**Необходимое предуведомление**

Список персоналий взят из соответствующего раздела Историко-культурного стандарта. Он отличается одновременно как широтой, так и неполнотой. Для целей задуманной игры – это, скорее, достоинство. Наличие в списке Шостаковича (1906 г.р.) или Цандера (чей талант раскроется позже верхней границы периода) позволит при выполнении некоторых заданий распределять карточки по группам не до конца, что позволит ученикам на практике убедиться в невозможности привести произвольную совокупность людей в строгую законченную систему.

Ученикам можно предложить самим пополнить список исторических личностей с условием охарактеризовать их по представленному образцу. Неохваченными остались военачальники Первой мировой, сыгравшие свою роль и в событиях Гражданской войны (Алексеев, Брусилов, Корнилов), лидеры Белого движения (Миллер, Колчак), популярные белые генералы (Каппель, Дроздовский), легендарные красные командиры (Котовский, Щорс), национальные лидеры бывших окраин империи (Маннергейм, Пилсудский) и т.д.

Ученики не только должны представить портрет и информацию (в виде ФИО, годы жизни, социальный статус, происхождение), но и доказать значимость того или иного лица для истории.

1. Почти все портреты относятся к изучаемому времени или очень близки к нему (исключение – художник Моор).

2. Сословный статус ряда лиц установлен по косвенным данным.

**Техническая подготовка**

1. Файл «1918-1921. Гражданская война в лицах. Карточки» распечатать (первые 4 страницы с одной, последующие с другой стороны листов) по количеству групп (по 3-5 человек).

2. Нарезать карточки (желательно заламинировав).

**Подготовка учеников**

1. Файл «1918-1921. Гражданская война в лицах. Тренажер» раздаётся ученикам в начале изучения главы «Россия в годы великих потрясений.

2. На уроках по изучаемому периоду делаются акценты на роль личностей в изучаемых событиях и на то, что революция и гражданская война – это предельные формы социальных конфликтов.

3. Группы формируются непосредственно перед игрой учителем по принципу набора дворовых команд, где капитанов определяет учитель.

**Игра**

Суть игры заключается в группировке карточек учениками, по признакам, объявляемым учителем в каждом раунде.

Время каждого раунда – 7-10 минут. Продолжительность зависит от количества учеников в группах. Т.к. они должны успеть обсудить решения, время раунда растёт вместе с увеличением количества участников групп. 7 минут отводится группе из трёх человек.

Каждая правильно отнесённая к своей группе историческая личность приносит 1 балл. Также 1 балл даётся за историческую личность правильно не отнесённую ни к одной группе.

Уровень сложности игры можно регулировать в зависимости от решаемых задач (например: состав заданий на занятие из двух уроков – три базовых задания, два задания повышенной сложности).

1. Базовые задания:

- красные – белые

- комбатанты – нонкомбатанты

- политики – военные

- участники Первой мировой – не участвовавшие в войне

2. Задания повышенной сложности:

- распределить по сословно-классовому происхождению

* дворяне
* духовенство
* купцы
* мещане
* капиталисты
* рабочие
* крестьяне

- распределить по роду деятельности

* политические деятели
* военные деятели
* деятели культуры
* деятели науки

- распределить по отношению к власти большевиков

* поддержавшие большевиков
* сотрудничавшие с большевиками
* боровшиеся с большевиками

3. Задания высокой сложности предполагают деление на сложные группы, состоящие из подгрупп. Выполнение таких заданий требует большего времени (7х2 для группы из трёх учеников):

- большевики и сочувствующие

* политические деятели
* военные деятели
* деятели культуры
* деятели науки

- белые и сочувствующие

* политические деятели
* военные деятели
* деятели культуры
* деятели науки

Набранные баллы отображаются на доске после каждого раунда. ОБЯЗАТЕЛЬНО указываются ошибки в каждой группе. Это позволяет ученикам делать меньше ошибок в дальнейшем.

Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов по результатам игры.

**Необходимые пояснения**

1. Некоторые исторические деятели обладают сразу несколькими противоречащими друг другу признаками (например, Вернадский). Баллы присуждаются в случае, если при подсчёте группой назван соответствующий признак.

2. Можно дополнить игру розыгрышем баллов за определение наибольшего количества кавалеров орденов св. Георгия и Красного знамени.