***Задание 8. Напишите статью по результатам своего исследования.***

Ирха Наталья Юрьевна

Филиал СГПИ, г. Железноводск

Chernyshev D.D.

Branch of Stavropol State Pedagogical Institute Branch in Zheleznovodsk

E-mail: natasha.irkha@mail.ru

Научный руководитель: Подрезова Т.А.

кандидат исторических наук, доцент кафедры историко-филологических дисциплин

**«Использование игровых технологий при изучении темы «Освоение Северо-Кавказских земель. Создание Азово-Моздокской линии» в 7-9 классе»**

**Аннотация:** в данной статье рассматривается использование игровых технологий в качестве средства изучения темы «Освоение Северо-Кавказских земель. Создание Азово-Моздокской линии». Использование игровых технологий представляют собой группу методов и приемов организации образовательного процесса в форме различных педагогических игр, направленных на активизацию познавательной деятельности обучающихся, провоцирующих самостоятельный поиск ответов на возникающие вопросы.

**Summary:** this article discusses the use of gaming technologies as a means of studying the topic «Development of the North Caucasian lands. Creation of the Azov-Mozdok line». The use of gaming technologies is a group of methods and techniques for organizing the educational process in the form of various pedagogical games aimed at activating the cognitive activity of students, provoking an independent search for answers to emerging questions.

**Ключевые слова:** история, игровые технологии, Создание Азово-Моздокской линии.

**Key words:** history, gaming technologies, Creation of the Azov-Mozdok line.

В системе школьного исторического образования особое место занимает изучение региональной истории. В.М. Кузнецов пишет: «историко-краеведческое образование является важной частью основной образовательной программы школы, которая разрабатывается с учетом национальных, региональных и этнокультурных особенностей территории».

Изучение региональной истории в Ставропольском крае строится на основе краеведческого курса «История Ставрополья». Авторами учебника такого курса для 7-9 классов являются М.Е. Колесникова, Т.Н. Плохотнюк, Н.Д. Судавцов.

В 7-9 классах изучаются такие разделы:

- «Территория Центрального Предкавказья в XVI–XVII вв.» (2 ч);

- «Ставрополье в XVIII в.» (4 ч);

- «Ставропольская губерния в XIX - начале XX вв.» (15 ч).

В рамках раздела «Ставрополье в XVIII в.» изучаются следующие темы:

- «Северный Кавказ во внешней политике России XVIII в.»;

- «Освоение северокавказских земель. Создание Азово-Моздокской линии»;

- «Казачьи поселения на Ставрополье. Жизнь и быт линейцев»;

- «Крестьянские поселения на Ставрополье».

Вопросы освоения северокавказских земель и создания Азово-Моздокской линии занимают значимое место как в истории нашего края, так и в истории России, т.к. они связаны с присоединением региона Северного Кавказа к Российской империи и его освоением, введением этой территории в общероссийское социально-экономическое пространство.

Согласно краеведческому курсу «История Ставрополья» для 7-9 классов, в рамках темы «Освоение северокавказских земель. Создание Азово-Моздокской линии» изучаются следующие основные понятия и термины: Гребенцы. Ушкуйники. Терское казачество. Крепость Терки. Волгское (Волжское) казачье войско. Редут. Форпост. Азово-Моздокская оборонительная линия. Хоперский казачий полк. Кавказское наместничество. Колонизация.

При изучении темы «Освоение северокавказских земель. Создание Азово-Моздокской линии» обучающиеся знакомятся со следующими значимыми историческими персоналиями: П.С. Потемкин, И.В. Якоби, К.Т. Устинов и др.

При изучении темы «Освоение северокавказских земель. Создание Азово-Моздокской линии» на уроках в 7 классе используются разнообразные виды работы.

Ведущим видом работы является работа с учебником, материалы которого обобщаются, используются для ответов на проблемные вопросы урока, заполнения аналитических таблиц по теме «Освоение северокавказских земель. Создание Азово-Моздокской линии».

Значимое место при изучении темы «Освоение северокавказских земель. Создание Азово-Моздокской линии» занимается работа с историческими источниками (историческими документами, отрывками из книг историков). На уроках истории Ставрополья в рамках рассматриваемой темы обучающиеся работают со следующими историческими источниками:

- «Из описания Донской и Московской станиц 1823 г.»;

- «Из книги историка В.А. Потто «Два века терского казачества (1577–1801)»;

- «Из Указа Екатерины II о создании Азово-Моздокской укрепленной линии 24 апреля 1777 г.»;

- «Распоряжение Екатерины II о выделении средств на строительство Азово-Моздокской укрепленной линии 8 мая 1777 г.»;

- «Из письма А.В. Суворова П.А. Румянцеву об осмотре укреплений Кизляр-Моздокской, Астраханской и Кубанской линии и о положении на Кубани 23 февраля 1779 г.»;

- «Ордер Астраханского губернатора командиру Владимирского драгунского полка о переброске войск к Черному лесу на урочище Ташлу и Калаус 1 октября 1777 г.»;

- «Ордер Астраханского губернатора командиру Владимирского драгунского полка о распределении артиллерийских орудий по крепостям Азово-Моздокской линии 5 октября 1777 г.»;

- «Ордер Астраханского губернатора командиру Владимирского драгунского полка о переименовании Московской крепости в Ставропольскую 22 ноября 1777 г.».

При изучении темы «Освоение северокавказских земель. Создание Азово-Моздокской линии» организуется работа с картой Российской империей во второй половине XVIII века, при помощи которой устанавливается, какое значение имело освоение северокавказских земель для Российской империи.

Освоение Северо-Кавказских земель и создание Азово-Моздокской линии — это важные этапы в истории России, связанные с расширением границ и укреплением оборонительных позиций на юге. Ученики 7-9 классов уже имеют базовые знания по истории и готовы к более детальному изучению таких тем.

Преимущества использования игровых технологий:

1. Повышение интереса к предмету: игры делают процесс обучения более увлекательным, что способствует повышению интереса учеников к изучаемой теме.

2. Развитие критического мышления: многие игры требуют анализа информации, принятия решений и разработки стратегий, что способствует развитию критического мышления.

3. Улучшение памяти и внимания: игровые элементы помогают лучше запоминать информацию и концентрировать внимание на важных аспектах темы.

4. Командная работа: игры часто предполагают коллективную деятельность, что способствует развитию навыков сотрудничества и коммуникации.

Примеры игровых технологий:

1. Ролевые игры: ученики могут разыгрывать сцены из жизни казаков, осваивающих новые земли, или представлять себя в роли исторических личностей, принимавших участие в создании Азово-Моздокской линии.

2. Квесты и викторины: создание квестов или викторин, связанных с историей освоения Северо-Кавказских земель, поможет ученикам лучше запомнить ключевые события и даты.

3. Образовательные настольные игры: настольные игры, такие как «Мемория» или «Историческое лото», могут быть адаптированы для изучения данной темы.

4. Симуляции: Использование симуляционных программ, где ученики могут моделировать исторические события, принимать решения и наблюдать за их последствиями.

Практическое применение. Для примера можно разработать ролевую игру, где ученики делятся на группы, представляющие различные социальные слои того времени: казаков, военных инженеров, крестьян и торговцев. Каждая группа получает задание, связанное с их ролью в процессе освоения земель. Например, казаки должны организовать оборону, инженеры — строить укрепления, крестьяне — заниматься земледелием, а торговцы — налаживать экономические связи.

В ходе игры ученики будут сталкиваться с различными ситуациями, требующими принятия решений, анализа информации и сотрудничества. Это поможет им лучше понять сложности и особенности процесса освоения Северо-Кавказских земель и создания Азово-Моздокской линии.

Таким образом, использование игровых технологий при изучении темы «Освоение Северо-Кавказских земель. Создание Азово-Моздокской линии» в 7-9 классе способствует не только лучшему усвоению материала, но и развитию важных навыков, таких как критическое мышление, командная работа и внимание к деталям. Внедрение игр в образовательный процесс делает обучение более интересным и эффективным, что, безусловно, положительно сказывается на успеваемости учеников.

**Библиографический список**

1. Запасникова Е.Н. Применение игровых технологий при изучении предмета история / Е.Н. Запасникова // Вестник науки и образования. - 2021. - С.68-74.
2. Груздова О.С. Краеведение в школе как компонент исторического образования / О.С. Груздова // Вестник Академии детско-юношеского туризма и краеведения. - 2021. - №4(117). - С.135-140.
3. Колесникова М.Е. История Ставрополья. 7-9 классы: учебник / М.Е. Колесникова, Т.Н. Плохотнюк, Н.Д. Судавцов. – М.: Просвещение, 2022. - 192 с.
4. Мишина И.А., Цыренова М.Г. Методологические подходы к преподаванию курсов федеральной, региональной и локальной истории в условиях реализации концепции нового УМК по отечественной и всемирной истории / И.А. Мишина // Преподавание истории в школе. - 2018. - №7. - С.3-12.
5. Седельникова Н.А. Значение и основные задачи исторического краеведения в современном школьном историческом образовании / Н.А. Седельникова // Сельские территории: проблемы и перспективы устойчивого развития. Материалы Международной научно-практической конференции. - Омск, 2017. - С.53-60.