

## Обратная связь и анализ результатов



### Анкета обратной связи.

1. Какая мастерская вам понравилась больше всего?
    - «Чемоданчик успеха»
    - «Расскажи о себе правильно»
    - «От мечты к реальности!»
  2. Оцените ваши впечатления от мероприятия по шкале от 1 до 10 (обведи цифру кружком)  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
  3. Что вам понравилось больше всего?  
\_\_\_\_\_
  4. Ваши пожелания организаторам мероприятия  
\_\_\_\_\_
- Спасибо!

1. Оцените ваши впечатления от мероприятия по шкале от 1 до 10 (обведи цифру кружком)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. Что вам понравилось больше всего?

3. Ваши пожелания организаторам мероприятия

Спасибо!



Рисунок 1. Методы сбора и анализа обратной связи после викторины

## Методы и инструменты обратной связи

### ➤ для контроля ЗУН учащихся:

- диагностические опросы
- входные, промежуточные, рубежные, итоговые работы
- диктанты, изложения
- эссе на заданную тему, читательские дневники

### ➤ для анализа и коррекции деятельности учащихся и учителя :

- анкетирование, вопросники, работа над ошибками
- групповые дискуссии, наблюдения, рефлексия
- портфолио ученика, портфолио учителя.

### ➤ новые способы обратной связи:

- электронная почта
- форумы, чаты, блоги.

Рисунок 2. Методы сбора и анализа обратной связи после викторины

Обратная связь играет важную роль в структуре викторины «Знатоки истории. Эпоха Петра Первого», обеспечивая возможность её организаторам получить ценную информацию о том, как прошло мероприятие и где есть пространство для улучшений. Использование анкеты после викторины позволяет участникам выразить свое мнение об организации, вопросах и общей атмосфере игры. Этот инструмент имеет значение как для улучшения эффективности подобных мероприятий, так и для дальнейшего развития образовательной деятельности в школе [21].

В процессе сбора обратной связи важно понимать, какие аспекты викторины были наиболее успешными, а какие вызвали затруднения или негативные впечатления. Вопросы, включаемые в анкету, могут варьироваться от уровня сложности вопросов до организации времени и места проведения [22]. Четкий и грамотно составленный опросник создает возможность для каждого участника выразить свое мнение, что в свою

очередь поможет организаторам выявить сильные и слабые стороны своего проекта. Например, полезно иметь в анкете открытые вопросы, которые позволяют участникам подробно поделиться своими впечатлениями и предложениями.

Методы анализа данных, полученных из анкет, представляют собой следующий ключевой этап после их сбора. Необходимо провести систематизацию ответов, применяя как количественные, так и качественные мероприятия. Количественные данные могут помочь выявить общие тенденции, тогда как качественные — углубиться в детали и понять конкретные проблемы [23]. Важным аспектом является анализ положительных и отрицательных отзывов, что позволит более глубоко учитывать мнение участников при подготовке следующих викторин.

Кроме того, внедрение обратной связи способствует созданию диалога между организаторами и участниками викторины. Такое взаимодействие не только повышает вовлеченность учащихся, но и укрепляет доверие к образовательному процессу. Ученики могут почувствовать свою значимость в мероприятии, понимая, что их мнение важно для развития будущих программ, и это может способствовать их более активному участию в жизни школы [24].

Следующим шагом после анализа данных является корректировка содержания и формата викторины на основе полученной обратной связи. Это может включать изменение подхода к составлению вопросов, выбору тем или даже формата самой игры. Если предполагается использование более сложных интерактивных компонентов, таких как команды или компьютерные приложения для проведения викторины, следует обратить внимание на отзывы о их функциональности и восприятии [25].

Воспользовавшись анализом и полученными результатами, важно не забывать о продолжении взаимодействия с участниками и просить их делиться своими впечатлениями уже после внесения 改善. Это возможность для получения новой информации, которая может положительно сказаться на дальнейшем развитии как самого проекта, так и образовательного процесса в целом.

Таким образом, систематическая работа с обратной связью позволяет не только улучшить содержание викторин, но и содействовать более широкому обсуждению вопросов истории, формируя интерес и желание глубже исследовать тему среди учащихся. Такие практики обогащают учебный процесс, делая его более динамичным и адаптивным к запросам учащейся молодежи.

## Роль игры в образовательном процессе



Рисунок 3. Схема использования игровых технологий в обучении истории

Игровые формы обучения становятся все более актуальными в процессе преподавания истории, в том числе и во время проведения викторин, таких как «Знатоки истории. Эпоха Петра Первого». Это обусловлено их способностью создавать интересные и увлекательные условия для учащихся, что способствует более глубокому усвоению учебного материала. Участники викторины, будь то школьники или курсанты, получают возможность активного вовлечения в образовательный процесс, что в свою очередь стимулирует их познавательную деятельность и инициативу.

Около 60% студентов отмечают, что игровые элементы в обучении делают процесс более интересным и продуктивным. Игровая форма способствует не только усвоению знаний, но и развитию социокультурных навыков, таких как командная работа и коммуникация [26]. В ходе викторины участники могут применять полученные знания на практике,

сравнивая их с историческими событиями и личностями, что позволяет им лучше понять контекст той эпохи, о которой говорится.

Основные аспекты применения игр включают разноплановые задания и вопросы, которые требуют от участников анализа и обобщения исторической информации. Викторина на тему Петра Первого может содержать как легкие, так и более сложные вопросы, что позволяет адаптировать уровень сложности в зависимости от подготовки участников. Таким образом, она способствует как углубленному познанию выбранной темы, так и активной подготовке по конкретным аспектам истории [27].

Учителя играют ключевую роль в организации этих игровых современных форм, поскольку именно они создают атмосферу, способствующую обсуждению и обмену мнениями среди участников. Более того, они могут направлять и корректировать деятельность группы, обеспечивая тем самым максимальную эффективность выработанных учебных результатов. Участники, вовлеченные в игровой процесс, проявляют интерес к изучаемой теме, что значительно повышает их мотивацию к учению [28].

Важной частью этой обучающей игры также является система поощрений, которая стимулирует учащихся к активной подготовке и участию. Правильно продуманная схема награждений формирует дух соперничества и позволяет участникам делать не просто выводы, но и забавные исторические ассоциации, что еще больше углубляет их знания об эпохе Петра Первого. Это способствует созданию уникальных разрешений, которые обогащают как самих участников, так и весь класс в целом [29].

Кроме того, игровые технологии, используемые в рамках викторины, оказались эффективными еще и благодаря своей универсальности. Они применимы как на уроках истории, так и в других учебных областях, предоставляя возможность учителям экспериментировать с форматами и методами подачи материала. Наличие технологических инструментов, таких как интерактивные доски или онлайн-платформы, позволяет организовывать игры с более высоким уровнем вовлечения благодаря использованию современных ресурсов, что в свою очередь отвечает требованиям времени [30].

Исторические викторины, подобные описываемой, служат не только для закрепления базы знаний, но и как средство повышения общего уровня культуры и осведомленности среди молодежи. Дискуссии, которые возникают в ходе таких мероприятий, порой становятся настоящими открытыми уроками, на которых можно глубже понять не только исторические факты, но и уяснить важные социокультурные связи, существовавшие в данный период времени. Однозначно, игровые формы обучения являются эффективным инструментом в образовательном процессе, позволяя учащимся развивать критическое мышление и способность к анализу, что в будущем станет основой их успешной учебной деятельности [26].

## Примеры успешных практик

Использование игровых форм обучения в процессе преподавания истории позволяет успешно интегрировать элементы активного обучения, что способствует повышению вовлеченности учащихся и углублению их понимания изучаемого материала. Подобные подходы, как уже было отмечено, обогащают учебный процесс и предоставляют учащимся возможность применить свои знания на практике, что имеет особое значение при изучении явлений, связанных с Эпохой Петра Первого.

Механизмы, лежащие в основе игровых методов, включают ролевые игры, командные соревнования и различные викторины, что помогает не только активизировать познавательную деятельность учащихся, но и развить навыки критического мышления и командной работы. Например, ролевые игры, в которых студенты вживаются в образы исторических личностей, позволяют углубить их понимание обстоятельств и решений, принимавшихся в разные исторические эпохи. Исследования показывают, что ученики, вовлеченные в подобные формы учебной активности, достигают лучших результатов, поскольку они не просто воспринимают информацию, а становятся частью процесса ее создания и анализа [26].

В процессе подготовки викторины «Знатоки истории. Эпоха Петра Первого» акцент был сделан на актуальных событиях и общепризнанных фактах из жизни реформатора. Соревнование между учащимися и курсантами, представляющими разные учебные заведения, предоставило возможность для обмена мнениями и углубленного анализа произошедших изменений. Петар I, стремясь модернизировать страну, внедрил новшества в разных областях жизни — от армии до культуры, и эти аспекты стали основными темами вопросов.

В программе викторины были представлены вопросы, которые не только проверяли знания, но и способствовали обсуждению и выявлению личных мнений участников о ключевых событиях. Важно отметить, что использование игровых техник не просто помогает закрепить знания, но и стимулирует обсуждение среди учащихся, что создает дополнительные условия для глубокого понимания исторических процессов [31].

Другой аспект, замеченный в ходе проведения викторины, заключался в том, что игровые элементы создают непосредственное эмоциональное вовлечение учащихся. Командные интеллектуальные игры, предполагающие элемент соперничества и азарт, стали настоящим катализатором интереса и активности. Студенты были не только озадачены вопросами, но и мотивированы стремлением победить, что позволило создать позитивную атмосферу и активизировать процесс обучения [29].

Важнейшим результатом викторины стало появление живого интереса к изучению истории, что подтверждается обратной связью от участников. Ученики не просто отвечали на вопросы, но и задавались ими, выясняя невидимые нити, связывающие современные практики с историческими реалиями. Это развитие активного диалога между учащимися дало возможность взглянуть на множество исторических событий с разных точек зрения.

Проведение викторины позволило сделать акцент на значимости коллектива и командного духа в процессе обучения. Данная форма образовательного взаимодействия способствует формированию навыков работы в группе, что, безусловно, является важной составляющей образования в современных условиях. Игровые формы становятся не

только средством передачи знаний, но и создают условия для формирования компетенций, необходимых в будущей профессиональной деятельности [30].

Следовательно, успешная реализация викторины в форме игры полностью подтвердило гипотезу о том, что подобные методы значительно усиливают образовательный процесс, позволяя уйти от традиционной передачи знаний к активному построению и совместному анализу информации. Подобные практики будут продолжены в учебном процессе, направленном на углубленное изучение не только эпохи Петра, но и широкой палитры событий и личностей российской истории. Игровая форма обучения окажется полезной для студентов, впитывающих не только факты, но и осознающих их значение в контексте современности [32].

Каждая викторина дарит возможность не только проверить знания, но и углубить их, вдохновляя участников на дальнейшие исследования. В контексте викторины «Знатоки истории. Эпоха Петра Первого» особую ценность представляет включение разнообразных вопросов, которые касаются ключевых моментов эпохи и ее значимых деятелей. Правильно подобранные вопросы могут не только проверить уровень подготовки участников, но и разбудить интерес к историческим событиям тех времён, способствуя формированию более глубокого понимания исторического контекста.

При подготовке викторины необходимо обратить внимание на структуру вопросов. Они должны охватывать различные аспекты эпохи Петра I, от социокультурных изменений до военных достижений и реформ. Важно включение вопросов, которые побуждают участников размышлять и анализировать, а не просто воспроизводить факты. Например, можно задать вопрос о причинах петровских реформ, предложив участникам рассмотреть, как они изменили жизнь различных слоев населения.

Использование визуальных материалов, таких как исторические карты или портреты, также может значительно обогатить процесс. Участникам можно предложить проанализировать особенности архитектуры того времени на отдельных примерах или сопоставить различные военные компании Петрику I с их последствиями для страны. Такой подход не только оживляет процесс, но и позволяет глубже понять важные характеристики эпохи.

Команда ведущих играет решающую роль в создании атмосферы викторины. Учителя истории и обществознания могут не только задавать вопросы, но и предоставлять дополнительные комментарии, делиться интересными фактами, которые не всегда упоминаются в учебниках. Это добавит динаминости и увлекательности в процесс, сделает его более информативным. Важно, чтобы ведущие обладали хорошими коммуникативными навыками и могли поддерживать интерес участников на протяжении всей игры.

Вопросы можно разделить на разные категории, чтобы обеспечить разнообразие и справедливость. Например, можно выделить вопросы на уровень базовых и более сложных знаний. Это позволит учитывать разные уровни подготовки участников и даст возможность каждому проявить себя. Важно также предусмотреть время на обсуждение и объяснение правильных ответов, что способствует обмену мнениями и расширению кругозора.

Интерактивные элементы, такие как использование технологий или игровых моментов, могут сделать викторину ещё более увлекательной. Например, использование мобильных приложений для ответов на вопросы может добавить элемент соревнования и ускорить процесс. Совмещение традиционных форматов с современными технологиями будет способствовать привлечению молодежной аудитории.

Вовлечение курсанта Краснодарского высшего военного авиационного училища тоже является ценным, поскольку они могут поделиться уникальными знаниями о военной истории России и важности внешней политики Петра I. Такое сотрудничество позволяет соединить

теоретические знания с практическим опытом, что также может обогатить содержание викторины.

Как только завершится основная часть викторины, важно уделить время для обсуждения результатов. Каждому участнику необходимо получить обратную связь о своих достижениях и областях, где можно улучшить свои знания. Это будет способствовать осознанию своих успехов и ошибок, а также мотивации к дальнейшему обучению.

Поощрения также играют важную роль в викторине. Награждение участников, как в виде призов, так и в виде простых словесных похвал, может значительно повысить общий дух команды и желание участвовать в будущем. Призовые места следует наградить не только дипломами, но и книгами, связанными с темой викторины, что будет способствовать дальнейшему изучению истории.

Включение викторины в учебный процесс демонстрирует важность интерактивных форм обучения. Игровая форма помогает расставить акценты на важности исторического знания, делает его более доступным и увлекательным. Это не только способствует формированию устойчивых знаний, но и развивает навыки критического мышления у учащихся.

Разработка викторины на основе исследовательского подхода по конкретной исторической теме может служить примером для последующих мероприятий. Это может стать катализатором для изучения других значимых периодов в истории страны. Важной задачей будет провести анализ каждого этапа викторины и выявить успешные практики, чтобы в будущем их можно было использовать для усовершенствования образовательного процесса.

Таким образом, вовлечённость участников, разнообразие форматов, использование технологий и активное обсуждение результатов – все это создает эмоциональную привязку к истории, делает изучение её более живым и интересным. Каждый элемент викторины должен работать на то, чтобы участники не только узнали больше о времени Петра I, но и стали заинтересованными исследователями истории. За каждым вопросом скрываются возможности для обсуждения и открытия нового, что делает викторину незаменимым инструментом для формирования исторического сознания.

## **Заключение**

В заключение данной работы можно подвести итоги, касающиеся значимости викторины «Знатоки истории. Эпоха Петра Первого» как инструмента повышения интереса к истории России среди молодежи. В условиях современного общества, где информация доступна в огромных объемах, а внимание молодежи часто отвлекается на различные развлекательные форматы, важно находить новые подходы к обучению и вовлечению учащихся в изучение исторических событий и личностей, оказавших значительное влияние на развитие страны. Викторина, как форма игрового обучения, предоставляет уникальную возможность не только проверить и углубить знания, но и сделать процесс обучения более увлекательным и интерактивным.

Цели и задачи викторины были четко определены и направлены на создание образовательной атмосферы, способствующей развитию интереса к истории. Подготовка вопросов охватывала различные аспекты жизни и деятельности Петра I, что позволило участникам не только продемонстрировать свои знания, но и узнать много нового о значимых событиях и реформаторских инициативах этого выдающегося правителя. Вопросы были разработаны с учетом возрастных особенностей участников, что способствовало их вовлечению и активному участию в игре.

Организация процесса викторины также сыграла важную роль в ее успешности. Четкая структура, распределение ролей и создание комфортной атмосферы для участников позволили каждому почувствовать себя частью команды, что, в свою очередь, способствовало развитию командных навыков и умения работать в группе. Поощрения участников за активное участие и правильные ответы стали дополнительным

стимулом для проявления инициативы и стремления к победе. Награды не только подчеркивали достижения команд, но и создавали положительный эмоциональный фон, что важно для формирования положительного отношения к изучению истории.

Обратная связь и анализ результатов викторины позволили выявить сильные и слабые стороны проведенного мероприятия. Участники отметили, что викторина помогла им лучше понять эпоху Петра I, а также осознать важность исторических знаний в современном мире. Это подтверждает, что подобные мероприятия могут стать эффективным инструментом в образовательном процессе, способствуя не только усвоению материала, но и формированию критического мышления и аналитических навыков.

Роль игры в образовательном процессе трудно переоценить. Игровые форматы, такие как викторины, позволяют не только сделать обучение более интересным, но и развивают у учащихся такие важные качества, как командный дух, умение работать в условиях конкуренции и стремление к самосовершенствованию. Примеры успешных практик, приведенные в работе, показывают, что викторины могут быть адаптированы под различные темы и аудитории, что делает их универсальным инструментом для преподавания.

Таким образом, викторина «Знатоки истории. Эпоха Петра Первого» не только способствовала повышению интереса к истории России среди молодежи, но и продемонстрировала, как игровые форматы могут эффективно интегрироваться в образовательный процесс. Важно продолжать развивать и внедрять подобные инициативы, чтобы сделать изучение истории более доступным и увлекательным для будущих

поколений. В заключение, можно сказать, что подобные мероприятия не только обогащают знания участников, но и формируют у них уважение к истории своей страны, что является важным аспектом воспитания гражданского сознания и патриотизма.

## Список литературы

1. Историческая викторина для учащихся 8 класса | Методическая... [Электронный ресурс] // nsportal.ru - Режим доступа: <https://nsportal.ru/shkola/istoriya/library/2012/05/21/istoricheskaya-viktorina-dlya-uchashchikhsya-8-klassa>, свободный. - Загл. с экрана
2. Конспект внеклассного мероприятия "Историческая викторина" [Электронный ресурс] // infourok.ru - Режим доступа: <https://infourok.ru/konspekt-vneklassnogo-meropriyatiya-istoricheskaya-viktorina-1342800.html>, свободный. - Загл. с экрана
3. ВИКТОРИНА [Электронный ресурс] // cdra.ru - Режим доступа: [https://cdra.ru/images/struktura/metodicheskiy\\_otdel/metodicheskie\\_posobia/2021/методическое\\_пособие\\_викторина\\_знание\\_истории.pdf](https://cdra.ru/images/struktura/metodicheskiy_otdel/metodicheskie_posobia/2021/методическое_пособие_викторина_знание_истории.pdf), свободный. - Загл. с экрана
4. Интеллектуальная игра по истории «Впервые в истории» [Электронный ресурс] // - Режим доступа: , свободный. - Загл. с экрана
5. Викторина для студентов 1 - 2 курса [Электронный ресурс] // elshkola.edurm.ru - Режим доступа: <https://elshkola.edurm.ru/wp-content/uploads/2023/01/руzmanова.pdf>, свободный. - Загл. с экрана
6. викторина по истории россии | Методическая разработка по... [Электронный ресурс] // nsportal.ru - Режим доступа: <https://nsportal.ru/shkola/istoriya/library/2016/11/06/viktorina-po-istorii-rossii>, свободный. - Загл. с экрана
7. Тест-викторина на тему История России - пройти тест онлайн... [Электронный ресурс] // kupidonia.ru - Режим доступа: <https://kupidonia.ru/viktoriny/test-viktorina-na-temu-n34-istoriya-rossiiin34>, свободный. - Загл. с экрана
8. Викторина для недели истории в 5–11-х классах [Электронный ресурс] // urok.1sept.ru - Режим доступа: <https://urok.1sept.ru/articles/651935>, свободный. - Загл. с экрана

9. Вопросы для викторины по истории России [Электронный ресурс] // infourok.ru - Режим доступа: <https://infourok.ru/voprosy-dlya-viktoriny-po-istorii-rossii-5068089.html>, свободный. - Загл. с экрана

10. Тест на знание истории России: 15 сложных вопросов, которые... [Электронный ресурс] // vilkin.pro - Режим доступа: <https://vilkin.pro/article/viktoriny/test-na-znanie-istorii-rossii-15-slozhnyx-voprosov-kotorye-dazhe-znatokov-postavyat-v-stupor>, свободный. - Загл. с экрана

11. Организация и проведение викторины. | Консультация... [Электронный ресурс] // nsportal.ru - Режим доступа: <https://nsportal.ru/shkola/klassnoe-rukovodstvo/library/2020/11/22/organizatsiya-i-provedenie-viktoriny>, свободный. - Загл. с экрана

12. Методика проведения урока-викторины [Электронный ресурс] // multiurok.ru - Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/metodika-provedeniiia-uroka-viktoriny.html>, свободный. - Загл. с экрана

13. Как провести конкурс викторины: 14 шагов (с картинками) [Электронный ресурс] // tr-page.yandex.ru - Режим доступа: <https://tr-page.yandex.ru/translate?lang=en-ru&url=https://www.wikihow.com/run-a-quiz-show-competition>, свободный. - Загл. с экрана

14. Методика проведения тематической викторины [Электронный ресурс] // urok.1sept.ru - Режим доступа: <https://urok.1sept.ru/articles/619812>, свободный. - Загл. с экрана

15. Методическая разработка «игра - викторина» - экономика... [Электронный ресурс] // kopilkaurokov.ru - Режим доступа: [https://kopilkaurokov.ru/ekonomika/meropriyatia/metodicheskaya\\_razrabotka\\_igra\\_viktorina](https://kopilkaurokov.ru/ekonomika/meropriyatia/metodicheskaya_razrabotka_igra_viktorina), свободный. - Загл. с экрана

16. Призы и награды для интеллектуальных игр НаградыВсем [Электронный ресурс] // nagradyvsem.ru - Режим доступа:

<https://nagradyvsem.ru/about/news/nagrady-i-prizy-dlya-pobediteley-intellektualnykh-igr/>, свободный. - Загл. с экрана

17. Делимся опытом: «Как отметить победителей игры-викторины» [Электронный ресурс] // infourok.ru - Режим доступа: <https://infourok.ru/delimsya-o-putom-kak-otmetit-pobeditej-igry-viktoriny-4058675.html>, свободный. - Загл. с экрана

18. Кубки для интеллектуальных игр | Кубки на заказ [Электронный ресурс] // prizman.ru - Режим доступа: <https://prizman.ru/kubki-intellektualnyie-igryi-105/>, свободный. - Загл. с экрана

19. Номинации для награждения детей в лагере. Что можно... [Электронный ресурс] // www.bolshoyvopros.ru - Режим доступа: <https://www.bolshoyvopros.ru/questions/3283431-nominacii-dlya-nagrazhdenija-detej-v-lagere-cto-mozhno-pridumat.html>, свободный. - Загл. с экрана

20. Системы наград, рейтингов и отслеживания результата [Электронный ресурс] // sberuniversity.ru - Режим доступа: <https://sberuniversity.ru/edutech-club/lab/methods/sistemy-nagrad-reytingov-i-otslezhivaniya-rezultata/>, свободный. - Загл. с экрана

21. 30+ отличных вопросов для опроса после мероприятия + 6 ошибок... [Электронный ресурс] // ahaslides.com - Режим доступа: <https://ahaslides.com/ru/blog/post-event-survey-questions/>, свободный. - Загл. с экрана

22. Анкета обратной связи после мероприятия — шаблоны опросов... [Электронный ресурс] // www.testograf.ru - Режим доступа: <https://www.testograf.ru/ru/blog/anketa-dlya-polucheniya-obratnoy-svyazi-posle-korporativnykh-meropriyatiy>, свободный. - Загл. с экрана

23. Обратная связь на уроке - Копилка учителя - Новые УРОКИ [Электронный ресурс] // newuroki.net - Режим доступа:

<https://newuroki.net/wp-content/uploads/2024/12/obratnaja-svjaz-na-uroke.pdf>,  
свободный. - Загл. с экрана

24. Предоставьте условный отзыв после викторины на основе...  
[Электронный ресурс] // tr-page.yandex.ru - Режим доступа: <https://tr-page.yandex.ru/translate?lang=en-ru&url=https://community.adobe.com/t5/captivate-discussions/provide-conditional-feedback-after-quiz-based-on-responses-to-individual-questions/td-p/8663939>, свободный. - Загл. с экрана

25. 22 способа давать обратную связь на уроке | Смешанное... | Дзен  
[Электронный ресурс] // dzen.ru - Режим доступа:  
<https://dzen.ru/a/xalrzaj6fdf5lkub>, свободный. - Загл. с экрана

26. применение игровых технологий в преподавании истории...  
[Электронный ресурс] // nsportal.ru - Режим доступа:  
<https://nsportal.ru/shkola/istoriya/library/2022/03/13/primenie-igrovyh-tehnologiy-v-prepodavanii-istorii-i>, свободный. - Загл. с экрана

27. Запасникова Елена Николаевна Применение игровых технологий при изучении предмета история // Вестник науки и образования. 2017. №12 (36). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenie-igrovyh-tehnologiy-pri-izuchenii-predmeta-istoriya> (18.12.2024).

28. Доклад на тему: "Игра - активная форма учебного занятия на..."  
[Электронный ресурс] // infourok.ru - Режим доступа:  
[https://infourok.ru/doklad\\_na\\_temu\\_igra\\_aktivnaya\\_forma\\_uchebnogo\\_zanyatiya\\_na\\_urokah\\_istorii-424758.htm](https://infourok.ru/doklad_na_temu_igra_aktivnaya_forma_uchebnogo_zanyatiya_na_urokah_istorii-424758.htm),  
свободный. - Загл. с экрана

29. Выпускная квалификационная работа [Электронный ресурс] // nauchkor.ru - Режим доступа:  
<https://nauchkor.ru/uploads/documents/60e4309be4dde5000173d013.pdf>,  
свободный. - Загл. с экрана

30. Игры на уроках истории [Электронный ресурс] // mano.pro - Режим доступа:

[https://mano.pro/sites/mano.pro/files/journal/materials/igry\\_na\\_urokah\\_istorii\\_11.pdf](https://mano.pro/sites/mano.pro/files/journal/materials/igry_na_urokah_istorii_11.pdf), свободный. - Загл. с экрана

31. Игровые формы на уроках истории [Электронный ресурс] // infourok.ru - Режим доступа: <https://infourok.ru/igrovie-formi-na-urokah-istorii-2351774.html>, свободный. - Загл. с экрана

32. Камардина Наталья Викторовна, Колесникова Валентина Валерьевна Игровая деятельность на уроках истории: традиции и новации // Вестник КРАУНЦ. Гуманитарные науки. 2017. №1 (29). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovaya-deyatelnost-na-urokah-istorii-traditsii-i-novatsii> (16.12.2024).