**Живой источник**

Ценностной основой и принципом существования образования является развитие. За последние десятилетие изменились цели и задачи – акцент перенёсся с «усвоения знаний» на формирование «компетентности», произошла переориентация на личностно-ориентированный подход, противоположенный знаниево-ориентированной педагогике. Основной задачей школы стало создание индивидуальной заинтересованности ученика в приобретении знаний и умении применять их в повседневной жизни.

Естественно это затронуло наше мышление в частности мое. В разговорах с педагогами, родителями, учениками; выступая на различных профессиональных конкурсах и работая в городском методическом объединении историков стало очевидно, что в преподавании истории, а в частности изучении исторических источников существуют лишь традиционные приемы и методы, которые не могут заинтересовать современного ученика. Учитывая, что Россия стремится попасть в топ 10 стран по международным исследованиям PISA, необходимо усиливать работу в формировании функциональной грамотности. В связи с этим я разработал новые приемы в изучении исторического источника. Всего я выделил три направления: оживление исторического источника с применением театрализации, оживление исторического источника на карте при помощи интернет-технологии, гейм-оживление исторического источника линейкой игр Total War.

Оживление исторического источника с применением театрализации. Сразу хочется отметить, что главное отличие от классической театрализации является полное историческое соответствие. К примеру, возьмем повесть временных лет и образования государственности у Восточных Славян. Здесь мы используем информацию о приходе на княжение Рюрика. Распределяем роли между учениками (Рюрик, Синус, Трувор, славяне, викинги) выделяем чтеца, у всех в наличии текст с историческим источником, создаем музыкальное сопровождение и разыгрываем историческую сцену.

Оживление исторического источника на карте при помощи интернет-технологии. К примеру, возьмем урок «Международные отношения СССР в конце 1930-х гг.». Одно из ключевых элементов в изучении этой темы – Секретный пакт Молотова Риббентропа. Ученикам дается документ по вышеуказанному соглашению, и они отмечают на карте через телефон в гугл презентации территории которые должны были отойти Германии и СССР. В последующем уроке мы можем вернуться к этой карте и выделить территории которые реально были оккупированы этими странами.

Гейм-оживление исторического источника линейкой игр Total War. Этот прием чаще используется в проектной деятельности и требует большей подготовки. Мы берем любое сражение (желательно, которое повлияло на ход истории). Изучаем источники по данному историческому событию, заходим в игру и воссоздаем эту битву начиная с локации, деревьям, рек, морей заканчивая вооружением, солдатами. Битву записываем и добавляем на интернет платформу через сайт [www.ireksadikov.ru](http://www.ireksadikov.ru) . Материал можно применить как на уроках, так и для расширения кругозора для людей интересующимся историей.

Итак, эти приемы помогают развить у детей интерес к истории погружаясь в ту или иную эпоху. Изучая исторические источники и оживляя их разными путями у учеников формируется критическое мышление, креативность и читательская грамотность. Самое главное каждый ученик усваивает содержание истории и определяет насколько оно ему нужно.

Список использованных источников и литературы:

1. Галиева И.Ш. Дискуссионная площадка: Вызовы российского образования. Практическое пособие. – Казань: Управление образования ИКМО г. Казань, 2021 г. – С. 3
2. Цукерман Г.А. Оценка Читательской грамотности. Материалы к обсуждению. – М.: Российская академия образования г. Москвы, 2010 г. – С. 5 - 6