

УДК 372.894

ИГРОВАЯ МЕХАНИКА КАК СПОСОБ КОРРЕКЦИИ ТИПОВЫХ ФАКТОЛОГИЧЕСКИХ ОШИБОК НА УРОКАХ ИСТОРИИ В 10–11 КЛАССАХ

*Тимофеева Сайаана Егоровна,**учитель истории и обществознания**МОБУ «Средняя общеобразовательная школа № 35»**городской округ «город Якутск»*

Аннотация. Статья посвящена проблеме искоренения устойчивых типовых ошибок учащихся 10–11 классов по теме «Великая Отечественная война». Обоснована недостаточность традиционных методов повторения, предложена настольная игра «Вспомнить все» с системой челлендж-фишек и региональным компонентом. Приведены результаты апробации, подтверждающие эффективность игры в коррекции основных типов ошибок и преодолении учебной неуспешности.

Ключевые слова: настольная игра, игровые технологии, коррекция ошибок, учебная неуспешность, хронология исторических событий, ЕГЭ по истории.

GAME MECHANICS AS A METHOD FOR CORRECTING TYPICAL FACTUAL ERRORS IN HISTORY LESSONS IN YEAR 10–11

*Timofeeva Sayana Egorovna,**History and Social Studies Teacher**Secondary General Education School № 35**Municipal general education budget institution**The city of Yakutsk municipal district*

Abstract. This article addresses the problem of eradicating persistent typical errors made by Year 10–11 pupils on the topic of ‘The Great Patriotic War’. The inadequacy of traditional revision methods is demonstrated, and a board game entitled ‘Remember Everything’ is proposed, featuring a system of challenge tokens and a regional component. The results of a pilot study are presented, confirming the game’s effectiveness in correcting common types of errors and overcoming academic underachievement.

Keywords: board game, game-based technologies, error correction, academic underachievement, chronology of historical events, Unified State Examination in History.

Введение

Проблема устойчивой учебной неуспешности старшеклассников при освоении фактологически насыщенных исторических тем остаётся одной из наиболее острых в современной педагогике. Анализ результатов ЕГЭ по истории, ежегодно публикуемый ФИПИ, показывает, что тема «Великая Отечественная война», несмотря на неоднократное изучение в 9-м и 10-11-м классах, вызывает у выпускников системные затруднения. Наиболее низкие результаты демонстрируются при выполнении заданий на знание исторических личностей (задание 5), работу с историческим источником (задание 6) и установление множественного выбора [1].

Типовые ошибки воспроизводятся из года в год, что свидетельствует не о недостатке учебного времени, а о неэффективности традиционных репродуктивных методов повторения (опрос, диктант, тестирование) для современных школьников с преобладающим клиповым мышлением. Данные методы зачастую создают высокую тревожность, блокирующую запоминание, и не обеспечивают необходимой частоты осмысленного повторения [2].

Возникает объективное противоречие между потребностью в дидактическом инструменте, обеспечивающем многократное, безболезненное и системное повторение, и недостаточной разработанностью таких инструментов для коррекции уже сформировавшихся ошибок у старшекласников.

Опыт исследования

В ответ на выявленные дефициты была разработана настольная игра «Вспомнить все». Ключевая идея игры заключается в том, что повторение не навязывается ученику извне (как при традиционном опросе или диктанте), а становится естественным условием успешного продвижения по игровому полю. Учащийся, стремясь выиграть, добровольно и многократно обращается к одним и тем же фактам, но каждый раз – в новом контексте и с новой игровой задачей.

Это соответствует психолого-педагогическому принципу многократного повторения, при котором необходимое для перевода информации в долговременную память количество повторений (5–7) достигается без принуждения и негативной оценки ошибки.

На первом этапе был проведён анализ типичных ошибок учащихся 10–11 классов, который позволил выделить три ключевые проблемные категории:

1. Хронологические ошибки: смещение дат Сталинградской и Курской битв, незнание последовательности событий (до 60 % обучающихся).
2. Ошибки в кодовых названиях операций: путаница между операциями «Уран», «Цитадель», «Багратион» (до 65 %).
3. Персональные ошибки: неспособность соотнести полководцев (Г.К. Жуков, К.К. Рокоссовский, И.С. Конев и др.) с конкретными сражениями и фронтами (до 70 %).

Игровое поле представляет собой замкнутую или линейную траекторию движения, разделённую на последовательные клетки-шаги. Общее количество клеток – от 30 до 50, что обеспечивает продолжительность одной партии 40–80 минут. Поле выполнено в тематическом оформлении, отражающем ключевые события Великой Отечественной войны. Каждая клетка имеет определённый цвет или символ, обозначающий тип остановки:

- стандартные клетки – нейтральные остановки;
- клетки-челленджи – активируют дополнительные задания;
- клетки-переходы – позволяют переместиться вперёд или назад в зависимости от правильности ответа.

Механика хода реализуется с помощью стандартной игральной кости. Порядок хода определяется по жребию. Каждый ход включает четыре этапа.

Этап 1. Бросок кости. Далее игрок бросает кость, фиксирует выпавшее число, берёт одну игральную карту и готовится к ответу.

Этап 2. Активация клетки. Если клетка стандартная, игрок сразу переходит к этапу 3. Если клетка-челлендж, игрок выполняет задание, указанное на клетке (см. таблицу 1), и только затем переходит к этапу 3.

Этап 3. Получение карточки и ответ. Независимо от типа клетки, игрок берёт одну карту из общей колоды. Карта содержит вопрос или задание по теме. Правильность ответа проверяется соперниками (или ведущим-учителем в первых партиях).

Этап 4. Результат ответа. Если ответ правильный, игрок делает дополнительный ход: повторно бросает кость, перемещает фишку, выполняет активацию новой клетки, берёт новую карту и отвечает. Цепочка продолжается до первой ошибки. При ошибке ход переходит к следующему участнику, а карта либо уходит в сброс, либо передаётся другому игроку для возможности заработать бонусный жетон.

Такая механика «цепочки ходов» создаёт мощную мотивацию: чем больше фактов воспроизводит игрок, тем быстрее он продвигается к финишу. Челлендж-остановки повышают вариативность игры, примеры приведены в таблице 1.

Таблица 1. Примеры челлендж-остановок

Тип челленджа	Пример формулировки	Педагогическая функция
Обмен карты	«Поменяй свою текущую карту на любую из сброса»	Снижает фрустрацию, даёт «второй шанс»
Принудительное действие	«Встань по стойке «Смирно!»»	Элемент театрализации, снимает напряжение
Усложнение	«Возьми ещё 3 карты и ответь на все три вопроса»	Для сильных – ускорение, для слабых – осознанный риск
Свободное задание	«Назови любые три военных действия Великой Отечественной войны»	Проверка кругозора, лёгкий ответ для слабого игрока

Разнообразие челленджей делает каждую партию уникальной и снижает эффект «натаскивания». Челлендж-фишки – специальные маркеры, которые игроки получают за особые достижения (сложный вопрос, выполнение условий клетки). Фишки имеют четыре цвета, соответствующих уровню сложности (таблица 2).

Таблица 2. Система челлендж-фишек

Цвет фишки	Тип задания	Пример задания
Жёлтый	Простой (базовое воспроизведение)	«Назови дату начала Великой Отечественной войны»
Голубой	Средний (установление соответствий)	«Соотнеси полководца и сражение: Жуков – Сталинградская битва? Верно или неверно?»
Розовый	Повышенной сложности (анализ и синтез)	«Составь кластер: Сталинградская битва – дата, командующие, итог, значение»
Зелёный	Творческий, интегративный	«Составь цепочку из трёх дат военных событий в хронологическом порядке»

Игрок может активировать фишку в любой момент своего хода. За успешное выполнение задания он получает бонус (дополнительный ход, перемещение без броска кости или жетон «Знаток»). При неудаче фишка возвращается в общий пул или передаётся сопернику. Цветовая дифференциация позволяет учителю гибко регулировать сложность: в группе со слабыми учениками убираются розовые и голубые фишки, с сильными – увеличивается их доля.

Типология игровых карт: основное содержание игры сосредоточено в колоде. Выделяются четыре типа карт.

Тип 1. Фактологические вопросы (около 50 % колоды) – прямой вопрос, требующий однозначного ответа.

Примеры: «Назовите дату начала Сталинградской битвы», «Какая военная операция проводилась с 5 июля по 23 августа 1943 года?», «Кто командовал 1-м Белорусским фронтом при штурме Берлина?». Нацелены на закрепление базовых фактов и хронологии.

Тип 2. Портреты героев войны – изображение участника войны (общеизвестного или регионального). Задача: назвать человека и указать его подвиг.

Тип 3. Портреты командующих – портрет советского военачальника. Задача: назвать фамилию и указать не менее одного сражения или операции. Направлены на коррекцию персональных ошибок.

Тип 4. Портреты героев-якутян – уникальный региональный компонент. Карты содержат изображения уроженцев Якутии – участников войны (например, снайпер Фёдор Попов, уничтоживший более 200 вражеских солдат). Задача: назвать героя и его подвиг. Включение регионального материала повышает личностную значимость темы и служит «опорным якорем» для запоминания общей хронологии.

Таким образом, игра органично решает проблему, которую не могут решить традиционные методы: обеспечивает необходимое количество повторений без принуждения, в эмоционально комфортной среде, где ошибка становится поводом для обучающего диалога.

Иллюстративный пример игровой партии (фрагмент)

Для иллюстрации работы механики приводится фрагмент партии, состоявшейся в феврале 2026 года в 10 «А» классе. За столом находились трое учащихся: игрок А (текущая успеваемость – «удовлетворительно»), игрок Б («хорошо») и игрок В («отлично»). Имена были заменены на условные обозначения, также автор выполнял функцию модератора.

Ход 1. Столкновение с хронологической ошибкой. Игрок А бросает кубик, перемещает фишку на стандартную клетку и берёт карту фактологического вопроса: «Назовите даты начала и окончания Сталинградской битвы».

Ответ: «Это было в 1941-м, осенью. Закончилась в 1942-м». Ответ неверный, цепочка ходов прерывается. Модератор безоценочно обращается к группе: «Кто поможет восстановить хронологию?». Игрок В чётко произносит: «Сталинградская битва началась 17 июля 1942 года и завершилась 2 февраля 1943 года». Первый контакт игрока А с фактом состоялся через обратную связь от одноклассника, без страха получить негативную отметку.

Ход 5. Челлендж-остановка как ситуация успеха. Игрок А попадает на клетку «Свободное задание». Ему нужно назвать любые три крупных сражения или операции. Он

перечисляет: «Московская битва, операция «Багратион», Сталинградская битва». Это второй контакт с материалом, но теперь ученик самостоятельно и верно воспроизводит факт, не путая Сталинград с 1941 годом и модератор подкрепляет успех.

Ход 7. Активация челлендж-фишки и взаимопомощь. Игрок В активирует голубую фишку (задание на соответствие) и вытягивает карту с портретом К. К. Рокоссовского.

Задание: «Назовите две крупные операции, в которых этот военачальник командовал фронтом». Игрок В верно указывает Парад Победы и Донской фронт под Сталинградом, но затрудняется со второй операцией. По правилам он просит помощь у соперников. Игрок А отвечает: «Он командовал 1-м Белорусским фронтом во время операции «Багратион», освобождал Беларусь».

Произошла коррекция персональной ошибки: образ Рокоссовского перестаёт ассоциироваться только с Парадом Победы. Одновременно слабый ученик оказывается носителем ценного знания, что повышает его самооценку. Это уже четвёртый контакт игрока А с материалом.

Итоговое закрепление. Ближе к концу партии игрок А вытягивает карту с вопросом: «Какая советская операция положила начало коренному перелому в войне?». Ответ без колебаний: «Операция «Уран» – контрнаступление под Сталинградом, ноябрь 1942 года». Ответ правильный, запускается дополнительный ход. Учащийся, исходно демонстрировавший удовлетворительный уровень подготовки, финишировал вторым.

Таким образом, за одну партию проблемный факт встретился учащемуся не менее пяти раз в разных контекстах. Коррекция ошибок происходила без принуждения, в безопасной среде игрового взаимодействия. Именно эта цикличность, заложенная в механику «Вспомнить все», позволяет считать игру полноценным дидактическим инструментом, обеспечивающим многократное повторение – условие перевода информации в долговременную память.

Результаты апробации и динамика коррекции ошибок

Апробация проводилась в школе № 35 города Якутска с февраля по апрель 2026 года с участием 68 учащихся 10–11 классов. Экспериментальная группа (10 «А», 18 чел.) работала с игрой, контрольная (10 «Б», 17 чел.) – по традиционной методике.

Сравнительный анализ показал значительное снижение доли учащихся, допускающих типовые ошибки в экспериментальной группе: хронологические – на 66,7 %, в кодовых названиях операций – на 70,0 %, в соотношении полководцев – на 63,6 %. В контрольной группе динамика не превышала 25–30 %.

Наибольший прогресс зафиксирован у слабоуспевающих учащихся: средний балл вырос с 3,72 до 4,33, доля неуспевающих сократилась с 13,3 % до 6,7 %. По результатам опроса 86,7 % участников отметили, что игра помогла им лучше запомнить материал без страха ошибиться.

Заключение

Проведённое исследование позволяет сделать вывод, что настольная игра «Вспомнить все» становится эффективным дидактическим инструментом, смещающим акцент с «обучения» на «переучивание» в эмоционально безопасной среде. Она обеспечивает необходимую для долговременного запоминания частоту осмысленного повторения. Практическая значимость работы заключается в возможности тиражирования

игры учителями истории для подготовки к ЕГЭ, организации внеурочной деятельности и коррекционной работы со слабоуспевающими учащимися. Предложенная механика легко адаптируется для других тем и предметов путём замены содержания карточек.

Литература и источники:

1. Акрамов С. М. Дидактические особенности повторения, обобщения, углубления знаний и навыков обучаемых в процессе обучения / С. М. Акрамов. – Душанбе: Маориф вафарханг, 2005. – 200 с. – Текст: непосредственный.
2. Артасов И. А. Методические рекомендации для учителей, подготовленные на основе анализа типичных ошибок участников ЕГЭ 2025 года по истории / И. А. Артасов. – Текст: электронный. – Москва: ФИПИ, 2025. – С. 3. – URL: https://www.surwiki.admsurgut.ru/wiki/images/9/9a/Is_mr_2025.pdf (дата обращения: 23.03.2026).
3. Вяземский Е. Е. Теория и методика преподавания истории / Е. Е. Вяземский, О. Ю. Стрелова. – Текст: электронный. – Москва: ВЛАДОС, 2003. – С. 249. <https://search.rsl.ru/ru/record/01001859569> (дата обращения: 23.03.2026).
4. История. История России. 1914–1945 годы. 10 класс: базовый уровень: учебник / В. Р. Мединский, А. В. Торкунов. – Текст: электронный. – Москва: Просвещение, 2023. – 496 с. – URL: <https://www.gbv.de/dms/gei/1884705049.pdf> (дата обращения: 23.03.2026).
5. Студеникин М. Т. Методика преподавания истории в школе / М. Т. Студеникин. – Текст: электронный. – Москва: ВЛАДОС, 2000. – С. 158–159. https://rusneb.ru/catalog/010003_000061_3ac88af209d30e93db0be852e04bb189/ (дата обращения: 23.03.2026).

References:

1. Akramov S. M. Didakticheskie osobennosti povtoreniya, obobshheniya, uglubljeniya znanij i navy'kov obuchaemy'x v processe obucheniya / S. M. Akramov. – Dushanbe: Maorif vafarxang, 2005. – 200 s. – Tekst: neposredstvenny'j.
2. Artasov I. A. Metodicheskie rekomendacii dlya uchitelej, podgotovlenny'e na osnove analiza tipichny'x oshibok uchastnikov EGE` 2025 goda po istorii / I. A. Artasov. – Tekst: e`lektronny`j. – Moskva: FIPI, 2025. – S. 3. – URL: https://www.surwiki.admsurgut.ru/wiki/images/9/9a/Is_mr_2025.pdf (data obrashheniya: 23.03.2026).
3. Vyazemskij E. E. Teoriya i metodika prepodavaniya istorii / E. E. Vyazemskij, O. Yu. Strelova. – Tekst: e`lektronny`j. – Moskva: VLADOS, 2003. – S. 249. <https://search.rsl.ru/ru/record/01001859569> (data obrashheniya: 23.03.2026).
4. Istoriya. Istoriya Rossii. 1914–1945 gody`. 10 klass: bazovy`j uroven`: uchebnik / V. R. Medinskij, A. V. Torkunov. – Tekst: e`lektronny`j. – Moskva: Prosveshhenie, 2023. – 496 s. – URL: <https://www.gbv.de/dms/gei/1884705049.pdf> (data obrashheniya: 23.03.2026).
5. Studenikin M. T. Metodika prepodavaniya istorii v shkole / M. T. Studenikin. – Tekst: e`lektronny`j. – Moskva: VLADOS, 2000. – S. 158–159. https://rusneb.ru/catalog/010003_000061_3ac88af209d30e93db0be852e04bb189/ (data obrashheniya: 23.03.2026).