Применение активного метода обучения, деловая игра:
«Вселенная советской повседневности»

Два чувства дивно близки нам.
В них обретает сердце пищу:
Любовь к родному пепелищу,
Любовь к отеческим гробам…
А.С. Пушкин

Вы, как судьи, нарисуйте наши судьбы,
наше лето, нашу зиму и весну…
Ничего, что мы — чужие.
Вы рисуйте!
Я потом, что непонятно, объясню
Б.Ш. Окуджава

Содержание:

1. Цель и основные преимущества игры
2. Апробация
3. Основные этапы игры
4. Трудности возникшие при проведении игры и их преодоление
5. Перспективы развития разработки
6. Приложения

Аннотация. Представлен опыт разработки и применения деловой игры «Вселенная советской повседневности» в рамках курса «История России» для студентов непрофильных направлений. Рассматриваются цели, этапы проведения и методические особенности игры, направленной на погружение учащихся в исторический контекст через работу с материальными артефактами и культурными кодами эпохи.

Цель деловой игры: сформировать у студентов комплексное представление о социально-экономических и культурных аспектах советской повседневности 1950-х – 1980-х годов через интерактивный анализ материальных и культурных артефактов, развивая навыки исторического анализа, критического мышления и командной работы.

Место в структуре курса: обобщение изученного материала по истории советской повседневности 1950-1980 гг. (хронологически семинар проводится в начале 4 модуля, 1 курса)

Основные преимущества деловой игры «Советская повседневность»:

Интерактивность и «погружение» в эпоху. Использование подлинных предметов советской эпохи (банкноты, аттестаты, комсомольские билеты, открытки) позволят студентам «прикоснуться» к истории, что поспособствует более глубокому эмоциональному усвоению материала. В процессе игры происходит не «механическое» запоминание, а анализ эпохи через детали повседневного быта, что развивает критическое мышление и понимание исторического контекста.

Дополнительное изучение «устной истории» 20 века и «истории семьи»: после проведения игры часть студентов принесли на семинар артефакты из семейного архива, провели интервью, составили генеалогическое древо. Поступили заявки на выполнение итогового проекта по темам: «Мой 20 век: 1980-е годы в истории моей семьи, создание короткометражного фильма», «Когда родители были маленькими: виртуальный музей повседневности 1980-1990 гг.». Группа ОП «Программная инженерия» на основе интервью со старшими родственниками создали чат-бот: «Один день в коммунальной квартире».

После проведения игры студенты ОП «Медиакоммуникации» выбрали «историю повседневности» темой итогового проекта по курсу, продуктом которого стало воссоздание «модели советской квартиры 1970- гг», сделаннойя из обувной коробки, студенты самостоятельно «создали» обои, предметы интерьера и мебели, создали «историю» жителя каждой комнаты.

Выход за рамки «аудитории». Использование личных артефактов и музыкального контента вызвало живой эмоциональный отклик и способствовало формированию личностного отношения к недавнему историческому прошлому. Студенты самостоятельно посетили музей современной истории России (бывший «музей революции», большая часть экспозиции которого, посвящена «российскому XX веку»), во время зимних каникул посетили выставку истории коммунального быта в Санкт-Петербурге.

Междисциплинарность и адаптивность: игра может быть использована в рамках преподавания курсов: «основы российской государственности», «новейшая история России», «социальная антропология», «истории городов» и «социология». Задания по историческим артефактам легко адаптируются под разный уровень подготовки студентов, а также могут дополняться новыми артефактами и кейсами к ним.

При разработке сценария деловой игры внимание уделялось формированию заданий, направленных на реализацию планируемых **результатов.** При заполнении данного раздела была адаптирована таксономия Блума, были определены приоритетные уровни таксономии. Мы решили сознательно сфокусироваться на уровнях 3-5 («Применение», «Анализ», «Оценка»).

По итогам деловой игры студенты будут способны:

Применение:	использовать полученные знания для реконструкции повседневных потребительских практик различных социальных групп (инженера, студента, рабочего).
Анализ:	выявить причинно-следственные связи и интерпретировать артефакты: студенты анализируют, почему в аттестате преобладают оценки «3», и что это может говорить о судьбе выпускника, или исследуют, как текст песни, одежда и отражают общественные настроения периода «Развитого социализма» и «Перестройки».
Оценка:	оценить репрезентативность артефакта как исторического источника, его потенциал для понимания эпохи.
Синтез:	сформулировать и представить группе обоснованные выводы, связывающие отдельные артефакты (чернильный набор, праздничные открытки, подарочные и наградные значки) с широким историческим контекстом.
	Уровни 1-2 («Знание», «Понимание») работают в данной игре как опора (студенты заранее изучают монографию по эпохе).

Апробация. Образовательные программы, на которых пилотировалась деловая игра.

-2023/2024 учебный год: «Прикладная математика», «Прикладная математика и информатика», «Медиакоммуникации», «Экономика и статистика».

-2024/2025 учебный год: «Городское планирование», «Программная инженерия», «Математика»

-2025-2026 учебный год (планируется проведение игры): «Юриспруденция», «Прикладная математика и информатика»

Методические возможности игры, позволяют использовать её как в группах с сильным «бекграундом» по истории, так и в непрофильных группах, изучавших историю в старших классах в дистанционном формате. По итогу учебного года заметно повышение мотивации к изучению истории (повышение СОП до 4,92 , много положительных

комментариев именно деловой игры по повседневности). Повышение мотивации и личной вовлеченности при выполнении, схожих тематически, итоговых проектов.

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ:

I этап. Домашнее задание. Студенты самостоятельно делятся на группы (3-4 человека), заранее изучают главы монографии[1], специально подобраны такие разделы, позволяющие рассмотреть наиболее распространенные кейсы городской повседневности 1950-1980 гг., как: «коммунальная квартира», «хрущевка: слово и здание», «общественное питание- городские традиции и советские инновации»[2], «не стипендией единой: досуг и развлечения советских студентов». Общим заданием является просмотр фильма «Покровские ворота», максимально передающий атмосферу повседневного быта 1950-1960 гг. (1982, реж. М.Казаков)

II этап. Работа на семинаре (обычно хватает одного семинарского занятия, 1ч. 20 минут)

Введение в игру: *«Добро пожаловать в 2125 год. Вы- студенты программы «New Прикладная математика и информатика НИУ ВШЭ». Цифровые миры и нейроинтерфейсы стали для нас привычной реальностью. Но сегодня мы заглянем в прошлое. Перед Вами — артефакты далекого, аналогового XX века. Это не просто старые вещи, это портал в другую эпоху. Ваша задача — стать настоящими историками и попытаться понять жизнь наших предков через эти предметы.»*

Ход игры: В начале семинарского занятия происходит предварительное формирование команд численностью 3-4 человека, объединенных общей подготовкой домашнего задания. Далее каждая команда получает один или несколько исторических артефактов, сопровождаемых общим и индивидуальным заданием. **Время на подготовку 15-17 минут.**

Команда 1-4 «Историки».

Список общих вопросов для каждой команды.

1. Возьмите в руки исторический артефакт, внимательно рассмотрите. Как и для чего использовали этот предмет в XX веке? Предположите, какой возраст и положение в обществе занимал хозяин артефакта (рабочий, крестьянин, студент, военнослужащий, представитель интеллигенции и т.д.). Почему вы так решили? Что вам подсказал сам предмет?
2. Что данный артефакт может рассказать о культуре, обществе или технологиях своего времени?

Пример артефакта	**Индивидуальное задание командам.**
Артефакт №1.	*Перед вами советские банкноты (рубли), образца 1961-1991 г.* Вы советский инженер с высшим образованием, какая у вас зарплата? Что вы можете на неё купить? Сколько нужно было копить и каким образом, чтобы купить популярнейший автомобиль ВАЗ-2101 «Жигули» или привилегированный автомобиль ГАЗ-21 «Волга»?

[1] Орлов И.Б. Советская повседневность исторический и социологический аспекты становления. М. 2010. Главы 8-9. Коммунальная квартира как социокультурный феномен; Семейная история: семья и брак в СССР Лебина Н.Б. Повседневная жизнь эпохи «космоса и кукурузы». Ленинград в 1950-1960 гг.. М. 2015

[2] Рожков А. В кругу сверстников: жизненный мир молодого человека в советской России. М. 2015. С. 312-327

	Воспользуйтесь «конвертером» советских цен в современные https://calculator.knigovod.com/1961 Внимательно рассмотрите банкноты. Что у них общего? Воспользуйтесь дополнительной информацией, перейдя по QR-коду, расскажете, что в СССР можно было купить на 1,3, 5, 10 и 25 рублей.)
Артефакт №2.	*Перед вами «Аттестат зрелости», выданный выпускнику «школы рабочей молодежи».* В чём причины создания ШРМ, для кого эти школы были учреждены? Была ли необходимость в таких школах на ваш взгляд? Предположите, почему в аттестате почти все оценки «3», обязательно ли это пренебрежительный тип «троечника-недоучки? (особо обратите внимание на год рождения! *Верный ответ: 1942 год рождения, отец-фронтовик погиб на фронте, аттестат принадлежит учащемуся ШРМ, который остался единственным кормильцем в большой семье, и, работая на предприятии, не всегда мог посещать школу)*. Какие предметы 1950-х годов исчезли из школьной программы, с чем это связано?
Артефакт №3	*«Студенческий билет, МГУ им. М.В. Ломоносова, 1952 год».* Вы советский студент-отличник, комсомолец и «Ленинский стипендиат». Сколько рублей у вас стипендия? Что на неё можно купить в месяц? (и главное, сколько календарных дней можно ходить обедать в студенческую столовую? Расскажите о своей жизни (закончила ли обладательница данного студенческого билета университет?)
Артефакт №4	(Данный артефакт даётся двум командам). *Перед вами сборник открыток 1917-1980 гг.* • Укажите, к какому периоду относится ваша подборка открыток. Какие важнейшие события в истории России происходили в этот временной период? Кто мог быть адресатом открытки? О чем говорят обращение и подпись? *(«Посылаю привет с Целины, г. Павлодар», «Даёшь магистраль века- всенародная стройка «БАМ», «Вперед к Победе. Смерть немецким захватчикам»).* • *Контекст повседневности:* Какие детали быта, работы, досуга упоминаются в текстах? • На оборотной стороне чернилами указан адрес. Найдите этот адрес в Яндекс-картах («Яндекс панорамы»), сравните современный облик микрорайона и облик того времени. Составьте короткий рассказ о повседневной жизни автора письма.
Артефакт №5	Кошелёк- ридикюль *(внутри монеты капиталистических стран 70-80-х годов, значок ВЛКСМ).* Аттрибутируйте монеты (Попробуйте прочитать надписи и понять, из каких стран привезены монеты).

	Кому мог принадлежать данный кошелёк, предположите, кто при «железном занавесе» мог посещать заграничные (в том числе капиталистические страны?)
Артефакт №6	Партийный и комсомольский билеты. (Задание. Воспользуйтесь дополнительной информацией (перейдя по QR-коду). Кто такие комсомольцы, какие были цели этой организации? В каком возрасте можно было вступить в данную организацию. Как вы считаете, почему нахождение в ВЛКСМ ограничивалось возрастом в 27 лет? С какими советскими внутриполитическими событиями связаны приостановление уплаты членских взносов в марте и августе 1991 года?
Артефакт №7	Перед вами государственные «боевые» и «трудовые» награды. При помощи сайта «Память народа», ответьте, за какие подвиги их выдавали? При помощи сайта, найдите своего родственника, участвовавшего в Великой Отечественной войне. Часы (1995 год-50 лет Победы). Кому могли принадлежать? В честь какого события были вручены?
Артефакт №8	Перед вами усложненный экспонат. Вы должны сами рассказать об этих вещах, для чего их использовали в повседневной жизни?). Кому они могли принадлежать? *(внутри: солдатская пилотка, портсигар с изображением воина-освободителя в Трептов-Парке 1965 года, дореволюционный «Чернильный набор» с пером)*

Команда 5-6 «Визуальные антропологи»:

На дворе 1989 год «Перестройка, дружба, жвачка, Горбачёв». Вы с друзьями идете на дискотеку в районный ДК , а из каждого окна доносятся мелодии популярных групп, здесь вы слышите: ABBA, Modern Talking , Аллу Пугачёву, Юру Шатунова и других исполнителей:

Задание.

1. Ознакомьтесь с социологическим исследованием музыкальной культуры 1970-1980 гг. *В*ыберите три песни (советских или зарубежных), которые, по вашему мнению, стали символом той эпохи.

*2. Кратко расскажите о группе и исполнителе песни. (*Название и исполнитель.\Почему она была так популярна?\ Что в ее звучании или тексте отражало дух времени (надежды, чувства, настроения)

Примерные композиции:

1. **1980** ВИА Верасы «Малиновка» \\ Николай Гнатюк «Танец на барабане»
2. Abba «Mama mia» \\ «Dancing Queen» \\ «Super Trouper»
3. Chris Norman, «Suzi Quatro Stumblin' in»
4. **1981** ВИА Ялла "Последняя поэма" (из кинофильма "Вам и не снилось") (1981)
5. **1982** София Ротару «Меланколие» \\ Жанна Рождественская «Позвони мне, позвони»
6. Riccardo Fogli «Storie Di Tutti I Giorni» (1982)
7. FR David «Words»
8. **1983** Алла Пугачева «Миллион алых роз»
9. Ricchi e Poveri «Mamma Maria»
10. **1984** Игорь Скляр «Комарово»
11. **1985** Форум «Белая Ночь»-настоящий хит 80х
12. Opus «Life is life»

13. Pupo «Un amore Grande» (1984)
14. **1986** Modern Talking «You're My Heart, You're My Soul»-хит 80-х \\или «Brother Louie» или \\ «Cheri Cheri Lady»
15. Desireless – «Voyage Voyage»
16. Eddy Huntington «U.S.S.R. «
17. Gloria Gaynor «I Will Survive»
18. **1987 год**- Валентина Легкоступова «Ягода-малина» или София Ротару-«Луна луна»
19. 1988 год Виктор Цой «Перемен требуют наши сердца» или «Группа крови»
20. 1989 год Юрий Шатунов и Ласковый май- «Белые розы»-хит конца 80-х // или «Розовый вечер»
21. **1990** Юрий Лоза «Плот»
22. 1990 Олег и Родион Газмановы «Люси»

Этап 2.1. Представление команд. Взаимная коммуникация и рефлексия.

Для повышения интерактивности и вовлеченности всех участников, во время выступления каждой команды, заранее назначенная «команда-оппонент», которая задает 1-2 уточняющих или критических вопроса по содержанию выступления. При этом учебный ассистент фиксирует качество вопросов, которые должны проверять способность к аргументации и полноту речи.

Параллельно, во время выступления каждой команды, участники переходят на платформу с «электронной доской» (например: «ahaslides») , где заранее оформлены тематические разделы («работа», «образование», «досуг», «семья»), и задача остальных команд заключается в том, чтобы зафиксировать на «стикерах» ключевые слова или тезисы из доклада (каждой команды) и разместить их в соответствующий раздел. В итоге силами всей группы, создается обобщенный портрет советской повседневности.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине	**Формирование во время игры**
УК-1 Системное и критическое мышление	Формирование навыков анализа и интерпретации исторических источников, достигаемое за счёт творческого осмысления материала через создание нового продукта - реконструкции яркого образа от лица представителя советской эпохи (инженера, студента, фронтовика-автора открытки).
УК-3 Командная работа и лидерство	Совершенствование умения вести дискуссию и аргументированно отстаивать позицию в условиях командного взаимодействия. В процессе интерпитации артефакта, связанной с воссозданием личной истории владельца артефакта, студенты осваивают распределение ролей в группе, что способствует выявлению и развитию лидерского потенциала.
Личностные результаты	Формирование исторической эмпатии через погружение в повседневный опыт людей прошлого и осознание взаимосвязи семейной истории с макропроцессами «большой истории». Активизация познавательной деятельности обеспечивается за счёт тактильного и эмоционального взаимодействия с подлинными историческими артефактами как «слепками времени», что создаёт эффект присутствия и способствует личностному переживанию советского прошлого. Деловая игра

	трансформирует восприятие истории: из отдалённой и абстрактной дисциплины она превращается в пространство личностно значимого опыта, формируя представление о «живом прошлом».

Трудности, возникшие при проведении игры, и их преодоление:

1. **Ограниченность временного ресурса**
   Была выявлена недостаточность временного интервала (15-17 минут) для глубокого анализа артефакта и качественной подготовки ответа, включающего выполнение как общего, так и индивидуального задания.
   Преодоление: Внедрение системы опережающей подготовки через ознакомление с ключевыми главами монографий по истории повседневности на этапе домашней работы.

2. **Проблема оценки индивидуального вклада**
   При коллективной работе над артефактом возникали сложности объективной оценки реального участия каждого члена команды в подготовке ответа.
   Преодоление: Привлечение внешнего эксперта в лице учебного ассистента, осуществлявшего мониторинг работы команд и задававшего уточняющие вопросы для активизации участия всех студентов.

3. Неравномерная вовлеченность участников
Наблюдался дисбаланс в работе команд, обусловленный различиями в уровне мотивации и предварительной подготовки студентов.
Преодоление: Внедрение методики взаимного заполнения электронной доски (например на ahaslides) по тематическим разделам: «образование», «коммунальный быт», «досуг», после выступления каждой команды. Данный подход позволил сформировать коллективный обобщенный образ «советской повседневности».

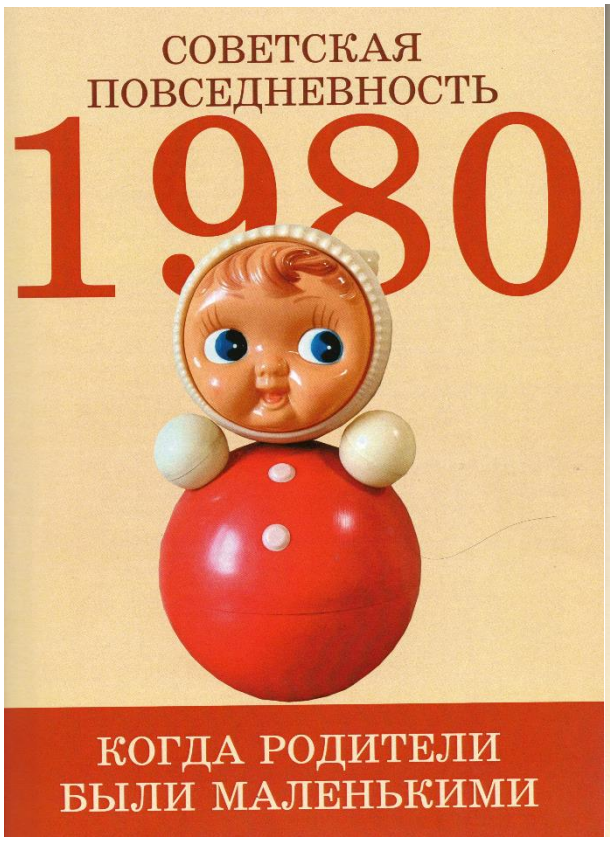
Перспективы развития разработки:

1. **Перевод исторических артефактов в цифровую копию**, путём 3-D моделирования, что позволит проводить деловую игру на очно-заочных, и полностью дистанционных программах. **(2025/2026 уч. год)**
2. **Разработка концепта междисциплинарных сценариев**. Создание кросс-предметных сценариев данной игры, объединяющих исторический контекст с профильными дисциплинами:
   - Экономика советского периода (для ОП «Экономика и статистика»)
   - История советского города (для ОП «Городское планирование»)
   - Семиотика пространства в советской коммунальной квартире (для ОП «Культурология», «Социология»)
3. Обращение с инициативой о создании «цифрового музея советской повседневности» при помощи семейных артефактов студентов и преподавателей НИУ ВШЭ. Создание цифрового музея **(2026/2027 гг.)**
4. Деловая игра «Вселенная советской повседневности» создана из модулей-артефактов, каждый из которых может быть продолжен в рамках отдельного итогового проекта по курсу, например:
   - «Когда родители были маленькими»: виртуальный музей истории (советской) повседневности 1980-1990 годов»;

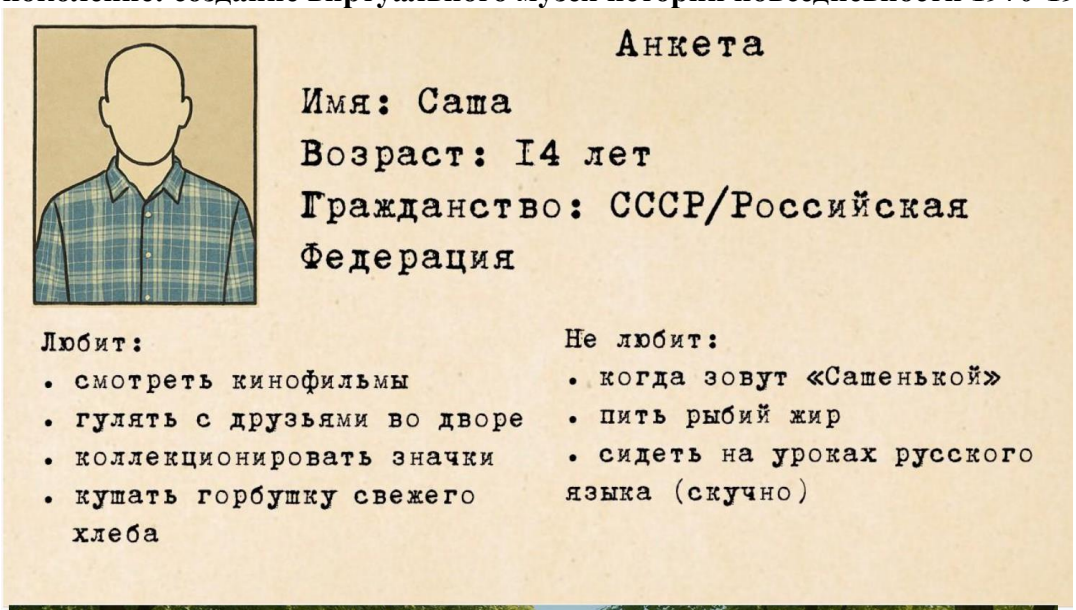
- «Девяностые» годы в истории моей семьи»-интервью и видеофильм; «Последнее советское поколение: создание чат-бота по истории повседневности 1970-1980 гг.»
- «Повседневная жизнь советского человека в зеркале кинокартин Э. Рязанова, Г. Данели, Л. Гайдая);

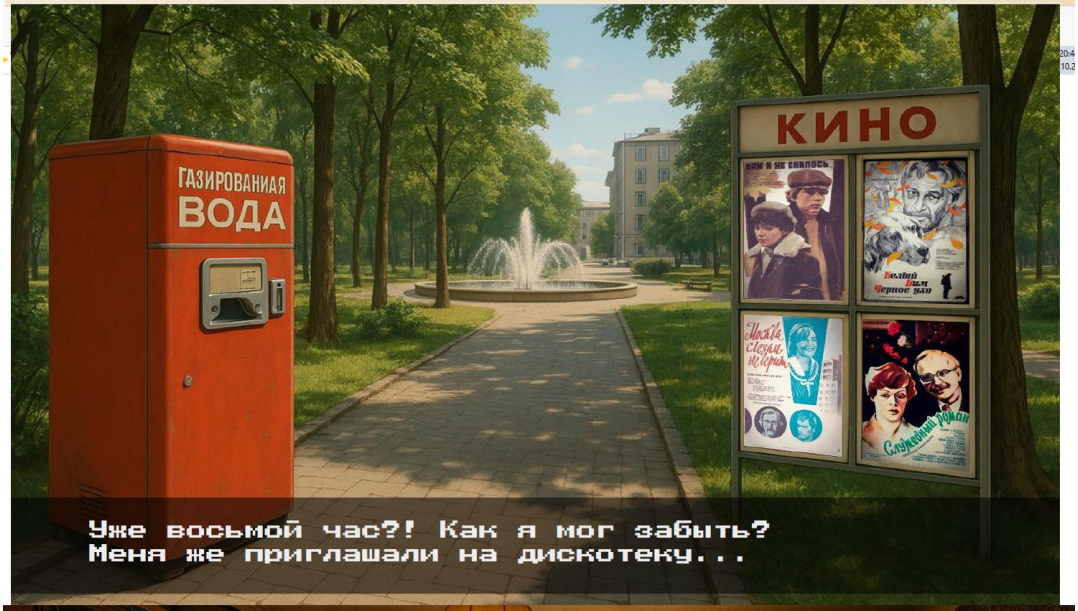
Приложения.
Примеры итоговых проектов по курсу «История России», предложенные и выполненные студентами после проведения деловой игры.

№ 1.1. Бумажный журнал: «Когда родители были маленькие: советская повседневность 1980-х»



№ 1.4. Создание виртуального музея от лица подростка: «Последнее советское поколение: создание виртуального музея истории повседневности 1970-1980 гг.»





№ 1.2. Проведение городской пешей студентами экскурсии для своей группы: «Девяностые годы в истории моей семьи»