

Министерство просвещения Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Уральский государственный педагогический университет
Институт общественных наук
Кафедра всеобщей истории и методики преподавания
исторических дисциплин

**ДЕЛОВАЯ ИГРА НА УРОКАХ ИСТОРИИ В ОСНОВНОЙ ШКОЛЕ:
ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА**

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
допущена к защите
Зав. кафедрой

Исполнитель:
Бакина Полина Николаевна
обучающийся 5 курса
группы ИО-1601

Руководитель:
Клименко Иван Михайлович
к.п.н., доцент

Екатеринбург 2021

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР НА УРОКАХ ИСТОРИИ.....	8
1.1. Теоретические основы применения игр в системе развивающего обучения.....	8
1.2. Классификация деловых игр.....	12
1.3. Структура деловых игр.....	19
ГЛАВА 2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЛОВЫХ ИГР НА УРОКАХ ИСТОРИИ.....	26
2.1. Психолого-педагогические особенности подросткового возраста.....	26
2.2. Изучение нового материала в условиях деловой игры	32
2.3. Деловые игры на уроках рефлексии по истории.....	37
2.4. Методическая разработка урока с использованием деловой игры на тему «Средневековые рыцари и крестьяне».....	40
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	46
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИСТОЧНИКОВ.....	49

ВВЕДЕНИЕ

Игра является неотъемлемой частью человеческой жизни. Известный ученый Йохан Хёйзинга издал книгу в 1938 году «Homo ludens» («Человек играющий»), в которой он рассуждает о роли игры в жизни каждого человека и в жизни всей человеческой цивилизации. Существует огромное разнообразие игр – спортивные, интеллектуальные, компьютерные¹.

Современная школа пытается преодолеть серую будничность урока. Вопрос не стоит в калейдоскопической смене технологий, а упирается в такое необходимое разнообразие, которое поможет каждому ученику найти свое заметное место, почувствовать ситуацию успеха. Это объясняет необходимость такой подготовки учителя, которая обеспечит реализацию компетенций, необходимых для развития личности ребенка. Еще более высокие требования необходимо предъявлять к подготовке учителя истории и обществознания; тех дисциплин, которые определяют гражданскую идентичность молодого человека.

Мы считаем, что основная цель урока – обеспечение мотивации каждого учащегося на личное развитие в рамках предмета. Федеральный государственный образовательный стандарт определил новые требования к учителю. Не менторство, не требовательность, а партнерская поддержка, наставничество, педагогическое сопровождение выходят сегодня на первый план. Учитель по-прежнему остается руководителем образовательного процесса в силу своего опыта, владения необходимыми компетенциями, но выстраивать совместную с учащимися работу он должен опираясь на новые педагогические инструменты, в том числе на интерактивные технологии обучения и воспитания.

Личностно-ориентированное обучение предполагает и новую роль ученика. Он сам, естественно под руководством учителя, должен планировать

¹Учебные материалы. Метод. деловой игры. URL: https://works.doklad.ru/view/TgdgRbY_OZo.html.

как текущую учебную деятельность, так и ее результаты. Через осознание познавательной потребности прийти к овладению ценностями личного развития: знаниями, умениями, способностью и готовностью к саморазвитию.

Мы считаем историю и обществознание основными предметами, формирующими внутренний мир личности. Через призму оценки событий, процессов, поступков исторических личностей подросток постигает, что такое хорошо, и что такое плохо в историческом смысле. Благодаря оценочным и эмоциональным возможностям предмета молодой человек апробирует лучшие ценности человечества и своего народа. Красочность и драматургия истории позволяют ему погрузиться в прошлое, ненавидеть тиранов, сопереживать униженным и оскорбленным, гордиться подвигами героев. История создает уникальную возможность оценивать современный мир, одновременно находясь и в прошлом, и в настоящем. Из этого вырастает и прогностическая функция истории: прокладывая вектор развития человечества, Родины, личности из прошлого в настоящее, мы учимся предвидеть будущее.

Основной целью школьного исторического образования является формирование и развитие личности обучающегося способного к самоидентификации и определению своих ценностных ориентиров на основе осмысления и освоения исторического опыта своей страны и человечества в целом, активно и творчески применяющего исторические знания и предметные умения в учебной и социальной практике. Данная цель предполагает формирование у обучающихся целостной картины российской и мировой истории, понимание места и роли современной России в мире, беспримерного этнического и конфессионального разнообразия, которое спаялось в единое целое в крайне сложных, зачастую трагических событиях нашей истории.

Федеральный государственный образовательный стандарт указал на основные требования к подготовке выпускника основной школы. Это владение ориентирами гражданственности и патриотизма, понимание роли России в мировом историческом процессе, готовность к социально значимой деятельности и другие.

Накопленный педагогический опыт позволяет выбрать огромное количество разнообразных интерактивных технологий, направленных на личностно-ориентированное обучение истории. Одной из таких технологий является игровая. Исторические игры позволяют учащимся условно войти в канву исторических событий, понять особенности жизнедеятельности людей данного времени, понять мотивы, которые двигали историческими личностями и даже, самим почувствовать себя на их месте. Огромный опыт работы с историческими играми накоплен учеными уральского региона. Еще в пятидесятые годы XX века в Уральском государственном университете существовал кружок исторических игр. В восьмидесятые годы бывший декан истфака Уральского педагогического института Галина Александровна Кулагина создала в УрГУ лабораторию исторических игр и стала общепризнанным в стране специалистом в этом направлении. Доцент УрГПУ Ирина Александровна Зубкова продолжила научные исследования в данном направлении. А в настоящее время разрабатывает проблематику исторических игр, в новом, информационном формате, старший преподаватель, Анна Валерьевна Антонова.

В игре раскрывается не только познавательная потребность ребенка, но и его внутренне стремление к разнообразию, приключению, активности. Ученик сопоставляет себя с историческим деятелем, облачается в костюм иной социальной роли, действуя при этом на основе своего субъективного опыта». Так он оказывается в игровой ситуации. А «игра – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения». Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, «удобно дать» учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Вхождение ребенка в ту или иную роль, представление перед ним, по словам Ростовцева М.И., изучаемого явления как картины жизни, а не как теоретическая абстракция развивает воображение, обогащает опыт творческой деятельности, которые необходимы «для полноценного процесса обуче-

ния и воспитания, опирающегося на чувственно-эмоциональную ступень познания».

Особым видом исторической игры является деловая игра. Она позволяет смоделировать историческую ситуацию, в которой учащийся попадает в ситуацию выбора. Конечно, наиболее действенны деловые игры на предмете «Обществознание», где молодые люди могут попробовать себя в разнообразных ситуациях, порождаемых социумом. Но и в предмете «История» деловые игры крайне необходимы, так как они формируют историческое мышление и, более того, заставляют подростка принять нравственный выбор.

Нынешняя ситуация с пандемией очень сильно повлияла на образовательные условия, учителя вынуждены перейти с привычного для них живого общения на дистанционный. В связи с этим пришлось перестроить урок, сократить время продолжительности, за счет отсутствия в структуре урока таких этапов, как организационный момент, рефлексия.

Так же изменения коснулись игровых технологий. Традиционная игра характеризуется делением на команды, заданиями разного уровня сложности, высокой познавательной активностью детей на протяжении всей игры, наличием командного духа, азарта, коллективным желанием детей через игру познавать мир истории.

Именно, поэтому в условиях дистанционного обучения игру в традиционной форме провести крайне сложно, поскольку меняется формат игры, она превращается в обычный опрос, сокращается время и объем информации, уменьшается количество участников, что способствует снижению интереса к закреплению материала, плохому усвоению информации. И, как следствие, усложняется достижение целей игры.

Актуальность темы в том, что, во-первых, деловая игра выступает как форма, в которой наиболее успешно могут осваиваться содержание новой деятельности, во-вторых, она обеспечивает ценностную ориентацию личности, в-третьих, выступает как элемент творческого самовыражения, проявления

самостоятельности и активности в среде сверстников. Все это в совокупности дает толчок в самоутверждении и самореализации взрослеющего человека.

Именно деловая игра способствует развитию психических процессов, порождает интерес к предмету, повышает мотивацию учеников к процессу обучения. Изучение литературы, анализ и обобщение собранных по данной проблеме материалов дали автору возможность более полно раскрыть тему.

Объект исследования – игровые технологии в школьном историческом образовании.

Предмет – деятельность учителя по реализации деловых игр на уроках истории в 5-8 классах.

Цель исследования – теоретически обосновать и разработать методику применения деловых игр в изучении истории в основной школе.

Основными задачами являются:

- изучить теоретические основы использования деловых игр на уроках истории;
- рассмотреть классификации деловых игр;
- раскрыть структуру и содержание деловых игр;
- осуществить анализ применения деловых игр в процессе обучения истории, опираясь на опыт учителей
- апробировать методическую разработку деловой игры на тему «Рыцари и крестьяне» на практике.
- выявить влияние пандемии на деятельность учителя по реализации деловых игр на уроках истории.

При написании выпускной квалификационной работы применялись **методы:** историко-сравнительный, обобщение, наблюдение.

Структура работы: Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и источников.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР НА УРОКАХ ИСТОРИИ

1.1. Теоретические основы использования игр на уроках истории.

Игровые методы стали активно применяться в обучении, и это привело к тому, что стало появляться большое количество дидактического материала. Но все-таки четкой классификации игр нет. Для того чтобы разобраться, что же такое педагогическая игра за основу возьмем определение, которое было дано Кулюткиным Ю.Н. и Сухобской Г.С.: «Педагогическая игра – это имитация реальной деятельности учителя в тех или иных искусственно созданных педагогических ситуациях»².

Таким образом, во время игры при совместном взаимодействии учителя и учащихся происходит имитация той или иной ситуации, распределение ролей с учетом различных интересов, возможностей и желаний участников.

Деловая игра включает в себя комплекс методических приемов, которые направлены на принятие решения учащимися. Моделируя ситуацию, учащиеся находят ответы на многие вопросы и могут сделать соответствующие выводы по теме.

Деловая игра - это комплексный методический прием обучения, при котором учащиеся в первую очередь рассматривают процесс принятия решения. Этот процесс воспроизводится на модели, в результате чего появляются эпизоды (определенные результаты и их следствия), которые чаще всего необратимы³.

Основные характеристики деловой игры

- наличие общей цели у игрового коллектива;
- коллективное принятие решений;
- распределение ролей;

²Абрамова И.Г. Деловые педагогические игры для школьников. Методические рекомендации коллективам школ, внешкольных учреждений. Ленинград. 1988. С.3

³Болтаева М.Л. «Деловая игра в обучении» // Молодой учёный. №2. 2012. С.255

- различие ролевых целей при выработке решений;
- сотрудничество участников, исполняющих те или иные роли;
- воплощение цепочки решений в игровом процессе;
- вариативность решений;
- контроль над эмоциональным напряжением;
- различные варианты оценивания индивидуальной и групповой деятельности, от положительного до отрицательного⁴.

Рассмотрим общее и различное в детских и деловых играх. Во-первых, общение в детской игре является важным элементом подготовки к неформальному межличностному общению. А в деловой игре оно построено на формальных основаниях. Во-вторых, детская игра основана на соблюдении некоторых правил, которые общеизвестны, или построены на договорных началах. А игра деловая подразумевает правила, как некий формальный элемент, вокруг которого складывается свободное целенаправленное действие. В-третьих, детская игра может быть оставлена детьми в любой момент, а игра деловая предполагает ее завершение только по достижении поставленной цели.

Сравнительная характеристика детской и деловой игр⁵:

Детская игра	Деловая игра
необходимость	возможность
безусловность	условность
утилитарность	неутилитарность
ограниченность	неограниченность
действительность	мнимость

Модель, предлагаемая в деловой игре, предполагает опору на стройную логическую последовательность, некоторую причинно-следственную цепочку. Для достижения цели в деловой игре учащимся необходимо составить план. Каждый этап игры должен обязательно оцениваться, так как оценка

⁴ Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение. Учебное пособие для студентов учреждений высшего профессионального образования. 2-е издание. М.: Издательский центр «Академия», 2011. С.139-140.

⁵ Гуслова М.Н. Инновационные педагогические технологии. Учебное пособие для студентов сред. проф. учеб. Заведений. Издательский центр «Академия», 2010. С. 136.

влияет на последующие результаты, которые достигают учащиеся во время игры. На всех этапах деловой игры должно быть активное взаимодействие между участниками. Все решения должны приниматься коллективно. Деловую игру можно отнести к специфической интерактивной технологии, так как в ней присутствует внутригрупповое и межгрупповое принятие решений.

В деловой игре подчеркнут аспект инструментального обучения и в то же время формализован и минимизирован по сравнению с реальностью межличностный аспект. Поэтому, хотя деловая игра, по основному замыслу, преследует задачу столкновения обучаемого с действительностью, «погружения» его в реальную практику, игровая имитационная модель неизбежно ее упрощает главным образом в том направлении, что придает статичность межличностным и деловым отношениям, а это в некоторой степени искажает диалектику жизни. Вместе с тем деловая игра как разновидность имитационного метода открывают для преподавателя возможность исследования процессов принятия решений с учетом индивидуальных показателей и выработкой диагностических критериев. Деловые игры можно использовать для создания управленческих и коммуникативных обучающих моделей, способствующих лучшему пониманию интерактивных (сотрудничество) и перцептивных (восприятие и понимание) механизмов взаимодействия и коллективного принятия решений, развивающих метакомпетентности обучаемых.

В зависимости от целевой направленности деловые игры могут различаться по видам:

- производственные – ставят целями принятие решений по проблемам производства, оказание помощи организации в условиях жесткой конкурентной среды, разработку стратегий выживания в условиях стагнации, нестабильности;

- исследовательские – связаны с разработкой новых концепций, исследованием проблем и решений гипотетического характера, прогнозированием последствий и потенциальных проблем при внедрении нововведений;

- квалификационные, или аттестационные – применяются для выявления уровня компетентности, квалификации специалистов, принятия решений по вопросам подбора или увольнения, продвижения, оценки и аттестации кадров, управления компетентностью персонала и предприятия;

- дидактические (учебные игры) – развивают репродуктивное, аналитическое и творческое мышление, адаптационные свойства и способности, профессиональную базовую и метакомпетентности⁶.

Проанализировав литературу по деловой игре и конкретные сценарии игр, можно определить положительное действие деловой игры на процесс обучения и развития:

Появляется заинтересованность к учебному предмету. Во время обучения увеличивается познавательный интерес, в результате чего учащиеся, опираясь на конкретные примеры, приобретают расширенный объем информации, которая помогает ученикам в игре принимать конструктивные решения. Изменение мотивации у учащихся, приводит их к желанию осваивать больше нового материала.

Во время игры формируется и изменяется самооценка учащихся, она становится более объективной. Опыт, полученный в процессе деловой игры, может быть использован при оценке различных жизненных ситуаций и в профессиональной деятельности.

Благодаря участию в деловой игре, у учащихся развивается инновационное, аналитическое, экономическое и психологическое мышление, и как итог влияет на мировосприятие учащегося.

В деловой игре используется системный подход для решения той или иной проблемы, благодаря которому можно проследить весь ход решения от начала до конца.

Целевая направленность учебной деловой игры связана с системой мотиваций. Так как деловая игра по своей природе двуплановая, то структура

⁶ Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии. С. 141.

и технология игры должны обеспечивать реализацию двоякого рода мотивов -реальных и условных.

В связи с этим в учебных деловых играх должны ставиться как педагогические цели, так и игровые.

В первом параграфе были представлены определения деловой игры, основные характеристики деловой игры, например, наличие общей цели у игрового коллектива. В зависимости от целевой направленности деловые игры могут быть дидактические учебные игры. Анализ литературы по проблеме и конкретных сценариев игр позволил сформулировать те позитивные моменты, которые дает использование деловой игры в процессе обучения и развития, изменяется мотивация обучаемых к освоению инновационных знаний.

1.2. Классификация деловых игр.

Для игровых методов характерно наличие двух основных компонентов: ситуационного и ролевого (позиционного). Ситуационный компонент задает последовательность, в которой разворачиваются события, ролевой (позиционный) – роли или позиции участников.

Широко используются также комплексные игры, сочетающие в себе и ситуационный, и ролевой компоненты. Построенные по принципу моделирования реальности игры можно классифицировать, разделив на следующие группы:

1 группа – Имитационные деловые игры.

2 группа – Ролевые деловые игры.

В имитационных деловых играх моделируется ситуация последовательности, например «Наводнение», «Рыцарский бой», «Военные действия». То есть задается только ситуационные условия без ролевого участия, это может быть экстремальная ситуация, или конфликтная ситуация. В этих играх обозначена четкая стандартная модель реальной или выдуманной ситуации с уже заранее просчитанным правильным решением.

Основная направленность имитационной игры – научить принимать решение в заданных условиях. Очень важно на заключительном этапе игры провести анализ решений, которые были приняты во время игры. А также анализ последствий этих решений.

В ролевых деловых играх в первую очередь определяются роли участников, затем конкретная ситуация. Ролевые игры направлены на повышение качества межличностных отношений в коллективе⁷.

Борзова Л.П. выделила такую классификацию деловых игр по игровой основе: комплексные игровые системы, игры с правилами, ролевые игры.⁸

Ежова Л.В. классифицировала деловую игру по нескольким критериям:

1. «По времени проведения»:

- без ограничения времени;
- с ограничением времени;
- игры, проходящие в реальное время;
- игры, где время сжато.

2. «По оценке деятельности»:

- балльная или иная оценка деятельности игрока или команды;
- оценка того, кто как работал, отсутствует.

3. «По конечному результату»:

- жесткие игры – заранее известен ответ (например, сетевой график), существуют жесткие правила;

- свободные, открытые игры – заранее известного ответа нет, правила изобретаются для каждой игры свои, участники работают над решением неструктурированной задачи.

4. «По конечной цели»:

- обучающие – направлены на появление новых знаний и закрепление навыков участников;

⁷ Прокофьева Н. И. «Бизнес-тренинг: с чего начать, как преуспеть. Советы руководителям и тренерам». С.75

⁸ Борзова Л.П. Игры на уроке истории: Метод. Пособие для учителя. М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. С. 7, 23.

- констатирующие – конкурсы профессионального мастерства;
- поисковые – направлены на выявление проблем и поиск путей их решения⁹.

Сравнивая различные характеристики деловой игры, можно выделить преимущества этого метода обучения:

1. Деловая игра активизирует, мыслительную и познавательную деятельность участников.

2. В ходе игры для достижения поставленной цели необходимо развивать навыки самостоятельного исследования и оценки информации, а также умение находить всю необходимую информацию в новых дополнительных источниках.

3. Деловая игра мотивирует участников на принятие оптимальных решений в профессиональной деятельности, в том числе в условиях неопределенности.

4. Деловая игра развивает способности моделирования проблемной ситуации, выявления причинно-следственной связи между событиями и явлениями.

5. Деловая игра формирует аналитическое мышление, умение отчетливо и убедительно излагать свою точку зрения, повышает квалификацию специалиста.

6. Деловая игра уменьшает количество совершаемых ошибок на практике в профессиональной деятельности, поскольку основные проблемные ситуации участники проживают и лично их разрешают в процессе обучения.

Деловая игра строится на следующих принципах:

- имитационного моделирования жизненных ситуаций, реальных условий и содержания профессиональной деятельности человека;

⁹БГУ. Центр проблем развития образования. «Аналитический обзор международных тенденций развития высшего образования» № 5, 2003 г. Современные образовательные технологии Часть I. 1.1. Деловые игры. С. 7.

- совместной деятельности, реализуемой посредством вовлечения в игру нескольких участников с обязательным распределением ролей между ними;
- проблемности содержания моделируемой ситуации (в том числе недостаточность информации, что способствует развитию навыка принятия решения в условиях неопределенности, риска или противодействия);
- наглядности последствий принимаемых решений, то есть всем участникам обязательно должен быть виден результат игры, чтобы сделать правильный вывод и исправить допущенные ошибки;
- регламентации игровых действий системой правил, штрафов и поощрений;
- условный характер игры.

Чтобы реализовать все вышеуказанные принципы, необходимо соблюдать условия:

- 1) Хорошо подготовленный сценарий с описанием обстановки и конкретной профессиональной деятельности.
- 2) Целенаправленная, умелая, уверенная работа преподавателя в проведении деловой игры, направленная на активизацию участников игры. Преподаватель должен не допускать и предотвращать конфликтные ситуации.
- 3) Участники должны соблюдать правила и порядок совместной деятельности.
- 4) У участников должна быть увлеченность и готовность приобретать новые знания и навыки¹⁰.

Принципы организации учебных деловых игр. Для достижения поставленных учебных целей на этапе разработки в деловую игру следует заложить 5 психолого-педагогических принципов:

- принцип имитационного моделирования ситуации;

¹⁰ «Деловая игра в обучении» научно-практическое пособие / Ванюшин В. Н., Гвоздиков С. В., Лаврентьев А. Р., Орлова Л. А. Дзержинск: изд-во «Конкорд», 2015. С. 25-26.

- принцип проблемности содержания;
- принцип ролевого взаимодействия в совместной деятельности;
- принцип диалогического общения;
- принцип двуплановости игровой учебной деятельности.

Принцип имитационного моделирования предполагает разработку:

- а) имитационной модели производства;
- б) игровой модели профессиональной деятельности. Наличие этих двух моделей необходимо для создания предметного и социального контекстов будущего труда.

Принцип проблемности содержания игры и ее развертывания означает, что в предметный материал игры закладываются учебные проблемы, выстроенные в виде системы игровых заданий, в которых содержится тот или иной тип противоречий, разрешаемых студентом в процессе игры, что приводит к выходу из проблемной ситуации.

Принцип совместной деятельности основывается на имитации производственных функций специалистов через их ролевое взаимодействие. Игра предполагает общение, основанное на субъект-субъектных отношениях, при которых развиваются психические процессы, присущие мышлению специалистов.

Принцип диалогического общения и взаимодействия партнеров в игре есть необходимое условие переживания и разрешения проблемной ситуации. Участники игры задают друг другу вопросы. Система рассуждений каждого из партнеров обуславливает их взаимное движение к совместному решению проблемы. Люди неоднозначно реагируют на одинаковую информацию, что порождает диалог, обсуждение и согласование позиций, интересов.

Принцип двуплановости игровой учебной деятельности дает возможность внутреннего раскрепощения личности, становления творческой инициативы. Суть его в том, что деятельность, направленная на обучение и развитие специалиста, реализуется в «несерьезной» игровой форме.

Эти взаимообусловленные принципы составляют главную концепцию деловой игры и должны соблюдаться на этапе разработки, так и на этапе реализации. Несоблюдение или недостаточная проработка хотя бы одного из них отрицательно скажется на результатах деловой игры. У деловых игр свои достоинства и недостатки и определенные области применения.

Деловую игру как форму контекстного обучения следует выбирать прежде всего для решения следующих педагогических задач:

- формирование у обучаемых целостного представления о профессиональной деятельности и ее динамике;
- приобретение проблемно-профессионального и социального опыта, в том числе и принятия индивидуальных и коллективных решений;
- развитие теоретического и практического мышления в профессиональной сфере;
- формирование познавательной мотивации, обеспечу условий появления профессиональной мотивации¹¹.

Таким образом, не любое содержание профессиональной деятельности подходит для игрового моделирования, а лишь, то, которое содержит в себе проблемность и не может быть усвоено индивидуально.

При проведении учебных деловых игр происходят более полное личностное включение обучаемых в игровую ситуацию, интенсификация межличностного общения, яркое эмоциональное переживание успеха или неудачи.

Дети и подростки в процессе деловой игры развивают способности, необходимых в области деловых и социальных отношений, проявлять инициативу, ставить и решать проблему, планировать деятельность, решать коммуникативные задачи; учатся самостоятельности, кооперативности, толерантности, чувству товарищества и партнерства, вести диалог, идти на компромисс.

¹¹Реф. РФ Принципы организации учебных деловых игр. URL: http://referatwork.ru/pedagogika_bileti/section-5-24.html

Деловая игра способствует также развитию личности, формируя такие качества, как уверенность в себе, способность к самоанализу, общительность, инициативность, стремление к творчеству.

Деловая игра – это своего рода репетиция производственной или общественной жизни молодого человека, примерка социальных ролей на себя. На ней можно проиграть в лицах практически любую жизненную или производственную ситуацию, а это позволит понять психологию людей, что они могут чувствовать и что ими движет в тот или иной момент реального события. Несомненно, если аналогичная ситуация встретится в жизни, человек, принимавший участие в деловой игре, будет знать, как поступать, и ему будет гораздо легче справиться с возникшими трудностями¹².

В данном параграфе описаны разные классификации деловых игр. Классификаций существует много, все перечислить невозможно, в работе описаны лишь некоторые. Также есть различные параметры, по которым можно классифицировать деловые игры, например, по времени проведения, это игры, которые проводятся с ограничением времени или без ограничения, по конечной цели игры бывают обучающие, направленные на познание чего-то нового, поисковые, направлены такие игры на поиск проблем и соответствующих решений. Организация учебных деловых игр базируется на пяти основных принципах. Принцип имитационного моделирования конкретных условий. Моделирование реальных условий деятельности человека во всем многообразии служебных, социальных и личностных связей является основой методов активного обучения, принцип двуплановости отражает процесс развития реальных личностных характеристик специалиста в «мнимых», игровых условиях. Разработчик ставит перед обучающимся двоякого рода цели, отражающие реальный и игровой контексты в учебной деятельности.

¹²Гуслова М.Н. Инновационные педагогические технологии. С. 138-139.

1.3. Структура деловых игр.

Основой разработки деловой игры является создание имитационной и игровой моделей, которые должны представлять некую целостность. Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальной действительности, который можно считать прототипом модели или объектом имитации. Эта модель определяет предметный, содержательный контекст профессиональной деятельности специалистов. Игровая модель фактически является способом описания работы участников с имитационной моделью. Эта модель определяет социальный контекст профессиональной деятельности специалистов.

1 этап. Определение темы, основной проблемы предстоящей имитационной деятельности. Игра должна отражать реальную или вероятную проблему. Это проблема может носить организационный, технологический или социально-экономический характер и, либо уже существовать в организации и переживаться сотрудниками, либо восприниматься только руководителем или группой менеджеров. Если деловая игра разрабатывается для включения в учебный процесс ВУЗа, то она может носить вероятностный характер.

2 этап. Определение типа игры и её основных целей. Возможные типы игры: ознакомительно-обучающие; исследовательские; диагностические; управленческие, проектировочные и другие. В отдельных случаях возможно и сочетание типов, но тогда существует вероятность размывания целей игры. Цели деловых игр могут быть чрезвычайно разнообразны, но главное – достаточно чётко определить их в процессе разработки сценария игры и постоянно держать в поле зрения при составлении инструкции.

3 этап. Создание сценария и инструкции. Хорошо, если сценарий выстроен по законам драматургии и содержит своего рода экспозицию – введение в ситуацию, ознакомление с основными коллизиями и конфликтами, персонажами и ролями; завязку – основную проблемную (или драматическую) точку, которая приводит к проблемной ситуации (или к началу

конфликта); кульминацию – описание возможных неблагоприятных последствий проблемной ситуации или конфликта; эпилога – в данном случае, описание ситуации, в которой проблема позитивно решена (или произошло конструктивное разрешение конфликта).

Методическая инструкция по проведению игры может фактически репрезентировать сценарий и включать:

- описание назначения и целей игры;
- описание структуры игрового коллектива и функций участников;
- описание системы стимулирования (поощрения и штрафы);
- описание критериев выигрыша и форм его определения (с привлечением внешних экспертов, взаимное оценивание и проч.);
- необходимый справочный материал, документы.

Краткая, но ёмкая ролевая инструкция позволяет участникам быстро сориентироваться в игровой ситуации, распределить роли и функции, приступить к выполнению определённой последовательности действий, постоянно видеть основную цель работы. При конструировании игры предполагается организация совместной деятельности игроков, их ролевого взаимодействия в соответствии с правилами и нормами. Предполагается, что достижение целей происходит путём последовательного принятия индивидуальных, а затем групповых решений, поэтому, при написании инструкции необходимо сформулировать правила и ограничения, уточнить этапную или пошаговую последовательность принятия решений.

4 этап. Обсуждение игры. Разработчик должен заранее заготовить ряд вопросов для обсуждения результатов и процесса игры, что, впрочем, не исключает спонтанности участников и ведущего на этом этапе. Участники получают взаимную обратную связь, делятся своими переживаниями, отмечают позитивные и, возможно, негативные моменты в процессе игры. Иногда возникает необходимость или желание усовершенствовать и продолжить игру¹³.

¹³ Чёрный Е.В. Учебно-методическое пособие по дисциплине «Психологические основы деловых игр». Для студентов, обучающихся по специальности «Психология». Симферополь, 2004. С.12.

Этап I. Подготовка – в него входит написание сценария с определением условной ситуации и выделением объекта, так же определение учебной цели, описание проблемы, которую необходимо изучить, задачи, которые необходимо решить в ходе игры, план, описание этапов игры, содержание ситуации и описание ролей.

Этап II. Введение в игру – Определяется план работы и формулируется главная цель занятия. Раздача наглядного материала, проведение инструктажа о правилах поведения во время игры. Сбор информации из дополнительных источников и экспертов. Разрешаются предварительные контакты между участниками игры. Запрещается выходить из игры, отказываться от полученной роли, нарушать правила и этикет игры.

Этап III. Основная игра – Во время игры нельзя изменять ее ход. Только у ведущего есть право вносить корректировку в действия участников при условии, если они отошли от заданной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников: организатор. координатор. инициатор, критик, автор, понимающий, эрудит, лидер и др.

Этап IV Анализ – Обсуждение, обмен мнениями, вывод и экспертная оценка состоявшейся игры.

Этап V Заключение – Вывод педагога с указанием положительных и отрицательных моментов игры, оценивание игроков, подведение итогов.

Деловая игра состоит из нескольких этапов:

I этап: подготовка к игре. Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входит учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание

II этап: проведение (процесс) игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зави-

симости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников.

III этап: анализ, обсуждения и оценка результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита обучающимися своих решений и выводов.

Источники игры. Базовой для деловой игры является модель социально-экономической системы в целом, включающая объект управления, управляющую систему и элементы обратной связи, основные характеристики и параметры модели, а также начальные условия ее функционирования. Материалами для игры могут быть результаты исследования, проведенного на предприятии (например, итоги аудиторской проверки или маркетинга), печатные материалы, конкретная деятельность по управлению предприятием или организационному развитию.

Содержание игры. Содержанием может быть явление, к которому имеется множество подходов (теоретических и практических), обусловленных различными смысловыми позициями участников, порождающими столкновение интересов. Ситуация должна предполагать неоднозначность решений, содержать элемент неопределенности, что обеспечивает проблемный характер игры и личностное проявление игроков. Кроме того, в игре должна быть предусмотрена возможность принимать решение каждым ее участником. С этой целью готовится пакет документов, причем каждый документ может быть ориентирован на определенного игрока или команду. В игре следует отображать только наиболее значимые факторы, действующие в реальной ситуации.

Состав и количество участников игры. Конструирование модели участников в основном зависит от анализируемой проблемы и целей (управленческих, педагогических, игровых, исследовательских и пр.). Компетентность участников игры, их специализация и сфера практической деятельности должны соответствовать уровню, на котором следует решать проблему. При

проведении деловой игры важно также продумать стимулы, обеспечивающие высокую вовлеченность участников.

Регламент. Время, затрачиваемое на игру, определяется ее продолжительностью и количеством этапов или фрагментов, а также их сложностью с точки зрения принимаемых решений. Как правило, деловая игра проходит от 4 до 10 ч в день.

Правила и нормы. На деловой игре формулируется система штрафов и поощрений, определяются критерии выигрыша. Результаты игры могут быть очевидны, выражены количественно и могут оцениваться экспертами.

Сценарий или ее блок-структура. На этом этапе выделяются игровые единицы и функции. На основе этой работы, а также целей игры создается сценарный план и продумываются игровые события. Сценарий обычно включает в себя развернутое изложение сущности игры и логическую последовательность ее реализации, вопросы, связанные с управлением игрой. Даются подробные инструкции организаторам, участникам игры, экспертам, приводятся при необходимости варианты расчетов, справки, таблицы, схемы и вся вспомогательная документация, обосновывается система оценки результатов деятельности учебных групп.

Обратная связь. В деловой игре целесообразна обратная связь разных видов, осуществляемая по итогам каждого этапа. Она должна отражать развитие организации в результате принятого обучаемыми решения.

Система оценивания результатов игры «компетентными судьями» или экспертами. Включает в себя специальные разработки методик оценивания: бланки, таблицы.

Вспомогательный материал. Обычно он предлагается в приложении и состоит из тестов, упражнений, ситуаций и специальных заданий для разного целевого предназначения. Важное место среди материалов занимают методические инструкции по проведению игры, ролевые инструкции участникам и необходимый справочный и информационный материал.

Организация пространственной среды. Целесообразно заранее продумать такого рода информацию для того, чтобы предусмотреть ситуации, когда для принятия решений целесообразно иметь несколько помещений или когда сценарий предполагает разные формы деловой коммуникации: работу в микрогруппах, межгрупповую дискуссию, пленум.

Деловая игра, как и любая другая интерактивная технология, имеет как преимущества, так и ограничения. Во многих разработках деловых игр не заложен механизм организации познавательной и мыслительной деятельности участников, что провоцирует преподавателя использовать лишь собственный опыт и интуицию, к сожалению, не всегда результативно. Зачастую деловая игра ставит обучаемого в условия мнимой ситуации, задаваемой имитационной моделью, требует выполнения нереальных действий. При отсутствии компетентности по содержанию игры (у играющих и преподавателя) деловая игра может нанести непоправимый ущерб и привести к потере учебного времени¹⁴.

В то же время деловая игра, как интенсивная интерактивная технология обладает несомненными достоинствами. Деловая игра позволяет в рамках кратковременного учебного процесса сместить акцент с системы знаний на систему навыков, умений, способов поведения, отношений, приемов творчества, т.е. на значимую деятельность для конкретной профессии. Деловая игра воздействует на образ мышления и на позитивный подход к явлениям у участников занятия, является не только инструментом игрового моделирования, но и методом педагогики для достижения образовательного результата. Эта двойственность определяет преимущества деловой игры, как инструмента научения. Имитация ситуации деятельности осуществляется в реальном учебном процессе. Участник игры анализирует, отбирает данные, ставит и решает задачи реально, и, следовательно, происходит освоение новой профессиональной информации и развитие умений. Деловая игра является коллективным методом обучения и развития, поэтому при выработке решений в

¹⁴Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии. С. 146.

группе и при анализе или критике решений других групп на ней отрабатываются навыки сотрудничества и делового партнерства, формируются личностные и деловые умения и навыки, в частности у обучаемых развиваются базовые профессиональные и метакомпетентности.

Таким образом, из сказанного можно сделать вывод, что деловая игра - это сложная интерактивная технология, позволяющая, исходя из анализа моделируемой ситуации, разрабатывать многоальтернативные решения и проекты на основе разнообразного взаимодействия и сотрудничества обучаемых в условиях противоречивых (порой конфликтных) ролевых интересов, интеллектуальной и эмоциональной напряженности, соревнования и экспертного оценивания.

В деловых играх большое значение придается элементам проблемности. Задания должны включать в себя определенные противоречия, к разрешению которых обучаемый подводится в процессе игры.

Деловая игра разделена на пять этапов. Каждый этап выполняет определенную функцию. На первом этапе формулируется главная цель занятия, затем осуществляется проведение игры, во время этого этапа никто не имеет право изменять игру. После проведения игры начинается обсуждение игрового действия, оценка, обмен мнениями.

В первой главе были представлены определения деловой игры, основные характеристики деловой игры, например, наличие общей цели у игрового коллектива. В зависимости от целевой направленности деловые игры могут быть дидактические и учебные. Анализ литературы по проблеме и конкретных сценариев игр позволил сформулировать те позитивные моменты, которые дает использование деловых игр в процессе обучения и развития:

- повышает интерес к учебным занятиям и к тем проблемам, которые моделируются и разыгрываются на деловых играх;
- растет познавательность в процессе обучения, характеризующаяся тем, что обучаемые получают и усваивают большое количество информации, основанной на примерах конкретной действительности;

- изменяется мотивация обучаемых к освоению инновационных знаний.

Были рассмотрены различные классификации деловой игры, например, по оценке деятельности (баллы или отметки). Деловая игра разделена на пять этапов. Каждый этап выполняет определенную функцию. На первом этапе формулируется главная цель занятия, далее осуществляется проведение игры. Затем начинается обсуждение игрового действия. На заключительном этапе подводится итог с поощрением активных игроков.

ГЛАВА 2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЛОВЫХ ИГР НА УРОКАХ ИСТОРИИ.

2.1. Психолого-педагогические особенности подросткового возраста.

Средний школьный возраст (подростковый) характеризуется бурным ростом и развитием всего организма. При этом, перестройке подвергается весь организм. Растут антропометрические показатели, развивается мускулатура, легкие, кровеносная система и мозг. По интеллектуальным возможностям старшие подростки вплотную приближаются к взрослым. В отличие от детей младшего школьного возраста подростки лучше контролируют свои эмоции, способны к длительному удержанию внимания. Вместе с тем, процессы возбуждения центральной нервной системы еще преобладают над процессами торможения.

В данном возрасте происходит половое созревание. Усиливается деятельность желез внутренней секреции, в частности половых желез. Появляются вторичные половые признаки. Организм подростка обнаруживает большую утомляемость, обусловленную кардинальными переменами в нем.

Восприятие подростка более целенаправленно, организовано и планомерно, чем у младшего школьника. Определяющее значение имеет отношение подростка к наблюдаемому объекту. Запоминание в понятиях, непо-

средственно связанное с осмысливанием, анализом и систематизацией информации, выдвигается на первый план¹⁵.

Для понимания включенности подростка в урок следует учитывать особенности такого важного психического познавательного процесса как внимание. В основном, подростки способны, проявляя волевое усилие, удерживать внимание в течение сорока минут. Но это не означает, что на протяжении всего этого времени их концентрация на объекте изучения будет одинаково высокой. Возможно как усиление, так и ослабление внимания. Поэтому учитель должен оказывать помощь подросткам, применяя различные приемы, позволяющие, с одной стороны задействовать непроизвольное внимание, а с другой, подкрепить волевые усилия.

К приемам усиления непроизвольного внимания можно отнести драматические сюжеты, яркие образы, исторические былички, видеофрагменты и т.п. Для активации произвольного внимания возможно обращение к самим учащимся, указание на особую важность конкретного материала, сопоставление методом внутри-предметных и межпредметных связей текущего материала с уже пройденным, организация немедленного повторения и др.

Что касается темпа урока, то существуют методические рекомендации по его ускорению, в сравнении с темпом урока для младших школьников, но при этом необходимо организовывать паузы для отдыха, продумывать смену видов деятельности. В целях реализации требований о преодолении гиподинамии на уроке целесообразно два-три раза за урок делать краткие физпаузы. При этом не стоит увлекаться эмотивными паузами, так как сильные эмоции могут надолго отвлечь подростка от изучаемого материала.

Одной из важнейших особенностей внимания подростков является его постепенное подчинение законам логики. На практике это позволяет нам все активнее использовать методы убеждения: сравнение, противопоставление,

¹⁵ Информационный центр «Библиотека имени К. Д. Ушинского» РАО. Выготский Л. С. Собрание сочинений в 6 т.: Т. 4: Детская психология. 1984. С. 41.

доказательство, опровержение с помощью аргументов, фактов и экспертных мнений специалистов.

Именно благодаря логическому мышлению на первое место выдвигается смысловое запоминание. Словесное запоминание постепенно начинает превалировать над образным. Конечно, это не означает, что мы должны отказаться от образов, потому что одновременно с обучением идет и процесс воспитания, а он, в первую очередь, опирается на внушение, а не на убеждение. С возрастом смысловая память продолжает развиваться. И такие задачи, которые ставит перед уроком ФГОС, как определение основных проблем, формирование причинно-следственных связей, рефлексия, подсказывают нам направление работы.

Еще одна тенденция учебного материала по истории и обществознанию – увеличение доли абстрактного материала. Заучиванием здесь не поможешь, необходимо формировать способность к осмыслению и выстраиванию тенденций, что требует развития речи. Значит учитель должен обращать внимание на расширение речевой практики во время урока. И деловая игра по истории и обществознанию позволяет этого добиваться.

Несмотря на возрастание способности подростков к абстрактному мышлению, развивается и мышление образное, хотя и не такими быстрыми темпами. Другими словами, когда мы хотим построить у подростка связное историческое представление, мы должны по-прежнему опираться на продуманную для каждого урока систему образов. Причем эти образы не обязательно визуальные, хотя и картина, и видео нужны, но это могут быть и образы эмоциональные, и звуковые, и тактильные.

Под влиянием школьного обучения развивается аналитико-синтетическая деятельность, учащиеся стремятся выделить главное в материале, овладевают умением обосновывать, доказывать определенные положения, делать обобщения. У подростков уже проявляется способность к самостоятельности

суждений, критичности, к творческому мышлению. Наиболее полно эти особенности развиваются в старших классах, в юношеском возрасте¹⁶.

Вместе с накоплением знаний у подростков возрастает и критическое отношение к окружающему миру. Они перестают верить учителю на слово, требуют предоставить доказательства, зачастую сами бросаются на их поиски. А в Интернете можно найти что угодно. Поэтому учитель должен заранее позаботиться о наличии аргументов, фактов, общеизвестных истин или заручиться экспертным мнением. Хотя тут надо быть готовым к тому, что для подростка авторитетов нет. Чем сильнее разгорается спор, тем алогичнее доводы подростка, тем сильнее желание победить любой ценой. Тем спокойнее должен быть учитель. В споре побеждает не более эмоциональный партнер, а более рассудительный, способный опереться на логику.

Еще один важный аспект, на который необходимо обратить внимание – подростковые акцентуации характера. Конечно, акцентуации присутствуют на протяжении всей жизни, однако в подростковом возрасте они проявляют себя наиболее бурно, в связи с гормональной перестройкой. По мнению ведущего специалиста в сфере подростковых акцентуаций характера А.Е. Личко более 80% подростков страдают дисгармоническим расстройством психики ввиду резкого преобладания одной или нескольких акцентуаций.

Разработанная А.Е. Личко классификация предлагает следующие виды акцентуаций характера: гипертимная, стеническая, лабильная, истероидная, циклоидная, сензитивная, шизоидная, эпилептоидная и неустойчивая. Чем больше акцентуаций проявляется у подростка, тем активнее они компенсируют друг друга. И наоборот, преобладание какой-либо акцентуации способно породить невроз и невротическое развитие личности. Знание сильных и слабых сторон каждой акцентуации, способность путем наблюдения выявить их у подростка позволяют целенаправленно воздействовать на его психику, наи-

¹⁶Педагогическая психология: учебник для вузов. С. 421

более безболезненно встроить молодого человека в процесс обучения и социальной жизни¹⁷.

Особая проблема – формирование направленности личности, что включает в себя и такие высокие понятия, как мотивы, нравственные идеалы, цели. В подростковом возрасте данный процесс происходит зачастую весьма противоречиво. С одной стороны, подростки ищут нравственные идеалы, подсознательно стремятся к ним. А с другой, – они эмоционально отвергают взрослых, в том числе и родителей, и учителей как источник формирования сведений о морали и нравственности. Исключение составляют только т.н. «близкие значимые». В эту категорию могут попасть и родители, и учителя, но только в том случае, когда они действительно обладают в глазах учеников высоким моральными качествами. Особым доверием пользуются сверстники или несколько более взрослые подростки. Необходимо принимать это во внимание. Если мы не уделим достаточно внимания воспитанию подростка, то это воспитание будет хаотическим, и даже может быть асоциальным.

Стремление подростка подвергать все сомнению, способно вывести из себя любого сторонника логики, однако и это подростковое явление опытный учитель способен обратить на пользу процессу обучения истории и обществознанию. Любой спорный вопрос возможно методом отраженного вопроса вернуть либо вопрошающему, либо классу, либо группе, в которой он работает на уроке. Такой подход позволяет организовать урок посредством нескольких интерактивных технологий: методом технологии развития критического мышления, проблемным методом, кейс-стади или внедрением проблемных задач.

Из стремления подростка поспорить можно сконструировать самостоятельность мышления, желание овладеть методами логичного доказательства или опровержения. Нельзя забывать, что учитель участвует в споре не ради победы, а ради продвижения в образовательном пространстве. Полезно искать крупинки истины в критическом подходе подростка, становиться на его

¹⁷ Типы акцентуаций. URL: <https://psychology-z.nethouse.ru/static/doc/0000/0000/0054/54350.n8rfsfsjya.pdf>

сторону в случае необходимости, и при этом всегда защищать идеалы морали и нравственности.

Еще один интересный аспект общения с подростками находится в сфере взаимосвязи теории и практики. Не составляет усилий разъяснить сомневающимся важность той или иной темы по предмету «Обществознание».

А вот с темами историческими вопрос обстоит сложнее. Как наложить исторический материал на некоторые, уже имеющиеся у подростка житейские представления? Необходимо старательно готовиться к обоснованию актуальности каждой темы. Не нужно забывать и о таком приеме, как обращение к классу с просьбой обосновать необходимость изучения сегодняшнего материала. Возможно и бросить вызов: – А сумеете ли вы обосновать актуальность изучения дворцовых переворотов?

Нравственные идеалы и моральные убеждения подростков складываются под влиянием многочисленных факторов, в частности, усиления воспитательного потенциала обучения. Однако в связи с понижением авторитета учителя и родителей как носителей социальных норм и помощника в решении сложных жизненных проблем большее внимание следует уделять косвенным методам воздействия на сознание подростков. Не преподносить готовую моральную истину, а подводить к ней, не высказывать категоричных суждений, которые подростки могут воспринять в «штыки»¹⁸.

Опираясь, на исследования психологов и педагогов о психолого-педагогических особенностях подростков, можно сделать вывод, что применение игровых технологий на уроках в среднем звене положительно влияет на процесс обучения, это связано со специфическими особенностями мышления, воображения и памяти подростков.

¹⁸[Информационный центр «Библиотека имени К. Д. Ушинского» РАО](#). Выготский Л. С. Собрание сочинений в 6 т.: Т. 4: Детская психология. 1984. С. 61.

2.2. Изучение нового материала в условиях деловой игры.

При разработке игр по истории была поставлена цель: актуализация знаний школьников по истории через демонстрацию значимости истории для существования общества, содействие формированию активной гражданской позиции молодежи.

Учебные задачи, решаемые в процессе игр:

- *дидактические*: расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определенных умений и навыков, развитие трудовых навыков;

- *воспитывающие*: воспитание самостоятельности, воли, нравственных, эстетических позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности;

- *развивающие*: развитие познавательных процессов, умение сравнивать, сопоставлять, творческих способностей, эмпатии, развитие мотивации учебной деятельности;

- *социализирующие*: приобщение к нормам и ценностям общества, коллектива; адаптация к условиям среды, стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению.

При составлении игр были использованы принципы организации игровой деятельности:

- активность – основной принцип игровой деятельности, выражающий активное проявление физических, интеллектуальных сил, начиная с подготовки к игре, в процессе и ходе обсуждения ее результатов;

- открытость и доступность игры означает свободное участие желающих, и любая игра должна быть проста и понятна;

- динамичность выражает значение и влияние фактора времени в игре. Продолжительность игры значима для возраста детей и уровня их подготовленности;

- наглядность игры означает, что все игровые действия должны быть открыты в реальных и ирреальных (кино, театр, компьютерные игры) прояв-

лениях той или иной действительности, что значительно усиливает познавательный интерес;

- занимательность и эмоциональность игры отражает увлекательные, интересные проявления игровой деятельности, значительно усиливают познавательный интерес;

- принцип индивидуальности отражает сугубо личное отношение к игре, где развиваются личностные качества и есть возможность для самовыражения и самоутверждения игрока;

- коллективность же отражает совместный характер взаимосвязанной и взаимозависимой игровой деятельности, способствует развитию товарищеских взаимоотношений, учит мыслить и действовать сообща;

- целеустремленность игрока отражает единство цели для игрока и его соперника; личные цели должны совпадать с общими целями команды;

- самодеятельность и самостоятельность игрока в игре;

- состязательность и соревнования в игре. Без соревнования нет игры.

- результативность отражает осознание итогов игровых действий, как продуктивную творческую деятельность игрока и команды;

- принцип проблемности в игре выражает логико-психологические закономерности мышления в интеллектуально-эмоциональной борьбе. Игра – не «идеальный генератор» учебных проблем, а способность «видеть и делать» проблемы там, где их нет для соперников, приводит к победе в игре, да и в жизни.

Изучение нового материала мы хотим показать на примере деловой игры на тему «Путешествие в древние века на машине времени», для 5 класса.

Цель:

1. Формирование у школьников интереса к истории, углубление знаний по предмету.

2. Мотивировать детей на творчество.

3. Развитие навыка работать в группе.

4. Формирование умений строить рассказ на основе разных источников.

Оборудование: палатка, книги, лопата, котелок, бинокль, ведро, металлоискатель, очки, карта.

Ход урока

I. Организационный момент. Игра предполагает опережающее домашнее задание. На предыдущем уроке мы выдаем домашнее задание по изучению новой темы. Некоторые ученики получают дополнительно индивидуальное задание. Для усиления состязательного момента возможно распределение учащихся на команды еще на этапе выдачи домашнего задания.

Участники игры делятся на две команды. Определяются капитаны команд.

II. Начало игры. Основные задания – конкурсы.

1 задание: Что нужно археологу?

Игроки, по очереди надевая на себя каску и перчатки, выбирают из предметов те, которые могут пригодиться археологу. Выигрывает та команда, которая быстрее и правильно выполнила задание.

Необходимые предметы: палатка, книги, лопата, котелок, *бинокль, ведро, металлоискатель, очки, карта.*

2 задание: Собери кувшин.

Командам даны части кувшина, из которых нужно собрать предмет и рассказать о нем. Если нет возможности использовать фрагменты глиняного кувшина, возможно использование картона, плотной бумаги, но конечно в двухмерном варианте. Мы демонстрируем как проходит работа археолога по восстановлению артефакта.

3 задание: Что, где, когда?

Участники должны угадать, когда появились орудия труда: Бумеранг – метательное орудие, Праща – ремень для метания камней, Заострённый камень, дубина. При выборе вариантов ответа мы разрешаем пользоваться учебником.

4 задание: Секретные карточки на поле чудес.

Участники игры по очереди достают карточки из мешка. Команда, доставшая карточку, дает ответ. Вторая команда может его дополнить. Баллы за правильный ответ и дополнение начисляются по заранее оговоренным правилам. Можно выбрать жюри. По одному человеку из каждой команды и учитель, в качестве председателя жюри, с правом решающего голоса.

1. Что вам известно о письменности древних египтян? Ответ: Жители Древнего Египта использовали тематические картинки для того, чтобы передать информации. Например, вода обозначалась при помощи волнистой черты, если надо было показать движение, то рисовались ноги, а круг обозначал Солнце, Луну или другие светила. Таким образом у египтян складывалась иероглифическая письменность.

2. Чем и как писали в Древнем Египте? Ответ: писали египтяне заострёнными палочками, обмакивая их в чёрную или красную краску. Записи велись на папирусе, который изготавливался из тростника особого вида. Древний Египет – первое государство, в котором появилась профессия писаря. Она считалась очень престижной, так как не требовала тяжелых физических усилий.

3. Сравните египетский календарь с тем, который мы используем сейчас. Что между ними общего? Чем они отличаются?

Ответ: в процессе наблюдения за звездным небом древние египтяне обнаружили, что главное событие в их жизни – разлив Нила связано с восхождением на звездное небо яркой звезды – Сириуса. Поэтому Сириус стал центром летоисчисления. До повторения этого события проходило 365 дней, что и составил год, который в свою очередь делился на 12 месяцев по 30 дней и пять праздничных дней. Наблюдения египетских жрецов за звездным небом позволили вычислять и более сложные небесные явления: прохождения комет и солнечные затмения. Так зародились основы астрономии.

4. Чем искусство Китая отличалось от искусства других стран Востока?

Ответ: китайское искусство отличается простотой и благородством. В нем находят воплощение философские идеи даосизма и конфуцианства. Главное, что должно передавать искусство – это красота и бесконечность, одухотворенность природы.

Живопись, в отличие от европейской – линейная, а также не предполагает игру света и тени. Важно подчеркнуть внутреннюю сущность изображаемого объекта, а не его внешний вид. Особым видом искусства считается каллиграфия.

5. Каким богам поклонялись в Китае? Каковы особенности религии Древнего Китая? Религиозные представления древних китайцев. Китайцы верили, что всё в мире происходит по воле могущественных духов и богов. Они могут быть добрыми, посылая дождь на поля, или злыми – тогда жди засухи или стихийных бедствий, если они разгневаются на людей. Китайцы верили, что эти духи находятся среди живых людей и могут вмешиваться в их дела. Жители Китая обожествляли также души предков. Как и богам, им приносили жертвы, прося заступничества за людей перед другими духами.

С возникновением государства и появлением царей китайцы начали обожествлять царскую власть. Царя, а позднее императора, в Китае считали «Сыном Неба», то есть сыном «Небесного божества». Своё государство китайцы стали называть Поднебесной империей, а себя – жителями Поднебесной.

Китайский мудрец Конфуций создал учение о правилах поведения людей. Он утверждал, что власть императора освящена Божественным Небом, а все подданные должны чтить императора как отца. Люди должны соблюдать пять обязанностей: сын – повиноваться родителям, младший брат – старшему, жена – мужу, подчинённый – начальнику, друзья – долгу верности. Со временем учение Конфуция превратилось в религию.

6. Кто такие Вельможи? Ответ: наиболее знатные и богатые люди.

7. Какие открытия были совершены в Древнем Китае?

Ответ: жители Древнего Китая совершили множество великих открытий, которые впоследствии распространились по всему миру. Одним из первых открытий была бумага, основой для которой являлся тростник. Позже китайцы первыми использовали деревянные доски для печатания книг из бумаги. Из коконов тутового шелкопряда в Китае создавали тончайшее шелковое полотно, которое ценилось дороже золота. Игральные карты и домино, гороскоп, а в средние века – порох.

III. Подведение итогов игры.

IV. Рефлексия с использованием смайликов.

Данная игра «Путешествие в средний век на машине времени» носит практико-ориентированный характер, содержательная и интересная, с точки зрения разнообразия заданий, которые представлены в виде различных конкурсов, например, конкурс «Что нужно археологу?». В нем дети могут изучить на практике археологические инструменты, которые используются при раскопках. Все задания направлены на всестороннее развитие учащихся, а именно на проявление творческих способностей, на формирование таких умений, как работа в группе, построение рассказа на основе разных источников. Игра повышает интерес школьников к истории, тем самым мотивируя их ее изучать.

2.3. Деловые игры на уроках рефлексии по истории.

Для демонстрации возможности рефлексии на соответствующем уроке нами использована деловая игра на тему «**Тайны Древнего Рима**», для 5 класса; ее можно применить при закреплении изученного материала.

Цели урока:

- 1) Обобщение и систематизация пройденного материала.
- 2) Устранить пробелы в знаниях учащихся.
- 3) Создать творческую обстановку на уроке, которая позволяет проявить себя всем ученикам.

4) Формирование духа коллективизма, взаимопомощи, чувства ответственности у ребят.

5) Развитие у детей памяти, смекалки, речи.

Материалы и оборудование: компьютер, демонстрационное устройство или интерактивная доска, карта Древнего Рима, игрушечные рыбки и две удочки, монета, кувшин, скатерть, симулякр краснофигурной вазы.

На подготовительном этапе, в течение двух недель готовим команды, выбираем капитанов и жюри из трех человек. Председатель жюри – учитель.

Первый конкурс – представление команд, или «Визитная карточка» где каждая команда представляет свое название, связанное с историей Древнего мира, эмблему и девиз.

Конкурс «Древнеримская империя»

Команды выбирают карточки, по 7 шт. На каждой карточке один вопрос из истории Древнего Рима. Команда отвечает на вопрос сразу или по договоренности через небольшой промежуток времени для подготовки.

1. Как цифра семь связана с Римом? (Семь холмов).
2. Как называлась основная боевая единица Древнего Рима? (Легион)
3. Назовите непобежденного полководца Древнего Рима. (Сципион Африканский).
4. Назовите пять Древнеримских богов.
5. Назовите самые отдаленные провинции Древнего Рима на западе. (Британия).
6. Назовите самые отдаленные провинции Древнего Рима на юге (Египет).
7. Какие государства устояли под натиском Рима? (Шотландия, Персия, Германия, Сарматы).
8. Титул первых правителей Рима? (Царь).

9. Какая форма правления была в Древнем Риме? (Республика).
10. Какой девиз был у римских гладиаторов? (Аве Цезарь! Идущие на смерть приветствуют тебя).
11. Как называется древнейший монументальный храм Рима? (Пантеон).
12. Как появилась фраза «Карфаген должен быть разрушен»?
13. Каких императоров Древнего Рима вы знаете?
14. Как называлась главная римская арена для боев гладиаторов? (Колизей).

Конкурс «Ассоциация с Римом»

Судьи предъявляют каждой команде по очереди один из предметов: сандалии, монету, скатерть, вилку. Команда должна рассказать, как эти вещи связаны с Древним Римом. За верные ответы начисляются баллы.

Конкурс «Великие цитаты»

Ведущий читает высказывания знаменитостей. Задача команды: за 30 секунд дать правильный ответ.

1. Живи так, как будто ты должен сейчас проститься с жизнью. (Марк Аврелий).
2. Сегодня победа осталась бы за противником, если бы у них было кому победить. (Гай Юлий Цезарь).
3. Сколько бы ты не прожил, всю жизнь следует посвятить учебе (Сенека).
4. Деньги не пахнут. (Веспасиан).
5. Безграмотность доверчива и легкомысленна (Сенека).
6. Историк, сознательно умалчивающий о событиях, совершает, очевидно, не меньший обман, чем тот, кто сочиняет никогда не случившееся. (Аммиан Марцеллин).

Конкурс «Римские хроники»

Расположите в хронологической последовательности данные события. Время дается 5 минут.

1. Основание Рима. 753 г. до н.э.
2. Установление Республики. 509 г. до н.э.
3. Даты периода республики. 509 г. до н.э. 27 г. до н.э.
4. Даты периода империи. 27 г. до н.э. – 476 г. н.э.
5. Пунические войны. 264г. до н.э. – 146г. до н.э.
6. Разделение империи на Западную и Восточную. 337 г. н.э.

Заключение. «Триумф».

Обе команды должны продемонстрировать заранее подготовленную сценку на тему «Триумф в Древнем Риме». Время дается по 5 минуты.

Деловая игра «Тайны Древнего Рима», носит практико-ориентированный характер, очень содержательная и интересная, с точки зрения разнообразия заданий, которые представлены в виде различных конкурсов, например, конкурс «Римские хроники», все задания направлены на систематизацию изученного материала, на ликвидацию пробелов в знаниях. Играя на уроках истории в неформальной обстановке, дети проявляют свои творческие способности, вырабатывается умение работать в коллективе, формируется навык грамотной устной речи и параллельно закрепляют пройденный материал. Игра способствует успешному усвоению учебного материала.

2.4. Методическая разработка урока с использованием деловой игры на тему «Средневековые рыцари и крестьяне».

Во время педагогической практики автора, которая проходила на базе частного общеобразовательного учреждения Свято-Симеоновской гимназии, с 7 октября по 3 ноября 2019 года, в 6 классе была проведена деловая игра «Рыцари и крестьяне». Составлена в соответствии с учебником М.А Бойцова, Р. М Шукурова «Всеобщая история. История средних веков». Учебник для 6 класса общеобразовательных организаций. Раздел №2 «Европа на подъеме», глава 5 «Крестьяне и Рыцари», параграфы с 10 по 12.

Цели урока:

1. Систематизация и контроль качества знаний по указанной теме.
2. Формирование навыка составления чёткого и связного рассказа при работе с фактическим материалом, участвовать в обсуждении, формулировать своё мнение.

Оборудование:

1. Учебником М.А Бойцова, Р. М Шукурова «Всеобщая история. История средних веков».
2. Кроссворд «Средний век».
3. Презентация по указанной теме.
4. Рекомендации «Как вести себя при работе в группе» (выведены на экран).

Форма проведения: урок – деловая игра, с использованием интерактивных технологий.

Учащиеся делятся на две команды, нужно придумать название команды, её девиз, эмблему, выбрать капитана.

Вступительное слово учителя: «Ребята, в 6 классе мы с вами продолжили историческое путешествие по странам и сегодня на уроке прикоснемся в этом путешествии к периоду мировой истории, который называется «История средних веков» – это сложная и многогранная эпоха, наполненная самыми разными событиями – от нашествия варваров на Римскую империю до роста городов, развития ремесла, образования единых централизованных государств, многие из которых сохранились и поныне. Перед нами поставлена задача, не просто повторить ранее изученный материал, а привести в систему и расширить свои познания, проверить их прочность, смогут ли они быть той фундаментальной основой, для новых знаний».

«Дружественное приветствие команд»: Капитаны представляют название, герб и девиз команды.

Для успешной работы необходимо повторить правила работы в группе.

Правила работы в группе (находятся на столах команд):

1. Ответ принимается только по поднятой руке.

2. Отвечать по теме кратко и понятно.
3. Слушать, не перебивать, не говорить одновременно с другими.
4. Стараться принять мнение другого, даже если ты с ним не согласен.
5. Критику применять только к мыслям, а не к людям. Будь доброжелателен и терпим.

6. Поддерживать командный дух и активно участвовать в обсуждении.

Учитывая возрастные особенности шестиклассников, на доске для зрительного восприятия выведены ключевые правила:

1. Правило уважения: когда говорит один – остальные слушают.
2. Правило прилежания: выполняем все задания добросовестно.
3. Правило дружелюбия: нельзя насмехаться, обзывать.

Для оценки работы, у преподавателя есть списки команд, в которых отмечаются ответы каждого участника, в конце игры преподаватель должен подвести итоги работы команд, а команда должна будет оценить капитана.

I. «Ключевые даты»: работа на доске (учитель задаёт вопросы командам):

- Когда был период, который называется "история средних веков"?

Начало и конец.

- Что изучает история средних веков?

- Важные события этого периода?

«Средневековый лабиринт»:

Цель: повторить термины.

Каждой команде – листок с заданиями по кроссворду. Решают три минуты. На доске сетка кроссворда. Та команда, которая назовет больше правильных ответов, становится победителем конкурса и получает один балл.

1. Старший феодал – /сеньор/.
2. Слово, которое обозначает изготовление орудий труда и домашней утвари – /ремесло/.
3. Что отдавал крестьянин феодалу за землю? – /оброк/.

4. Как был назван город, освободившийся от власти сеньоров – /коммуна/;
5. Где хранились документы? – /архив/.
6. Название крупного хозяйства феодала, где работали зависимые крестьяне – /вотчина/.
7. Как называлась большая группа людей с одинаковыми правами и обязанностями, которые передавались по наследству – /сословие/.
8. Противник господствующего вероучения церкви – /еретик/.
9. Рубаха, сплетённая из железных колец, – /кольчуга/.
10. Житель аравийского полуострова – /араб/.
11. Все даровые работы крестьянина на феодала – /барщина/.
12. Назовите прибор для определения местонахождения корабля по расположению звёзд – /астролябия/.

II. Рабовладельцы и феодалы. На уроках истории Древнего мира и средних веков мы путешествовали по разным странам. Дайте ответ на мой вопрос: «С чего начинается изучение любой страны?» – /географическое положение, климатические условия, основные занятия населения/.

III. «Древний или Средний?» Задание командам: найти общие черты и различия между феодальным и рабовладельческим строем на основе материала, предложенного учителем.

Работа команд начинается с ответа на вопросы учителя:

1. Какой строй изучает история Древнего мира? – рабовладельческий; ключевые слова – раб, рабовладелец.

2. Какой строй изучает история Средних веков? – феодальный; ключевые слова – феодал, феодал.

План работы на экране: «Сравнение признаков рабовладельческого и феодального строя»:

1. Найдите общие черты.
2. Найдите различия:
- основные классы?

- чем владели?
- какими правами наделены эксплуатируемые классы?
- кто создаёт всё необходимое для жизни?

IV. Что? Где? Когда?

Истории не может быть без карты и без чего? С какого вопроса начинаем изучать любое историческое событие? /с даты/.

Знатоки дат приглашаются за отдельные столы. Задание на 5 минут: соотносить даты и событие. На карточках написана дата, необходимо указать событие. И наоборот написано событие, нужно назвать дату, когда оно произошло.

- 800 г. – провозглашение Карла Великого императором;
- 843 г. – распад империи Карла Великого;
- 500 г. – возникновение государства у франков;
- 610 г. – возникновение ислама;
- 1054г. – разделение христианской церкви на Западную и Восточную;
- 1204 г. – захват крестоносцами Константинополя;
- 1265 г. – возникновение английского парламента;
- 1302 г. – созыв Генеральных Штатов во Франции;
- 1337-1453 гг. – Столетняя война.

V. Феодалная лестница и Церковь.

Господствующий класс – феодалы и господствующая сила над душами людей – церковь. Зависимый класс – крестьянство.

Вопрос учителя: «Назовите господствующий класс средневекового общества – /феодалы/. Отношения между ними характеризует "феодалная лестница".

Задание: команде №1- воспроизвести феодалную лестницу на доске, рассказать о феодалах и отношениях с крестьянами. Команде №2 – рассказать о церковных отношениях. Воспроизведите на доске иерархию отношений

между деятелями церкви в средние века. Почему церковь называли крупным феодалом в средние века?

1. Вопрос: какие повинности крестьян в отношении феодалов и церкви Вам известны? Почему феодал мог заставить работать крестьянина на себя?

2. Вопрос командам: Как крестьяне боролись против феодалов? Назвать формы борьбы крестьян против феодалов.

3. Что общего между хозяйством феодала и хозяйством крестьянина? – натуральный характер хозяйства. Дайте определение понятия – "натуральное хозяйство".

VI. Весёлая минутка. Работа над крылатыми выражениями (объясните, чтобы это значило?). Подведение итогов игры.

1. "Улица одного человека.
2. Бросить перчатку.
3. Овца победила лён.
4. Городской воздух делает человека свободным.
5. Нет земли без сеньора.
6. Что с возу упало, то пропало.
7. Нет войны без пожаров и крови.
8. У Жака простака широкая спина, он всё вынесет.
9. Вассал моего вассала – не мой вассал.

VII. Заключение. Путешествие в замок феодала: (Домашняя заготовка: Рассказ о замке, о занятиях рыцаря, о снаряжении и турнирах, придумать герб).

1. Назовите основное занятие феодала? – военное дело.
2. Любимые развлечения? – охота, турниры.
3. Жилище феодала? – замок.

Совершим путешествие в замок феодала и поприисуствуем на рыцарском турнире.

Урок в форме деловой игры оказался эффективным на этапе закрепления учебного материала. Дети на протяжении всего урока были активны, они

с большим интересом отвечали на поставленные вопросы, сплоченно работали в команде, помогая друг другу. Тем самым можно с уверенностью сказать, что деловая игра служит мотивацией для учебного процесса. Через игру дети погружаются в мир истории, что способствует пониманию исторических событий.

В связи с пандемией студенты не выходили педагогическую практику, поэтому данная игра была проведена учителем, который работает в школе. В дипломной работе представлен отзыв учителя на игру.

Урок прошёл динамично и интересно, ребята активно отвечали на вопросы, выполняли задания, дети с интересом рассматривали иллюстрации замков, доспехов рыцарей, представленные на слайдах, так как игра достаточно объёмная, мы не успели выполнить все задания, в частности 9, 10 и 11, поэтому рациональнее разделить игру на 2 части и провести в два этапа, либо же сократить количество заданий. В целом цели урока были выполнены, у ребят осталось положительное впечатление от игры.

Вторая глава посвящена изучению, анализу авторских, методических разработок деловых игр на разные темы, а также представлен опыт применения этих методических разработок на уроках истории, в разных классах, с подробным описанием алгоритма действий, структурных элементов деловой игры, хода и ролей. Опыт учителей подтверждает то, что эффективность урока в форме деловой игры показывает то, что дети на протяжении всего урока активны, они с большим интересом выполняют все задания учителя. Деловая игра учит детей работать слаженно. Тем самым можно с уверенностью сказать, что деловая игра служит мотивацией для познания мира истории.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проводя исследование и анализируя мнения разных педагогов и методическую литературу, а также методические разработки деловых игр. Можно сделать вывод, что игра – это неотъемлемая часть человеческой жизни. В связи с этим, первая глава исследования посвящена основным теоретическим аспектам, были представлены определения деловой игры, основные характеристики деловой игры, например, наличие общей цели у игрового коллектива. В зависимости от целевой направленности деловые игры могут быть дидактические и учебные.

На исследовательском этапе работы автором проанализированы источники и научная литература по проблематике объекта и предмета исследования. Было установлено, что разработка и реализация деловых игр по истории обеспечивает определенные преимущества при изучении и закреплении исторического материала, а главное обеспечивает его связь с современностью, позволяет формировать моральные качества личности обучающихся.

Ситуации, смоделированные в процессе деловой игры, повышают познавательный интерес подростков; возрастает количество усвоенной информации, способность выявлять исторические тенденции социального развития и определения своего места в обществе, что обеспечивает гражданскую идентификацию.

Были рассмотрены различные классификации деловой игры, например, по оценке деятельности (баллы или отметки). Деловая игра разделена на пять этапов. Каждый этап выполняет определенную функцию. На первом этапе формулируется главная цель занятия, далее осуществляется проведение игры. Затем начинается обсуждение игрового действия. На заключительном этапе подводится итог с поощрением активных игроков.

Вторая глава исследования носит практико-ориентированный характер, то есть посвящена изучению, анализу конкретных авторских, методических разработок деловых игр на разные темы, а также представлен опыт применения этих методических разработок на уроках истории, в разных классах, с подробным описанием алгоритма действий, структурных элементов де-

ловой игры, хода и ролей. Опыт учителей подтверждает то, что эффективность урока в форме деловой игры показывает то, что дети на протяжении всего урока активны, они с большим интересом выполняют все задания учителя. Деловая игра учит детей работать слаженно. Тем самым можно с уверенностью сказать, что деловая игра служит мотивацией для познания мира истории.

При написании работы применялись методы: историко-сравнительный метод, метод обобщения, метод наблюдения.

В работе применен метод наблюдения, на основе него была разработана игра для 6 класса, исходя из индивидуальных особенностей класса.

Метод обобщения позволяет автору сделать вывод о том, что разные авторы писали о деловой игре, существуют методические разработки деловых игр, что они чаще всего применяются при закреплении пройденного материала

Историко-сравнительный метод, который позволил сравнить методические разработки деловых игр, выявить их сходства и отличия, в качестве сходств разработок, которые представлены в исследовании можно выделить деление на команды, обе разработки носят практико-ориентированный характер, отличия между ними состоят в разнообразии форм заданий, которые направлены на развитие различных навыков, например, навык логичной речи, есть ещё одно отличие это цель, в первом случае, это развитие интереса, в втором случае цель заключается в закреплении пройденного материала.

Апробация деловой игры в ходе педагогической практики позволила убедиться в том, что она позволяет решать главную задачу – развитие личности учащегося, который способен самоидентифицироваться и определять свои ценностные ориентиры, используя осмысление и освоение исторического опыта своей страны и человечества в целом, активно и творчески применяя исторические знания и предметные умения в учебной и социальной практике.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИСТОЧНИКОВ

- 1.Абрамова И.Г. Деловые педагогические игры для школьников. Методические рекомендации коллективам школ, внешкольных учреждений. Ленинград, 1988. С. 21.
2. БГУ. Центр проблем развития образования. «Аналитический обзор международных тенденций развития высшего образования» № 5, 2003 г. Современные образовательные технологии Часть I. 1.1. Деловые игры. С. 71.
- 3.Болтаева М.Л. «Деловая игра в обучении» // Ежемесячный научный журнал «Молодой учёный». №2. 2012. С.255.
4. Борзова Л.П. Игры на уроке истории: Метод. Пособие для учителя. М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. С.161.
5. Выготский Л. С. Собрание сочинений в 6 т.: Т. 4. Детская психология. М: Издательство «Педагогика». 1984. С. 433
6. Гуслова М.Н. «Инновационные педагогические технологии». Учебное пособие для студентов сред. проф. учеб. Заведений. М.: Издательский центр «Академия», 2010. С.136.
7. Деловая игра в обучении» научно-практическое пособие / Ванюшин В. Н., Гвоздиков С. В., Лаврентьев А. Р., Орлова Л. А. Дзержинск: изд-во «Конкорд», 2015. С. 131.
8. Панфилова А.П. «Инновационные педагогические технологии». Активное обучение. Учебное пособие для студентов учреждений высшего профессионального образования 2-е издание. М.: Издательский центр «Академия», 2011. С.191
9. Педагогическая психология: учебник для вузов. Под ред. Н.В. Ключевой. М.: П24 Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. С. 400.
10. Реф. РФ Принципы организации учебных деловых игр. URL: http://referatwork.ru/pedagogika_bileti/section-5-24.html
11. Прокофьева Н.И. «Бизнес-тренинг: с чего начать, как преуспеть. Советы руководителям и тренерам». СПб.: Питер, 2009. С. 304

12. Типы акцентуаций. URL: <https://psychology-z.nethouse.ru/static/doc/0000/0000/0054/54350.n8rfsfsjya.pdf>

13. Учебные материалы. Метод деловой игры URL: https://works.doklad.ru/view/TgdgRbY_OZo.html

14. Чёрный Е.В. Учебно-методическое пособие по дисциплине «Психологические основы деловых игр». Для студентов, обучающихся по специальности «Психология». Симферополь, 2004. С. 47.