

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/diplomnaya-rabota/106348>

Тип работы: Дипломная работа

Предмет: Методика преподавания

Введение 3

Глава 1. Теоретические аспекты применения игровых методов обучения старшеклассников на уроках истории 6

1.1 Возрастные особенности детей подросткового возраста 6

1.2 Понятие и классификация игровых методов обучения 10

1.3 Роль игровых методов в обучении старшеклассников на уроках истории 21

Глава 2. Опытно-экспериментальная работа по применению игровых методов обучения старшеклассников на уроках истории 28

2.1 Особенности организации педагогического процесса с использованием игровых методов обучения 28

2.2 Диагностика знаний и умений обучающихся на уроках истории 34

2.3 Разработка методических рекомендаций по применению игровых методов на уроках истории 43

Заключение 58

Список литературы 61

Приложения 64

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. Формирование учебной мотивации является одной из ключевых проблем педагогов в России. Исследователи вопроса мотивации приводят данные о снижении ее от класса к классу. В результате уменьшается мотивация, пропадает встречная активность, ослабевает воля, направленная на овладение школьными предметами, снижается в целом успеваемость, которая, в свою очередь, негативно влияет на мотивацию.

Педагогическим сообществом ведутся активные поиски путей активизации познавательной деятельности школьников. Школьные уроки истории не являются исключением. Постоянно сталкиваясь с нежеланием детей усваивать материал, современный учитель должен подобрать такие методы и формы организации учебного процесса, которые не только сделают содержание школьной программы интересным и доступным для понимания, но и откроют перед учеником возможности для самовыражения, позволят стать не только сторонним наблюдателем, но и непосредственным участником происходящих событий. Способствовать развитию мотивации к обучению на уроках истории и реализовывать требования ФГОС можно через использование игровых технологий. Используя игровую деятельность как способ мотивации обучающихся, учитель должен осознавать, что игра в школьном курсе истории и во внеурочной деятельности по предмету, должна быть не единичным событием, а грамотно организованной системой деятельности, которая направлена на качественное и продуктивное восприятие учебного материала.

В условиях гуманизации образования существующая теория и технология массового образования должны быть направлены на формирование сильной личности, способной жить и работать в постоянно меняющемся мире, способной смело развивать собственную стратегию поведения, осуществлять моральный выбор и ответственность за него, т.е. саморазвитие и самореализацию личности. В школе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие на уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результаты воспитательной работы. Эти задачи могут быть успешно решены с помощью технологии методов игрового обучения.

Технология игровых методов обучения направлена на то, чтобы обучить школьников понимать мотивы их обучения, их поведение в игре и в жизни, т. е. формировать цели и содержание своей самостоятельной деятельности и предвидеть ее непосредственные результаты. Игровая форма занятий является средством стимулирования обучающихся в учебном процессе. Все игровые формы обучения позволяют использовать уровни усвоения знаний. Ученикам интересно обучаться в игре, так как именно в такой форме информация, которую они получают, воспринимается доступнее и у них появляется все больший интерес к изучению предмета.

Повышение эффективности и качества учебного процесса школьников состоит в том, что учение

ориентировано, как на восприятие учебного материала, так и на формирование отношения школьника к самой познавательной деятельности. Преобразующий характер деятельности всегда связан с активностью субъекта.

Применение различных игровых технологий способствует развитию у обучающихся логического мышления, познавательных интересов; школьники учатся обобщать, классифицировать, рассуждать, развивать внимательность, ориентироваться в окружающей обстановке; воспитывают выдержку, терпение в достижении цели.

Таким образом, исследование игровых методов обучения на уроках истории является актуальной темой для изучения.

Объектом исследования является процесс обучения истории в школе.

Предмет исследования - игровые методы обучения старшеклассников на уроках истории.

Целью исследования является теоретическое изучение особенностей игровых методов обучения старшеклассников на уроках истории и практическое их применение. Достижение цели определило ее приоритетные задачи:

- 1) Раскрыть возрастные особенности детей подросткового возраста;
- 2) Определить понятие и классификация игровых методов обучения;
- 3) Выявить роль игровых методов в обучения старшеклассников на уроках истории;
- 4) Уточнить особенности организации педагогического процесса с использованием игровых методов обучения;
- 5) Провести диагностику знаний и умений обучающихся на уроках истории;
- 6) Разработать методические рекомендации по применению игровых методов на уроках истории.

При написании выпускной квалификационной работы использовались следующие методы исследования: сбор и анализ теоретической литературы по проблеме исследования, синтез, сравнение, обобщение, проектирование, педагогический эксперимент.

Теоретико - методологическую основу исследования составили отечественные и зарубежные ученые, в частности, О. В. Силакова, О. С Газман, С. А. Шмаков, И. А. Барташникова. Согласно данным ученым, игра помогает повысить активность, заинтересованность ученика в ходе познания, представить учебную деятельность, как сильно значимой, облегчить приобретение новейших знаний и навыков. В игре учитель зачастую является организатором учебного познания учащихся, взаимосвязи школьников с учебным материалом, между собой и с педагогом, строящееся как учебно-познавательное. Учитель является организующим началом в самостоятельном познании материала старшими школьниками.

А. К. Маркова, В. С. Мухина, С. И. Гессен в своих трудах раскрывают понятие «учебная мотивации», различные подходы к повышению мотивации к обучению в школе.

База исследования. Исследование проводилось на базе школы № 26, г. Орехово-Зуево. В исследовании приняли участие 9 класс – 9 «А» и 9 «Б» как экспериментальная и контрольная группы, соответственно. В 9 «А» классе обучаются 19 человек, в 9 «Б» также 19 человек. В эмпирическом исследовании проводилось изучение особенностей и возможностей применения игровых методов обучения в рамках школьного предмета «История».

Практическая значимость исследования определяется тем, что результаты исследования могут быть использованы учителями старших классов, учителями-предметниками, классными руководителями, психологами, логопедами и т.д.

Структура исследования. Данная выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка литературы, приложений.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ СТАРШЕКЛАССНИКОВ НА УРОКАХ ИСТОРИИ

1.1 Возрастные особенности детей подросткового возраста

Подростковый возраст является достаточно остро протекающим переходом к взрослости от детского периода. Для такого очень сложного периода времени следует отнести негативные проявления, дисгармонию в строении личности, которая может вызвать отрицательные черты в характере поведения подростка по отношению к взрослым. По мнению В. С. Мухиной, подростковый возраст имеет свои положительные факторы: увеличивается самостоятельность ребенка, наиболее различными становятся отношения с иными детьми и взрослыми, расширяется область его деятельности и пр. Главное, в этот период жизни ребенка происходит появление качественно новой социальной позиции, при которой

осуществляется формирование сознательного отношения ребенка к себе как члену общества . С точки зрения Д. Б. Эльконина, ключевая особенность подростков - поэтапный отход от прямого копирования оценок взрослых к самооценке, опора на внутренние критерии. Самооценка регулирует поведение подростков. Формирование самооценки осуществляется в процессе общения с окружающими людьми. При общении с друзьями, подростки достаточно активно осваивают нормы, цели, средства социального поведения, происходит выработка критериев оценки себя и других, опираясь на заповеди «кодекса товарищества» . Внешние проявления коммуникативного поведения подростков весьма противоречивы.

Как считает педагог В. С. Мухина, оценки в школе предоставляют возможность в классе занять наиболее высокое положение. Если положение возможно занять путем проявления иных качеств – ценность отметок падает. Учителя воспринимаются школьниками через призму общественного мнения класса. В этой связи, подростки идут на конфликт с учителями, нарушают дисциплину .

Подросток хочет, чтобы у него было «как у всех», «как у других». Но для этого возраста характерна как раз диспропорция, то есть отсутствие «норм». Разница в темпах развития оказывает заметное влияние на психику и самосознание .

Если провести сравнение развития рано (акселераты) и поздно созревающих мальчиков-подростков, то следует сделать вывод о том, что рано созревающие мальчики обладают множеством преимуществ перед вторыми. Мальчики-акселераты более уверенно себя чувствуют со сверстниками, их образ «Я» достаточно благоприятный .

По мнению К. Т. Алеевой, в данное время осуществляется интенсификация развития внутренней жизни; наравне с приятельством появляется дружба. Изменяется содержание писем, которые теряют свой стереотипный характер, возникают описания переживаний; имеются попытки осуществлять ведение интимных дневников и появляются первые влюбленности .

Подростки стремятся наиболее углубленно познать себя, узнать свои чувства, настроения, мнения, отношения. Жизнь подростка должна заполняться какими-то содержательными отношениями, интересами, переживаниями. В подростковом возрасте устанавливается круг определенных интересов, постепенно приобретающий известную устойчивость. Круг интересов - психологическая база ценностных ориентаций подростка. У подростков происходит развитие интереса к переживаниям людей и к своим собственным. Ученик считает, что оцениваться должен не только итог его труда, но и его личный вклад, который отличается от достигнутого иными. Подросток изучает результаты своего труда в качестве объективного свидетельства личностных достижений. Если же достижения не признаны педагогом, то учащийся переживает все это как психологический дискомфорт .

В 9-х классах в структуре оценки школьниками своего труда определяющую роль играют такие критерии, как степень сложности решаемой задачи, самостоятельность, проявленная в ходе решения поставленной задачи, выход за пределы заданных стандартов.

Педагог не разграничивает ролевое и личностное в поведении ребенка, не применяет оценку в целях формирования личностно-творческого начала у детей их учебного труда.

Личность самоутверждается в труде. Если между личной оценкой достигнутых результатов школьника и оценкой таких же результатов со стороны «значимых других» имеются расхождения, то учащийся испытывает ущербность. Данное негативно сказывается на развитии личности школьника.

Особенностью подросткового возраста является половое созревание организма. У девочек с одиннадцати лет, у мальчиков – чуть позже. Половое созревание серьезно меняет жизнь ребенка, нарушает внутреннее равновесие, воздействует на отношения мальчиков и девочек.

Следует отметить и такую характерную особенность подросткового возраста, как избирательность внимания. Подростки откликаются на необычные, захватывающие уроки и классные дела, переключаемость внимания не предоставляет возможность долго сосредотачиваться на одном деле. Если формируются трудно преодолеваемые ситуации, ребята занимаются внеклассной работой с удовольствием и долго . Значимая особенность мышления подростка - критичность. Ребенок, который всегда и со всем соглашался, появляется свое мнение. Дети в данный период времени склонны к спорам и возражениям, родители недоумевают и считают, что их ребенок подвергается чужому влиянию.

Старший школьный возраст является наиболее благоприятным для творческого развития. В данное время ученикам нравится разрешать проблемы, находить сходство и различие, выявлять причины и следствие. Ребята интересуются внеклассными мероприятиями, в процессе которых возможно высказать мнение. Сегодня главной моральной проблемой старшего школьного возраста выступает несогласованность убеждений, нравственных идей и понятий с поступками, поведением . Система оценочных суждений,

нравственных идеалов характеризуется своей неустойчивостью. Сложности в жизненном плане, семейные проблемы, воздействие друзей вызывают у ребят сложности в развитии и становлении.

В такой период развития ключевую роль играет чувственная сфера. Свои чувства подростки могут проявлять очень бурно, иногда аффективно. Этот период жизни ребенка иногда называют периодом тяжелого кризиса. Классный руководитель должен быть внимателен к внутреннему миру ребенка, в большей степени уделять внимание индивидуальной работе.

В старшем подростковом возрасте ученик очень подражателен, что приводит к ошибочным или аморальным представлениям и поступкам. Подростки-мальчики могут выбирать себе кумирами сильных, смелых и мужественных людей. Притягательными могут для них стать не только книжные пираты и разбойники.

Подражая им, подростки, сами того не понимая, переходят ту опасную грань, за которой смелость становится жестокостью, независимость – подлостью, любовь к себе – насилием над другими.

Девочки-подростки отличаются тем, что они физически отличаются от мальчиков ранним взрослением и хотят общаться с мальчиками более старшего возраста. Некоторые девочки-подростки считают идеальной работу проститутки, тунеядство, гордятся своими знакомствами с правонарушителями.

Классный руководитель должен обратить внимание на такие аспекты, как :

- формирование нравственных качеств личности;

- знакомство с примерами положительных идеалов.

Большой интерес для подростка имеет возможность самовыражения и самореализации. Учащимся будут интересны такие классные дела, которые служат активному самовыражению подростков и учитывают их интересы. Ребят привлекает возможность самим организовывать классные дела, вступать в диалог и полилог, принимать самостоятельные решения.

У многих учащихся имеются недопонимания и иные проблемы с педагогами. Ученик, получающий по многим предметам пятерки, получает лишь «2» и «3» по другим. Часто такое связывается с резким падением интереса к учению, изменением учебной мотивации. Классный руководитель должен исследовать причины учебных проблем ученика и использовать полученные результаты в работе с классом.

В 12-14 лет в психологическом развитии многих детей наступает переломный момент - «подростковый кризис». Внешне он проявляется в грубости и нарочитости поведения подростка, в стремлении поступать наперекор желанию и требованию взрослых, в игнорировании замечаний, замкнутости и т. д.

Подростковый возраст является достаточно остро протекающим переходом к взрослости от детского периода. Для такого очень сложного периода времени следует отнести негативные проявления, дисгармонию в строении личности, которая может вызвать отрицательные черты в характере поведения подростка по отношению к взрослым. Подростковый возраст имеет свои положительные факторы: увеличивается самостоятельность ребенка, наиболее различными становятся отношения с иными детьми и взрослыми, расширяется область его деятельности и пр. Главное, в этот период жизни ребенка происходит появление качественно новой социальной позиции, при которой осуществляется формирование сознательного отношения ребенка к себе как члену общества.

1.2 Понятие и классификация игровых методов обучения

Игра - традиционный и признанный метод обучения и воспитания. Ценность игры как метода заключается в обучающей игровой деятельности, развивающей и воспитательной функции. Игра организует, развивает обучающихся, расширяет их познавательные возможности, воспитывает личность.

Метод обучения - это система последовательных взаимосвязанных способов работы учителя и обучаемых детей, которые направлены на достижение дидактических задач. Методы обучения не ограничены действиями какого-либо педагога, но при помощи специальных методов педагог стимулирует деятельность учеников .

Таким образом, преподавание отражает деятельность учителя и детей. Каждый метод состоит из методов, который является его элементом, неотъемлемой частью, отдельным действием в реализации. Значительное место занимают методы игры в классификации методов обучения. Их главное преимущество в том, что в ситуации игры процессы восприятия происходят в сознании ребенка быстрее и точнее. Они передают обучающее действие в условный план, который задается соответствующей системой правил или сценариев. Игра представляет собой целенаправленную, сознательную деятельность, в рамках которой ребенок может быть активным, самостоятельным, инициативным, строит отношения с детьми и взрослыми. Ребенку интересен не результат игры, а ее процесс .

Игра является деятельностью, что заполняет свободное время ребенка. Игра для него - это творческая,

самостоятельная деятельность. Недаром слова «игра» и «развитие» встречаются почти всегда рядом. Современная дидактика обращается к игровым методам обучения, потому что видит в них возможности эффективного взаимодействия педагога и обучающихся, продуктивные формы их общения с присущими для игры элементами соревнования, непосредственности, подлинного любопытства. Для эффективной реализации тех или иных игровых методов в учебном процессе, необходимо применение игровых педагогических технологий. Игровые действия на уроках могут быть использованы :

- как независимые технологии для овладения концепцией, темой, секцией учебного процесса;
- как элемент более обширной технологии;
- как урок или его этап. Концепция «воспроизведения педагогических технологий», появившаяся в конце 90-х годов XX века, связана с довольно обширной группой методов организации педагогического процесса в форме различных игр. При дальнейшем развитии концепции «игровой педагогической технологии» необходимо полагаться на определенные концептуальные основы игровой деятельности:
- игра присуща личности;
- в игре есть воспитание и образование, действующие как универсальная и необходимая форма умственного развития детей;
- игры в школе с их регулярным применением в качестве метода обучения становятся средством, сознательно используемым для помощи в обучении и тем самым приобретают подчиненную ценность для обучения.

Игровая педагогическая технология - организация педагогического процесса в виде различных педагогических игр. Эта концепция отличается от игр тем, что они имеют четко сформулированную цель и соответствующий педагогический результат. Игровая педагогическая технология включает в себя различные методы организации педагогического процесса в виде игр. Результат игр оправдан, наблюдается в явном виде и характеризуется определенной образовательной ориентацией .

Цель игровых технологий - создать полноценную мотивационную основу для формирования навыков и способностей деятельности в зависимости от условий функционирования учебного процесса. Игровая технология включает довольно обширную группу методов для организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр .

В отличие от игр в целом, игровые технологии имеют значительную особенность - четко определены цели преподавания и соответствующий педагогический результат, который может быть оправдан, четко обозначен и характеризуется воспитательной и когнитивной ориентацией. Форма игры создается с помощью игровых приемов и ситуаций, действуя как средство мотивации, стимулируя учебную деятельность.

Игровые технологии должны быть направлены на решение следующих задач: дидактической, просветительской, развивающей, социалингвистической. Реализация игровых технологий и методов в учебном процессе происходит в следующих основных областях :

- дидактическая цель ставится перед детьми в виде игровой задачи;
- деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства;
- в игру вводится элемент конкуренции, который переводит дидактическую задачу в игровое задание;
- успешное завершение дидактической задачи связано с результатом игры.

Психолого-педагогическими задачами игровых форм уроков являются следующие:

- 1) Изучение нового материала, формирование умений и навыков, обобщение и контроль знаний.
- 2) Раскрытие творческих возможностей обучающихся.
- 3) Воспитание коллективизма и взаимовыручки в решении трудных проблем.
- 4) Взаимообучение. Взаимообогащение информацией и умениями.
- 5) Воспитание чувства сопереживания друг другу.
- 6) Формирование практических навыков.
- 7) Использование всех методов мотивации и стимулирования обучающихся.

По мнению педагога и психолога Е.В. Бутилиной, игры должны быть признаны существенным подспорьем систематическому учению; обучение и игры не враги – это друзья, которым сама природа указала идти одною дорогою и взаимно поддерживать друг друга .

В своих работах Г. К. Селевко отмечал, что реализация игровых методов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед обучающимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;

- учебный материал используется в качестве игры;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую.

Особенности игрового метода заключаются в следующем :

1. Играющие организуют собственную деятельность соответственно условному либо образному сюжету (плану игры, замыслу). В подобном сюжете подразумевается, что цель игры будет достигаться на условиях постоянных перемен игровой ситуации, имеющих случайный характер. Сценарии, как правило, заимствуются из действительности, которая непосредственно окружает участников. В игре находят свое образное отражение определённые прикладные действия и наблюдаемые в жизни отношения.
2. Другая характерная особенность заключается в многообразии способов, которыми цель может быть достигнута. То есть выигрыш (достижение цели), как правило, не связывается с единственным вариантом действий. Пути его всегда различны и многообразны, что по определению допускается игровыми правилами. Лимитируется в играх лишь самая общая линия поведения без учета конкретных действий.
3. Игровые методы обучения детей относятся к деятельности комплексного характера. Порой этому методу присущи оговоренные заранее строго определенные правила. Занимающимся при игровом методе предоставлена широкая свобода. Самостоятельность их действий редко когда ограничивается. Напротив, требования к уровню инициативы, ловкости и находчивости в данном случае достаточно высоки. Каждый из играющих обладает простором творческих решений поставленных задач, а постоянная смена обстановки и возникновение все новых и новых данных по сюжету подталкивают к решению быстро и очень активно, что способствует максимальной мобилизации как физических, так и умственных способностей.

В игре моделируются межличностные и межгрупповые отношения, характер которых достаточно напряженный. Большинству таких действий присуща высокая эмоциональность. Подобные соревнования способствуют моделированию и воспроизведению активных отношений между отдельными игроками и целыми группами, направленных как на сотрудничество (что относится к одной команде), так и на соперничество (речь идет об отношениях между противниками в парах и командах). Игра всегда является полем столкновения прямо противоположных интересов, местом возникновения и разрешения присущих ей конфликтов.

Благодаря этому на всем ее протяжении эмоциональный накал существует на весьма высоком уровне и помогает ярко проявиться личностям участников со всеми их этическими качествами. Игровому методу присуща возможность запрограммировать определенные действия с той или иной степенью вероятности. Проанализировав теоретические подходы к организации и применению игровых методов обучения в образовательном процессе, мы пришли к выводу, что они имеют определенные достоинства и недостатки.

Преимущества игровых технологий :

- позволяют активизировать и интенсифицировать учебный процесс;
- осуществляются межпредметные связи, интеграция учебных дисциплин;
- меняется мотивация обучения (знания усваиваются не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных игровых успехов обучающихся в реальном для них процессе);
- сокращение времени накопления опыта (опыт, который в обычных условиях накапливается в течение многих лет, может быть получен с помощью деловых игр в течение недели или месяца);
- возможность перенесения полученных знаний и умений на игровые упражнения, которые моделируют возможные реальные ситуации;
- формирование навыков работы в команде, умения общаться в соревновательном аспекте, конструктивного ведения диалога и дискуссий.

Среди основных недостатков игровых методов можно выделить следующие :

1. Акцентирование внимания участников игры на выполнение игровых действий и поиск путей, ведущих к победе, а не на содержании материала.
2. Высокая трудность подготовки к занятию.
3. Сложность при оценивании обучающихся.
4. Сложность в организации и проблемы с дисциплиной.

Однако важно отметить, что при правильном подходе к организации уроков с применением игровых технологий, все эти недостатки возможно предотвратить. Также влияние недостатков можно снизить созданием каждым учителем своего игрового комплекса, связанного едиными целями с планированием.

1. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от «17» декабря 2010 г. № 1897 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта основного общего

образования». [Электронный ресурс]. – URL: http://window.edu.ru/resource/768/72768/files/FGOS_OO.pdf (дата обращения: 29.04.2020)

2. Алеева К. Т. Особенности развития подростков / К. Т. Алеева // Молодой ученый. – 2018 - № 7. – С. 54-61.
3. Алексеева Н. М. Игры на уроках // Преподавание истории в школе. □ 1991. □ № 6. □ С. 113-119.
4. Аникеева Н.П. Воспитание игрой /Н.П. Аникеева. □ М.: Просвещение, 2017. – 334 с.
5. Барташникова И.А. Учись играя / И.А. Барташникова, А.А. Барташников. — Харьков, 2017. – 45 с.
6. Бахир В.К. Развивающее обучение // Начальная школа. □ 2016. □ № 5. □ С. 26-30.
7. Борзова Л. П. Дидактические игры // Преподавание истории в школе. — 2016. □ № 8. — С. 45-49.
8. Божович Л. И. Изучение мотивации поведения детей и подростков. – Москва: Просвещение, 1972. – 95 с.
9. Бутылина Е. В. Факторы, влияющие на качество образования / Е.В. Бутылина // Завуч. –2015. □ №7. □ С. 17-21.
10. Вопросы психологии учебной деятельности школьников/ Под ред. Д. Б. Эльконина, В. В. Давыдова. М.,1962. – 315 с.
11. Газман О.С. В школу - с игрой/О.С. Газман. □ М.: Просвещение, 2016. □ 334 с.
12. Гальперин П.Я. Методы обучения и умственное развитие ребенка. М.: Изд-во Моск.ун-та, 1985. – 348 с.
13. Гершунский Б.С. Стратегические приоритеты развития образования в России //Педагогика. □ 2015. □ № 5. □ С.46 □54.
14. Гершунский Б.С. Философия образования для XXI века (в поисках практико-ориентированных образовательных концепций). М.: Совершенство, 2016. – 314 с.
15. Гессен С.И. Основы педагогики: Введение в прикладную философию. М.: Школа-Пресс, 2016. – 214 с.
16. Гиззатуллин И. Г. Игры для старшеклассников //Преподавание истории в школе. □ 2015. □ № 5-6. □С.54□55.
17. Гин А. А. Приёмы педагогической техники на уроках «Истории». – Москва: Вита-Пресс, 2016. – 112 с.
18. Гинецинский В.И. Основы теоретической педагогики: Учеб.пособие. СПб.: Изд-во Петерб.ун-та, 2015. – 314 с.
19. Дейкина А.Ю. Познавательный интерес: сущность и проблемы изучения /А.Ю. Дейкина.- М.: Просвещение, 2015. □ 345 с.
20. Ермолаева М.В. Психолого-педагогическая практика в системе образования/М.В. Ермолаева, А.Е. Захарова, Л.И. Калинина, С.И. Наумова. – М.: Просвещение, 2015. □ 336 с.
21. Зайцева И.А. Формирование познавательного интереса к учению как способ развития креативных способностей личности/И.А.Зайцева. – Ноябрьск, 2015. □ с.12-24.
22. Занько С.Ф. Игра и ученье /С.Ф. Занько. □ М.: Просвещение, 2016. □ 226 с.
23. Кальней В. А., Милешкина Е. Н. Игровые технологии на уроках Истории / В А. Кальней, Е. Н. Милешкина // Молодой ученый. – 2017. - № 3. – С. 18-23.
24. Макарова Н. И. Игровые технологии на уроках истории // 1 сентября. Открытый урок 2018 [Электронный ресурс]. □ URL: <http://festival.1september.ru/articles/603914/> (дата обращения: 07.04.2020).
25. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы международной научной конференции. □ Т.1. □ Челябинск: Два комсомольца. □ 2018. □ № 4. □ С. 145-168.
26. Морозова И.С. Познавательная активность школьников / И.С. Штепина, И.С. Морозова // Теория и практика общественного развития. – 2015. – № 12. – С. 162-165.
27. Мухина В.С. Возрастная психология. [текст] / В.С. Мухина. – М.: Академия 2015.- 518 с.
28. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии [текст] / Под ред. С.А. Смирнова. – М.: Академия, 2015. – 544 с.
29. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии // Центр подготовки педагогов к аттестации [Электронный ресурс]. — URL: http://moirang.ru/publ/metodicheskie_materialy/pedagogicheskie_tekhnologii/igrovyie_tekhnologii/12-1-0-48#.WIL2_lig_IU (дата обращения: 21.04.2020).
30. Силакова О. В., Яковлева Е. С. Использование игровых технологий в школьном курсе по «Истории» // Педагогика высшей школы. — 2015. □ №3. — С. 125-129.
31. Степанова О.А. Научно-методические подходы к использованию игры в педагогической работе со старшими школьниками // Школа плюс До и После. □ 2017. □ № 8. – С. 80-85.
32. Титов С.В., Шабаетова Г.И. Тематические игры по истории. Методическое пособие для учителя Издатель: М.: ТЦ СФЕРА, 2015. – 361 с.
33. Трайнев В.А. Интенсивные педагогические игровые технологии в гуманитарном образовании - М., 2016. – 247 с.
34. Фетискин С. Н. Диагностика учебной мотивации школьников / С. Н. Фетискин // Педагогика. – 2018. - № 6. – С. 15-26.

35. Шадриков В. Д. Введение в психологию: способности человека. М., Логос, 2017. – 268 с.
36. Эльконин Д. Б. Психология игры. □ 2-е изд. □ М.: Гуманит. изд. центр

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/diplomnaya-rabota/106348>