

УДК 372.893

DOI: 10.26140/anip-2019-0804-0051

ФОРМИРОВАНИЕ ПОЛИТИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ У СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЕЖИ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ИСТОРИИ В ВУЗЕ (НА ПРИМЕРЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ)

© 2019

Трифонова Галина Александровна, кандидат исторических наук, доцент кафедры «Социально-гуманитарные дисциплины» Международного института

Дальневосточный государственный технический рыбохозяйственный университет
(690087, Россия, Владивосток, ул. Луговая, 52Б, e-mail: galinatrifonova@list.ru)

Салионов Александр Евгеньевич, преподаватель кафедры гуманитарных дисциплин

Тихоокеанский государственный медицинский университет
(690002, Россия, Владивосток, пр-т Острякова, 2, e-mail: zaberiu1954@gmail.com)

Аннотация. В современном обществе все больше внимания отдается уровню политической грамотности населения. Особое значение приобретает уровень владения политической грамотностью для молодежи. Высшее образование должно не только заниматься обучением профессиональным навыкам, но и создавать благоприятные условия для формирования граждан своей страны. Это создает необходимость формирования политической культуры. Современные учебные планы не могут в полной степени реализовать эту потребность, и зачастую подобные функции возлагаются на учебную дисциплину «История Отечества». Изучение данного курса возможно не только через традиционные методы, но и через использование интерактивных технологий обучения, одной из них является ролевая игра. В статье продемонстрирован личный опыт проведения данной формы обучения, и ее роль в формировании политической культуры современной молодежи.

Ключевые слова: история Отечества, выборы, Государственная Дума, Российская империя, образование, социальная компетентность, интерактивные технологии, методика, дидактика, университет.

THE FORMATION OF A POLITICAL CULTURE AMONG THE YOUTH IN THE PROCESS OF STUDY OF HISTORY IN THE UNIVERSITIES (FOR EXAMPLE, GAMING TECHNOLOGY)

© 2019

Trifonova Galina Aleksandrovna, candidate of historical Sciences, associate Professor of "Social and humanitarian disciplines" Department of the International Institute

Far Eastern State Technical Fisheries University
(690087, Russia, Vladivostok, Lugovaya street, 52B, e-mail: galinatrifonova@list.ru)

Salionov Aleksandr Evgenievich, lecturer of humanitarian disciplines
Pacific National Medical University

(690002, Russia, Vladivostok, Ostryakova Ave, 2, e-mail: zaberiu1954@gmail.com)

Abstract. In modern society, more and more attention is paid to the level of political literacy. Of particular importance is the level of political literacy for young people. Higher education should not only teach professional skills, but also create favorable conditions for the formation of citizens of their country. This creates the need for a political culture. Modern curricula can not fully realize this need, and often such functions are assigned to the implementation through the academic discipline "History of the Fatherland." The implementation of this course is possible not only through traditional methods, but also through the use of interactive learning technologies. Among these technologies, I would like to pay attention to the role-playing game. The article demonstrates the personal experience of this form of education, and shows how it contributes to the formation of political culture in today's youth.

Keywords: history of the Fatherland, elections, State Duma, Russian Empire, education, social competence, interactive technologies, methods, didactics, university.

ВВЕДЕНИЕ

Взаимоотношения личности в современном российском социуме определяются развитостью социальной компетентности. Поэтому у студентов вузов необходимо формировать различные грани социальной компетентности: 1) политическая и социально-экономическая компетентность; 2) поликультурная; 3) социально-коммуникативная; 4) информационно-инструментальная, каждая из которых содержит совокупность компетенций [1, с. 12]. Личностные характеристики (черты характера, качество личности, ценностные ориентации, когнитивные способности, эмоционально-волевая подсистема) способствуют успешности овладения личностью социальными компетентностями [2, с. 72]. Поэтому такие образовательные методики как деловые и ролевые игры являются актуально-значимыми тренинговыми технологиями, способствующими развитию социальной компетентности при преподавании курса истории.

Социокультурная ситуация, сложившаяся в нашей стране в 2000-е гг., сформировала новое аполитичное поколение, имеющее слабое представление о государственном устройстве своей страны и не осознающее собственную гражданскую позицию. В задачу высшей школы в том числе входит и подготовка ответственных за жизнь в своем государстве молодых людей, которые смогут улучшить качество жизни и повысить общий уровень развития страны, а это невозможно без формирования политической культуры. За ее обретение отвечает в

большей степени гуманитарный блок в образовательных программах. В учебных планах отсутствует дисциплина «Политология», поэтому единственной возможностью формирования политической культуры остается изучение курса «История», который играет ведущую роль в формировании устойчивой гражданской позиции студенческой молодежи.

Актуальной задачей современного вуза становится развитие у студентов навыков самостоятельного отбора информации в средствах массовой коммуникации, в том числе в сети Интернет, ее научной интерпретации и анализа, применения в процессе учебы [3, с. 229]. Одной из форм интерактивного обучения является ролевая игра, помогающая сформировать предметно-исторические знания, метапредметные связи и личностные качества, которые пригодятся как непосредственно на учебных занятиях, так и в процессе самостоятельной работы по изучению истории, так и в будущей личной жизни и профессиональной деятельности.

Авторы данной работы считают, что в ролевой игре не только активизируется познавательный интерес студентов при изучении истории, но и формируются профессиональные компетенции с практикоориентированной направленностью.

Исследователь Добрынина Д.В. основе социологического анализа, обобщила результаты рефлексии студентов и пришла к выводу, что в своей деятельности используют ролевые игры только 17 % преподава-

телей, а викторины только – 9% [4, с.172]. Ее мнение поддерживают и аналитики, изучающие тенденции современных методик преподавания в вузе, в частности А.А.Карташова и Е.Н.Роготнева, подмечающие, что в профессорско-преподавательской среде очень прочно сохраняются консервативные настроения [5, с.17].

Авторы данной статьи проводили такие ролевые игры, как «Суд в истории» на примере таких исторических личностей, как Иван Грозный, Петр I, Александр III, Николай II, Л.И. Брежнев. Мы были приятно удивлены, что современная молодежь уходит от стереотипов советского периода «наклеивания ярлыков» царям и императорам. Студенты приходят к выводу, что каждый правитель любил свою страну и старался сделать все возможное, что было в его силах для ее процветания. Но в силу ряда объективных и субъективных причин, не у всех из них получилось осуществить задуманное.

Необходимо отметить, что игра как интерактивная форма обучения эпизодически включается в методические пособия по курсам истории, такими авторами как О. И. Бахшина, Н. И. Ворожейкина, Г. Н. Донской [4,5,6] и др. Но таких работ явно недостаточно, поэтому цель данной статьи – это, во-первых, привлечь внимание исторического вузовского сообщества к практикоориентированной направленности игр по истории. Во-вторых, игровые технологии, разработанные авторами опубликованных статей, как таковые не описываются, а, как правило, даются результаты анализа проведенного учебного занятия и рефлексии со стороны участников игры.

Практика проведения занятий по истории в игровой форме показала, что перед ее проведением необходимо проанализировать уровень подготовки студентов. Для этого из среды студентов были выбраны два студента продвинутого уровня, которые под руководством преподавателя разработали анкету социологического опроса, которой были предложены 15 вопросов по общественно – политической жизни Российской империи начала XX века и современной Российской Федерации: даты, персоналии, название партий, политические события. Вопросы закрытого типа насчитывали 13 позиций и закрытого типа – 2 позиции. В анкетировании приняли участие 100 человек. Из опыта преподавания таких тем преподаватели знали, что студенты их знают недостаточно хорошо, не любят изучать эти проблемы более углубленно. Социологический опрос был проведен, большинство студентов не ответили на открытые вопросы, а на закрытые вопросы более 70 процентов ответов были неверными.

В ходе работы со студентами выявилось, что молодые люди, которым скоро предстоит принимать участие в выборах, не всегда знают государственное устройство и не понимают политические процессы и социальные особенности своей страны. Поэтому было принято решение в рамках курса «История» провести ролевые игры «Митинг перед выборами в первую Государственную думу Российской империи», «Выборы представителей политических партий в III Государственную думу Российской империи» в ходе которых студенты смогли не только узнать политическую историю своей страны в начале XX века, но и повысить свой уровень политической культуры.

МЕТОДОЛОГИЯ

Игровые технологии, представленные в статье, разработаны на трех ориентированных основах действия (ООД), в которых представлены сценарий и задания с учетом уровней подготовки студентов:

- 1) для порогового – полностью разработаны преподавателем, студентом необходимо лишь воспроизвести информацию;
- 2) для продвинутого – преподавателем разработан алгоритм написания сценария, который студенты делали самостоятельно;
- 3) для высокого – преподаватель предлагал только схему задания и варианты его воплощения под своим

контролем, а студенческая группа самостоятельно организовывала и представляла работу без участия преподавателя.

Студенты были осведомлены о проведении ролевой игры за месяц до назначенной даты, что должно было позволить им основательно подготовиться к данному типу занятий. Поскольку сейчас в вузах действует балльно-рейтинговая система оценки знаний, молодые люди были мотивированы поощрением в виде получения премиальных 10 баллов за участие в игре.

Цель проводимых игр: формирование политической культуры и преодоление коммуникативных барьеров в общении.

Задачи:

- формирование устойчивого познавательного интереса и углубление знаний по теме «Российская империя в начале XX в.»;
- расширить научно-исследовательские приемы работы с политическими документами;
- научить методам аналитического мышления при анализе партийных программ;
- сформировать навыки ведения дискуссии;
- сформировать компетентности: а) *личностные*: научить применять исторические знания для осмысления сущности современных общественных явлений, привить техники преодоления коммуникативных барьеров, сформировать аналитическое мышление и гражданскую позицию, нравственные качества личности и толерантное отношение к людям с иными политическими взглядами; б) *метапредметные*: выработать устойчивый алгоритм приемов работы с учебной и самостоятельно найденной информацией – интерпретация, анализ и обобщение фактов и их предоставление в виде схем, таблиц; формулировка и обоснование и выводов и др.; в) *предметные*: развить способность применять понятийный аппарат исторического знания и приемы исторического анализа письменных источников, визуализации для раскрытия сущности и значения социально-политических событий и явлений прошлого и современности.

Обеспечение:

- компьютер с выходом в сеть Интернет, проектор;
- учебное пособие по «Отечественной истории» [7], хрестоматия [8]. Студенты изучают документы по данной проблеме, опубликованные в хрестоматии: «Из Манифеста об учреждении Государственной думы», от 6 августа 1905 г. (с. 352-353); «Из Манифеста об усовершенствовании государственного порядка», от 17 октября 1905 г. (с. 353-354); «Из положения о выборах в Государственную думу», от 3 июня 1907 г. (с. 368-370); Из листовки ЦК РСДРП «К рабочим и крестьянам» (с. 353); «Из программы Конституционно-демократической партии» (с. 355-357); «Из воззвания «Союз 17 октября» с изложением его программы» (с. 357-358);
- Программы и Уставы политических партий (1905-1907 гг.) [9];
- плакат с терминами: политическая партия, фракция, политический лидер, политическая программа, Государственная Дума, курия, электорат, «булыгинская дума», политические свободы, конституция, «третьеиюньская монархия»;
- агитационные плакаты, политические карикатуры, листовки политических партий;
- таблицы, схемы, отражающие деятельность политических партий и первых двух государственных дум, составленные студентами;
- фотографии лидеров политических партий и председателей Государственных дум.

Преподаватель:

- 1) выдает рекомендации по подготовке к игре;
 - 2) путем жеребьевки фракции получают название партии;
 - 3) предлагает примерный список литературы.
- Рекомендации:
- подготовить презентации (оцениваются до 10 бал-

лов) по своим политическим партиям, обязательно показав связь с современными российскими партиями;

- подыскать актуальные научные статьи, составить список литературы: сформулировать по ним вопросы к викторине и предложить проблемно-аналитические задания;

- оформить лозунги и символику партии; листовки; портрет лидера партии и его главные труды;

- подготовить научный реферат объемом 15 страниц (количество авторов от 1 до 3-х), где необходимо отразить взгляды различных историков, оценивается до 5 рейтинговых баллов;

- прочитать Манифест 17 октября 1905 г. и ответить на вопрос: «Какие изменения в политической жизни российского общества должны были произойти согласно царскому Манифесту?»

Также студентам предлагаются домашние проблемно-аналитические задания, выполнение которых влияет на рейтинг партийной или сословной группы. Обучающиеся также могут приготовить в рамках проведения игры головоломку, кроссворд, чайнворд, викторину.

Примерная тематика домашних кроссвордисторических заданий:

1. Сравнить методы агитации (взять любые две партии на выбор) выделить общее и особенное.

2. Сравнить политические программы любых двух партий, выделив общее и особенное.

3. Найти общее и особенное в деятельности партии кадетов в Российской Империи и в современной РФ.

4. Сравнить решение аграрного вопроса в программах политических партий (эсеры и октябристы).

5. Выделить общие и отличительные черты организационной структуры политических партий Российской Империи.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Для игры «Митинг перед выборами в I Государственную думу» из числа студентов выбираются председатель, товарищ председателя (заместитель), отвечающий за урны для голосования, и секретарь, который готовит бюллетени для голосования. Представители различных фракций делают выступления, агитирующие за свою партию. Всего выступают представители 5 фракций: кадетов, октябристам, эсерам, монархистам, большевикам, которые состоят из микрогрупп по 2 студента. Формат выступления – агитирующая речь на 5 минут. Остальные студенты являются представителями электората от различных сословий, каждому из которых может быть предоставлена трибуна. Электорат и пресса задают им свои вопросы.

Примеры вопросов:

Кадетам: Вы одна из партий выступающая за сохранение единой и неделимой России. Чем вы это объясните? В своей программе вы ратуете за предоставление малоземельным и безземельным крестьянам части помещичьих и государственных земель. А каким образом вы предлагаете осуществить свои намерения?

Октябристам: Почему вы не выдвигаете требование о 8 часовом рабочем дне? Вы предлагаете продажу государственных и удельных земель безземельным и малоземельным крестьянам. А за счет каких средств?

РСДРП(б): Вы партия, защищающая интересы рабочего класса, так ли уж интересен вам аграрный вопрос? Как партия, представляющая интересы 5% страны, может решить вопрос с землей?

ПСР: Почему вы избрали методом своей борьбы террор? Ваша партия в качестве решения аграрного вопроса предлагает «с о ц и а л и з а ц и ю земли» – передача всей земли общинам и раздача по трудовым нормам всем, кто ее обрабатывает? А что вы понимаете под трудовыми нормами? Будете ли учитывать при наделении земель зоны земледелия?

Союз Русского народа: Какими способами вы собираетесь противостоять отчуждению земли у помещи-

ков? Вы заявляете о необходимости сохранения традиционных основ экономической и политической жизни, возврат к дореформенному времени.

По окончании митинга проводятся выборы, в которых принимают участие все обучающиеся. Пока счетная комиссия, проводит свою работу, остальные студенты принимают участие в викторине. За каждый правильный ответ студент получает 1 балл.

Примерная тематика вопросов к викторине:

1. Сколько партий существовало в России в начале XX в. до утверждения однопартийной системы?

2. Кто расценивал свою партию как «оппозицию ее величества»?

3. Какую либеральную традицию продолжила партия энесов?

Ход занятия показал, что студенты очень позитивно оценивают данный метод проведения семинара. На традиционном практическом занятии сложно обеспечить высокий уровень вовлеченности всей группы, но игровые технологии позволяют всем студентам принять активное участие, а, следовательно, и увеличить свой персональный рейтинг.

При проведении другого типа игры с высоким уровнем следует исходить из других условий. Если в первом типе имитируется митинг перед выборами в I Государственную Думу, то в этой игре проводятся дебаты перед выборами в III Государственную Думу.

После изменения избирательного закона условия становятся иными для политических партий. Одной подгруппе студентов перед игрой предлагается сделать домашнее задание в виде таблицы «Сравнительный анализ избирательных законов от 11 декабря 1905 г. и от 3 июня 1907 г.»; другой подгруппе предлагается проанализировать данную таблицу и составить к ней вопросы. Эта игра предполагает более высокий уровень организационной подготовки студентов, поскольку в ходе занятия они самостоятельно формируют ход дебатов. Студенты в ходе игры делятся на несколько микрогрупп по 3 человека, представляющие политические партии, а именно эсеры, большевики, кадеты и Союз Русского Народа. Одному из студентов достается роль государственного чиновника, который должен быть ведущим в этой игре. Чиновник предоставляет сведения об изменившемся избирательном законе, а потом формирует поле для дебатов.

В ходе игры студенты могут использовать как литературу, освещающую политические технологии того времени, так и современные политические ток-шоу в качестве основы для проведения дебатов. Остальные студенты выступают в роли активного электората, являющиеся представителями различных сословий – дворян, крестьян, купцов, интеллигенции, инородцев, женщин, военнослужащих, студенческой молодежи до 25 лет. В их задачи входит задавать злободневные для своего сословия вопросы, которые бы помогли в осознании отношения того или иного политического течения к ним. Студентами были предложены следующие вопросы: «Почему еврейское население было лишено избирательного права?»; «Почему мы, рабочие мелких предприятий, не получили избирательных прав, чем мы хуже рабочих крупных предприятий?»; «Почему крестьянам, составляющим более 90% жителей Российской империи, сократили количество голосов в 17,5 раз?»; «Женщины опять не получили право быть избранными. Как будете представлять интересы женщин, защищать их права?»; «Как горожане будут представлены по социальной структуре?»; «Почему студенты не имеют права принимать участие в голосовании?»; «Почему лишили права голоса 10 областей Средней Азии и Сибири? Там что не люди проживают?». Молодые люди активно принимают участие в этом сегменте игры, ставя перед представителями партийных групп сложные вопросы.

Игра предполагает, что каждый из ее этапов подчинен регламенту. Занятие открывается выступлением

чиновника, объявляющем о разгоне II Государственной Думы и разъяряющем новый избирательный закон. Выступление длится 4 минуты. Далее дается слово представителям каждой партии, которые должны довести до электората суть своей программы. На выступление дается 5 минут. По итогам выступления всех политических движений чиновник предоставляет слово присутствующим избирателям. Каждой партии избиратели могут задать до трех вопросов, ответы на которые должны помочь впоследствии сделать выбор, исходя из требований своего сословия, а также опираясь на личные интересы. На блок вопросов от электората выделяется до 7 минут на каждую партию.

Следующий блок подразумевает дебаты, в ходе которых сами партийцы должны предложить свои вопросы коллегам. При этом можно использовать и технологии черного PR, обвиняя другие политические течения в неблагодетельных или непристойных действиях. Отвечающие должны уметь выйти из этой ситуации с наименьшими потерями для своей партии, что предусматривает владение большим набором знаний, а также навыками диалога и спора. Каждая партия может уделить своим вопросам не более 7 минут, за соблюдением регламента следит чиновник.

После завершения дебатов проходят выборы – студент, играющий чиновника, раздает бюллетени, где каждый из участников игры может проголосовать за своих кандидатов. После этого проходит подсчет голосов согласно избирательному закону, и определяется количество выборщиков для дальнейшего голосования. Процедура длится не более 8 минут.

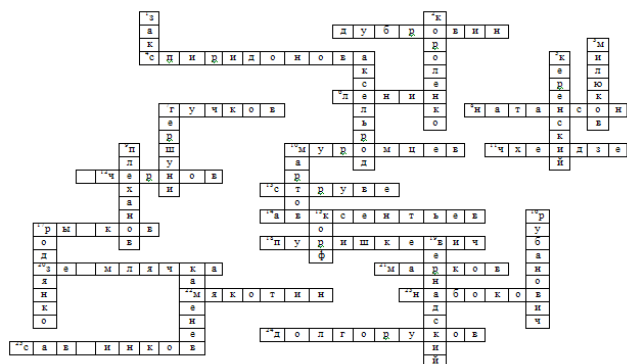
По окончании игр студентам для рефлексии и закрепления материала даются домашнее задание.

В соответствии с формированием социальной компетенции, которая предполагает принятие решений в ситуации неопределенности, преподаватели предложили не заполнение кроссворда по предложенным вопросам, а составление вопросов к модели кроссворда с заполненными клетками.

1. Подобрать вопросы к модели кроссворда

Модель кроссворда

Лидеры политических партий в Российской Империи



2. Ответить на ряд вопросов: Почему I Думу в народе называли «Думой народных надежд»? Почему II Думу прозвали «обречённой»? Почему III Думу – называли «Думой недостаточной достаточности»?

Студентам так же предлагается заполнить анкету, включающую как закрытые, так и открытые вопросы, отвечая на которые, они могут поделиться своими впечатлениями от игр и внести предложения по их усовершенствованию. Анализ анкет показал, что студенты высоко и позитивно оценили проведенное занятие, подчеркнули, что узнали много нового и интересного. Сравнительный анализ уровня усвоения дидактических единиц данной группы и группы, в которой игры проведены не были, показал, что показатели оказались выше в группе студентов, охваченных интерактивными формами обучения по сравнению с традиционными прак-

тическим занятием. Также студентами было высказано пожелание продолжить в будущем изучение истории Отечества через игровые технологии. Практически все студенты сошлись во мнении, что они сами хотели бы предложить темы для ролевых игр.

ВЫВОДЫ

Игры показали низкий уровень политических знаний современной молодежи. Суть как современных, так и исторических избирательных технологий студенты не понимают.

Незаинтересованность и инфантильность современной молодежи в формировании электоральных предпочтений накладывает свой отпечаток и на осознание собственной гражданской позиции. Даже несмотря на то, что игровые технологии с интересом воспринимаются студентами, построить идеальное занятие в соответствии со сценарием не удалось. Причины этого мы видим в следующем: во-первых, такое занятие требует от молодых людей высокого уровня самоорганизации; во-вторых, накладывает ответственность за соблюдение правил игры, отсюда возникали проблемы с несоблюдением контроля времени; в-третьих, не стоит недооценивать и гендерный фактор – в группах большинство составляют девушки – студентки. Это создает высокий эмоциональный фон и заикленность на одном вопросе. В то же время, как студент, исполняющий роль чиновника, не мог четко координировать действия различных микрогрупп, ему не хватило организаторских способностей и опыта управленческой деятельности. Преподавателю в данном случае пришлось вмешиваться в ход игры.

Также молодые люди не смогли полностью войти в роль, и зачастую голосовали за ту или иную партию, исходя из личных отношений к одноклассникам, а не следуя интересам своей социальной группы.

Игра выявила пробелы в изучении школьных программ предметов «История» и «Обществознание». Студенты с удивлением открывали для себя абсолютно новые явления в истории России эпохи Николая II, которые должны быть уяснены в ходе получения среднего образования по школьной программе «История России».

Неподдельный познавательный интерес вызвала визуализация, используемая при проведении игр. Особенно привлекли внимание политических карикатур того времени, их символика, социально-политическая направленность.

В целом, игра вызвала яркие эмоции у студенческой аудитории и помогла сформировать устойчивое представление о политических технологиях того времени, а также привлекла внимание молодых людей к политической ситуации не только в современной России, но и в развитых демократических странах.

Ролевая игра является одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными работу студентов на творческо-поисковом уровне, эмоционально окрасить монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению исторической информации, что позволит активизировать все психические процессы и функции студентов. Положительными сторонами дидактической игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом усваиваемый студентами материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Применение такого метода обучения повысит прочность и качество усвоения знаний студентов, если игры отбираются и конструируются в соответствии с содержанием изучаемой темы, с целями и задачами семинарских занятий, используются в сочетании с другими формами, методами и приемами, эффективными при изучении исторического материала, четко организуются, соответствуют интересам и познавательным возможностям студентов.

Ролевая игра может помочь развитию специфических способностей студентов к занятиям историей. Прежде всего, речь идет о способности к ретроспективному мышлению, к мысленной репродукции и реконструкции картины исторического прошлого. Применительно к истории дидактическая игра позволяет достичь более глубокого проникновения в социокультурную ситуацию изучаемой эпохи, понимания этических норм, прочувствовать специфику того или иного исторического периода, сформировать политическую культуру и электро-ральные предпочтения современных студентов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Коновалова Е.В. Диалоговая культура студентов как средство формирования профессионального самосознания // В мире научных открытий. 2015. № 9 (69). С. 100–105.
2. Новикова А.А. Формирование социальной компетентности студентов в современных условиях: моног. Тюмень: ТюмГНГУ, 2014. 120 с.
3. Трифонова Г.А., Салионов А.Е. Особенности организации самостоятельной работы студентов в техническом ВУЗе по дисциплине «История» в условиях перехода на федеральный образовательный стандарт 3+ // Проблемы и перспективы развития науки и образования в современных условиях: [монография / Атрощенко С. А. и др.] ; под общей ред. И. И. Ивановской. Петрозаводск: МЦНП «Новая наука», 2019. – с. 228-246
4. Добрынина Д.В. Инновационные методы обучения студентов вузов как средство реализации интерактивной модели обучения // Вестник Бурятского государственного университета. 2010. №5. С. 172-176
5. Карташова, А. А., Роготнева, Е. Н. Консервативность образования против мобильности общества // Проблемы образования. Вестник ТГАСУ, 2014.- № 5. -С.9-18
6. Ерохин А.К., Ерохина Л.Д., Трифонова Г.А. Значение ролевой игры в формировании у иностранных и российских студентов интереса к изучению гуманитарных дисциплин в высшей школе // Проблемы моделирования социальных процессов: Россия и страны АТР. Материалы Всероссийской научно-практической конференция с международным участием. 11-13 ноября 2015 года, Владивосток: ДВФУ, 2015. С. 304-307.
7. История Отечества: учеб. Пособие / О.Д. Исхакова, Т.А. Крупа, С.С. Пай [и др.]; под общ. Ред. Е.П. Супруновой, Г.А. Трифоновой. – Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2018. – 456 с.
8. Хрестоматия по истории России: учеб. пособие / А.С. Орлов, В.А. Георгиев, Н.Г. Георгиева, Т.А. Сивохина. М.: «Проспект», 2003. - 528 с.
9. Программы и Уставы политических партий (1905-1907 гг.) / Редактор-составитель И.А. Молотов. Новосибирск, 1991. – 187 с.

Статья поступила в редакцию 29.08.2019

Статья принята к публикации 27.11.2019