Минобрнауки России

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования «Вятский государственный университет»

Институт гуманитарных и социальных наук

Факультет истории, политических наук и культурологи

Кафедра педагогики

Курсовая работа по педагогике

**Использование игровой деятельности на уроке**

Выполнила: студентка 2 курса факультета истории, политических наук и культурологи группы ПОДб-2202-58-00 очной формы обучения Обезличено \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/подпись/

Научный руководитель: канд. педагог. наук, доцент кафедры педагогики Обезличено

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/подпись/

Оглавление

[Введение 3](#_Toc487213746)

[Глава 1. Теоретические основы использования игровой деятельности на уроке. 7](#_Toc487213747)

[1.1. Исторический аспект использования игровой деятельности в педагогической науке и практике 7](#_Toc487213748)

[1.2 Педагогические условия использования и этапы проведения игровой деятельности на уроке 16](#_Toc487213749)

[Глава 2. Опытно-экспериментальная работа по использованию игровой деятельности на уроке. 27](#_Toc487213750)

[2.1. Разработка и проведение урока с применением игровой деятельности 27](#_Toc487213751)

[2.2. Анализ эффективности педагогических условий использования игровой деятельности на уроке 33](#_Toc487213752)

[Заключение 38](#_Toc487213753)

[Библиографический список 39](#_Toc487213754)

Приложения

Введение

В современном обществе наблюдается тенденция быстрого развития науки и техники, увеличивается объем информации, скорость ее поступления и обработки. Происходят кардинальные изменения всех сфер общественной жизни, не является исключением и образование.

В настоящее время образование нацелено на формирование сильной и конкурентоспособной личности, готовой к самостоятельному решению жизненно важных задач. Немалое внимание уделяется развитию творческих способностей и социальной активности. Для этого ребенок должен усвоить ряд ключевых компетенций, таких как способность к исследованию, самореализации, критике и осмыслению собственного продукта деятельности, эффективной коммуникации и так далее.

Как известно, активизация данных способностей и их формирование происходит непосредственного на уроке с участием педагога. И здесь возникает проблема - как заинтересовать ребенка во время образовательного процесса, как привить ему необходимые знания, умения и навыки и раскрыть его потенциал.

 Учение является основным видом деятельности школьника. Несмотря на то, что учение - это серьезный труд по усвоению необходимой информации и компетенций, не исключено введение в него игровых технологий, в частности дидактических игр. Феномен игры с давних пор исследовался психологией, педагогикой и методикой обучения. Е. И. Приблуда указывает следующих деятелей, разрабатывающих данную проблему в отечественной педагогике и психологии: П.П. Блонский, К.Д. Ушинский, Д.Б. Эльконин, в зарубежной - Ж. Пиаже, 3. Фрейд, Й. Хейзинг и другие. В их трудах исследована и обоснована роль игры в процессе развития личности, её основных психических функций, а также в процессах социализации, т.е. в усвоении и использовании человеком общественного опыта [15].

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Игра – универсальная форма взаимодействия учителя с учеником и один из эффективных способов активизации деятельности школьника. Она многофункциональна: через нее передается социальный опыт; в ней ребенок получает возможность проявить свою активность, взаимодействуя с окружающим миром; в ней высвобождаются творческие силы, невостребованные в учебной работе [14].

Но основной задачей игры в современном образовательном процессе является повышение интереса учащегося к исследуемому предмету, дополнительная мотивация школьника. Кроме того, игровые формы обучения перспективны не только как средство оживления урока, но и как метод, с помощью которого педагог ускоряет, уплотняет и оживляет процесс практического усвоения знаний и навыков учащихся. Согласно ФГОС общего образования, одним из условий реализации данной программы является как раз таки использование современных образовательных технологий деятельностного типа, позволяющих повышать эффективность усвоения обучающимися знаний и учебных действий[1].

Игра – весьма неоднозначное явление. С одной стороны, она делает процесс усвоения материала более интересным, задачи предстают в форме игровых условий и ребенок решает их с удовольствием. С другой стороны, чрезмерное применение игровых технологий грозит постепенным отказом от традиционных форм урока. Процесс превращения любого предметного материала в игровой уже получил название «геймификации»[6].

Таким образом, весьма **актуальной** становится проблема применения игровых технологий в учебном процессе.

**Тема исследования** - использование игровой деятельности на уроке.

**Цель исследования** - разработать и апробировать педагогические условия использования игровой деятельности на уроке.

**Объект исследования** - процесс использования игровой деятельности;

**Предмет исследования** - педагогические условия использования игровой деятельности на уроке

**Гипотеза** исследования заключается в предположении, что использование игровой деятельности в образовательном процессе повысит понимание и запоминание пройденного на уроке материала.

**Задачи исследования**:

1. Проанализировать историческое развитие использования игровых технологий на уроке в педагогической науке и практике.
2. Определить педагогические условия использования игровой деятельности на уроке.
3. Разработать урок с применением игровой деятельности.
4. Провести анализ эффективности педагогических условий применения игровой деятельности на уроке.

**Теоретическая база:**

Проблема применения игровой деятельности в образовательном процессе как способа активизации деятельности учащихся, методологические аспекты использования игровой деятельности на уроке изучали в своих работах А.Ф.Абуков [2], А.П.Панфилова [13], И.С.Сергеева [19], Н.К.Янковский [26]; игровая теория культуры была рассмотрена И.Хейзингом [23], теория духовного развития ребенка и его воспитания в игре - Н.П.Аникеева [3], А.С.Макаренко [10], К.Д.Ушинский [22]. Педагогические концепции, раскрывающие содержание игровой деятельности как одной из современных образовательных технологий представлены в работах Т.М.Михайленко [12], Е.Л.Репринцевой [17], Г.К.Селевко [18] и др.

**Методы исследования**:

* + теоретического уровня: анализ, обобщение, сравнение;
	+ эмпирического уровня: тестирование;
	+ математические: регистрация данных и шкалирование результатов.

**Научная новизна** исследования заключается в обобщении накопленного материала по данной теме и построению на его основе урока с применением игровой деятельности, позволяющего ученикам лучше запомнить данный на уроке материал.

**Практическая значимость** исследования состоит в том, что разработаны конспекты уроков; выделены и апробированы педагогические условия использования игровой деятельности на уроке.

**База исследования** – МКОУ СОШ с УИОП №2 им. А. Жаркова г. Яранска, Яранский район, Кировская область. В исследовании принимали участие учащиеся 8 «А» и 8 «Г» классов, в количестве 42 человек.

Глава 1. Теоретические основы использования игровой деятельности на уроке.

1.1. Исторический аспект использования игровой деятельности в педагогической науке и практике

Игра - одно из замечательных явлений жизни, деятельность как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Именно игра на протяжении всей истории человечества, с самых незапамятных времен существенно влияла на развитие способностей индивида, заложенных самой природой, помогала выработать в себе определённые физические навыки и волевые качества, формировала лучшие черты характера и даже отношение к жизни.

К изучению и толкованию феномена игры обращались представители разных научных школ и направлений, начиная с древних философов. Каждая из отраслей научного знания усматривала в игре что-то свое. Так, в философских исследованиях 90-ых годов обнаруживается тенденция рассмотрения игры как «формы действительности», как «выражения определенного отношения», как «модуса действительности» (а не деятельности, несущей целенаправленно воспитательный и формирующий характер). В педагогике и психологии игра рассматривается как главный вид деятельности детей дошкольного возраста и сопутствующий - детей школьного возраста, эффективно выполняющий функции социализации личности, адаптации ребенка в окружающей среде, развивает коммуникативные навыки ребенка. Изучению этих сторон игры посвящены работы отечественных психологов Л.С. Выготского, С.Л. Рубинштейна и др. С точки зрения социологии игра представляет собой спонтанный творческий акт, ведущий человека к полной и абсолютной самореализации [17].

Голландский философ и культуролог И. Хейзинга в своём труде «Homo Ludens» («Человек играющий») описал значение игры в развитии человеческой культуры. Он полагал, что культура является формой игры, и порождена не трудом, а игрой радующегося и наслаждающегося человека. «Потребность играть становится настоятельной лишь постольку, поскольку она вытекает из доставляемого игрой удовольствия». С точки зрения Хейзинги, игра - есть основа культуры [23].

Игровые технологии изучал также психолог Д.Б. Эльконин. Он считал игру проявлением потребности ребенка быть взрослым и действовать как взрослые и выделял четыре основные линии влияния игры на психическое развитие ребёнка: развитие мотивационно-потребностной сферы ребёнка; преодоление познавательного «эгоцентризма» ребёнка; развитие умственных действий; развитие произвольности действий (произвольных движений). Другой известный психолог - В.С.Мухина, - считает, что с помощью игры можно эффективно развивать произвольное внимание и произвольную память ребенка [2].

Но что же такое «игра» в педагогике? В «Педагогическом словаре» дается следующее понятие: «Игра – это форма организации деятельности, которая осуществляется в условных ситуациях и направлена на освоение социального опыта. Игра многофункциональна: через нее передается социальный опыт, в ней ребенок получает возможность проявить свою активность, взаимодействуя с окружающим миром; <…> в ней высвобождаются творческие силы, невостребованные в учебной работе». Кроме того, игра облегчает педагогам психологическую диагностику ребенка, позволяет определить его эмоциональное состояние, особенности темперамента, характера, интересы, также помогает регулировать и корректировать отношения между детьми и т.д. [14].

Один из самых знаменитых педагогов СССР А. С. Макаренко так писал о явлении игры: « Есть еще один важный метод - игра. Я думаю, что несколько ошибочно считать игру одним из занятий ребенка. В детском возрасте игра - это норма, и ребенок должен всегда играть, даже когда делает серьезное дело. …У ребенка есть страсть к игре, и надо ее удовлетворять. Надо не только дать ему время поиграть, но надо пропитать этой игрой всю его жизнь. Вся его жизнь - это игра…»[10].

Г.К. Селевко дает следующее определение игры: «Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [18].

Дидактическая игра, т.е. та, которая непосредственно включается в процесс обучения, в целом имеет схожее понятие, за исключением лишь того, что целью применения дидактических игр становится формирование необходимых качеств, умений, навыков и улучшение усвоения знаний.

Сам термин «дидактические игры», под которым понимались специально создаваемые или приспособленные для целей обучения игры, впервые ввели М. Монтессори и Ф. Фребель. Игры, которые они предлагали, были предназначены для детей дошкольного возраста. Но постепенно они стали проникать и в начальную школу, принимая сначала форму игровых приемов в обучении. В России только в 1960-е гг. начала распространяться формула «учение с увлечением», пропагандируемая C.JI. Соловейчиком. Она раскрывала и другие стороны учения, которое есть труд, но труд по своей сути радостный, потому что приобщает к новому, неизведанному, интересному. Последователи Соловейчика доказывали, что обучение может быть по-настоящему развивающим, трудным, но при этом увлекательным, что оно может сочетать и рациональное, и эмоциональное [5.].

Большим поклонником игры являлся К. Д. Ушинский. Он утверждал, что для ребенка игра - это «действительность и действительность гораздо более интересная, чем та, которая окружает. Интересна она для ребенка потому, что понятнее, а понятнее потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более как дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни; в игре же дитя - уже зрелый человек. Оно пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями» [22].

А. С. Спиваковская в своем труде «Воспитание игрой» так же говорит о большом влиянии игры на становление и развитие зрелой личности. « В игре», - отмечает Спиваковская, - «дети овладевают навыками и умениями, знаниями. Только в игре осваиваются правила человеческого общения. Вне игры не может быть достигнуто полноценное нравственное и волевое развитие ребенка, вне игры нет воспитания личности. Вот почему даже самые простые вопросы: почему дети играют; когда впервые возникла игра; как игра влияет на развитие ребенка - стали предметом серьезных исследований в педагогике и психологии» [21].

В последние годы проводились и до сих пор проводятся исследования игры, связанные с ее педагогическим использованием как эффективной технологии на уроке. Авторами данных исследований являются: Т.М. Михайленко [12], Е.И. Приблуда [15], И. С. Сергеева [19], С.А. Шмаков [25] и др.

По мнению многих исследователей, игра имеет большое значение в воспитании, обучении и психическом развитии детей. Она дает возможность робким, неуверенным в себе детям преодолеть свои комплексы и нерешительность. Игру можно использовать для обучения абсолютно всему, и результаты часто бывают выше, чем при других видах учебной работы [19]

Педагоги - практики обращаются к игре, как методу дополнительной активизации учащихся во время образовательного процесса. Подтверждение применению игровой деятельности на уроке можно увидеть как на учебно-методических сайтах для педагогов, так и в печатных изданиях – журналах «Педагогическая копилка», «Педагогика» и др.

О применении игр на уроке и их роли в процессе обучения пишет Л.Р. Шайхетдинова: «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.<…> Для обучения важно, что игра является классическим способом обучения действием. В игре органично заложена познавательная задача» [24].

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

• в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

• как элемент более общей технологии;

• в качестве урока или его части (введение, контроль);

• как технология внеклассной работы [6].

Актуальность применения дидактической игры также отмечает Н.Е. Бархинцева: «Важной задачей школы становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время» [4].

Дидактическая игра может способствовать изменению эмоциональной обстановки и атмосферы на уроке, оживляя работу класса, снимая напряжение, влияя на настрой учащихся на работу и усвоение информации. Но нельзя забывать, что дидактическая игра - это не развлечение, а учебный процесс. В последнее время игра превратилась в весьма распространенную форму деятельности. Мы видим масштабную кампанию по внедрению игровых технологий в учебный процесс. Но так ли это хорошо? А.В. Боровских резонно замечает, что в последнее время игру стали применять повсеместно и бездумно, речь идет о «фальсификации игры» как об искажении материала, преподаваемого ученикам и излишнего применения игровых технологий (так называемый процесс «геймификации») [6].

Для того, чтобы правильно использовать игровые технологии в образовательном процессе, необходимо знать, что такое игра, ее компоненты, виды, а также каковы ее цель и задачи в педагогическом процессе.

Для начала выясним, каковы наиболее значимые ее составляющие компоненты. Л.П. Борзова определяет два компонента игры:

* деятельность, понимаемая как важнейшая форма проявления жизни человека, его активного отношения к окружающей действительности; в этой деятельности развиваются психические процессы, формируются умственные, эмоциональные и волевые качества личности, ее способности и характер;
* условность, которая понимается как признак отражения действительности, указывающий на нетождественность образа и его объекта. В нашем случае, имеется в виду такая деятельность, которая осознается как «невзаправду», «понарошку»[5].

Необходимым условием применения игровой деятельности на уроке является определение цели того или иного игрового урока. Г.К. Селевко выделяет целый спектр целевых ориентаций:

* дидактические – расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определенных навыков, умений, компетенций и т.д.;
* воспитывающие – воспитание самостоятельности, воли, эстетических позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма;
* развивающие – развитие памяти, внимания, речи, мышления, развитие мотивации к учебной деятельности и т.д.;
* социализирующие – приобщение к нормам и ценностям общества; стрессовый контроль и саморегуляция; обучение общению [18].

Таким образом, задачи игровой деятельности, осуществляемой педагогом, могут быть следующими:

* развитие коммуникативных качеств у детей в игре;
* развитие воображения как основы творческой деятельности;
* развитие у детей образного внимания, памяти и т.п.;
* организация индивидуальных и коллективных игр в процессе занятий, упражнений, творческих игровых заданий и так далее [19].

Кроме того, важной задачей игровых технологий является включение обучаемых в поиск решения социально-психологических и управленческих проблем, типичных для реальной профессиональной деятельности. Обучаемые, проигрывая разнообразные должностные и личностные роли (руководителя, педагога, методиста, маркетолога, оппонента, клиента и пр.), осваивают их, осознают целесообразность их поведения в той или иной ситуации. Во время игры или тренинга принимаются управленческие решения в соответствии с заданной ролью. А поскольку интересы для разных ролей не совпадают, то игрокам зачастую приходится принимать решения в конфликтной ситуации, следовательно, происходит освоение функции управления конфликтом [13].

В современной педагогической литературе изложен достаточно широкий спектр подходов к классификации игр. Особый подход в классификации педагогических игр был сделан Г.К. Селевко. Он классифицировал игры по следующим параметрам:

* по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные психологические);
* по характеру педагогического процесса(обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, воспитательные, развивающие, репродуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические и иные);
* игровой методике (предметные, сюжетные, деловые, ролевые, имитационные, драматизации);
* предметной области(математические, химические, исторические и т.д.);
* игровой среде (уличные, на местности, с применением компьютерных технологий, настольные и др.).

С.А. Шмаков предлагает иную классификацию, он выделяет три группы игр:

1) предметные игры детей-дошкольников, как манипуляция с игрушками и предметами. Через игрушки-предметы дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, людей и т. д.

2) игры творческие, сюжетно-ролевые в которых сюжет- форма интеллектуальной деятельности. Более показательны в этом плане «игры-путешествия».

3) игры, которые используются как средство развития познавательной активности детей и подростков,- это игры с готовыми правилами и обычно называемые дидактическими [25].

Исходя из исследования литературных источников по данной теме, мы можем сказать, что использование игровой деятельности рекомендуется многими учеными и педагогами-практиками.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Однако возникшая в средневековье авторитарная и рассудочная система образования стала опираться исключительно на рациональную дидактику. Игра в такой школе была редчайшим исключением. Постепенно утвердилось мнение, что учение - это тяжелый труд, предполагающий естественное принуждение, без которого невозможно продвижение в познании. Во всем мире такая картина просуществовала до конца XIX столетия [5].

Игровые технологии, специально приспособленные для целей обучения, впервые были введены Ф.Фребелем и М.Монтессори. Со временем, дидактическая игра, сначала применяемая лишь в случаях с детьми дошкольного возраста, стала проникать и в начальную школу. "Учение с увлечением" стало распространяться и в России, всерьез этим явлением занялись Н.П.Аникеева, К.Д.Ушинский и др.

На данный момент, применение игровой деятельности на уроках продолжает оставаться одним из актуальных вопросов педагогики. Игра является упражнением по формированию самостоятельности, инициативности, коммуникативного общения, она создает равные, конкурентные условия деятельности ребенка, позволяя ему наиболее полно раскрыть свой потенциал. Кроме того, применение игровых технологий предполагает высокую заинтересованность школьников в процессе обучения, повышает их мотивацию.

## 1.2 Педагогические условия использования и этапы проведения игровой деятельности на уроке

В первом параграфе данной главы мы рассмотрели понятие игры как феномена и ее применение в образовательной деятельности. Мы выяснили, что игра является весьма распространенным и действенным методом преподавания. От обычного, классического урока, урок-игра отличается тем, что человек, обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что чему-то учится. В обычной школе не трудно указать источник знаний. Это учитель – лицо обучающее. В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом.

Игровые формы обучения как никакая другая технология способствуют использованию различных способов мотивации, таких как:

1. Мотивы общения:
* учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей;
* при решении коллективных задач используются разные возможности учащихся;
* совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.
1. Моральные мотивы:

В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

1. Познавательные мотивы:
* каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других);
* в игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера;
* обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в историческую обстановку и ощущают себя частью изучаемого исторического процесса;
* ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а как поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш);
* состязательность - неотъемлемая часть игры – притягательна для детей;
* в игре всегда есть некое таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа;
* мысль ищет выход, она устремлена на решения познавательных задач [8].

Организация игр - не всегда простое занятие. При ее реализации на уроке педагог может столкнуться с рядом проблем. Во-первых, это дисциплина: игра может превратить урок в шумное мероприятие, и здесь учителю нужно суметь скоординировать действия учеников, чтобы не потерять суть урока и одновременно сохранить атмосферу игры.

Во-вторых, серьезное отношение к предмету. Ведь учитель должен дать детям научные знания, но возможно ли правильно подать информацию в процессе игры? Оценка в игре - еще одна проблема, необходимо правильно подобрать критерий объективности. Кроме того, игра зачастую непредсказуема, так, организовывая обычный урок, педагог знает, что процесс усвоения знаний находится под контролем. В игре же всегда возможны неожиданности (например, велика вероятность того, что дети могут задать учителю вопрос, на который он может не знать ответа)[5].

Много разных проблем встает перед учителем: как часто следует привлекать игру, сколько времени нужно тратить на нее на уроке и т.д.

Внедряя игровые технологии в образование, необходимо учитывать возможные их ограничения и недостатки. Прежде всего, это отсутствие методических разработок по данному вопросу и постоянная нехватка личного времени учителя для создания режиссуры дидактических игр, требующих повышенного методического и профессионального мастерства. Порой подготовка игры требует на много большего количества времени, нежели ее проведение[15].

Таким образом, учителю необходимо знать все тонкости педагогических условий применения игры на уроке, методику проведения подобных занятий.

Но что же такое «педагогические условия»? Анализ позиций различных исследователей относительно определения понятия "педагогические условия" позволяет выделить ряд положений, важных для понимания данного феномена всеми участниками педагогического процесса:

а) условия выступают как составной элемент педагогической системы, в том числе и целостного педагогического процесса;

б) педагогические условия должны отражать всю совокупность возможностей образовательной среды: целенаправленно конструируемые меры воздействия и взаимодействия субъектов образования. Они должны включать: содержание, методы, приемы и формы обучения и воспитания;

в) в программно-методическое оснащение образовательного процесса должно активно использоваться учебное и техническое оборудование;

г) реализация правильно выбранных педагогических условий должна обеспечивать развитие и эффективность функционирования педагогической системы.

А.С.Сивцева в своей работе определяет, что в современной науке выделяются следующие педагогические условия, целью которых является обеспечение оптимальности педагогического процесса:

* организационно-педагогические условия как основной фактор целостного педагогического процесса;
* психолого-педагогические условия как совокупность возможностей образовательной и материально-пространственной среды;
* дидактические условия, которые являются элементами организационных форм обучения [20].

Для того, чтобы выделить педагогические условия применения игровой деятельности на уроке, необходимо ознакомиться с основными видами игр, правилами проведения, этапами и ограничениями проведения той или иной дидактической игры для педагога .

В реальной практике обучения все виды игр могут выступать и как самостоятельные, и как взаимно дополняющие друг друга. Использование каждого вида игр и их разнообразных сочетаний определяется особенностями учебного материала, возрастом учащихся и другими педагогическими факторами.

Требования к проведению дидактических игр:

* игра - форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывающая простор для личной активности и творчества;
* игра должна быть построена на интересе;
* обязателен элемент соревновательности между участниками игры [26].

Важными условиями, обеспечивающими эффективность применения игровых технологий обучения, являются те принципы организации и правила, которые способствуют достижению поставленных в обучении целей и задач. Панфилова выделяет несколько таких правил:

1. организация разумной, адекватной виду игровой деятельности, пространственной среды, «игрового поля» (например, для дискуссии внутри команд или межгрупповой дискуссии - «Пленум»);
2. проигрывание обучаемыми разнообразных игровых ролей: «оппонента», «пессимиста», «оптимиста», «реалиста», «провокатора» и др. - с учетом индивидуальных (интеллектуальных и творческих) способностей каждого участника, в процессе игрового взаимодействия;
3. осуществление в режиме «нормирования» обучения взаимодействию, т.е. в процессе игры предполагается строгое соблюдение сформулированных преподавателем норм, правил игры, «поощрений» и «наказаний» за демонстрируемые позитивные и негативные результаты;
4. соблюдение достаточно жесткого регламента и наличие неопределенности информации, а также освоение прогрессивных подходов к коллективному принятию решений;
5. обязательность участия обучаемых во всем цикле игровых занятий, т.е .каждый должен пройти весь предметный и игровой курс, от анализа ситуаций до участия в играх;
6. обеспечение преподавателем новизны. Для поддержания активности участников обучения необходимо обеспечивать в каждых последующих технологиях игрового обучения, упражнениях, дискуссиях новизну как в содержательном плане, так и в выборе технологии обучения. Новизна обеспечивается также путем смены ролей, партнеров в команде, в ролевом общении и в других видах игрового взаимодействия [13].

Основные принципы организации игры на уроке выделяет В.С. Кукушин:

* отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру,
* принцип развития игровой динамики;
* принцип поддерживания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств детей);
* принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности;
* принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам (связано с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил) [8].

Важно отметить, что почти все учителя, применявшие игру на уроке считают, что игра - это одна из форм обучения. Она должна органически включаться в учебный процесс по предмету в тесной связи с другими видами учебной работы.

Разберем структуру организации игры на примере урока истории по Л.П. Борзовой [5]:

1. Выбор игры

На этом этапе происходит отбор содержания исторического материала для игр на основе изучения учителем программы, тематического плана, учебника, методической литературы. Отобрав игры, соответствующие программному содержанию, учитель должен четко представить себе, какие результаты он хочет получить. От этого часто зависит оформление замысла, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры.

2. Подготовка игры

а) Предварительная подготовка учащихся к игре.

Следует заметить, что не все игры содержат этот этап. Задача учителя заключается в том, чтобы все дети понимали, что они должны сделать в ходе подготовительной работы. Предварительная подготовка зачастую несет основную дидактическую нагрузку. Это в основном относится к ролевым играм. На данном этапе педагогу следует предоставить свободу творчества ученикам, больше доверять детям. Не нужно полностью организовывать подготовку, пусть они сами проявят самостоятельность.

б) Подготовка непосредственно перед игрой.

Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения (переставить столы, включить музыку, приготовить к использованию технические средства, вывесить схемы, карты, картины); проверить готовность учащихся к игре.

3. Введение в игру

а) Предложение игры детям.

Обычно организатору игры достаточно сказать вступительные слова, на подобие: «А теперь давайте поиграем в ... (название игры)» или «А чтобы вы лучше запомнили этот материал, мы с вами поиграем в игру» или « В связи с этим есть такая игра... ». Этого достаточно, чтобы ребята обрадовались и настроились на другой характер работы. Желательно, чтобы при предложении игры говорилось ее название. Тогда в дальнейшем сами ребята смогут проявлять инициативу в построении и планировании учебно-игровой деятельности. Но иногда возможны какие-то необычные формы предложения. Например, при предложении игры «Продолжи рассказ» можно рассказать об истории этой игры: «Сегодня мы поиграем в игру, которую знали задолго до нас с вами…»

б) Объяснение правил игры.

Необходимо сформулировать их кратко и конкретно. Многое усвоится в самой игре, если кому-то что-то не понятно.

в) Выбор участников игры.

Случаются ситуации, когда учителю нужно выбрать 4 участников для игры, а в классе гораздо больше желающих. Если учитель сам выберет игроков, часть активных ребят тут же могут  «выключиться» из игры, потому что не их выбрали. Но можно сделать иначе - тот же выбор игроков обыграть, преследуя образовательные и дисциплинирующие цели. То есть выборка в данном случае осуществляется путем решения другой задачи. Учитель объявляет: «Для игры нужно 4 участника, но поскольку желающих много, мы поступим так: на доске нарисована головоломка (анаграммы, вопросы). Первые 4 человека, которые быстрее других в тетради напишут решение (ответ) и будут участниками».

Есть много других возможностей выбора участников: например, сначала играют те, у кого фамилия на букву «П» (заранее можно посмотреть, чтобы количество совпадало), те, у кого день рождения в декабре, те, кто сидит на последних партах или учащиеся с 15-го по 19-й номер согласно списка в журнале и т.п.

4. Ход игры

Несмотря на важность дидактического результата, при проведении игры необходимо понять, что методическое содержание - это та часть урока, которая должна волновать учителя до начала игры. Как только игра началась, главное - это игровое действо. Ведь чем интереснее и занимательнее игра, тем больший развивающий, образовательный и воспитательный результаты могут быть достигнуты.

а) Начало игры.

На этой стадии можно уточнить некоторые нюансы, касающиеся правил игры. Они проясняются в игре первых же участников. И тогда учителю нужно остановить игру и кратко объяснить, что нарушено и как нужно правильно участвовать в игре.

б) Развитие игрового действа (кульминация).

На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников, и зрителей (если таковые есть). Организатору важно следить за выполнением правил, а также за эмоциональным состоянием учеников (т.е. при необходимости подбодрить проигравшего, заметить что-нибудь интересное в его участии, напомнить, что в игре итог может быть совершенно неожиданным и т.д.)

в) Заключительный этап игры.

Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение; не следует ждать, что игра сама надоест учащимся. Нужно вовремя поставить точку, чтобы не только не пропало созданное игрой приподнятое настроение, но и не расфокусировалось направленное на изучаемый материал внимание.

5. Подведение итогов (оценка и поощрение)

Подведение итогов игры включает в себя как дидактический результат (что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим и что помогло ему достичь победы).

При подведении итогов возможны следующие варианты:

* если проводятся тематические игры, в которых участвуют две или несколько команд, то для оценки конкурсов необходимо жюри, слово которого – закон;
* другой формой оценки может быть жетонная система, она весьма удобна при подсчете активности личного участия играющих; по окончании игры победителем оказывается тот, кто набрал большее количество жетонов[17].

Не менее значим и ритуал награждения участников. Сначала следует сказать несколько добрых слов о проигравшей команде (важно не делать акцента на их неудачах), занявшей «почетное место», затем приступить к награждению победителей. Награды не должны быть равноценными.

6. Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния)

Несмотря на то, что учитель сам чувствует настроение класса (понимает, что игра удалась или наоборот), все же это не может представлять полноценную картину, так как это коллективное настроение. Учителю, однако, важно понимать каждого ребенка, чтобы сделать выводы для проведения последующей игры - с учетом индивидуальных особенностей каждого. И поэтому важно, несмотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, провести этот этап - он залог эффективности игровой деятельности, развития методического мастерства учителя.

Педагог может воспользоваться тестами, провести анкетирование, рефлексию в форме обсуждения и т.п.

Применение игр в процессе обучения, отмечает Н.П. Аникеева, имеют некоторые ограничения.

* Классы с большой активностью и высоким развитием, проявляют интересы к играм, в которых они имеют возможность продемонстрировать смекалку, эрудицию, сообразительность и стать лидерами по знанию изученного материала. В подобных классах нужно проводить более сложные игры, участие в которых им составит сложность.
* Дидактические игры применяются чаще, после изучения материала учениками 5 - 6 классов, так как учащимся нравятся подобные уроки, они с удовольствием включаются в работу и лучше усваивают новый материал.
* В старших классах более часто используются сюжетно-ролевые игры. К таким играм требуется более серьезная подготовка, чем к дидактическим, как со стороны учителя, так и со стороны учеников. Такие игры проводятся 1 – 2 раза в год.
* При изучении нового материала не стоит увлекаться дидактическими играми, потому что научное развитие очень важное составляющее каждого ученика.
* Дидактические игры не проводятся слишком долго, они утомляют учеников. Их стоит проводить за короткий отрезок времени 10-15 минут и стараться совмещать их с научным материалом [3].

Исходя из изученной нами литературы, мы выделили следующие педагогические условия использования игровой деятельности на уроке:

1.Организационно-педагогические:

* координация действий учеников;
* соблюдение регламента игры и иных норм, правил игровой деятельности;
* сохранение дисциплины на уроке;
* соответствие игрового материала и заданий, предложенных ученикам, основным задачам образовательного процесса в целом и конкретного урока в частности.

2.Психолого-педагогические:

* создание ситуации успеха;
* сохранение благоприятного эмоционального фона и атмосферы игры;
* поддержание здоровой конкурентной среды (элемент состязательности) в коллективе на время применения игровой деятельности;
* учет индивидуальных интеллектуальных и творческих способностей участников игровой деятельности.

3.Дидактические:

* формирование необходимых компетенций у учеников в процессе применения игровой деятельности на уроке;
* ориентирование учеников на основные проблемные вопросы изучаемой в ходе игровой деятельности темы;
* обучение применению знаний по данному предметы в ходе решения задач.

Таким образом, мы рассмотрели основные требования к применению игры на уроке, узнали, что введение игровых компонентов в образовательный процесс позволяет лучше усвоить полученные знания на практике. Также были обозначены этапы игры, общие рекомендации к проведению и педагогические условия использования игры как сложной формы учебной деятельности, требующей хорошей подготовки и высокой компетентности преподавателя.

# Глава 2. Опытно-экспериментальная работа по использованию игровой деятельности на уроке.

## 2.1. Разработка и проведение урока с применением игровой деятельности

В предыдущей главе мы рассмотрели теоретические стороны изучаемого нами вопроса. Но для того, чтобы убедиться в эффективности применения данной методики, необходимо провести практические занятия с использованием игровой деятельности.

Исследование проводилось на базе МКОУ СОШ с УИОП №2 им. А. Жаркова г. Яранска Кировской области. Выборку составили 42 учащихся 8 «А» и 8 «Г» классов.

Нами было выделено три этапа эмпирической части исследования:

1. Разработка технологической карты и конспекта урока с применением игровой деятельности, направленной на улучшение усвоение необходимого учебного материала, а также разработка урока по данной теме без применения игровых технологий для параллельной группы испытуемых;
2. Непосредственное проведение данных уроков в параллельных классах;

2) Проведение диагностического тестирования у обеих групп;

3) Анализ результатов мероприятия.

При разработке уроков были использованы учебники по истории России для 8 класса А.А. Данилова, Л.Г. Косулиной [7] и Н.Н. Лазуковой, О.Н. Журавлевой [9]. Также при создании уроков мы руководствовались методическими разработками Л.П. Борзовой [5] и А.В. Миронова [11].

Согласно первому этапу исследования были разработаны два типа урока, а именно – урок игра «Путешествие в город Культуры. Вторая половина XIX века» и аналогичный урок «Культура России второй половине XIX века» без использования игровой деятельности (Прил. 1,2). Нами были организованы встречи с учащимися и непосредственно проведены уроки. Каждое из занятий сопровождалось презентацией. В конце урока ученикам был предложен тест по пройденному материалу с выбором ответа, а также с задачами на сопоставление данных и знание фактов (Прил.3)

Ниже приводится конспект урока истории с применением игровых технологий.

**«Путешествие в город Культуры. Вторая половина XIX века»**

**Цели урока:**

Предметные:

1) углубить знания обучающихся о вкладе деятелей русской культуры в мировую культуру;

2) сформировать представление обучающихся об особенностях русской культуры второй половины XIX века;

Метапредметные:

А) коммуникативные:

1) умение обучающихся работать в группе;

2) умение излагать свое мнение и аргументировать его;

3)быстрая реакция, ориентирование при поставленной задаче;

Б) познавательные:

1) умение анализировать письменный и устный материал;

2) обобщать, делать выводы;

**Тип урока**: урок изучения нового материала

**Формы работы обучающихся:** в группах, самостоятельно

**Оборудование**: проектор, интерактивная доска, конверты с заданиями, доска, мел, раздаточный материал (Прил. 2).

**Ход урока**

**Организационный момент:**

Учитель: Прозвенел звонок, и мы начинаем наш урок. Здравствуйте, садитесь. Сегодня мы с вами рассмотрим культуру XIX века, а именно литературу, музыку, изобразительное творчество и архитектуру.

Я желаю вам рабочего настроения, уважительного отношения к ответам одноклассников. Я уверена, у нас всё получится.

Ученики предварительно рассаживаются по 4 командам

**Постановка цели, мотивация. Актуализация знаний:**

Учитель: сегодня у нас будет не простой урок. Мы с вами отправимся в путешествие в город Культуры. Но для начала давайте вспомним, что такое «культура» и от каких факторов зависит это явление? Кого из деятелей культуры первой половины XIX века вы помните?

Примерные ответы:  «Культура – это совокупность духовных и материальных ценностей, созданных человеком в определенные эпохи» или «Культура, это явление, которое несет отпечаток исторической эпохи» и т.д. (учащиеся высказывают свою точку зрения, аргументируют ее и приходят выводам о влиянии экономических и политических реформ 60-70-х годов, событиях общественной жизни на духовное развитие российского общества;вспоминают деятелей культуры начала XIX века).

Учитель: А теперь давайте сформулируем цели сегодняшнего урока

Примерные ответы: «узнать основные направления в творчестве художников, писателей», «понять, чем отличается культура второй половины XIX века», «какие жанры живописи, архитектурные стили присущи культуре второй половины XIX века, какой вклад в культуру внесли писатели» и т.п.

Учитель (формулирует проблему урока):

* сформировать представления о роли литературы в общественной жизни России;
* дать характеристику творчеству писателей;
* выяснить основные направления в русском изобразительном искусстве.
* ознакомиться с новыми явлениями в архитектуре и музыке, театре и т.п.

Учитель: Молодцы! Что ж место назначения - город Культуры, время - вторая половина XIX века. Поехали!

**Изучение нового материала:**

Учитель: И первая наша остановка - «Проспект Литераторов». Здесь красиво и просторно…, но что это? Прямо на дороге разбросаны какие-то фразы или слоги. Давайте соберем словосочетание! Та команда, что справится быстрее, получает 4 балла, остальные 3,2 и 1 соответственно.

Складывают словосочетание «критический реализм»

Учитель: Верно, критический реализм – это одно из основных художественных направлений второй половины XIX века в культуре, в частности в литературном творчестве. А каковы черты этого направления на ваш взгляд?

Повышенное внимание к отображению реальной жизни на основе критического восприятия

Учитель: А сейчас я предлагаю вам, ребята, побыть редакторами. Необходимо восстановить текст, который наш незадачливый писатель сократил до неузнаваемости.

Выдается 1 текст на группу. Первые сделавшие задание зачитывают текст и получают 2 балла.

Учитель: Молодцы! А мы продолжаем наше путешествие. И вот мы оказываемся в «Картинной галерее» города Культуры прямо на выставке художников-передвижников. Следует отметить, что «Товарищество передвижных художественных выставок» образовалось при весьма интересных обстоятельствах.

Накануне столетия со дня основания императорской Академии художеств, а именно 9 ноября 1863 г., 14 лучших ее выпускников отказались писать выпускную работу по заданной теме, обосновав это тем, что в России есть что рисовать(имелась в виду соц.обстановка). Выпускники хотели писать картины на собственные темы, и когда им в этом было отказано, они покинули стены академии. Вдохновителем «бунта» был И.Н.Крамской.

После этого «бунта» И.Н.Крамской организовал выставку картин своих современников в Нижнем Новгороде. А уже в 1870 г. художники, отстаивающие реализм, объединились в «Товарищество. Картины передвижников регулярно появлялись на выставках в различных городах России, вызывая широкий интерес публики.

Давайте посмотрим на эти замечательные картины.

Рассматривают репродукции картин, обсуждают

Учитель: Ой, а тут, кажется, одни пустые рамы. Наверняка картины забрали на реставрацию. Но нельзя же срывать такую замечательную выставку! Предлагаю вам самим воспроизвести изображенных на данных полотнах героев.

На слайде 4 пустых рамы с подписями (автор и название картины), командам раздается по одному произведению. Задача – воспроизвести его («живая картина»). Команда сделавшая это наиболее качественно и понятно для остальных получает 4 балла, остальные соответственно 3,2 и 1.

После игры репродукции возвращаются на места

Учитель: Что же, картины вернулись на свои места, а нам пора продолжать нашу экскурсию по городу.

И мы оказываемся на «Музыкальном переулке».

Как известно, музыканты обладают совершенным слухом. Посмотрим, так ли хорошо слушаете и слышите вы. Обратите внимание на доску: вы видите на ней ряд вопросов. Ваша задача услышать ответы на эти вопросы, исходя из прочитанного мною материала. Когда доска полностью будет чиста – игра закончена. Не забывайте вежливо относиться к другим командам, поднимайте руку при ответе и будьте внимательны.

Читает текст. Ученики постепенно отвечают на вопросы – доска становится чище. Команды получают баллы по количеству ответов.

Учитель: Чудесно! Но наше путешествие подходит к концу, и напоследок мы с вами прогуляемся по Театральной площади. Собственно на ней и находится московский Малый театр или как его называли «дом Островского» т.к. благодаря созвездию талантливых актеров в нем с успехом проходили пьесы драматурга. Но перед походом в театр необходимо ознакомиться с его репертуаром, узнать, кто исполняет главные роли, а кто является постановщиком. Для этого я предлагаю вам следующую игру: сейчас я раздам вам конверты, в которых запечатан Различные слова, числа, фамилии. Вы должны соотнести с текстом на слайде. Некоторые слова и выражения – лишние, будьте внимательнее. Та команда, которая быстрее и качественнее справится с заданием, получает 4 балла, остальные соответственно 3,2 и 1.

Раздает конверты, ученики подставляют слова в текст

**Обобщение и систематизация знаний, закрепление материала:**

Учитель: Наше путешествие в город Культуры завершилось. Напоследок мы с вами проверим, насколько хорошо вы поняли пройденный материал. Вам предлагается решить тест (Прил.3).

Решение теста «Культура во второй половине XIX века»

За время теста учитель (или жюри) подводит итоги игры.

Учитель: Меняемся бланками и проверяем

Проверка контрольного тестирования

**Информация о домашнем задании, инструктаж по его выполнению**

Учитель: Вы большие молодцы, очень хорошо поработали на сегодняшнем уроке. Ну а победителями признана команда \_\_\_\_\_\_.

А сейчас открываем дневники и записываем домашнее задание.

Записывают домашнее задание, разбирают сообщения.

**Рефлексия**

Учитель: Ребята, ответьте мне на вопрос – что нового вы узнали сегодня, с какими деятелями культуры познакомились? Понравилось ли вам сегодняшнее занятие?

Таким образом, нами были разработаны конспекты уроков, один из которых подразумевал использование игровой деятельности. После проведения данных уроков, мы сравнили оба занятия – с применением игровой деятельности и без нее, а также проанализировали эффективность выделенных нами педагогических условий. Данный анализ представлен в следующем параграфе.

## 2.2. Анализ эффективности педагогических условий использования игровой деятельности на уроке

Анализ эффективности педагогических условий использования игровой деятельности был проведен на основе разработанного нами общего тестирования по пройденному на уроке материалу.

Данные тестирования для удобства приводим в таблицах (Прил. 4). Исходя из данных таблицы, мы выяснили, что наилучшего результата при решении теста по пройденному материалу достигли ученики 8 «Г» класса, принимавших участие в уроке с использованием игровой деятельности: средний балл по группе равен 7,8. В то же время средний балл по группе 8«А» класса составляет 7,2, что говорит о худшей степени усвоения знаний. Эти данные свидетельствуют о достаточно весомой роли применения игровой деятельности на уроке и о зависимости внедрения новых технологий и методик в образовательный процесс и успеваемости учеников.

Результаты учеников, принявших участие в уроке-игре, показывают, что 30% идеально справились с тестированием, 55% набрали от 7 до 8 баллов (1-2 ошибки). Наименьшее количество баллов, - 5, - набрало около 5% учеников (Рис.1.).

Рис 1. Распределение баллов по результатам тестирования учеников 8"Г" класса

Другой результат был получен при проведении традиционного урока без использования игровой деятельности. Идеально с работой в данном случае справились 9 %, от 7 до 8 баллов получили 50% учеников. Наименьшее количество баллов, - 3, -получило около 4% респондентов (Рис. 2.).

Рис 2. Распределение баллов по результатам тестирования учеников 8"А" класса

Уже на начальных этапах урока-игры ученики начали активно участвовать в образовательном процессе. Так как игра позволяет создать непринужденную атмосферу свободного общения и особую соревновательную среду для творчества, учащиеся с большим интересом принимали участие во всех конкурсах. Особенно детям понравился конкурс «живых картин». В случае же с типичным в образовательном процессе уроком, учащиеся вели себя достаточно скованно, неохотно отвечали на вопросы. По их отзывам, данный урок показался им «немного скучным».

Такое восприятие данного занятия отразилось и на результатах теста. Ученики запоминали наиболее яркие моменты урока, содержащие необходимую информацию, и с успехом справлялись с поставленными вопросами. Кроме того, атмосфера соревнований, созданная во время урока-игры, была перенесена и на последующий контроль знаний: как и предполагалось, школьники лучше справлялись с тестированием, если оно становилось продолжением игры.

На основании рефлексии, проведенной в конце урока, и наблюдений за учениками в процессе учебной деятельности мы можем сказать, что практически все педагогические условия применения игровой деятельности на уроке, предъявленные выше, были соблюдены.

1.Организационно-педагогические:

* координация действий учеников, а также соблюдение регламента игры и иных норм, правил игровой деятельности: данное условие было соблюдено благодаря проведенному инструктажу, а также периодическому уведомлению учеников о затраченном на решение той или иной задачи времени;
* сохранение дисциплины на уроке: сохранить дисциплину в должной степени порой не удавалось, т.к. ребята "заигрывались" и не слушали педагога или же начинали спорить с оппонентами, но в целом, данное условие следует считать выполненным;
* соответствие игрового материала и заданий, предложенных ученикам, основным задачам образовательного процесса в целом и конкретного урока в частности также было выполнено.

2.Психолого-педагогические:

* ситуация успеха была создана путем подкрепления положительных эмоций участников от победы в каком-либо соревновании, поддержка отстающих;
* сохранение благоприятного эмоционального фона и атмосферы игры: нам удалось создать необходимую атмосферу игры (благодаря соблюдению роли проводника в "Городе Культуры", применению мультимедийного оборудования, необходимых реквизитов и т.д.);
* поддержание здоровой конкурентной среды (элемент состязательности) в коллективе на время применения игровой деятельности: данное педагогическое условие также было соблюдено - внесен элемент состязательности (ведение счета команд, подведение результатов игры);
* кроме того, были учтены индивидуальные интеллектуальные и творческие способности участников игровой деятельности, введены такие конкурсы как «Живые картины» и шифровка на «Проспекте Литераторов», раскрывающие способности учеников и позволяющие творчески проявить себя;

3.Дидактические:

* формирование необходимых компетенций у учеников в процессе применения игровой деятельности на уроке: ребята в процессе занятия научились правильно формулировать познавательные цели, выделять из текста необходимую информацию, корректировать собственные ответы и т. п.;
* ориентирование учеников на основные проблемные вопросы изучаемой в ходе игровой деятельности темы было выполнено с помощью привлечения внимания школьников к решению определенных задач, совместной постановки цели урока в его начале, периодическому осмыслению пройденного во время игры учебного материала;
* кроме того, учащиеся научились применять полученные в ходе игры знания на практике, а именно при решении контрольной работы по данной теме.

Соответствие материала, использованного в ходе игры, учебной программе и тестирование, включающее основные вопросы, изучаемые по данной теме, позволяют нам вполне резонно заявить о среднем и высоком усвоении знаний и формировании необходимых компетенций у учащихся.

На основании полученных нами результатов мы можем сказать, что при проведении урока с использованием игровых технологий, информация усваивается учениками лучше в силу повышенного интереса к образовательному процессу. Кроме того, игра позволила раскрыть потенциал школьников, обеспечить равные условия конкурентной деятельности, что в свою очередь является дополнительным стимулом к самостоятельному изучению материала. Таким образом, педагогические условия применения игровой деятельности на уроке, выделенные нами в предыдущей главе, являются эффективными.

# Заключение

Изучив литературу по данной теме и проведя экспериментальное исследование, мы узнали, что игра является неотъемлемой частью как жизни человека в целом, так и педагогического процесса в частности. Игра – это вид деятельности, в котором ученик может проявить себя в различных позициях, раскрыть собственный потенциал; кроме того игра позволяет учителю наилучшим образом взаимодействовать с учеником. Игровые технологии также помогают учащимся в решении задач, которые при использовании данной методики носят скрытый характер, благодаря чему ребенок справляется с данными заданиями легко.

Проанализировав развитие применения игровых технологий на уроке в педагогической науке и практике, автор может сказать, что данный вид технологий в последнее время становится все более востребованным. Этому способствуют интересная форма подачи материала, многофункциональность игры, соревновательный компонент и дополнительная мотивация школьников к изучению предмета.

Следует отметить, что игра является весьма неоднозначным явлением. Для правильного ее использования в образовательном процессе следует учитывать педагогические условия и особенности проведения игры. Игровая форма подачи материала требует лаконичности этапов, их оригинальности, в то же время педагогу следует не отходить от учебной деятельности, следовать образовательной программе. Также данный вид урока требует от учителя дополнительное время на подготовку к занятию.

Исходя из результатов проведенного нами исследования, было выяснено, что использование игровой деятельности на уроке является достаточно эффективным средством формирования знаний, умений, навыков и необходимых компетенций учащихся. Применение на одном из уроков данного вида деятельности с соблюдением определенных нами выше педагогических условий позволило ученикам лучше запомнить учебный материал. Таким образом, выдвинутая нами гипотеза подтверждена.

# Библиографический список

1. Приказ Минобрнауки России от 17 декабря 2010 № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (ред. от 31.12.2015) [Текст]: [Зарегистрировано в Минюсте России 01.02.2011 № 19644]. – М., 2015.
2. Абуков, А.Ф. Методологические аспекты использования игры (игрового метода) в педагогике и психологии [Текст]/ А.Ф. Абуков// «Знание».-. 2016. №11 - с 51-57.
3. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой [Текст]: Кн. для учителя/ Н.П.Аникеева. – М.: Просвещение, 1987 – с.113-120, 131.
4. Бархинцева, Н.Е. Игровая деятельность в обучении [Электронный ресурс]/Н.Е. Бархинцева// Фестиваль 1 Сентября – 2007-2008 – Режим доступа: festival.1september.ru/articles/500198/
5. Борзова, Л.П. Игры на уроке истории [Текст]: Метод, пособие для учителя/ Л.П.Борзова. - М. :  Изд-во Владос-Пресс, 2003 – с.39-45 .
6. Боровских, А.В. Игра: деятельность или мышление? [Текст]/ А.В.Боровских// Педагогика. - 2015. №7 – с.51.
7. Данилов, А.А. История России: XIX . 8 класс. [Текст]: Учеб. для общеобразоват. учреждений / А.А.Данилов, Л.Г.Косулина. - 11-е изд. – М.: Просвещение, 2010 – с.266-272 .
8. Кукушин, B.C. Теория и методика обучения/B.C. Кукушин. - Ростов н/Д.:Феникс,2005 – с.206-209.
9. Лазукова, Н.Н. История России [Текст]: 8 класс: учебник для учащихся общеобразовательных учреждений/ Н.Н. Лазукова, О.Н. Журавлева; под общ. ред. Р.Ш. Ганелина. – М.:Вентана-Граф. 2013 – с.224-241.
10. Макаренко, А.С. Некоторые выводы из педагогического опыта [Текст]/ А.С.Макаренко. - Т.5. - М., 1958 –с.79.
11. Миронов, А.В., Как построить урок в соответствии с ФГОС/ Миронов А.В., - 2014 – С.27-34.
12. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011 – с 110-123.
13. Панфилова, А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение [Текст]: учеб. Пособие для студ. высш. учеб. заведений/ А.П.Панфилова.— М.: Издательский центр «Академия», 2009 – с108-113.
14. Педагогический словарь [Текст]: учеб. Пособие для студ. высш. учеб. заведений/ [В.И.Загвязинский , А.Ф.Закирова , Т.А.Строкова и др.]; под ред. В.И.Загвязинского, А.Ф.Закировой . - М.: Издательский центр «Академия»,2008 –с.81-82.
15. Приблуда, Е.И. Использование игровых технологий на уроках истории и обществознания [Текст]/ Е.И. Приблуда// Научно-методический электронный журнал Концепт. - 2013.Т.3 – С.49-55.
16. Пряжникова О.В. от теории к практике на уроках истории [Текст]/ О.В.Пряжникова// журнал «Эксперимент и инновации в школе». - 2009, №6 – с 72-81.
17. Репринцева, Е.Л. Педагогические игры: теория, история, практика. [Текст]/ Е.Л.Репринцева – Курск: Изд-во Курск. гос. ун-та, 2005 – с.43-57.
18. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии [Текст]: учебное пособие/ Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998 – 65-77.
19. Сергеева, И. С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников [Текст]: методические рекомендации / И. С. Сергеева, Ф. С. Гайнуллова.­ М.: КНОРУС, 2016- с. 6-18, 20.
20. Сивцева А. С. Определении содержания понятия «педагогические условия» методом контент-анализа [Электронный ресурс] А.С.Сивцева -Библиотека Мелитопольского Государственного Педагогического университета им. Б.Хмельницкого – Режим доступа: http://eprints.zu.edu.ua/13972/1/139-143.pdf
21. Спиваковская, А.С. Игра - это серьезно [Текст]/ А.С. Спиваковская. - М., 1981 – 87-89, 93-99.
22. Ушинский К.Д. Педагогические сочинения [Текст]/ К.Д. Ушинский. -В 6 т. Т. 5/Сост. С.Ф.Егоров. – М.: Педагогика,1990 – С.112.
23. Хёйзинга, Йохан. Homo ludens. Человек играющий [Текст]/ Сост., предисл. X 35 и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. - СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011 – С.46.
24. Шайхетдинова, Л.Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельности учащихся [Электронный ресурс]/ Л.Р. Шайхетдинова// Фестиваль 1 Сентября – 2007-2008 - Режим доступа: festival.1september.ru/articles/522077/
25. Шмаков, С.А. Игры учащихся – феномен культуры [Текст]/ С.А. Шмаков. - М., 1994 – с.34-40.
26. Янковский, Н.К. Дидактическая игра как средство развития творческой активности школьников[Электронный ресурс]/.Н.К. Янковский// Электронная газета «Биология». – 2000, №14. – Режим доступа: bio.1september.ru /article.php?ID=200001403

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1**

**Конспект урока истории, 8 «А» класс**

**«Культура России второй половине XIX века»**

**Цели урока:**

**Предметные:**

1) углубить знания обучающихся о вкладе деятелей русской культуры в мировую культуру;

2) сформировать представление обучающихся об особенностях русской культуры второй половины XIX века;

**Метапредметные:**

 А) коммуникативные:

1) умение обучающихся работать в парах;

2) умение излагать свое мнение и аргументировать его;

3) создавать устные и письменные ответы (заполнение таблиц)

Б) познавательные:

1) находить информацию в различных источниках (текст учебника);

2) обобщать, делать выводы;

**Тип урока:** урок изучения нового материала

**Формы работы обучающихся**: самостоятельная работа, беседа;

Необходимое техническое оборудование:

проектор,

интерактивная доска

**Ход урока**

Организационный момент:

Учитель: Прозвенел звонок, и мы начинаем наш урок. Здравствуйте, садитесь. Сегодня мы с вами рассмотрим культуру XIX века, а именно литературу, музыку, изобразительное творчество и архитектуру.

Я желаю вам рабочего настроения, уважительного отношения к ответам одноклассников. Я уверена, у нас всё получится.

Постановка цели, мотивация:

Учитель: Для начала вспомним, что такое «культура» и от каких факторов зависит это явление?

*Примерные ответы:  «Культура – это совокупность духовных и материальных ценностей, созданных человеком в определенные эпохи» или «Культура, это явление, которое несет отпечаток исторической эпохи» и т.д.*

 *(учащиеся высказывают свою точку зрения, аргументируют ее и приходят выводам о влиянии экономических и политических реформ 60-70-х годов, событиях общественной жизни на духовное развитие российского общества).*

Учитель: А теперь давайте сформулируем тему сегодняшнего урока

*Примерные ответы: «узнать основные направления в творчестве художников, писателей», «понять, чем отличается культура второй половины XIX века», «какие жанры живописи, архитектурные стили присущи культуре второй половины XIX века, какой вклад в культуру внесли писатели» и т.п.*

Учитель (формулирует проблему урока):

* сформировать представления о роли литературы в общественной жизни России;
* дать характеристику творчеству писателей;
* выяснить основные направления в русском изобразительном искусстве.
* ознакомиться с новыми явлениями в архитектуре и музыке, театре и т.п.

Актуализация знаний:

Учитель: ребята, давайте вспомним основных деятелей культуры начала XIX века и направления их деятельности, обратите внимание на экран

*(Работа со слайдом, ученики вспоминают основных деятелей культуры по блокам «музыка», «литература», «живопись», «театр», обсуждают)*

Изучение нового материала:

Учитель: Молодцы! А теперь приступим к изучению нового для нас материала.

Открываем учебники на стр. … . Ваша задача – заполнить данную таблицу «Русская литература второй половины XIX века» (слайд)

*Проверка самостоятельной работы. Учитель организует беседу*

Учитель: Вы хорошо поработали, умницы. Итак, мы с вами разобрали основных представителей литературы конца XIX века, выяснили, какие нравственные проблемы они задевают в своем творчестве и как оно влияет на общественную жизнь в России во второй половине XIX века.

А сейчас давайте ознакомимся с изобразительным творчеством и таким замечательным явлением как театр. Послушайте…

*Учитель рассказывает необходимый материал по данной теме, а именно по изобразительному искусству и театру второй половины XIX века.*

Учитель: Попрошу вас ответить на следующие вопросы

Какие новые представления о целях и задачах живописи, ее роли в общественной жизни сложились в России во второй половине XIX века?

С чем связано появление объединения художников передвижников. Что их объединяло? Кто входил в состав Товарищества?

Обобщение и систематизация знаний, закрепление материала:

Учитель: А сейчас мы с вами проверим, насколько хорошо вы поняли пройденный материал. Вам предлагается решить тест.

*Решение теста «Культура во второй половине XIX века»*

Учитель: Меняемся бланками и проверяем

*Проверка контрольного тестирования*

Информация о домашнем задании, инструктаж по его выполнению

Учитель: Вы большие молодцы, очень хорошо поработали на сегодняшнем уроке. Открываем дневники и записываем домашнее задание.

*Записывают домашнее задание, разбирают сообщения.*

Рефлексия

Учитель: Ребята, ответьте мне на вопрос – что нового вы узнали сегодня, с какими деятелями культуры познакомились?

Понравилось ли вам сегодняшнее занятие?

**ПРИЛОЖЕНИЕ 2**

**Для урока-игры**

**Проспект Литераторов**

**Текст (на карточках)**

Для лит-ры т. врем. характ. дух облич-ва, прист. интер. к жизни прост. чел., стремление найти пути и ср-ва борьбы с порок. общ-ва. Наиб. ярк. прим. обличит. лит-ры явл. творч-во Мих.Евграф. Салт.-Щедр.. Смешн., но одноврем. страшн. предстает Рос. в произвед. велик. сатирика (Губерн. очерки , «Истор. 1 города », «Господа Головл.», «Помпадуры и -дурши») . Худ. прием, котор. польз писатель, - гротеск.

Произвед Фед. Мих. Дост-ого (« Бедн. люди », «Преступл-е и наказ.», «Братья Карам-вы», «Идиот », «Униж. и оскорб-ые») раскрыв. мир чел. страд., трагедию бесправн. и униж. личн.

Ко 2/2 XIX в. относ. расцвет творч-ва Льва Ник-ча Толст. Его ген. ром. «Война и мир», «А. Карен.», «Воскр-ие », повести, рассказы, драм. nроизв. с потряс.худ. силой раскр. сложн. движ-я челов души, вынос. беспощ. пригов. морали, нравам, устоям, цар. в выс. общ-ве.

С кон. 70-х гг. начин. литерат. деят-ть Ант. Пал. Чех. (авт «Вишн с.», «Толст. и тонк.», «Чайки» и др.). Чех. герои - мелк. чин-ки, разор. двор., провинц интел-ия, студенты, задавл. жизненными пробл, глубоко страд-ие от равнодушия и непон. окруж-их.

Рус. лит-ра 2/2 XIX в. пыталась дать обобщ. портр. героя своего врем., чел. действ., не жел. мир-ся с сущ. действит-ю. В лит-ре появ. нов. герои - интеллигенты, нигилисты, профес. революц-ры.

**Восстановленный текст**

Для литературы того времени были характерны дух обличительства, пристальный интерес к жизни простого человека, стремление найти пути и средства борьбы с пороками общества. Наиболее ярким примерам обличительной литературы является творчество Михаила Евграфовича Салтыкова-Щедрина. Смешной, но одновременно страшной предстает Россия в произведениях великого сатирика (Губернские очерки , «История одного города », «Господа Головлевы», «Помпадуры и помпадурши») . Художественный прием, которым пользуется писатель, - гротеск.

Произведения Федора Михайловича Достоевского («Бедные люди», «Преступление и наказание», «Братья Карамазовы», «Идиот», «Униженные и оскорбленные») раскрывают мир человеческих страданий, трагедию бесправной и униженной личности.

Ко второй половине XIX в. относится расцвет творчества Льва Николаевича Толстого. Его гениальные романы «Война и мир», «Анна Каренина» , «Воскресение », повести, рассказы, драматические произведения с потрясающей художественной силой раскрывают сложнейшие движения человеческой души, выносят беспощадный приговор морали, нравам, устоям, царившим в высшем обществе.

С конца 70-х гг. начинается литературная деятельность Антона Павловича Чехова (автора «Вишневого сада», «Толстого и тонкого», «Чайки» и др.). Чеховские герои - мелкие чиновники, разорившиеся дворяне, провинциальная интеллигенция, студенты, задавленные жизненными проблемами, глубоко страдающие от равнодушия и непонимания окружающих.

Русская литература второй половины XIX в. пыталась дать обобщенный портрет героя своего времени, человека действия, не желающего мириться с существующей действительностью. В литературе появились новые герои - интеллигенты, нигилисты, профессиональные революционеры.

**Картинная Галерея**

**Карточки с репродукциями**

1. Перов «Тройка»
2. Суриков «Боярыня Морозова»
3. Васнецов «Богатыри
4. Репин «Бурлаки на Волге»

**Музыкальный переулок**

**Вопросы, записанные на доске**

1. Кто назвал содружество пяти известных композиторов «Могучей кучкой?»
2. Входил ли Н.Г.Рубинштейн в «Могучую кучку»?
3. Автор оперы о «неприродном» царе Российского государства начала XVII века.
4. Вторая симфония А.П.Бородина называлась… .
5. Композитор второй половины XIX века, чьи произведения вошли в золотой фонд мировой культуры, автор трех балетов.
6. Дирижер симфонического оркестра Московского отделения Русского музыкального общества.

**Ответы**

1. В.В.Стасов
2. Нет
3. М.П.Мусоргский
4. Богатырская
5. П.И.Чайковский
6. Н.Г.Рубинштейн

**Текст**

Глубина осмысления действительности была свойственна не только литераторам, но и русским композиторам. **М.А.Балакирев, А.П. Бородин, Ц.А.Кюи, М.П.Мусоргский, Н.А.Римский-Корсаков** объединились в содружество композиторов, которое выдающийся критик В.В.Стасов окрестил Могучей Кучкой.

Самой незаурядной личностью этого общества был М.П.Мусоргский. Композитор, создавая оперы «Хованщина», «Борис Годунов», искал ответа на животрепещущие вопросы современности в исторических сюжетах.

Легендарное прошлое предков стало важной темой творчества А.П.Бородина. Его вторая («Богатырская») симфония и опера «Князь Игорь» взывали к патриотическим чувствам, прославляли героизм и величие русского народа.

Особое место в истории русской музыки занимает творчество П.И.Чайковского, чьи произведения вошли в золотой фонд мировой культуры. Чайковский – автор шести симфоний. В них композитор выразил свою беспредельную любовь к родной земле, свои глубокие философские размышления о жизни и судьбе человека Во всем мире известны его оперы. Написанные на пушкинские сюжеты, -«Евгений Онегин» и «Пиковая Дама», «Щелкунчик», «Лебединое озеро», «Спящая красавица».

В самом начале 60-х гг. музыкальном поприще выступил пианист и блестящий дирижер **Николай Григорьевич Рубинштейн.** Благодаря его стараниям в 1860 г. появилось Московское отделение Русского музыкального общества и великолепный симфонический оркестр, дававший по субботам концерты в дворянском собрании. Оркестром дирижировал Н. Г. Рубинштейн. Работа Музыкального общества была поставлена столь

серьезно, что даже люди, вовсе не увлекавшиеся симфонической музыкой, считали своей обязанностью бывать на субботних концертах.

**Театральная площадь**

**Карточки**

1. Артистический
2. А.Н.Островский
3. М.Н.Ермолова
4. П.М.Садовский
5. 1865
6. 100
7. Малый
8. Большой
9. М.А.Балакирев
10. 1870

**Текст**

Особая роль в пореформенной России отводилась театру. Он был в то время единственным публичным местом, где легально могли проявляться не только личные, но и общественные симпатии, где авторы пьес могли почувствовать мгновенный зрительский отклик на идеи, заложенные в их произведениях. Театр представлял нечто большее, чем развлекательное зрелище. Он стал единственным серьезным культурным развлечением. Особенно велика была роль театра в провинции. Театры действовали более чем в 100 городах.

В 1865 г. по инициативе А. Н. Островского, Н. Г. Рубинштейна, В. Ф. Одоевского в Москве были организованы Артистический кружок и первый народный театр. В спектаклях, которые ставились этими организациями, наряду с профессионалами принимали участие самодеятельные артисты, представлявшие все сословия.

Центром театральной жизни России в этот период был московский Малый театр. Его стали называть «Домом Островского», т.к. благодаря созвездию талантливых актеров в нем с успехом проходили пьесы драматурга.

Целая эпоха Малого театра связана с именем М.Н.Ермоловой, величайшей русской трагической актрисы. Она воссоздала на сцене образы самых ярких героинь пьес Островского.

Гордостью театра также были П.А.Стрепетова, П.М.Садовский, М.Г.Савина и др. П.М.Садовский прославился исполнением ролей купцов-самодуров в пьесах Островского.

**Лишнее: Большой, М.А.Балакирев, 1870.**

**Для урока без использования игровой деятельности**

**Текст «Музыка, театр и живопись второй половины XIX века»**

Расцвет русской литературы в эти годы был также связан с развитием драматургии. Подлинным мастером драмы стал **А.Н.Островский**, чьи пьесы (около 50) не сходили с театральных подмостков, восторженно воспринимались зрителями. Образы героев заставляли задуматься над злободневными вопросами жизни – о разрушающей человека силе денег, о важности нравственных основ для противостояния «темному царству» невежества и лжи. Сами его названия пьес говорили о том, кто являются героями в его произведений, какие злободневные темы в них поднимаются: «Доходное место», «Гроза», «Бедность не порок», «Бесприданница» и др. А.Н.Островский был врагом самодурства, защитником прав человека.

В литературе, как и во всех сферах художественного творчества окончательно утвердился реализм, в частности критический реализм, который отличался повышенным вниманием к отображению реальной жизни на основе ее критического восприятия.

Глубина осмысления действительности была свойственна не только литераторам, но и русским композиторам. **М.А.Балакирев, А.П. Бородин, Ц.А.Кюи, М.П.Мусоргский, Н.А.Римский-Корсаков** объединились в содружество композиторов, которое выдающийся критик В.В.Стасов окрестил Могучей Кучкой.

Самой незаурядной личностью этого общества был М.П.Мусоргский. Композитор, создавая оперы «Хованщина», «Борис Годунов», искал ответа на животрепещущие вопросы современности в исторических сюжетах.

Легендарное прошлое предков стало важной темой творчества А.П.Бородина. Его вторая («Богатырская») симфония и опера «Князь Игорь» взывали к патриотическим чувствам, прославляли героизм и величие русского народа.

Особое место в истории русской музыки занимает творчество П.И.Чайковского, чьи произведения вошли в золотой фонд мировой культуры. Чайковский – автор шести симфоний. В них композитор выразил свою беспредельную любовь к родной земле, свои глубокие философские размышления о жизни и судьбе человека Во всем мире известны его оперы. Написанные на пушкинские сюжеты, - «Евгений Онегин» и «Пиковая Дама», «Щелкунчик», «Лебединое озеро», «Спящая красавица».

В самом начале 60-х гг. музыкальном поприще выступил пианист и блестящий дирижер **Николай Григорьевич Рубинштейн.** Благодаря его стараниям в 1860 г. появилось Московское отделение Русского музыкального общества и великолепный симфонический оркестр, дававший по субботам концерты в дворянском собрании. Оркестром дирижировал Н. Г. Рубинштейн. Работа Музыкального общества была поставлена столь серьезно, что даже люди, вовсе не увлекавшиеся симфонической музыкой, считали своей обязанностью бывать на субботних концертах.

Особая роль в пореформенной России отводилась театру. Он был в то время единственным публичным местом, где легально могли проявляться не только личные, но и общественные симпатии, где авторы пьес могли почувствовать мгновенный зрительский отклик на идеи, заложенные в их произведениях. Театр представлял нечто большее, чем развлекательное зрелище. Он стал единственным серьезным культурным развлечением. Особенно велика была роль театра в провинции. Театры действовали более чем в 100 городах. В 1865 г. по инициативе А. Н. Островского, Н. Г. Рубинштейна, В. Ф. Одоевского в Москве были организованы Артистический кружок и первый народный театр. В спектаклях, которые ставились этими организациями, наряду с профессионалами принимали участие самодеятельные артисты, представлявшие все сословия.

Центром театральной жизни России в этот период был московский Малый театр. Его стали называть «Домом Островского», т.к. благодаря созвездию талантливых актеров в нем с успехом проходили пьесы драматурга.

Целая эпоха Малого театра связана с именем **М.Н.Ермоловой**, величайшей русской трагической актрисы. Она воссоздала на сцене образы самых ярких героинь пьес Островского.

Гордостью театра также были П.А.Стрепетова, П.М.Садовский, М.Г.Савина и др.

Русская живопись второй половины XIX в. решала те же общественные вопросы, что и литература. В ней ведущим стало направление критического реализма.

Накануне столетия со дня основания императорской Академии художеств, а именно 9 ноября 1863 г., 14 лучших ее выпускников отказались писать выпускную работу по заданной теме, обосновав это тем, что в России есть что рисовать(имелась в виду соц.обстановка). Выпускники хотели писать картины на собственные темы, и когда им в этом было отказано, они покинули стены академии. Вдохновителем «бунта» был **И.Н.Крамской.**

В Нижнем Новгороде, на ярмарке, для широких слоев населения И.Н.Крамской организовал выставку картин своих современников. В 1870 г. Художники, отстаивающие реализм, объединились в «Товарищество передвижных художественных выставок». Картины передвижников регулярно появлялись на выставках в различных городах России, вызывая широкий интерес публики.

Одним из крупнейших художников этого направления является **Василий Григорьевич Перов**. Он сумел с обличительным пафосом показать многие неприглядные стороны современной его жизни. Картины В. Г. Перова - это развернутый рассказ о положении российских сословий (« Чаепитие в Мытищах », « Приезд гувернантки в купеческий дом», «Последний кабак у заставы»). Особое впечатление производят полотна, изображающие нелегкую жизнь детей («Тройка»).

Вершиной реализма в русской живописи второй половины XIX в. справедливо считается творчество **Ильи Ефимовича Репина и Василия Ивановича Сурикова**, полотна которых создали собирательный образ русского народа. Наиболее громкое общественное звучание имели работы Репина «Бурлаки на Волге », «Не ждали », «Отказ от исповеди », «Арест пропагандиста». Полотна Сурикова - это художественно воссозданная история, главным героем которой является русский народ. «Утро стрелецкой казни », «Меншиков в Березове », «Боярыня Морозова», «Покорение Сибири Ермаком » -эти картины вошли в золотой фонд русской художественной культуры.

К жанру русских народных сказаний обратился **Виктор Михайлович Васнецов** («Алёнушка», «Витязь на распутье», «Богатыри», «После побоища Игоря Святославовича с половцами» ). Его картины проникнуты духом народных сказок, религиозными исканиями и размышлениями о судьбе народа-богатыря. Особое место в пейзаже второй половины XIX в. занимает **Архип Иванович Куинджи**, который был мастером поразительных световых эффектов (« Украинская ночь» , «Березовая роща», «Ночь на Днепре»). Изумительные по красоте русские пейзажи изображены на картинах Исаака Ильича Левитана. Большой популярностью пользовались полотна Ивана Константиновича Айвазовского, который больше всего любил изображать море.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 3**

**Тест по теме «Художественная культура России второй половины XIX века»**

1. Вставьте пропущенное словосочетание.

Основным художественным направлением второй половины XIX века стал \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Он отличался повышенным вниманием к отображению реальной жизни на основе ее критического восприятия.

1. Какое из перечисленных произведений принадлежит перу великого сатирика М.Е.Салтыкова-Щедрина?
2. «Идиот»
3. «История одного города»
4. «Война и мир»
5. «Бесы»
6. Соотнесите художника и его произведение

|  |  |
| --- | --- |
| 1. В.Г.Перов
 | 1. «Бурлаки на Волге»
 |
| 1. В.И.Суриков
 | 1. Портрет Л.Н.Толстого
 |
| 1. И.Е.Репин
 | 1. «Тройка»
 |
| 1. И.П.Крамской
 | 1. «Боярыня Морозова»
 |
|  |  |
| а | b | c | d |
|  |  |  |  |

1. В каком году возникло «Товарищество передвижных художественных выставок»?
2. 1887
3. 1770
4. 1870
5. 1877
6. Кто из перечисленных композиторов НЕ входил в содружество «Могучей кучки»?
7. М.П.Мусоргский
8. М.А.Балакирев
9. Н.А.Римский-Корсаков
10. П.И.Чайковский
11. Напишите фамилию пианиста и блестящего дирижера, благодаря стараниям которого в 1860 г появилось Московское отделение Русского музыкального общества

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. В каком году по инициативе А.Н.Островского, Н.Г.Рубинштейна и В.Ф.Одоевского были организованы Артистический кружок и первый народный театр?
2. 1855
3. 1865
4. 1765
5. 1870
6. Автор около полусотни пьес, выступавший против невежества, отсталости и других пороков, свойственным современному ему обществу, «темному царству»
7. Ц.А.Кюи
8. П.М.Садовский
9. А.Н.Островский
10. М.Е.Салтыков-Щедрин
11. Соотнесите автора и его произведение

|  |  |
| --- | --- |
| 1. П.И.Чайковский
 | 1. «Березовая роща»
 |
| 1. А.И.Куинджи
 | 1. «Бесприданница»
 |
| 1. А.Н.Островский
 | 1. «Евгений Онегин»
 |
| 1. А.П.Чехов
 | 1. «Вишневый сад»
 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| а | b | c | d |
|  |  |  |  |

**Правильные ответы:**

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Критический реализм |
| 2 | b |
| 3 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| a | b | c | d |
| 3 | 4 | 1 | 2 |

 |
| 4 | c |
| 5 | d |
| 6 | Рубинштейн |
| 7 | b |
| 8 | c |
| 9 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| a | b | c | d |
| 3 | 1 | 2 | 4 |

 |

**ПРИЛОЖЕНИЕ 4**

Таблица 1. «Средний балл тестирования учащихся 8 «Г» класса»

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | ИФ | № тестовых заданий | ИТОГ (в баллах) |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | Владислав А. | + | + | + | - | + | + | + | + | + | 8 |
| 2 | Валерия Б. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | 9 |
| 3 | Анастасия В. | + | + | + | - | + | + | - | + | + | 7 |
| 4 | Софья Д. | + | + | + | - | - | + | + | - | - | 5 |
| 5 | Варвара И. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | 9 |
| 6 | Ксения К. | - | + | + | + | + | + | + | + | + | 8 |
| 7 | Денис Л. | + | + | + | - | + | + | - | + | + | 7 |
| 8 | Денис Л. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | 9 |
| 9 | Михаил Л. | + | + | + | + | + | + | - | - | + | 7 |
| 10 | Андрей П. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | 9 |
| 11 | Кристина С. | + | + | + | + | + | + | - | + | + | 8 |
| 12 | Данил Ф. | + | + | + | - | + | + | + | + | + | 8 |
| 13 | Екатерина Х. | - | + | - | - | + | + | + | + | + | 6 |
| 14 | Евгений Ч. | + | + | - | + | + | + | + | + | + | 8 |
| 15 | Алексей Ш. | + | + | - | + | + | + | - | - | + | 6 |
| 16 | Никита Щ. | + | - | + | + | + | + | - | + | + | 7 |
| 17 | Татьяна Б. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | 9 |
| 18 | Андрей Л. | - | + | + | + | + | + | + | + | + | 8 |
| 19 | Дмитрий Б. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | 9 |
| 20 | Сергей Д. | + | + | + | - | + | + | + | + | + | 8 |
|  | Среднее количество баллов | 7,8 |

Таблица 2. «Средний балл тестирования учащихся 8 «А» класса»

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | ИФ | № тестовых заданий | ИТОГ (в баллах) |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | Ксения А. | - | + | + | - | + | + | - | + | + | 6 |
| 2 | Валерия Б. | + | + | + | - | + | + | + | + | + | 8 |
| 3 | Александр Б. | + | - | + | + | + | + | - | + | + | 7 |
| 4 | Елизавета Е. | - | + | + | - | + | + | + | - | - | 5 |
| 5 | Валерия З. | - | + | + | + | - | + | + | + | + | 7 |
| 6 | Данил И. | - | + | + | + | + | - | - | + | + | 6 |
| 7 | Даниил М. | - | + | + | - | + | + | + | + | + | 7 |
| 8 | Илья М. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | 9 |
| 9 | Анастасия П. | + | + | + | + | + | + | - | - | + | 7 |
| 10 | Илья П. | - | + | - | - | + | - | + | - | + | 4 |
| 11 | Софья п. | + | - | - | - | - | - | - | + | + | 3 |
| 12 | Юлия Р. | + | + | + | - | + | + | + | + | + | 8 |
| 13 | Елизавета Р. | - | + | - | - | + | + | + | + | - | 5 |
| 14 | Даниил С. | + | + | - | + | - | + | + | + | + | 7 |
| 15 | Валерия С. | + | + | - | + | + | + | - | - | + | 6 |
| 16 | Мария С. | + | - | + | - | + | - | - | + | + | 5 |
| 17 | Николай Ч. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | 9 |
| 18 | Анжела Ш. | + | + | + | + | + | + | - | + | + | 8 |
| 19 | Данил Щ. | + | + | + | - | + | - | + | + | + | 7 |
| 20 | Дарья Щ. | + | + | - | - | + | + | + | + | + | 7 |
| 21 | Мария Т. | - | + | - | + | + | - | - | + | + | 5 |
| 22 | Наталия Ш. | + | + | + | + | + | - | + | + | + | 8 |
|  | Среднее количество баллов | 7,2 |