие. – Ростов-на-Дону, 2007. – 156 с.
7. Цыренова М.Г. Повторительно-обобщающий урок истории / М.Г. Цыренова // Преподавание истории в школе. - 2007. - №1. - С. 3 – 8