**Максимова Мария Вадимовна**

**Учитель права и обществознания Краевое государственное автономное профессиональное образовательное учреждение**

**“Красноярский колледж олимпийского резерва”**

**Статья на тему: «Интерактивные методы обучения на уроках истории и обществознания»**

«Скажи мне – и я забуду. Покажи мне – и я запомню. Позволь мне сделать – и это станет моим навсегда». Китайская пословица.

Сидя однажды за партой в аудитории моего университета, и слушая своего преподавателя-профессора об интерактивных методах обучения, я и не думала, что они будут так востребованы спустя столько лет. Ведь главные методические инновации в обучении связаны сегодня с применением интерактивных методов обучения. Интерактивный («Inter» - это взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо. Место преподавателя на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности на достижение целей занятия. Педагог чаще выступает лишь в роли организатора процесса обучения, лидера группы, создателя условий для инициативы учащихся. Кроме того, интерактивное обучение основано на прямом взаимодействии учащихся со своим опытом и опытом своих друзей, так как большинство интерактивных упражнений обращается к опыту самого учащегося, причем не только учебному, школьному. Новое знание, умение формируется на основе такого опыта. Эти методы наиболее соответствуют личностно-ориентированному подходу в обучении.

Интерактивное обучение — это специальная форма организации познавательной деятельности. Она подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели.

**Цель** состоит в создании комфортных условий обучения.

Другими словами, интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение.

**Задачами** интерактивных форм обучения являются:

1. пробуждение у обучающихся интереса к предмету;

2. эффективное усвоение учебного материала;

3. самостоятельный поиск учащимися путей и вариантов решения поставленной учебной задачи (выбор одного из предложенных вариантов или нахождение собственного варианта и обоснование решения);

4. установление воздействия между детьми, обучение работать в команде, проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать его достоинства;

5. формирование у обучающихся мнения и отношения;

6. формирование жизненных и профессиональных навыков;

7. выход на уровень осознанной компетентности.

Для решения воспитательных и учебных задач преподавателем могут быть использованы следующие интерактивные **формы**:

1. Круглый стол (дискуссия, дебаты);

2. Мозговой штурм (брейнсторм, мозговая атака);

3. Деловые и ролевые игры («судебное заседание и пр.);

4. Case-study (анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ);

5. Интерактивная экскурсия;

6. Метод проектов;

7. Сократический диалог;

8. Игровое моделирование

Принципы работы на интерактивном занятии:

1.занятие – не урок, а общая работа.

2. все участники равны независимо от возраста, социального статуса, опыта, места работы.

3. каждый участник имеет право на собственное мнение по любому вопросу.

4. нет места прямой критике личности (подвергнуться критике может только идея).

5. все сказанное на занятии – не руководство к действию, а информация к размышлению.

**Основные интерактивные методы**

**1. Круглый стол, дискуссия, дебаты**

**Круглый стол** — это метод активного обучения, одна из организационных форм познавательной деятельности учащихся, позволяющая закрепить полученные ранее знания, восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, укрепить позиции, научить культуре ведения дискуссии. Характерной чертой «круглого стола» является сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией.

Важной задачей при организации «круглого стола» является:

• обсуждение в ходе дискуссии одной-двух проблемных, острых ситуаций по данной теме;

• иллюстрация мнений, положений с использованием различных наглядных материалов (схемы, диаграммы, графики, аудио-, видеозаписи, фото-, кинодокументы);

**Дискуссия** (от лат. discussio — исследование, рассмотрение) — это всестороннее обсуждение спорного вопроса в публичном собрании, в частной беседе, споре. Другими словами, дискуссия заключается в коллективном обсуждении какого-либо вопроса, проблемы или сопоставлении информации, идей, мнений, предложений.

Цели проведения дискуссии могут быть очень разнообразными: обучение, тренинг, диагностика, преобразование, изменение установок, стимулирование творчества и др.

Формирование общих и специальных умений и навыков:

• формулирование и обоснование аргументов, подпор, поддержек;

• построение стратегии отрицающей стороны;

• умение правильно формулировать вопросы;

• овладение знаниями риторики и логики, применение их на практике;

• овладение навыками эффективной работы в группе, аутотренинга и релаксации.

Например, дискуссия на тему: «Иван Грозный: тиран или выдающийся политический деятель?», в ходе которой обучающиеся овладевают важнейшими ораторскими умениями и искусством доказательной полемики.

**2. Мозговой штурм, брейнсторм, мозговая атака**

Метод **мозгового штурма** (мозговая атака, braine storming) — оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

Мозговой штурм — один из наиболее популярных методов стимулирования творческой активности. Широко используется во многих организациях для поиска нетрадиционных решений самых разнообразных задач.

Цель мозгового штурма – создать новые идеи, получить лучшую идею или лучшее решение, а также поиск как можно более широкого спектра направлений решения задачи.

Основной задачей метода мозгового штурма является выработка (генерирование) возможно большего количества и максимально разнообразных по качеству идей, пригодных для решения поставленной проблемы. Чтобы за короткий промежуток времени получить большое количество идей, к решению привлекается целая группа людей, которая, как единый мозг, штурмует поставленную проблему. Их, как правило, собирают в одну комнату на один-два часа. Оптимальными считаются группы в 7—11 человек.

**3. Деловые и ролевые игры**

**Деловая игра** – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, разнообразных условий профессиональной деятельности, характерных для данного вида практики.

В деловой игре обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Общение в деловой игре – это не просто общение в процессе совместного усвоения знаний, но первым делом – общение, имитирующее, воспроизводящее общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности. Деловая игра - это не просто совместное обучение, это обучение совместной деятельности, умениям и навыкам сотрудничества.

Условия проведения деловых игр:

• проигрывать реальные события;

• приводимые факты должны быть интересными, «живыми»;

• ситуации должны быть проблемными;

• подведение итогов и оценка результатов.

Деловая игра дает возможность наглядно и просто представить моделирующий процесс. Полученные в результате проведения деловой игры умения и навыки имеют более высокую степень усвояемости по сравнению с другими традиционными методами обучения.

**Ролевая игра** - это маленькая сценка, разыгрываемая учениками.

Её цель – наглядно представить, увидеть, оживить обстоятельства или события, знакомые ученикам.

Например, при изучении тем Второй мировой войны можно разыграть 3 встречи глав государств на конференциях в Тегеране, Ялте и Потсдаме. Как Сталин отказался от шотландского плана перед Ялтинской конференцией — как гласит легенда, потому что не хотел ехать к «мужчинам в юбках». Инспекторам из США показалось, что выбранный советскими рабочими колер краски, которой покрыли стены ванной возле апартаментов Франклина Рузвельта, плохо сочетается с видом на Черное море. В итоге, чтобы добиться нужного оттенка, ванную комнату перекрашивали семь раз. И судя по всему, все-таки сумели угодить вкусам самого знаменитого лидера США ХХ века. Собираясь домой, Рузвельт поделился со Сталиным своими планами после отставки выкупить Ливадийский дворец и поселиться в нем на пенсии.

Например, **сюжетно-ролевая игра «Вече»**, в ходе которой ребята проживают занятия разных сословий и профессий. Ребята играют в вече, принимают важные государственные решения, делают нравственный выбор, учатся различать добро и зло.

**Ретроспективная игра: «Правление Владимира Святого»**, в ходе которой моделируется ситуация, ставящая обучающихся в позицию очевидцев и участников событий в прошлом, ученик получает роль представителя определенной общественной группы или даже исторической личности - языческого волхва, прожившего в лесах под Новгородом и его сына, который еще в молодости уехал в Киев стал дружинником князя Владимира. В ходе диалога-спора они высказывают мнения о правлении князя Владимира Святославича. Ретроспективные игры помогают ученику «войти» в историческое время, почувствовать «колорит эпохи», «увидеть» конкретных людей с их миропониманием и поступками в конкретной исторической ситуации определенного времени.

**Игра “Кто я?”**. Ученик в костюме какого-то персонажа рассказывает о нем. Учащиеся угадывают кто он. Например, урок “Религия древних греков”. “- Благодаря мне жилища людей стали светлыми в самые темные вечера. Я помог им побороть зимнюю стужу. За что же царь богов так жестоко наказал меня” (Прометей)

Поэма Гомера “Илиада”. “- Завтра мой поединок с вождем троянцев Гектором. Я готов сражаться. Только бы стрела или копье моего врага не попали мне в пятку” (Ахиллес).

**Интервью с исторической личностью** - учащимся предлагается инсценировать интервью с исторической личностью, это могут быть Иван Грозный, Петр I, А. Суворов, Степан Разин и др. Задание выполняют два человека, из которых один – исторический герой, а другой – журналист.Интервью - ученики задают вопросы представителю другой исторической эпохи. Например, вопросы рыцарю: Сколько весили доспехи? Что получал победитель? и др.

**Игра “Три предложения”**. Учитель зачитывает короткий рассказ или документ. Ученикам необходимо внимательно выслушать и передать содержание рассказа или документа тремя простыми предложениями. Побеждает тот, у кого рассказ короче и при этом точно передает содержание. Другой вариант игры – работа с печатным текстом. Это может быть отрывок из учебника. Три простых предложения ребята могут записать в тетради. В этом случае удобней выявить победителя.

**Урок - суд.** На уроке-суде учащиеся одновременно с закреплением изученного материала усваивают и основные принципы судопроизводства (интеграция с уроками обществознания). На историческом уроке-суде в качестве подсудимого выступает какой-либо деятель прошлого, чья личность достаточно яркая и оценивается неоднозначно, или историческое явление. Например, судебное заседание на тему: «Пётр Первый-чудо или чудовище?»

Уроку предшествует подготовительный этап, в ходе которого ученики работают в группах:

1-я группа - эксперты, устанавливают основные события, предъявляемые подсудимому в качестве обвинения;

2-я группа - следователи, рассматривают причины и определяют мотив деятельности, который может быть либо смягчающим, либо отягчающим обстоятельством;

3-я группа - прокуроры, готовят аргументированное обвинение подсудимому, выявляя отрицательные последствия его деятельности;

4-я группа - адвокаты, защищают подсудимого, показывая необходимость такого поведения и положительные последствия его деятельности, судьями выбираются самые сильные ученики, способные анализировать, оценивать и делать выводы по представленным материалам. Учитель на таких уроках выполняет координирующую роль, являясь ответственным секретарём судебного процесса.

**4. Case-study (анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ)**

Метод анализа конкретной ситуации (ситуационный анализ, анализ конкретных ситуаций, case-study) – это педагогическая технология, основанная на моделировании ситуации или использования реальной ситуации в целях анализа данного случая, выявления проблем, поиска альтернативных решений и принятия оптимального решения проблем.

Ситуационный анализ (разбор конкретных ситуаций, case-study), дает возможность изучить сложные или эмоционально значимые вопросы в безопасной обстановке, а не в реальной жизни с ее угрозами, риском, тревогой о неприятных последствиях в случае неправильного решения.

**5. Интерактивная экскурсия**

Занятие-экскурсия – это такая форма обучения, при которой обучающиеся воспринимают и усваивают знания на месте расположения изучаемых объектов (природы, предприятия, музеи, выставки, исторические места и памятники и т.д.) и непосредственного ознакомления с ними.

Главное преимущество виртуальных экскурсий – не покидая аудитории ознакомиться с объектами, расположенными за пределами кабинета, города и даже страны. Это повышает информативность и производительность учебной деятельности.

В ходе экскурсии зрители не только видят объекты, на основе которых раскрывается тема, слышат об этих объектах необходимую информацию, но и овладевают практическими навыками самостоятельного наблюдения и анализа.

Виртуальные экскурсии - это новый эффективный презентационный инструмент, с помощью которого возможна наглядная и увлекательная демонстрация любого реального места широкой общественности – будь то страна, город, национальный парк, музей, курорт, производственный объект и т.д.

**6. Метод проектов**

**Метод проектов** – выполнение индивидуального или группового творческого проекта, по какой – либо теме. В данном методе учащиеся: самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников; учатся пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач; приобретают коммуникативные умения, работая в различных группах; развивают исследовательские умения (умения выявления проблем, сбора информации, наблюдения, проведения эксперимента, анализа, построения гипотез, общения); развивают системное мышление.

**7. Сократический диалог**

**Сократический диалог** - построен на задавании особым образом сформулированных, «наведенных» (но не наводящих) вопросов, он имеет давние традиции в преподавании.

Данная методика может использоваться в научно-исследовательской работе, в учебном процессе и в практической деятельности. Возможна также организация преподавания в форме отдельных самостоятельных тренингов.

**8. Игровое моделирование**

Выделяя основные особенности имитационной игры как интерактивной, можно отметить, что в ней используется только одна роль, которая тиражирована, значит, взаимодействие ролей отсутствует. Кроме этого, отсутствует модель управляемой системы и объекта управления, общая цель игрового коллектива, а деятельность игроков оценивается по конечному результату.

Рассуждая о значении имитационных игр в учебном процессе, моделируемая в них особая среда: профессиональная, правовая, социально-психологическая, определяет поведение учащихся и их взаимодействие, что способствует дальнейшей профессиональной ориентации и накоплению опыта.

**Основные интерактивные приемы**

Один из интерактивных приемов - **работа с интеллект-картой**. Данный прием позволяет анализировать информацию и систематизировать ее, позволяет представить информацию в схематическом виде. Это мини-проект, он может быть индивидуальный, парный, групповой. Аналогичным образом можно работать на уроках с кластерами. Очень хорошо

применять заранее подготовленные картинки, сюжеты и наклеивать их на большие листы. Хорошо этот метод работает у ребят 5-7 классов. Здесь и наглядность, и творчество, все это дает прекрасный результат по усвоению материала.

Еще один прием – **«Фишбоун»**. Это тоже наглядная схема, составленная по какой-то заданной проблеме. Например, есть некоторые причины явления, которые подтверждаются фактами. Этот прием может быть использован в любой предметной области. Здесь появится интерактивность, если это задание будут выполнять 2 ребенка или группа. Все эти приемы хороши тем, что результат их может быть представлен, т.е. ребята нарабатывают опыт представления, выступления.

Прием **«Плюс – Минус – Интересно»**. Этот прием можно применять на этапе рефлексии. А можно использовать в те моменты урока, когда ученики выступают с сообщениями на уроках, которые они подготовили дома. Чтобы активизировать детей, можно дать им задание. Во время слушания доклада ученики делают записи, пометки: что

было хорошо, интересно, что было плохо, не очень внятно и понятно. Можно эти положения дополнить такими высказываниями, как: «Я бы хотел посоветовать докладчику…» «Наиболее интересным было…». Мы учим детей говорить, высказывать свои мысли.

Всем знакомый прием **«Инсерт»**. Это интерактивная разметка в тексте. Интерактивность достигается, когда ребята объединяются в группы и объясняют друг другу какие-то моменты, понятные одному, но не понятые другому.

ИНСЕРТ (INSERT) -Осмысление (инсерт) – прием маркировки текста - ϶ᴛᴏ интерактивная самоактивирующаяся системная разметка для эффективного чтения и размышления: метод активного чтения даёт возможность сохранить интерес к теме и тексту учебника. Маркировка текста ʼʼvʼʼ, ʼʼ+ʼʼ, ʼʼ - ʼʼ, ʼʼ?ʼʼ.

ʼʼvʼʼ Поставьте данный знак на полях, в случае если то, что вы читаете, соответствует тому, что знаете или думали, что знаете

ʼʼ+ʼʼ Поставьте данный знак на полях, в случае если то, что вы читаете, для вас является новым

ʼʼ - ʼʼ Поставьте данный знак на полях, в случае если то, что вы читаете, противоречит тому, что вы уже знали или думали, что знаете

ʼʼ?ʼʼ Поставьте данный знак на полях, в случае если то, что вы читаете, непонятно, или вы хотели бы получить более подробные сведения по данному вопросу.

Прием **«Перепутанные цепочки»**. Учитель предлагает группе какой-либо текст, разрезанный на фрагменты, его нужно восстановить в правильной последовательности. Или из набора предложений по теме нужно найти только верные предложения. Этот прием можно использовать не только на уроках истории, но на любом учебном предмете.

**Кейс-технология** активно используется мной на уроках. Она также предполагает взаимодействие при обсуждении предложенных учителем кейсов (ситуаций).

На уроках истории и обществознания на этапе рефлексии, обобщения можно применять метод **“Синквейна”**.

Синквейн - это стихотворение, которое состоит из 5 строчек, составленных по определенным правилам:

1 строка – название темы

2 строка – это определение темы в двух прилагательных

3 строка – это 3 глагола, показывающие действия в рамках темы.

4 строка – фраза из 4 слов, демонстрирующая отношение автора к теме.

5 строка – завершение темы, синоним первого слова, выраженный любой частью речи.

Составление синквейна позволяет развивать творческое мышление, выразить свое отношение к изучаемой теме, сформировать четкое представление о той или иной позиции.

**Приём «горячий стул»**, когда учащиеся, читая материал, готовят 2-3 вопроса, и пожелавший ученик садится на «горячий» стул перед группой, отвечает на вопросы одноклассников, затем они его оценивают, он выбирает самый интересный для него вопрос - при этом снимаются монотонность и однообразие устных опросов.

**Проблемно-познавательные, логические задания**: например, по теме «Куликовская битва» формулируется проблемный вопрос: «Почему 250 лет Русь платила дань Орде. Все попытки освободиться терпели неудачу. Чем же объяснить успех русских войск в 1380 году?», познавательные задачи могут способствовать становлению различных мыслительных умений: - Что бы случилось, если бы? - Что ты имеешь в виду? - Что было бы, если не …

Очень нравятся детям **«зачёты» по пройденным темам**. Один обучающийся подходит к учителю и «вытягивает» свой вопрос. Если отвечает сразу, то можно добавить 1 балл к его оценке. Другие ученики обычно с интересом слушают ответы друг друга, активно задают вопросы, исправляют ответы друг друга.

На уроке изучения нового материала можно поделить учеников на группы и распределить им задания. По прошествии нескольких минут группы должны выступить со своим сообщением по заданной проблеме. При этом им можно пользоваться всеми средствами обучения, и можно «зарисовать» свой ответ или они могут подготовить устный ответ.

На этапе рефлексии можно использовать следующий приём: ученики по очереди должны назвать не менее одного предложения в рамках темы, но обязательное условие при этом – они не должны повторяться в своих ответах. Сложнее всего приходится последним отвечающим, т.к. дети стараются в самом начале назвать всё самое запоминающееся.

**Формула ПОПС** - учащимся предлагается написать четыре предложения, отражающие следующие четыре момента ПОПС – формулы:

 П – позиция

 О – объяснение (или обоснование)

 П – пример

 С – следствие (или суждение)

Первое из предложений (позиция) должно начинаться со слов:

 «Я считаю, что…».

 «Потому что …».

 «Я могу это доказать это на примере …».

 «Исходя из этого, я делаю вывод о том, что…».

Пример: (по теме «Россия во второй половине XIX в»)

Я считаю, что отмена крепостного права в России была неизбежной.

Потому, что оно тормозило развитие всех сфер жизни общества.

Я могу доказать на примере того, что Россия значительно отставала от других стран по уровню жизни.

Россия позорно проиграла Крымскую войну.

Исходя из этого, я делаю вывод, что эта реформа сыграла огромное значение в истории России и дала мощный толчок великим преобразованиям 1860-х годов.

**«Шесть шляп мышления»** (методика Эдварда де Боно) - технология разработки и оценки инновационных идей при обучении школьников проектированию. Каждой из шести шляп соответствует свой собственный, индивидуальный цвет, делающий ее легко различимой среди всех остальных и наделяющий ее характерными, присущими только ей одной чертами и качествами – цветовое различие делает каждую шляпу особенной, неповторимой. Каждая цветная шляпа указывает на роль, на определенный тип мышления и деятельности.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Информация. Вопросы. Какой мы обладаем информацией? Какая нам нужна информация? |
|  | Эмоции. Интуиция, чувства и предчувствия. Не требуется давать обоснование чувствам. Какие у меня по этому поводу возникают чувства? |
|  | Преимущества. Почему это стоит сделать? Каковы преимущества? Почему это можно сделать? Почему это сработает? |
|  | Осторожность. Суждение. Оценка. Правда ли это? Сработает ли это? В чем недостатки? Что здесь неправильно? |
|  | Творчество. Различные идеи. Новые идеи. Предложения. Каковы некоторые из возможных решений и действий? Каковы альтернативы? |
|  | Организация мышления. Мышление о мышлении. Чего мы достигли? Что нужно сделать дальше? |

Пример. Тема “Коллективизация крестьянства” 11 класс

1 группа – “Белая шляпа” - учащиеся докладывают о ходе коллективизации в СССР;

2 группа – “Черная шляпа” - учащиеся критикуют политику коллективизации;

3 группа – “Желтая шляпа” - школьники выдвигают аргументы в пользу необходимости проведения коллективизации;

4 группа – “Красная шляпа” - учащиеся дают нравственную оценку тем методам, с помощью которых проводилась коллективизация;

5 группа – “Синяя шляпа” - учащиеся выявляют причины и истоки политики коллективизации в СССР;

6 группа – “Зеленая шляпа” - учащиеся составляют прогноз дальнейшего развития Советского Союза после проведения коллективизации.

**Мудрые мысли:** начинать урок можно с эпиграфа или подбора пословиц и поговорок. Например, Паскаль: «Человек без ног остается человеком, а ощипанный петух человеком не станет»; Платон: «Человек- двуногое животное без перьев».

1.В поле пшеница годом родится, а добрый человек всегда пригодится. 2. Гора с горой не сходится, а человек с человеком сойдется. 3. Не место красит человека, а человек место. 4. Рыба ищет, где глубже, а человек - где лучше. 5. Человек - кузнец своего счастья. 6. Человек предполагает, а бог располагает. 7. Человек человеку волк. 8. Чтобы узнать человека, надо с ним пуд соли съесть.

**Риски необоснованного использования интерактивных методов:**

1. Непонимание того, что такое интерактив.

2. Теоретическая неподготовленность при работе с теми или иными интерактивными методами.

3. Бессистемное применение интерактивных методов.

4. Отсутствие четкого представления о результативности использования методов («метод ради результата, а не метода»).

5. Чрезмерное увлечение педагогами интерактивными методами (это инструмент, а не развлечение учащихся).

Таким образом, интерактивное обучение, по сравнению с другими методами, меняет процесс взаимодействия: активность учителя уступает место активности учащихся, задача учителя – создавать условия для их инициативы. Учитель не дает готовых знаний, а побуждает к самостоятельному поиску.

В заключении хотелось отметить, что применение в практике преподавания истории и обществознания интерактивных методов обучения способствуют повышению интеллектуальной активности обучающихся. Даже самые пассивные обучающиеся включаются в активную деятельность с огромным желанием, у них наблюдается развитие навыков оригинального мышления, творческого подхода к решаемым проблемам – всё это способствует эффективности уроков.

При использовании интерактивных методов обучаемый становится полноправным участником процесса восприятия, его опыт служит основным источником учебного познания. Преподаватель не даёт готовых знаний, но побуждает обучаемых к самостоятельному поиску. По сравнению с традиционными формами ведения занятий, в интерактивном обучении меняется взаимодействие преподавателя и обучаемого: активность педагога уступает место активности обучаемых, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы. Педагог отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации. Интерактивное обучение обеспечивает взаимопонимание, взаимодействие, взаимообогащение.

**Список литературы**

1. Борзова Л. П. Игры при изучении нового материала на уроках истории / Л. П. Борзова // Преподавание истории в школе. 2010, N 3.
2. Борцова Л.П. Игры на уроке истории. М.: Владос, 2011. С. 81.
3. Букинич С. А. Деловые игры со старшеклассниками / С. А. Букинич // Преподавание истории и обществознания в школе. 2002, N 1.
4. История 5-8 классы. Интерактивные методы преподавания. – Волгоград, Изд. Учитель, 2010.
5. История 5-11 классы Инновационные формы уроков. - Волгоград., Изд. Учитель, 2014.
6. Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. М., 2013.
7. Короткова М В. Нетрадиционные формы уроков / М. В. Короткова // Преподавание истории и обществознания в школе. 2012, N 7.
8. Кулагина Г.А. Сто игр по истории. М.: Просвещение, 1999г, с. 76—77.
9. Кульневич С. В. Современный урок. Часть 2 / С. В. Кульневич. Ростов н/Д': Учитель, 2015.
10. Лебедева И.М. Организация и проведение исторических олимпиад в 6—9

классах, М.: Просвещение, 2011.

1. Нянковский М.А. Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры

для школьников. Ярославль, Академия развития, 2017.

1. Симанкина Н.Н. Интерактивные методы обучения на уроках истории и обществознания // Образование от «А» до «Я». 2015, № 4.
2. Степанищев. А. Т. Методический справочник учителя истории / А. Т. Степанищев. - М., 2013.
3. Суворова Н. Интерактивное обучение: новые подходы. Учитель-2010, №1.
4. Учитель и ученик: возможности диалога и понимания. - Под общей ред. Л.И. Семиной. – М.: Изд-во ʼʼБонфиʼʼ, 2006.
5. Хуторской А.В. Практикум по дидактике и современным методикам обучения. - СПб.: Питер, 2004.