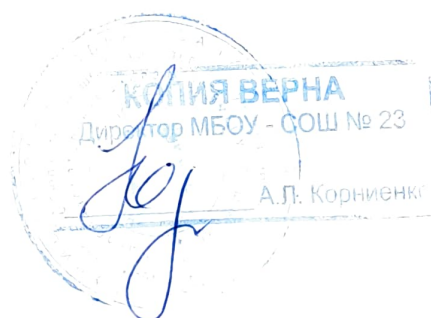


КРАСНОДАРСКИЙ КРАЙ
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД АРМАВИР
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 23

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ.

АКТИВИЗАЦИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА
УРОКАХ ИСТОРИИ ПУТЕМ ПРИМЕНЕНИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР.



Содержание

1.Аннотация.....	3
2.Пояснительная записка.....	4
3. Основная часть.....	8
4.Заключение.....	54
5. Список используемой литературы	57

Аннотация: В данной работе представлен материал готовый для использования на уроках истории. В работу входит пять разработок настольных игр для школьников, облегчающих процесс обучения истории. Учитель может использовать данный материал в готовом виде, либо, подстроив под свой урок, видоизменить его. Данные игры являются универсальным инструментом в изучении любой темы, благодаря своей вариативности, их легко переконструировать под возрастные особенности класса, изучаемую тему, а также упростив или усложнив, можно использовать на одном или нескольких уроках.

Автор: учитель истории и обществознания МБОУ-СОШ №23 МО Армавир Щеглова Фаина Александровна.

Пояснительная записка

Страшная это опасность – безделье за партой; безделье шесть часов ежедневно, безделье месяцы и годы. Это развращает, морально калечит человека и ни школьная бригада, ни школьный участок, ни мастерская – ничто не может возместить того, что упущено в самой главной сфере, где человек должен быть тружеником, – в сфере мысли.

Сухомлинский В.А.

Актуальность. На сегодняшний момент ФГОС предписывает применять на каждом уроке активные методы обучения. Идеи активизации обучения высказывались учеными на протяжении всего периода становления и развития педагогики и методики обучения задолго до оформления их в самостоятельную научную дисциплину. Одной из проблем волнующих учителей, как и раньше, так и сейчас остается проблема развития у ребенка устойчивого интереса к учебе, к знаниям и потребности в их самостоятельном поиске. Другими словами вопрос, связанный с активизацией познавательной деятельности в процессе обучения.

Как известно, игра это одна из привычных и желанных форм деятельности ребенка. Поэтому необходимо использовать эту форму организации деятельности и в обучении. Естественная игровая среда, в которой отсутствует принуждение и есть возможность для каждого ребенка найти свое место, проявить инициативу и самостоятельность, свободно реализовать свои способности и образовательные потребности, является оптимальной для достижения следующих целей обучения: раскрытие и развитие потенциала учащегося, создание благоприятных условий для реализации его природных способностей.

Для создания такой среды на уроке и используют активные методы обучения.

Сущность методической разработки заключается в повышении уровня обученности и качества образования обучающихся на основе активизации познавательной деятельности учащихся на уроке. Для этого

необходимо использовать современные педагогические технологии; использовать межпредметные и метапредметные связи, повышающие уровень познания; учитывать индивидуальные особенности учащихся.

Новизна методической разработки по предмету заключается в совершенствовании образовательного процесса посредством использования инновационных технологий, проектной деятельности и, что немало важно, создавать условия для формирования познавательной активности подрастающего поколения.

Историческая справка. Если вести речь о проблеме изучения активных методов обучения в зарубежной историографии, то одной из первых работ здесь является работа Сенеки (4 г. до н.э. - 65 г.) «Нравственные письма к Луцилию», где изложена программа нравственного самоусовершенствования. Он считал, что образование должно формировать в первую очередь самостоятельную личность, считал, что должен говорить сам ученик, а не его память.

Великий педагог Я.А.Коменский (1592-1670) в своей знаменитой работе «Великая дидактика» также затрагивает тему активных методов обучения, говоря о том, что правильно обучать, это не значит вбивать в головы собранную из авторов смесь слов, фраз, изречений, мнений, а это значит - раскрывать способности понимать вещи.

Позднее Ж.-Ж. Руссо (1712-1778) в работе «Эмиль или о воспитании» отмечал, что у детей своя собственная манера видеть, думать и чувствовать и нет ничего безрассуднее, как желать заменить ее нашей.

К проблеме активности в разное время обращался целый ряд следующих отечественных ученых: Б.Г. Ананьев «Человек как предмет», В.А. Сухомлинский «Сто советов учителю», В. А. Сластенин «Педагогика» и многие другие. В 1932 году в СССР М.М. Бирштейн разработал и провел первую в истории деловую игру. После этого, начинается внедрение и развитие этого метода обучения, которому не суждено было просуществовать долго. Так в 1938 году деловые игры в СССР были

запрещены¹. Их второе рождение произошло только в 60-х гг., после того как появились первые деловые игры в США (1956 г., К. Гринблат, Ф. Грей, и др.).

Заметный толчок к расширению дидактического использования активных методов положили исследования и разработки деловых и имитационных игр таких специалистов в области активного обучения, как И.Г. Абрамова, М.М. Бирштейн, Н.В. Борисова, А.А. Вербицкий, С.С.Егоров, В.М. Ефимов, В.Я. Платов, А.М. Смолкин, Т.П. Тимофеевский.

Благодаря распространению игровых методов активного обучения в 80-х годах XX века активное обучение переживало максимальный подъем популярности, который продолжает расти до сих пор.

В настоящее время существует множество активных методов обучения. Педагогами разработаны различные подходы к классификации методов обучения.

Практический опыт. В основу данной методической разработки положен опыт автора данной работы, учитель МБОУ СОШ № 23, Щегловой Фаины Александровны, отработанный в течении 2-х лет с разными группами детей возраста 14-16 лет. Обучающимся проще запоминать исторические события, даты и исторические личности путем игры.

Значимость. Данные методические материалы помогают учителю истории разнообразить процесс преподавания предмета. А обучающимся – дают возможность интересно и весело изучать предмет через игру.

Цели методической разработки: оказание методической помощи учителю.

Задачи приоритетной образовательной области «Познавательное развитие».

Образовательные задачи:

- Систематизировать знания детей
- Расширять представления детей об исторических личностях

¹ Сухомлинский В.А. Сто советов учителю. Москва: Просвещение, 1982. С.21-70

Развивающие задачи:

- Развивать логическое мышление, речь детей, расширять словарный запас.
- Развивать нравственные качества: самостоятельность, дисциплину, взаимопомощь, дружбу, логического мышления, сотрудничество и доброжелательность.

Воспитательные задачи:

- Воспитание патриотизма и чувства гордости за свою страну.

Задачи образовательной области в интеграции:

Познавательное развитие: расширить запас слов, обозначающих исторические термины.

Физическое развитие: развивать мелкую моторику, интонационную выразительность речи, мышление, внимание, память, усидчивость;

Речевое развитие: развивать умения вести диалог;

Социально-коммуникативное развитие: воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми и отношение к окружающим; развивать желание помогать друг другу.

Формирование предпосылок учебной деятельности: формирование умений контролировать и оценивать свои действия.

Предварительная работа: изучение теоретического материала по предмету

Ожидаемый результат:

- повышение качества преподавания предмета;
- повышение уровня знаний и интереса к предмету.

Основная часть

Игровая деятельность влияет на формирование произвольности психических процессов. В игре у ребенка начинает развиваться произвольное внимание и произвольная память. В условиях игры дети сосредотачиваются лучше и запоминают больше. Именно в игре ребенку удастся легче поставить цель и определить маршрут к ее достижению.

Являясь естественным и мотивирующим видом деятельности, игра выполняет одну из своих важнейших функций – обучение. Учащиеся воспринимают игру как важную и полную смысла деятельность, в отличие от выполнения формальных заданий.

Учителю, собирающемуся применять игровые технологии на уроке, необходимо учитывать такие факторы, как возрастные особенности учащихся, особенности класса, специфику предмета и саму тему урока.

Игра в школе позволяет преодолеть монотонный характер урока, заинтересовать школьника, сделать процесс обучения более привлекательным. Причем, игру можно применять на любой ступени образования, это универсальное средство активизации познавательного процесса. Игровые формы обучения могут занимать разное количество времени на уроке, это может быть фрагмент использования игры, или применение ее на всем протяжении урока, а может и растянуться на несколько уроков.

Значение обучающих игр выразил в своей работе педагог-психолог В.М. Букатов². Он пишет, что использование игр на уроках обусловлено тем, что они:

- способствуют развитию познавательных и умственных способностей ребенка (получение новых знаний, закрепление уже имеющихся, расширяется кругозор школьника);

² Букатов, В.М. Дисциплина и игровые приемы обучения на уроке / В.М. Букатов. – М.: Академия, 2013. – 180 с.

- положительно влияют на развитие внимания и памяти, что облегчает в дальнейшем запоминание всё новой и новой информации;

- способствуют развитию правильной речи, умения общаться как со сверстниками, так и с старшими наставниками (учат выражать свои мысли, логически рассуждать на определенные темы, делать выводы и задавать правильно вопросы);

- положительно влияют на социально-нравственное развитие ребенка.

При подготовке игры необходимо учитывать особенности каждого учащегося, т.е. игровые задания должны быть посильны для любого школьника, принимающего участие в игре, в противном случае он может не справиться с заданиями игры и выпасть из нее. Главной целью правил обучающей игры является осуществление координации поведения ее участников. При оглашении правил, необходимо уточнение у участников игры насколько верно они все поняли, необходимо сразу разъяснить учащимся какой литературой им можно пользоваться, какие критерии начисления баллов или штрафов существуют и т.п., в противном случае учитель не создаст благоприятной игровой обстановки и не получит желаемого результата.

Также важно в соревновательных играх разрабатывать четкие правила игры, учитывающие все возможные случаи, в правилах четко необходимо прописать, кому и когда присуждается победа. Многие учителя уделяют этому недостаточное количество времени, что приводит к плохо продуманным правилам и в конце концов к провалу игры.

Немаловажное значение имеет система оценивания деятельности участников обучающей игры. Важно определить в каких единицах будет производиться оценивания, каковы критерии оценки, какое максимальное количество баллов возможно за каждый из таких критериев. Не стоит забывать и о возможности штрафов и дополнительного начисления баллов.

Также следует уделить внимание раздаточному материалу. Лучше если у каждого игрока будет своя инструкция игры, справочные материалы, бланки, схемы и все то, что могло бы им пригодиться в процессе игры.

Построение обучающей игры состоит из нескольких этапов, которые были выделены П.И. Пидкасистым³. На первом этапе выбирает объект изучения в обучающей игре. На втором этапе определяются цели и задачи игры. На третьем – создается игровая модель. На четвертом этапе происходит разработка, составление игровых заданий, подготовка необходимого материала для проведения игры, создается система оценивания и правила игры. На пятом этапе происходит сборка всех компонентов воедино – создается сценарий игры. После этого можно определить время, необходимое для реализации игры. И наконец, на последнем, шестом этапе определяется строгий план игры и ее временной регламент проведения на уроке.

Методика проведения игры традиционно включает в себя три этапа: подготовительный, основной и заключительный⁴. Рассмотрим их подробнее.

1.Подготовительный этап. Включает в себя изготовление необходимого материала, подготовку оборудования, подбор участников игры, распределение ролей, проведение инструктажа. Стоит сделать оговорку, если игра требует специальной подготовки школьника, то такая подготовка, как правило, должна начинаться задолго до проведения игры. Инструктаж учащихся начинается с сообщения им темы игры, содержания, целей и задач, а также правил игры и системы оценивания.

На этом этапе происходит пояснение игровой задачи, распределение ролей между участниками игры, в соответствии с их игровыми интересами, в случае необходимости предоставляется дополнительная литература, проводятся индивидуальные консультации педагогом. На подготовительном

³ Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении и развитии / П.И. Пидкасистый. – М.: РПА, 2006. – 80 с.

⁴ Короткова, М.В. Нетрадиционные формы урока: игры и дискуссии / М.В. Короткова // Преподавание истории и обществознания в школе. – 2012. - №2. – С. 44 – 49.

этапе формируются игровые группы, учащиеся под контролем учителям распределяют внутригрупповые роли. Школьники получают все необходимые материалы для проведения игры, которые содержат правила игры, критерии оценивания, игровые инструкции, временной регламент.

2. Основной этап. Здесь уже разворачивается сама игра. На этом этапе следует обеспечить «проживание» всеми участниками игры игровой ситуации. Именно на основном этапе происходит развертывание самого игрового содержания. Педагог осуществляет координирующую функцию, регулирует весь ход занятия, вовлекает в игру всех ее участников, резюмирует их деятельность, словесно поощряет наиболее активных участников игры.

3. Заключительный этап. Он завершает проведение игры, педагог подводит итоги. На этом этапе происходит анализ действий школьников во время игры, оценивается вклад каждого ее участника. Цель анализа игры заключается в том, чтобы учащиеся самостоятельно обнаружили допущенные ими ошибки и неточности и предложили пути их устранения. Если же учитель указывает на ошибки игроков, допущенных в ходе игры, то он должен это делать в доброжелательной форме, школьнику так будет легче воспринимать критические замечания в свой адрес.

Для улучшения анализа игры можно заранее подготовить вопросы, связанные с задачами игровой деятельности и обсудить их вместе с обучающимися. Стоит попросить учащихся высказать собственное мнение по поводу игры и по проделанной ими работе в ходе игры, что и станет основой для дальнейшего совершенствования учащегося.

Каждый учитель стремится к тому, чтобы его уроки были интересными и запоминающимся, чтобы учащиеся любили именно его предмет.

Но как этого добиться? Каждый урок, каждая новая тема – должна преподноситься учащимся таким образом, чтобы вызвать у них интерес,

желание учиться, двигаться дальше. И именно активные методы обучения позволяют добиться этого более быстро и эффективно.

Игра традиционно является способом обучения действием. В игре органично заложена познавательная задача, ребенок может осуществлять поиск знаний самостоятельно, т.е. создается ситуация успеха для учащегося.

Поэтому нам бы и хотелось опробовать данный метод на практике, а именно мы бы хотели проверить в действии игру, как метод активного обучения, для этого нами были составлены разработки таких настольных игр как:

- 1) Историческое лото;
- 2) Пазлы для любителей истории;
- 3) Путешествие в страну «HISTORIA»;
- 4) Игра MEMO (исторические события);
- 5) «Ось времени».

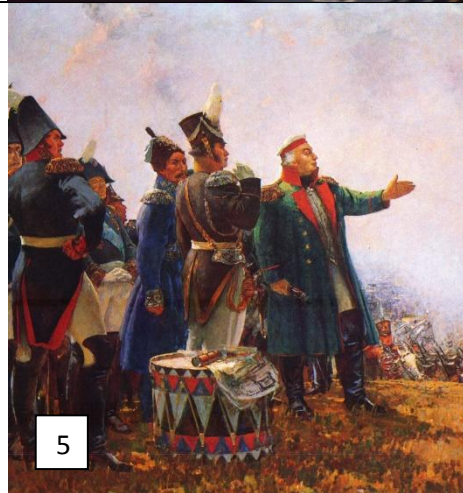
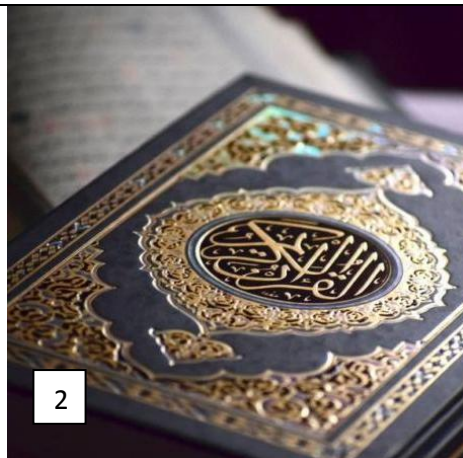
«Историческое лото», как форма проведения урока, позволяет учащимся облегчить процесс запоминания исторических терминов, личностей и дат, а также сформировать у них ассоциативное мышление и создать устойчивый интерес к изучению истории.

Инструкция к игре «Историческое лото»

На уроке учащимся раздаются карточки, которые содержат 6 ответов в виде картинки. Учитель перемешивает карточки-вопросы, которые имеют номера, и в произвольном порядке начинает их зачитывать. Далее, учащийся, у которого есть номер вопроса, который озвучил учитель, должен дать ответ на вопрос, воспользовавшись подсказкой-картинкой на своей карточке. Если ученик ответил верно, то он «закрывает» одну ячейку своей карточки и игра продолжается до тех пор, пока карточка одного из учеников «не закроется» полностью. Можно предложить учащимся заполнять не одну, а несколько карточек сразу и отвечать на трудные вопросы совместно.

Благодаря вариативности заданий, ее можно использовать для изучения новой темы, повторения и закрепления, а также как форму проведения итогового занятия.

Пример карточки для «Исторического лото»:



Иван Васильевич меняет профессию <input data-bbox="416 563 472 619" type="text" value="3"/>	Коран <input data-bbox="891 563 947 619" type="text" value="2"/>	Пётр I <input data-bbox="1373 563 1429 619" type="text" value="1"/>
Сталин <input data-bbox="416 1066 472 1121" type="text" value="4"/>	Бородинское сражение <input data-bbox="891 1066 947 1121" type="text" value="5"/>	Николай II <input data-bbox="1373 1066 1429 1121" type="text" value="6"/>

<p>Кто из императоров являлся основателем первого российского флота?</p> <p>1</p>	<p>Как называется священная книга мусульман?</p> <p>2</p>	<p>Посмотрите фрагмент фильма и ответьте на вопрос: в каком советском фильме Иван Грозный оказался в СССР?</p> <p>3</p>
<p>Какой император стал последним в династии Романовых?</p> <p>4</p>	<p>Как называется главное сражение Отечественной войны 1812 г.?</p> <p>5</p>	<p>Под какой фамилией мы знаем Иосифа Виссарионовича Джугашвили?</p> <p>6</p>



Санкт-Петербург <small>9</small>	Бетховен <small>8</small>	Ломоносов <small>7</small>
Андрей Рублёв <small>12</small>	Юрий Гагарин <small>11</small>	Иван Грозный <small>10</small>

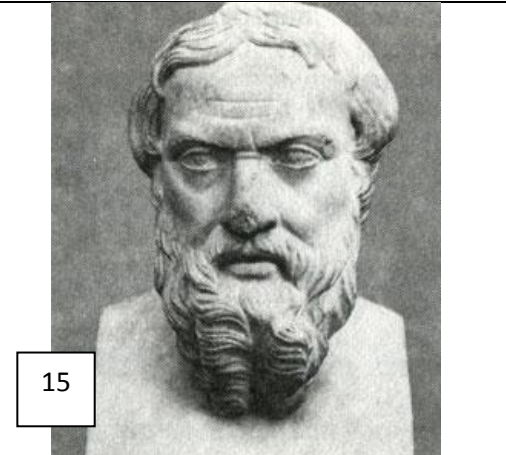
<p>Как фамилия русского учёного, одного из создателей Московского университета?</p> <p>7</p>	<p>Как фамилия композитора, написавшего свою самую известную симфонию, после наступления у него глухоты?</p> <p>8</p>	<p>Какой город стал столицей Российской Империи в 1712 г.?</p> <p>9</p>
<p>Кто стал первым царём?</p> <p>10</p>	<p>Как звали первого космонавта, Героя Советского Союза?</p> <p>11</p>	<p>Какой художник XV века написал знаменитую икону «Троица»?</p> <p>12</p>



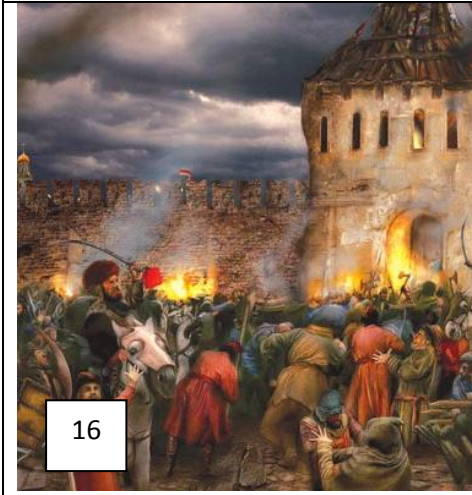
13



14



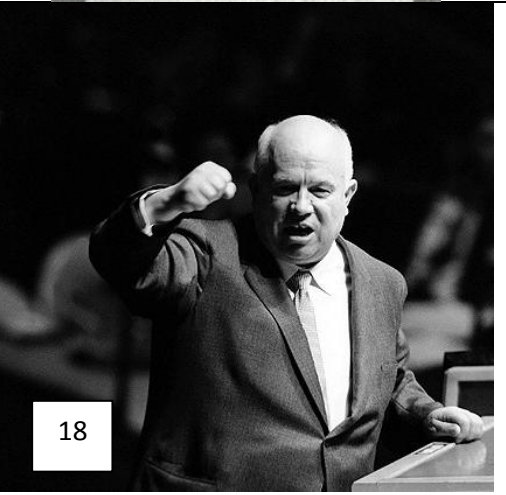
15



16



17



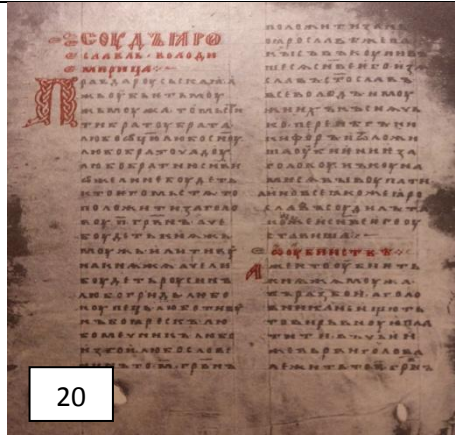
18

Иван III 13	Александр III 14	Геродот 15
Смута 16	Просвещённый абсолютизм 17	«Оттепель» 18

<p>Кто первым на Руси принял титул «Государя всея Руси»?</p> <p>13</p>	<p>Кого из русских царей прозвали «Миротворцем»?</p> <p>14</p>	<p>Кого называют «отцом истории»?</p> <p>15</p>
<p>Как называется период в истории России после пресечения династии Рюриковичей?</p> <p>16</p>	<p>Как называется политика, проводимая Екатериной II?</p> <p>17</p>	<p>Как называется период, начавшийся с момента управления страной Н.С. Хрущёвым?</p> <p>18</p>



19



20



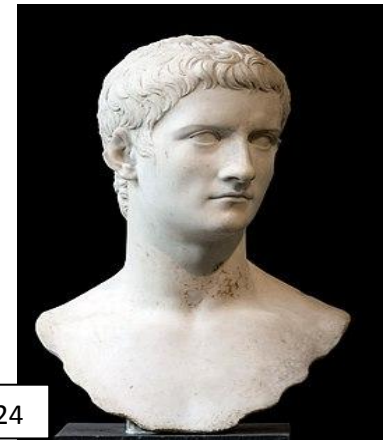
21



22



23



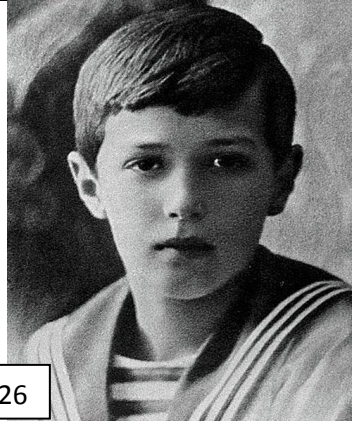
24

<p>Витте С.Ю.</p> <p>21</p>	<p>«Русская правда»</p> <p>20</p>	<p>А.С. Шейн</p> <p>19</p>
<p>В.К. Плеве</p> <p>22</p>	<p>Чудское озеро</p> <p>23</p>	<p>Калигула</p> <p>24</p>

<p>Первый генералиссимус в русской истории</p> <p>19</p>	<p>Сборник правовых норм Киевской Руси, датированный различными годами, начиная с 1016 года. Является основным письменным источником русского права. Связана с Ярославом Мудрым.</p> <p>20</p>	<p>Назовите фамилию министра финансов, который в царствование Николая II провел денежную реформу, что сделало рубль одной из самых устойчивых валют мира?</p> <p>21</p>
<p>Кому принадлежат слова: "Нам нужна маленькая победоносная война"?</p> <p>22</p>	<p>Противоборствующие армии встретились утром 5 апреля 1242 года. Название озера, на котором произошло «Ледовое побоище»...</p> <p>23</p>	<p>Этот римский император отличался своей жестокостью. Он совершал поступки, которые заставляли окружающих считать его сумасшедшим. Например, именно он сделал своего коня сенатором. Как же зовут этого императора?</p> <p>24</p>



25



26



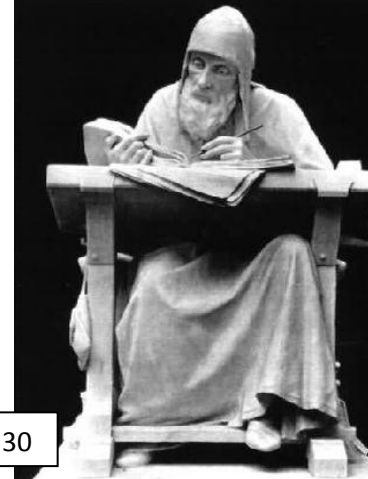
27



28



29



30

<p>А.Ф. Керенский</p> <p>27</p>	<p>Гемофилия</p> <p>26</p>	<p>8 сентября</p> <p>25</p>
<p>А.П. Маресьев</p> <p>28</p>	<p>С.И. Дежнёв</p> <p>29</p>	<p>«Повесть временных лет»</p> <p>30</p>

<p>100 тысяч воинов Московского княжества и 70 тысяч союзников против 90 тысяч воинов Мамаю сошлись в устье Непрядвы. Битва на Куликовом поле произошла в 1380 году...</p> <p>25</p>	<p>Какой неизлечимой болезнью был болен цесаревич Алексей Николаевич, наследник Российского императорского престола?</p> <p>26</p>	<p>Этот человек единственный сумел избежать ареста во время штурма Зимнего дворца большевиками в 1917 году.</p> <p>27</p>
<p>Из-за тяжёлого ранения во время Великой Отечественной войны этому лётчику были ампутированы обе ноги. Однако, несмотря на инвалидность, лётчик вернулся в небо и летал с протезами. Он стал прототипом героя повести Бориса Полевого "Повесть о настоящем человеке".</p> <p>28</p>	<p>Этого первопроходца по праву можно назвать одним из величайших путешественников-первооткрывателей в истории нашей страны. Во время своих походов в поисках новых земель он исследовал северо-восточное побережье Евразии, бассейн Анадыря, открыл Корякское нагорье. А главное, он первым смог пройти проливом, разделяющим Америку и Евразию.</p> <p>29</p>	<p>Летописи – это исторические произведения XI-XVII вв., в которых повествование велось по годам. Назовите древнейшую летопись.</p> <p>30</p>

Пазл – сам по себе является образовательной игрой. Основная задача, которая выполняется при сборке картинки – развитие усидчивости, терпения, а также установка связей между частью и целым. Именно последняя задача является важной для нас. Ребенок в школе часто не понимает, как одно историческое событие связано с другим, как та или иная историческая личность повлияла на ход истории, наша задача с помощью простой и понятной всем с детства игры показать и доказать важность каждого исторического события.

Инструкция к игре «Исторический пазл»

Исторический пазл это тоже самое, что и обычный, в итоге сборки частей, получается единая историческая картина. Однако, главное его отличие в следующем, ученик должен собирать изображение по вопросам. Т.е. перед ним лежит не часть рисунка, а его обратная сторона, на которой написан вопрос, его задача найти на него ответ на следующем пазле. Стоит отметить на одном пазле находит ответ от одного вопроса и вопрос на который стоит найти ответ на другом пазле.

После того как обучающийся найдет ответы на все вопросы, т.е. соберет все части пазла, он должен перевернуть собранную им картинку на лицевую сторону и только после этого он сможет увидеть изображение, которое будет объединять все вопросы и ответы пазла.

Такая игра лучше всего подойдет для закрепления уже изученного материала. В зависимости от возраста учеников, можно выбирать сложность и количество вопросов, а также использовать данную игру можно как в группе, так и индивидуально.

Пример исторического пазла:



<p>Вопрос:</p> <p>Кто ввел в историческую науку термин “Куликовская битва”?</p>	<p>Ответ:</p> <p>Историк Н.М. Карамзин (“История Государства Российского”)</p> <p>Вопрос: Когда состоялась Куликовская битва?</p>	<p>Ответ:</p> <p>8 сентября 1380 г</p> <p>Вопрос:</p> <p>Кто возглавил русское войско в Куликовской битве?</p>	<p>Ответ:</p> <p>Дмитрий Донской</p> <p>Вопрос:</p> <p>Какое сражение состоялось за два года до Куликовской битвы ?</p>
<p>Ответ:</p> <p>Сергий Радонежский</p> <p>Вопрос:</p> <p>Кто из князей, пообещав татарам поддержку, избрал в итоге нейтралитет?</p>	<p>Ответ:</p> <p>Коломна</p> <p>Вопрос:</p> <p>К кому обратился Дмитрий Донской за благословением перед битвой?</p>	<p>Вопрос:</p> <p>В каком городе был назначен общий сбор русских войск?</p>	<p>Ответ:</p> <p>на р. Воже</p> <p>Вопрос:</p> <p>Кто возглавил татарское войско?</p>
<p>Ответ: Князь Ягайло</p> <p>Вопрос: Переход какой реки был расценен как движение на верную смерть?</p>	<p>Ответ:</p> <p>р. Ока</p> <p>Вопрос: С кем Дмитрий Донской поменялся облачением?</p>	<p>Ответ: М. Бренок</p> <p>Вопрос:</p> <p>Кто командовал засадным полком?</p>	<p>Вопрос:</p> <p>Как звали богатырей, которые вступили в поединок перед началом битвы?</p>
<p>Ответ: П. Рыженко.</p>	<p>Ответ: А. А. Блок</p> <p>Вопрос: Кто из русских художников создал серию картин, посвященную Куликовской битве?</p> <p>Вопрос: Кто из русских поэтов написал поэтический цикл “На поле Куликовом”?</p>	<p>Ответ:</p> <p>День воинской славы</p>	<p>Ответ: Пересвет и Челубей</p> <p>Вопрос: Какой праздник отмечается в России с 1995 года в память о Куликовской битве?</p>

Одним из старейших классов настольных игр для детей являются игры-ходилки, или как их любят называть дети «кинь-двинь». Игра путешествие в страну «HISTORIA» построена именно по принципу такой игры.

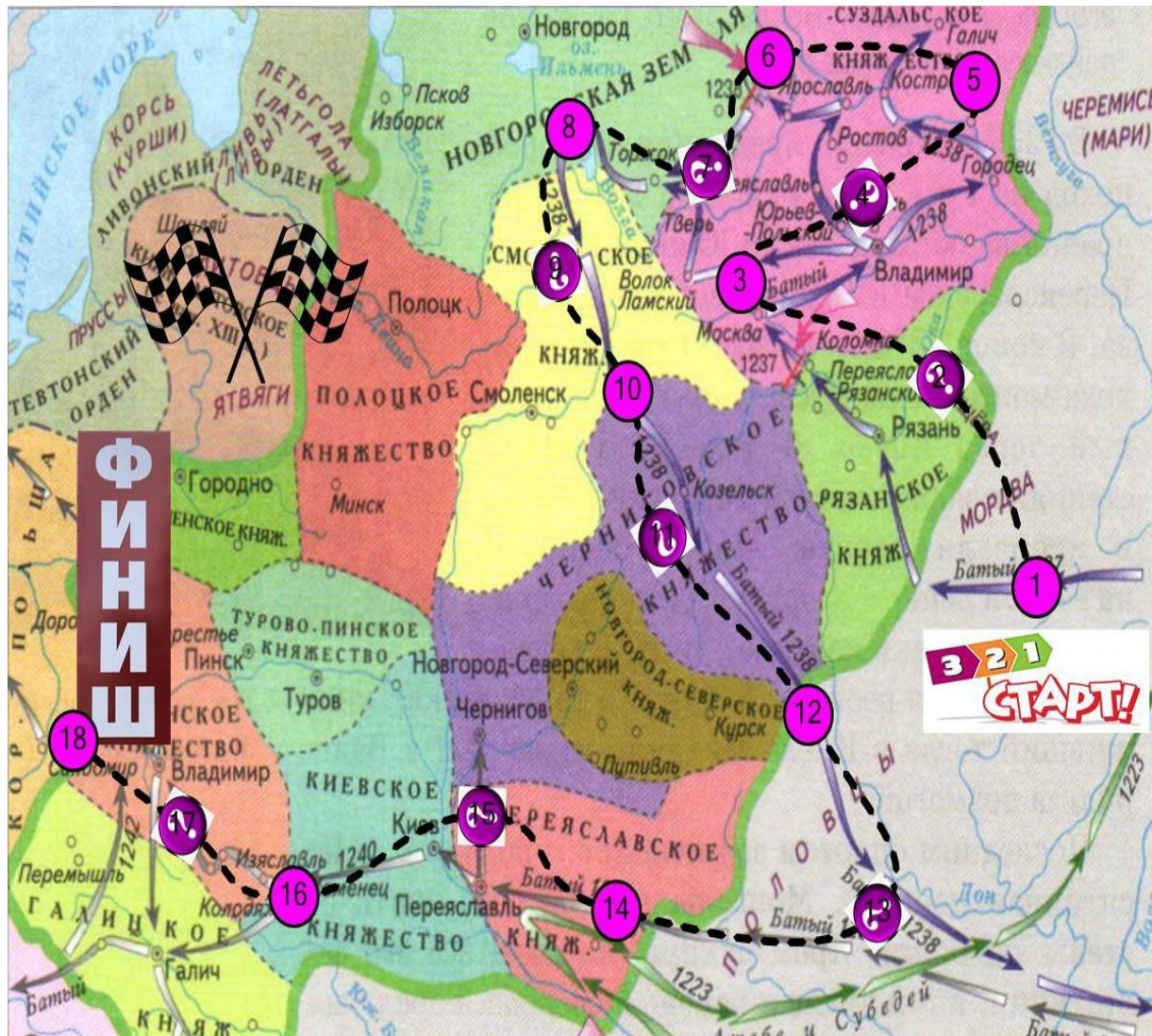
Инструкция к игре «Путешествие в страну «HISTORIA»

Перед нами карта любого исторического события, на ней отмечены ходы. Играющий должен бросить кубик и продвинуться на то количество шагов, какое ему выпало, если ученик попадает на ход с изображением вопроса, он должен взять карточку с вопросом и выполнить ее задание. Если он не может ответить, то он пропускает ход. Игра продолжается пока один из игроков не дойдет до «финиша».

Разработка рассчитана на группу учащихся, состоящую из 3-4 человек. В зависимости от количества играющих, необходимо изменять количество ходов и вопросов.

Игра имеет вариативное содержание, которое можно подстраивать под любую тему, также можно создавать задания с по уровням сложности, что позволит учитывать индивидуальные особенности класса.

Пример игры путешествие в страну «HISTORIA





Определите исторического деятеля, о котором идет речь.

*Имя этого правителя известно меньше, чем его титул;
— в конце XI I века ему удалось объединить многие племена и стать сильным правителем;
— он провел ряд реформ, самая известная из которых — военная. Он ввел десятичную систему деления войска, причем самое маленькое подразделение — десяток, как правило, совпадало с айлой, т. е. семьей;
— именно этот правитель начал завоевание Северного Китая, которое открыло период разгрома многих процветающих государств Азии, а затем, при его потомках, и Европы.*



Определите исторического деятеля, о котором идет речь.

Этого человека древнерусский источник называет вельможей;

— служил он у черниговского князя, но услышав о нашествии Батыея, бросился с малой дружиной воевать;

— он стал одним из героев «Повести о разорении Рязани Батыеем», которая называет его исполином;

— храбрость этого воина восхитила самого Батыея, и хан отпустил остатки его дружины, разрешив им похоронить тело героя;

— этот человек стал героем многих устных сказаний и былин.



Здесь представлены изображения, связанные с особым периодом в истории многих древнерусских земель. О каком периоде идёт речь? Кратко охарактеризуйте его и дайте исторический комментарий к каждой из картинок.





Когда-то вблизи Китая кочевали племена. Они разводили лошадей и овец. Скоту нужны были пастбища, поэтому племена вынуждены были переходить с места на место. Монголо-татары были неприхотливым и очень терпеливым народом. Они могли не есть 2-3 дня и легко переносили холод. Основной пищей монголо-татар были конина и кислое кобылье молоко – кумыс.

Объясните причину такого питания, установив последовательность суждений:

№
Их основной пищей была конина и кобылье молоко

№
То есть они переезжали с места на место

№
Поэтому они не могли заниматься земледелием

№
Монголо-татары вели кочевой образ жизни



*Расшифруйте ребус, и узнаете,
как называется письменный
документ, подтверждающий
волю кагана*





В летописи сообщается, что на обратном пути войска Батыея был город Козельск, при штурме которого было убито 4000 монголо-татар и уничтожены почти все стенобитные машины.

Расшифруйте ребус и назовите, как с тех пор монголо-татары стали называть город Козельск.





Решите задачу:

Выведите среднее арифметическое двух событий: образование Москвы и антиордынское восстание в Твери. С каким событием связан полученный результат?



Прочтите отрывок из произведения средневекового автора

«<...> Ахмат же пришел к со всеми силами, хотя перейти реку. И пришли татары, начали стрелять, а наши — в них, одни наступали на войска князя Андрея, другие многие — на великого князя, а третьи внезапно нападали на воевод. Наши поразили многих стрелами и из пищалей, а их стрелы падали между нашими и никого не задевали. И отбили их от берега. И много дней наступали, сражаясь, и не одолели, ждали, пока станет река. <...>».

Решив примеры, соотнесите их с буквами, и узнаете, о каком событии идет речь в отрывке.

1) $3,11 \cdot 2$

8) $0,1 \cdot 0,1$

10) $8 \cdot 0,8$

2) $0,46 \cdot 100$

9) $10 - 9,95$

11) $9 - 5,2$

3) $6,5 + 5,6$

12) $0,87 \cdot 100$

4) $0,4 + 0,5$

13) $12 - 2,6$

5) $9 - 7,1$

6) $60,1 : 10$

7) $5,2 \cdot 0,1$

**С= 6,22 Н=1,9 И=6,01 Е=9,4 Н=0,01
У=6,4 Т= 46 О=12,1 Р= 87 А=0,05
Г= 3,8 Я=0,9 Е=0,52.**

Развитие памяти на уроках истории играет важную роль, ученику сложно запоминать даты и события, чтобы облегчить эту задачу можно играть с ними в МЕМО (исторические события).

Инструкция к игре «МЕМО (исторические события)»

Игра состоит из карточек, все они перевернуты «рубашкой» вверх. Необходимо найти пару карточек: одна –дата, другая –событие. Ученик, начинающий игру, должен поднять две карточки, если дата и событие совпадают, то эти карточки откладываются, и он поднимает следующие две карты. Если совпадений нет, ход переходит к другому ученику, и так продолжается пока все карточки не будут открыты. Помимо того, что учитель проверяет учащихся на знание дат и событий, тренируется зрительная память школьников: они смотрят на карточку, запоминают ее содержание и место ее нахождения.

Учитель может усложнить задачу, предложив ученику, собравшему пару, рассказать о событии, которое отражено в карточке.

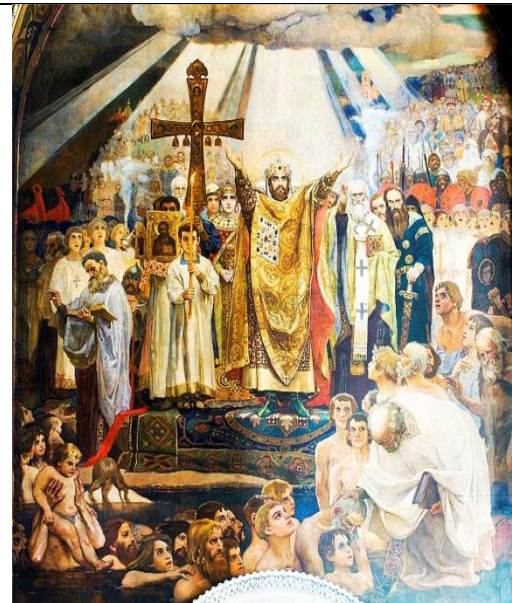
Пример карточек для игры в МЕМО



862 г.



Призвание Рюрика на княжение



988 г.



Крещение Руси



1147 г.



В летописях впервые упоминается про Москву



31 мая 1223 г.



Битва на р. Калке



5 апреля 1242 г.



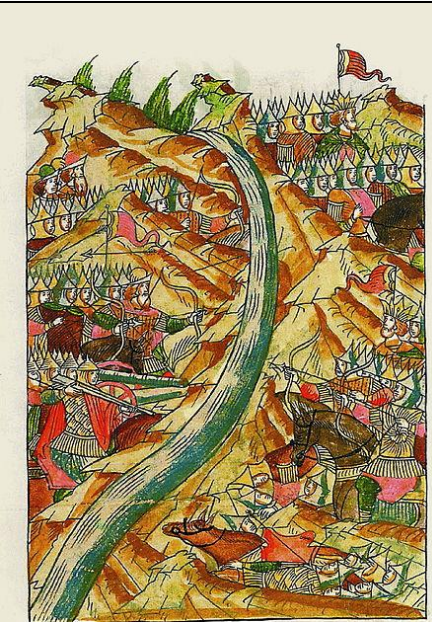
Ледовое побоище



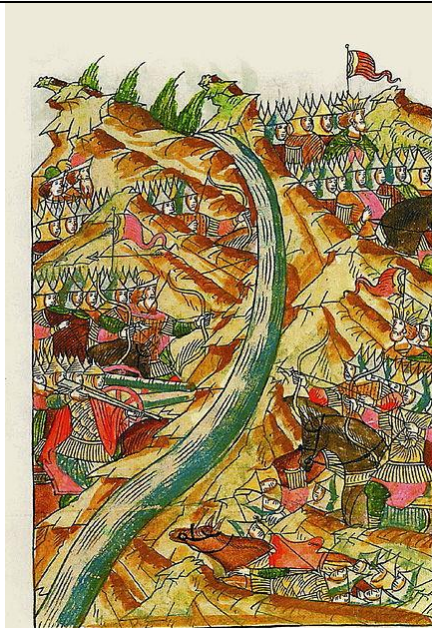
8 сентября 1380 г.



Куликовская битва



1480 г.



Стояние на р. Угре



26 октября 1612 г



**Освобождение Москвы от
польских интервентов**



1703 г.



**Основание Санкт-
Петербурга**



12 июня – 14 декабря 1812 г.



Отечественная война



26 августа 1812 г.



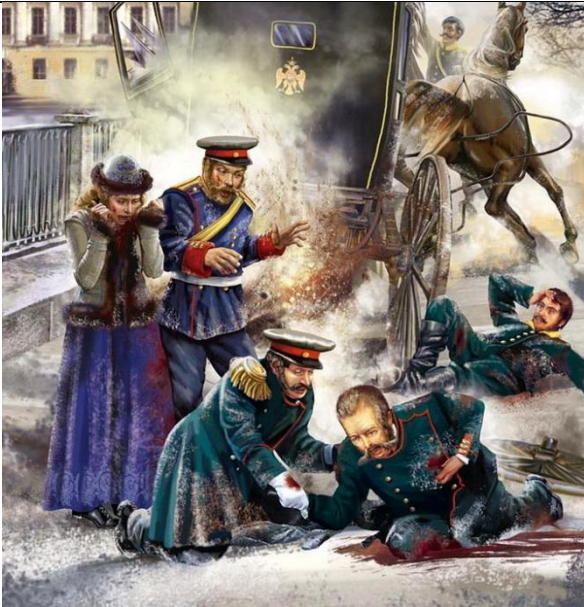
Бородинская битва



14 декабря 1825 г.



**Восстание декабристов на
Сенатской площади**



1 марта 1881 г.



Убийство Александра II



1904-1905 гг.



Русско-Японская война



9 января 1905 г.



Кровавое воскресенье

Еще одна игра, позволяющая закрепить знание об историческом пространстве, «Ось времени».

Инструкция к игре «Ось времени»

Суть игры, довольно, проста. Каждому игроку раздается одинаковое количество карт, которые имеют две стороны: на одной стороне изображение, на другой –это же изображение, но с датой имеющей прямое отношение к картинке. Ученики получают карточки датами вниз. Одна карта выкладывается в центр игрового поля –это и будет точка отсчета, и ученики должны выкладывать свои карты относительно этого события.

Ученик выбирает из своих карт любую, в которой он более-менее уверен и кладет ее относительно центральной карте: слева –если событие было, по- его мнению, раньше, и справа –если позже. Затем карту переворачивают, и если карта выложена правильно, то она остается на месте, если нет, то игрок забирает эту карту обратно, и берет из колоды дополнительную. Игра заканчивается, как только один из игроков избавиться от своих карт, он и является победителем.

Пример карточек для игры «Ось времени»



РЮРИК



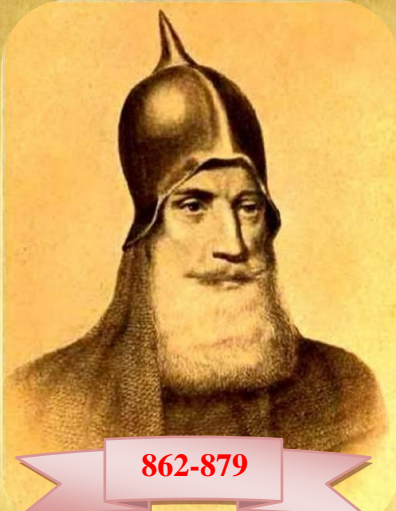
ОЛЕГ



ОЛЬГА

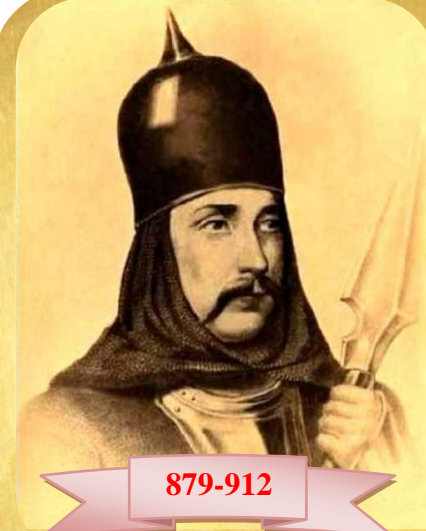


ЯРОСЛАВ МУДРЫЙ



862-879

РЮРИК



879-912

ОЛЕГ



945-962

ОЛЬГА



1019-1054

ЯРОСЛАВ МУДРЫЙ



АЛЕКСАНДР
НЕВСКИЙ



АННА ИОАНОВНА



АННА
ЛЕОПОЛЬДОВНА



БОРИС ГОДУНОВ



1252-1263

АЛЕКСАНДР
НЕВСКИЙ



1730-1740

АННА ИОАНОВНА



1740-1741

АННА
ЛЕОПОЛЬДОВНА



1598-1605

БОРИС ГОДУНОВ



ВЛАДИМИР
СВЯТОСЛАВИЧ



М.С. ГОРБАЧЁВ



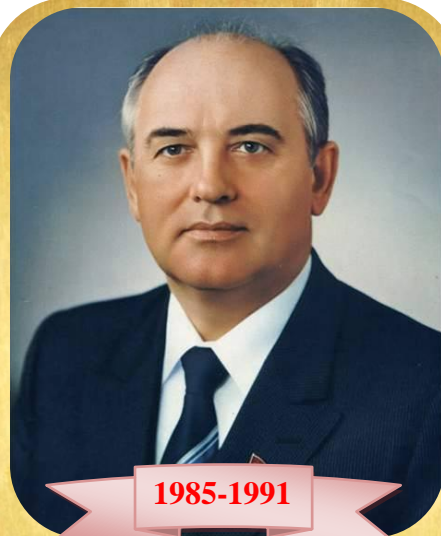
ДМИТРИЙ
ДОНСКОЙ



ЕКАТЕРИНА I



978-1015
ВЛАДИМИР
СВЯТОСЛАВИЧ



1985-1991
М.С. ГОРБАЧЁВ



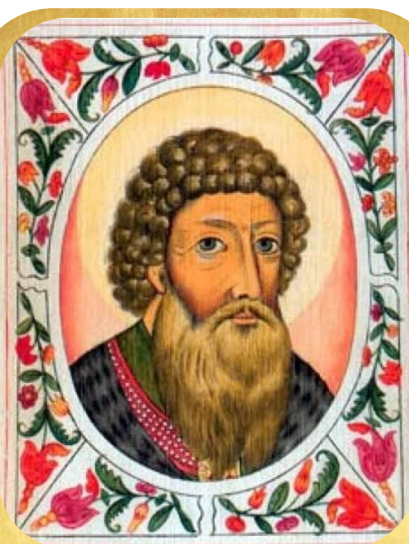
1363-1389
ДМИТРИЙ
ДОНСКОЙ



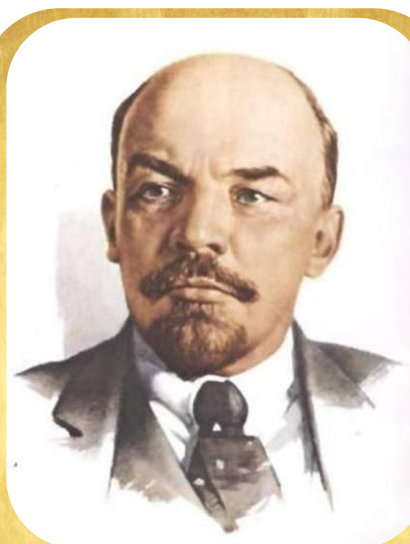
1725-1727
ЕКАТЕРИНА I



ИВАН IV



ИВАН КАЛИТА



В.И. ЛЕНИН



МИХАИЛ
ФЕДОРОВИЧ



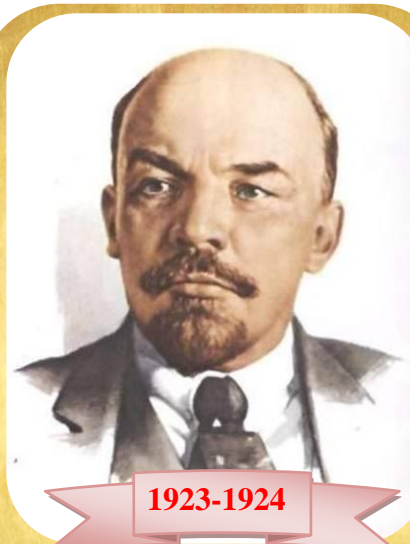
1547-1584

ИВАН IV



1325-1340

ИВАН КАЛИТА



1923-1924

В.И. ЛЕНИН



1613-1645

МИХАИЛ
ФЕДОРОВИЧ



НИКОЛАЙ I



НИКОЛАЙ II



ПАВЕЛ I



ПЕТР I



1825-1855

НИКОЛАЙ I



1894-1917

НИКОЛАЙ II



1796-1801

ПАВЕЛ I



1682-1725

ПЕТР I

Заключение

Итак, игровое обучение отличается от других педагогических технологий тем, что игра:

- 1) хорошо известная, привычная и любимая форма деятельности;
- 2) одно из наиболее эффективных средств активизации, вовлекающее участников в игровую деятельность за счет содержательной природы самой игровой ситуации, и способное вызывать высокое эмоциональное и физическое напряжение;
- 3) мотивационная по своей природе;
- 4) позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений; добиваться глубинного личностного осознания участниками законов природы и общества; позволяет оказывать на них воспитательное воздействие;
- 5) многофункциональна;
- 6) преимущественно коллективная форма деятельности;
- 7) нивелирует значение конечного результата;
- 8) в обучении отличается наличием четко поставленной цели и соответствующего ей педагогического результата.

Благодаря игровой деятельности, у обучающихся имеется возможность отменить решение, которое было неверным, вернуться и принять другое, что помогает определить достоинства и недостатки по сравнению с уже опробованным. Одну и ту же игровую ситуацию можно разыгрывать много раз, что дает возможность каждому участнику образовательного процесса побывать в разных ролях и предложить в соответствии с ними свое решение.

Учебные игры развивают и закрепляют у учащихся навыки самостоятельной работы, умение профессионально мыслить, решать задачи и вести управление коллективом, принимать решения и организовывать их выполнение.

Таким образом, игра как форма активных методов обучения обеспечивает достижение ряда образовательных целей:

1) стимулирование мотивации и интереса в области предмета изучения;

2) поддержание и усиление значения полученной ранее информации в другой форме;

3) развитие навыков: критического мышления и анализа; принятия решений; взаимодействия (переговоры и торговые сделки); коммуникации; конкретных умений (написание заявок, обобщение информации, подготовка бюджета); готовности к специальной работе в будущем (поиск работы, руководство группой, работа в опасных условиях);

4) изменение установок социальных ценностей (конкуренция и сотрудничество); восприятия интересов других участников социальных ролей;

5) саморазвитие или развитие благодаря другим участникам: осознание уровня собственной образованности, приобретение навыков, лидерских качеств;

Игра – явление многогранное, её можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива. Игра способствует созданию хорошего психологического климата в коллективе. Игра является эффективным средством формирования личности школьника, его морально-волевых качеств, в ней реализуется потребность воздействия на мир.

Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности. Использование интеллектуальных игр создаёт учебную мотивацию, позволяет воспитывать наблюдательность, умение работать в группе, слушать и слышать других, обеспечивает развитие интеллектуальных и творческих способностей ребят. Дети становятся более свободными и независимыми, самостоятельными и ответственными, творческими, активными. Игровые формы деятельности помогают снять напряжение в

классе, сближают коллектив, способствуют выстраиванию доверительных отношений между учителем и учащимися. Благодаря этому реализуются концепции модернизации российского образования и улучшается уровень познавательной активности обучающихся.

Общая особенность всех предложенных разработок – это возможность применения этих игр на любом уроке истории, благодаря, возможности быстрого изменения уровня сложности, игры можно применять в любом классе.

Эти формы обучения позволяют активизировать изучение материала, лучше закрепить понятия, определения, термины, явления, события, факты, хронологию и т.д. Данного рода уроки-игры воспитывают у учащихся объективность в самооценке, дух соревновательности и стремление к самоутверждению личности.

Список используемой литературы:

1. Агеева И.Д. Кто лучше всех знает Россию? Методическое пособие. — М.: ТЦ Сфера, 2007. — 256 с.
2. Букатов, В.М. Дисциплина и игровые приемы обучения на уроке / В.М. Букатов. — М.: Академия, 2013. — 180 с.
3. Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. — 256 с.
4. Короткова, М.В. Нетрадиционные формы урока: игры и дискуссии / М.В. Короткова // 5. Преподавание истории и обществознания в школе. — 2012. - №2. — 85 с.
- Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении и развитии / П.И. Пидкасистый. — М.: РПА, 2006. — 80 с.
6. Федорчук И. А. История. Интеллектуальные игры для школьников/Художники Н. В. Кирильчева, В. Н. Куров. — Ярославль: «Академия развития», «Академия К0», 1998. — 176 с ,

Рецензия

**на методическую разработку
«Активизация познавательной деятельности учащихся на уроках
истории путем применения настольных игр»
учителя истории и обществознания
Щегловой Фанны Александровны
МБОУ-СОШ № 23 МО Армавир, Краснодарского края**

Методическая разработка «Активизация познавательной деятельности учащихся на уроках истории путем применения настольных игр» предназначена для учащихся 14-16-летнего возраста. Количество страниц –57.

Автор акцентирует внимание на том, что данная методическая разработка направлена на развитие индивидуальной траектории образования каждого обучающегося, соответствует требованиям ФГОС. Разработка аккумулирует важные исторические материалы по предмету «История».

Актуальность методической разработки заключается в совершенствовании образовательного процесса посредством использования инновационных технологий, проектной деятельности и, что немало важно, созданию условий для формирования познавательной активности подрастающего поколения.

Основная идея разработанных методических рекомендаций заключается в повышении мотивации на уроках истории. В работу входит пять разработок настольных игр: 1) Историческое лото; 2) Пазлы для любителей истории; 3) Путешествие в страну «HISTORIA»; 4) Игра МЕМО (исторические события); 5) «Ось времени». Учитель может использовать данный материал в готовом виде, либо, подстроив под свой урок, видоизменить его. Данные игры являются универсальным инструментом в изучении любой темы, благодаря своей вариативности, их легко переконструировать под возрастные особенности класса, изучаемую тему, а

также упростив или усложнив, можно использовать на одном или нескольких уроках.

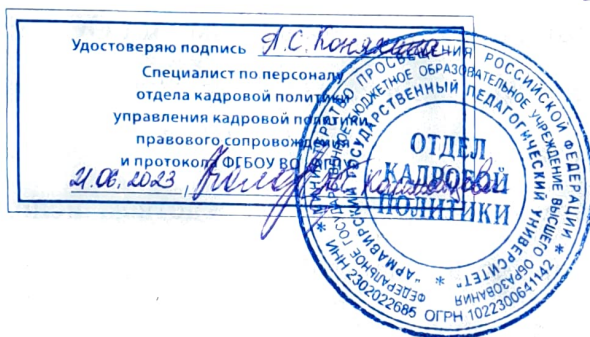
Рецензируемая разработка актуальна для системы образования, интересна по содержанию. Она может быть рекомендована для использования в образовательных учреждениях в качестве вспомогательного материала для изучения предмета «История».

21.06.2023

Рецензент:

кандидат исторических наук, доцент
кафедры всеобщей и отечественной
истории ФГБОУ ВО «АГПУ»


Коняхин А.С.





УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОД АРМАВИР

ПРИКАЗ

от 16.01.2022

№ 80

г. Армавир

Об итогах проведения
муниципального этапа краевого профессионального конкурса
«Педагогический дебют» в 2022 году

С целью выявления талантливых молодых педагогов, создания условий для их профессионального и карьерного роста и на основании приказа управления образования администрации муниципального образования город Армавир от 12 января 2022 года № 23 «О проведении муниципального этапа краевого профессионального конкурса «Педагогический дебют» с 17 по 26 января 2022 года был проведён муниципальный этап краевого профессионального конкурса «Педагогический дебют» (далее – Конкурс).

Организационно-методическое сопровождение Конкурса осуществлено муниципальным казенным учреждением «Центр развития образования и оценки качества».

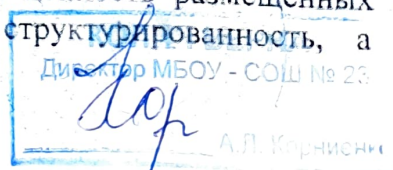
В условиях действия на территории Краснодарского края режима повышенной готовности Конкурс был проведён в заочном формате.

В Конкурсе приняли участие педагогические работники общеобразовательных организаций и дошкольных образовательных организаций муниципального образования город Армавир в возрасте до 35 лет (включительно), со стажем педагогической работы не менее 1 года и не более 3-х лет и при наличии профсоюзного стажа не менее 6 месяцев. В номинации «Молодой учитель» предоставили материалы для участия в Конкурсе 12 педагогов из МБОУ гимназии № 1, МБОУ-СОШ №№ 2, 13, 14, 15, 17, 19, 23, МАОУ-СОШ №№ 9, 18 с УИОП, МАОУ лицея № 11 им. В.В. Рассохина, МБОУ-ООШ № 1 «Казачья». В номинации «Молодой воспитатель» участвовало 7 педагогов из МБДОУ №№ 24, 26, 41, 54, МАДОУ №№ 9, 16. Заявок на участие в номинации «Молодой педагог дополнительного образования» не поступило.

Конкурс проходил в 2 тура.

Первое конкурсное испытание - «Интернет-ресурс». Члены жюри оценивали образовательную и методическую ценность размещенных в сети Интернет материалов, их тематическую структурированность, а также

Директор МБОУ - СОШ № 23



А.Л. Корниенко

возможность использования материалов педагогами, обучающимися и их родителями.

В ходе второго тура конкурсанты представили эссе «Я – педагог», где молодые педагоги раскрыли свои мотивы выбора педагогической профессии, отразили собственные педагогические подходы к образованию, своё понимание значения педагога в современном обществе.

На основании итогового протокола заседания членов жюри от 26 января 2022 года п р и к а з ы в а ю:

1. Утвердить результаты Конкурса (прилагаются).
2. Директору МБОУ-СОШ № 2 Е.Д. Чернявской, заведующему МАДОУ № 9 С.А. Козловской, создать благоприятные условия для подготовки победителей муниципального этапа к участию в краевом Конкурсе.
3. Руководителям организаций дополнительного образования принять комплекс организационно-педагогических и управленческих мер по повышению мотивации педагогических работников к участию в конкурсном движении, обеспечить адресную методическую поддержку молодых специалистов при подготовке к участию в конкурсах профессионального мастерства
4. Директору МКУ «Центр развития образования и оценки качества» О.В. Мартыновой разработать и провести мероприятия по подготовке и методическому сопровождению молодых педагогов – участников краевого профессионального конкурса «Педагогический дебют»
5. Контроль за выполнением приказа оставляю за собой.
6. Приказ вступает в силу со дня его подписания.

Начальник управления
образования администрации
муниципального образования
город Армавир

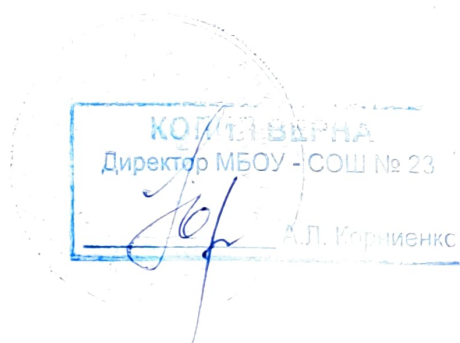


Т.В. Мирчук

Проект подготовлен и внесён:
Начальником управления
образования администрации
муниципального образования
город Армавир



Т.В. Мирчук



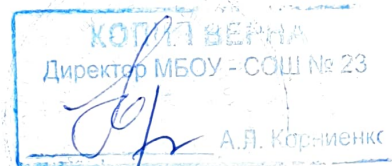
УТВЕРЖДЕНЫ

приказом управления образования
администрации муниципального
образования город Армавир
от 01.02.2022 № 80

Результаты
муниципального этапа краевого профессионального конкурса
«Педагогический дебют» в 2022 году

№ п/п	ФИО	ОО	Результат участия
Номинация «Молодой учитель»			
1	Верниковская Наталья Александровна	МБОУ-СОШ № 2	Победитель
2	Крылова Елена Валерьевна	МБОУ гимназия № 1	Призёр
3	Стаценко Ольга Сергеевна	МАОУ СОШ № 9	Призёр
4	Шагалова Дарья Олеговна	МБОУ-СОШ № 17	Призёр
5	Адаменко Юлия Евгеньевна	МБОУ СОШ № 13	Участник
6	Анисимова Татьяна Петровна	МАОУ СОШ № 18 с УИОП	Участник
7	Давыдова Диана Витальевна	МАОУ лицей № 11 им. В.В. Рассохина	Участник
8	Дмитриенко Максим Сергеевич	МБОУ-ООШ № 1 «Казачья»	Участник
9	Долгополова Анастасия Игоревна	МБОУ-СОШ № 19	Участник
10	Терентьева Анастасия Андреевна	МБОУ-СОШ № 14	Участник
11	Чабаненко Фаина Александровна	МБОУ-СОШ № 23	Участник
12	Якунина Марина Игоревна	МБОУ-СОШ № 15	Участник
Номинация «Молодой воспитатель»			
1	Никуленко Александра Сергеевна	МАДОУ № 9	Победитель
2	Лобанова Ирина Константиновна	МБДОУ № 54	Призёр
3	Шматко Мария Дмитриевна	МБДОУ № 41	Призёр
4	Алехина Галина Сергеевна	МБДОУ № 54	Участник
5	Бычкова Наталья Юрьевна	МБДОУ № 24	Участник
6	Джорохян Юлия Владимировна	МАДОУ № 16	Участник
7	Иванова Юлия Юрьевна	МБДОУ № 26	Участник

Начальник управления
образования администрации
муниципального образования
город Армавир



Т.В. Мирчук

ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС

«ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ДЕБЮТ – 2023»



ДИПЛОМ

Награждается

ЩЕГЛОВА

Фаина Александровна,

учитель

МБОУ СОШ № 23 города Армавира,
Краснодарский край

участник заочного этапа Всероссийского конкурса
«Педагогический дебют – 2023»

Сопредседатели Оргкомитета Всероссийского конкурса
«Педагогический дебют – 2023»:

Депутат Комитета Государственной Думы ФС РФ
по просвещению
Л.Н. Тугова



Президент Ассоциации лучших школ
А.Х. Чугалаев



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Институт развития образования» Краснодарского края
(ГБОУ ИРО Краснодарского края)

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что
Щеглова Фаина Александровна

с « 06 » июля 2023 г. по « 12 » июля 2023 г.

прошел(а) повышение квалификации в

ГБОУ ИРО Краснодарского края

по теме: «Реализация требований обновленных ФГОС ООО, ФГОС
СОО в работе учителя» (обществознание)

36 часов

(количество часов)

За время обучения сда(а) зачеты и экзамены по основным дисциплинам

программы:

Наименование	Объем	Оценка
Нормативное и методическое обеспечение внедрения обновленных ФГОС	17 часов	зачтено
Случае не обществознание на основании требований обновленных ФГОС ООО, ФГОС СОО	19 часов	зачтено

УДОСТОВЕРЕНИЕ О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

230300001155

Прошел(а) стажировку в (на)

(наименование организации, учреждения)

Итоговая работа на тему:

(наименование организации, учреждения)



А.П. Карачиненко

Ректор

Секретарь

Краснодар

Город

Т.А. Гайдук

А.П. Кара

12 июля 2023 г.

Дата выдачи

Регистрационный номер №

15961/23

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Институт развития образования» Краснодарского края
(ГБОУ ИРО Краснодарского края)

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что
Щеглова Фаина Александровна
с « 27 » марта 2023 г. по « 01 » апреля 2023 г.

прошел(а) повышение квалификации в
ГБОУ ИРО Краснодарского края
(наименование образовательного учреждения (полное наименование дополнительного профессионального образования))
по теме: «Реализация требований, обновленных ФГОС НОО, ФГОС
ООО в работе учителя»
(наименование проблемы ФГОС в работе учителя)

в объеме: 36 часов
(количество часов)

За время обучения сдал(а) зачеты и экзамены по основным дисциплинам
программы:

Наименование	Объем	Оценка
Нормативное и методическое обеспечение внедрения обновленных ФГОС, НОО, ФГОС ООО	13 часов	зачтено
Внедрение обновленных ФГОС НОО, ФГОС ООО в предметном обучении	23 часа	зачтено

Прошел(а) стажировку в (на)
(наименование предмета, организации, учреждения)

УДОСТОВЕРЕНИЕ
О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

231500020426

КОЛОДЦЕВА
Директор МБОУ - СОШ № 23
А.П. Колденко

7236/23

Регистрационный номер №



Итоговая работа на тему:

И.о. Ректор а

М.П.

Секретарь

Краснодар

Город

И.В. Лукачева
К.В. Снйба

Дата выдачи 01 апреля 2023 г.



Автономная некоммерческая организация
дополнительного профессионального образования
«Инновационный образовательный центр
повышения квалификации и переподготовки
«Мой университет»»

Удостоверение

о повышении квалификации

Настоящее удостоверение подтверждает, что

Чабаненко Фаина Александровна

успешно прошла

курс повышения квалификации

«Методика преподавания школьного курса «Кубановедение» в соответствии с ФГОС»

объемом 72 часа

в рамках дополнительной профессиональной образовательной программы
«Эффективная педагогическая деятельность в условиях новых ФГОС»

Дата выдачи: 28 июня 2021 года, г. Петрозаводск

Регистрационный номер: 19-106-33

ФК 3101016308

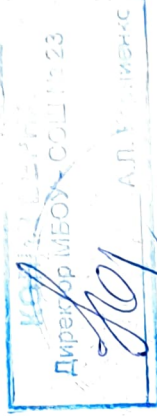


(Лицензия №3101 на осуществление
образовательной деятельности от 30.04.2019,
выдана Министерством образования Республики Карелия)

Арефьева Ирина Львовна
Директор

Автономной некоммерческой организации
дополнительного профессионального образования
«Инновационный образовательный центр повышения
квалификации и переподготовки «Мой университет»»

www.moi-universitet.ru





ГРАМОТА

Награждается

Щеглова

Фаина Александровна,

учитель истории МБОУ-СОШ № 23,

*за плодотворный труд, высокое профессиональное
мастерство, творческое отношение к работе,
значительные достижения по итогам*

2022-2023 учебного года

Начальник управления образования
администрации муниципального
образования город Армавир

Т.В. Мирчук

Приказ управления образования от «03» мая 2023 года № 32