

Психолого-педагогический проект

Психологические обоснования отбора

методов обучения истории

в соответствии с требованиями ФГОС

учитель школы
при Посольстве России в Бразилии
Некраха Татьяна Вячеславовна

Бразилиа

2017 год

Содержание работы.

I. Актуальность темы.

О необходимости использовать достижения современной психологии в педагогической практике.

II. Определение цели исторического образования.

Развитие личности в предметном историческом пространстве.

III. Деятельностный подход в преподавании истории – психологическая основа усвоения предметного материала (исследование потребностно-мотивационной сферы учащихся).

IV. Интерактивные методы обучения как средство реализации деятельностного подхода в преподавании истории.

1. Классификация методов.

2. Сущность методов активного обучения и отбор содержания для их реализации:

а) неимитационные неигровые;

б) имитационные неигровые;

с) имитационные игровые.

V. Деловая игра как интегрирующая, объединяющая форма реализации интерактивных методов.

1. Разработка деловой игры по истории первобытного общества.

2. Общие принципы конструирования деловой игры (см. приложение).

VI. Приложения.

I. Актуальность темы.

О необходимости использовать достижения современной психологии в педагогической практике.

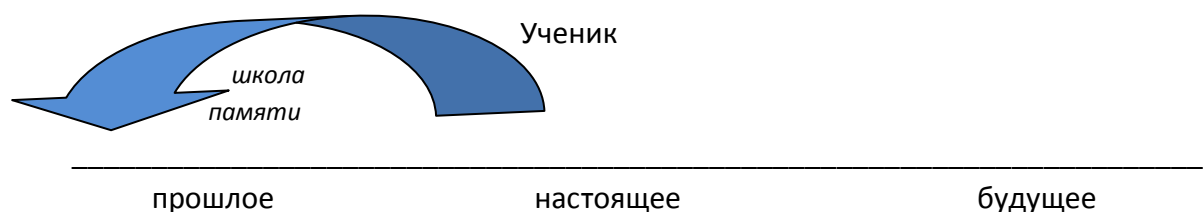
В последние годы в образовательном пространстве заметно усиливается интерес ученых и практиков к проблеме «как учить». В связи с этим пристальным становится внимание к различным педагогическим системам. В принципе, все педагогические системы можно свести к трём моделям.

1. Формирующая модель (объяснительно-иллюстративный, догматический тип технологий) продолжает господствовать в современном образовании, несмотря на появление многочисленных инновационных форм.

Главное в этой модели – управление процессом усвоения знаний и умений, при котором, если ученик пройдёт все необходимые этапы, гарантируется появление знаний и умений с наперёд заданными свойствами. Прекрасно охарактеризовал такой тип обучения Ш.А. Амонашвили: «В основе такого обучения лежит предполагаемое положение, что без принуждения невозможно приобщить школьников к учению. Обучение представляет собой единство противоборствующих сил: учителя, движимые самыми добрыми и возвышенными намерениями, заставляют учащихся (разумеется, для их же блага!) усваивать знания, учащиеся же ... стремятся по возможности освободиться от этой зависимости» (Амонашвили Ш.А. «Воспитательная и образовательная функции оценки учения школьников» М. 1984. С.6.).

Судя по огромному количеству научно-педагогических исследований, накопленных за 70-и летнюю историю советского образования, психологическое обеспечение этого типа технологий достаточно мощное, но остающееся лишь на уровне деклараций.

Скажем, утвердилось представление об ученике, как активном субъекте познавательной деятельности. Но реальное школьное образование (в том числе и историческое) опровергает это положение. Любому здравомыслящему учителю ясно, что субъектом оказывается отнюдь не школьник, а автор учебника, методист, учитель, которые с разной степенью успешности пытаются передать ученикам собственные устоявшиеся взгляды. Упор делается на то, что должен знать ученик, а не на то, что он хочет знать и может делать. Игнорируется механизм реализации такой необходимой психологической составляющей процесса образования как осознанная активная деятельность личности, поскольку нет опоры на её настоящие и будущие потребности. В готовом виде осваиваются результаты общественно-исторической практики человечества. Цель – усвоение добытых уже кем-то знаний. Учебная информация – начало и конец активности человека. Условно это можно изобразить следующей схемой:



Априори предполагается, что знание прошлого – это и есть уже подготовка к будущему социальному бытию учащихся. Но так ли это? Знание, например, основных событий и дат человеческой исто-

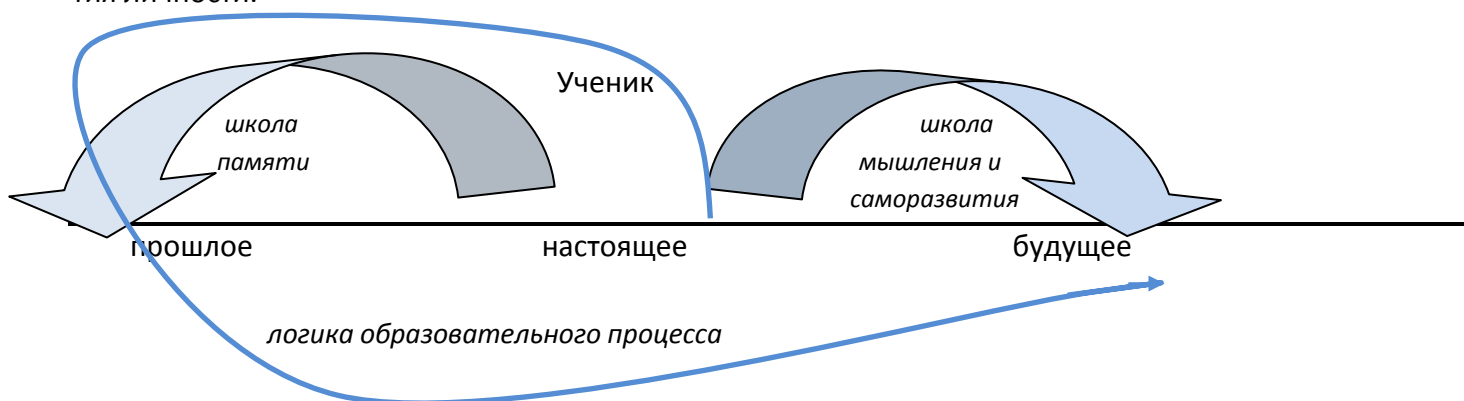
рии, пусть даже в системе причинно-следственных связей, неактуально для будущей жизни ученика, если это лишено личностной значимости для обучаемого. Собственно и сама личность как психологический номинат не принимается во внимание. Это лишь одна из множества причин, по которым формирующая модель требует если не замены, то значительного усовершенствования. (Кстати, полностью отказаться от достижений в общем-то достаточно эффективного способа обучения нам представляется неразумным).

II. Другой крайностью, возводящей личность и потребность её в абсолюте, в единственную основу успешного обучения, является свободная модель педагогических технологий (педагогика Рудольфа Штейнера, вальдорфские школы). Ребёнок сам определяет содержание формы и продолжительность занятий. При таком подходе сложно говорить о системе знаний и развитии личности, поскольку образование всё же предполагает некую организацию и немыслимо без разумного управления со стороны учителя.

III. Остановимся на развивающей модели образования (а не обучения). Главное в этой модели – обеспечить появление у ребёнка психологических новообразований, превращающих его в субъект учебной деятельности.

Изменению подвергается содержание, которое переводится в знаковые модели, график-схемы, воспроизводящие общие принципы функционирования изучаемых явлений. Частности ребёнок откроет сам.

Опираясь на зону актуального развития личности учащегося, учитель ориентирует содержание на зону ближайшего развития. К школе памяти добавляется и школа мышления, школа саморазвития личности.



Изменяются также формы и методы организации деятельности учащихся: они носят квазиисследовательский характер.

К сожалению, развивающая модель реализуется лишь в начальной школе (системы Занкова, Давыдова, Эльконина). В предметных образовательных процессах среднего и старшего звена школы опережающее развитие лишь декларируется. Редко кто из учителей-практиков обеспокоен не объёмом знаний, а процессом активного их добывания. Игнорирование психологических понятий и законов (личность, деятельность, зона актуального развития, зона ближайшего развития) не позволяет изменить изжившую себя объяснительно-иллюстративную технологию преподавания технологий развивающей, чего требуют реалии сегодняшнего дня.

Исходя из вышесказанного, задачи данной работы будут заключаться в следующем:

1. Определить цель исторического образования как развитие личности в предметном историческом пространстве.
2. Доказать необходимость деятельностного подхода в преподавании истории для реализации заявленной цели.
3. Так как началом всякой деятельности является потребность, исследовать потребностно-мотивационную сферу учащихся.
4. Исходя из реальных потребностей учащихся и цели исторического образования, отобрать методы, позволяющие удовлетворить эти потребности и достичь заявленной цели.
5. Продемонстрировать возможность и необходимость практического применения данных методов на уроках истории.
- 6.

II. Определение цели исторического образования.

Развитие личности в предметном историческом пространстве.

Итак, зачем всем школьникам изучать историю? Наличие в вопросе слова «всем» сразу исключает ответ: «потому что это интересно». Вряд ли можно предположить, что всем-всем ученикам так уж нетерпится узнать про Древний Египет или про социальные идеи времён Великой Французской революции.

Другой ответ звучит следующим образом: «Стыдно не знать истории своей Родины». Однако при этом никому ещё не удалось внятно объяснить, почему менее стыдно не знать истории античности, почему почти не стыдно не знать истории Испании и совсем не стыдно не знать истории Королевства Непал.

Известной популярностью пользуются суждения о воспитательной роли изучения истории. Изучение интерпретаций прошлого, подобранных в соответствии с какими-либо воспитательными целями, действительно, может способствовать формированию патриотизма, космополитизма, национализма, шовинизма, атеизма, религиозности и т.д. Словом, воспитательные возможности истории поистине безграничны.

Однако изучение истории с доминированием воспитательного аспекта сопряжено, как минимум, с двумя неудобствами. Во-первых, до окончательной победы того или иного «изма» будет не просто договориться о том, что именно должно воспитываться. Во-вторых, воспитанные таким образом личности, как правило, не склонны к мирным дискуссиям. Любые попытки усомниться в истинности привычных с детства интерпретаций истории способны привести к весьма бурному противодействию. Издержки воспитания историей могут оказаться, мягко говоря, чрезмерными.

Ещё один ответ на данный вопрос был сформулирован древними римлянами: «Historia – magistra vitae est» (История – учительница жизни). Этот ответ казался правильным и многим европейским мыслителям более позднего времени. Вот что писал французский политик Филипп де Коммин: «Одно из лучших средств, делающих человека мудрым, - это читать древние истории и ... учиться тому, как себя мудро вести».

Звучит это очень убедительно: изучаем ошибки прошлого и за версту обходим их в настоящем. Подобный тезис следовало бы признать безусловно правильным, если бы ... не опыт истории., который свидетельствует об обратном. Как ни странно, но человечество, перманентно изучая те ошибки, которые совершались в прошлом, с удручающим постоянством их повторяет. Напомним лишь о двух мировых войнах, которые Германия проиграла, ведя их на два фронта, и о систематически безре-

зультатных кампаниях борьбы с алкоголизмом в России. Так что, похоже, придётся согласиться с В.О.Ключевским, который говорил: «История учит только тому, что она ничему не учит».

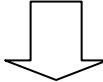
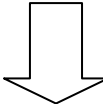
Интересной представляется точка зрения Б.Д.Богоявленского и К.Г.Митрофанова, которые считают, что целью исторического образования является не знакомство с фактами, не знание чужих интерпретаций, а обучение ремеслу историка, то есть «сумме определённых умений и навыков, необходимых для создания собственных интерпретаций». Опираясь на работу М.Блока «Апология истории, или Ремесло историка», авторы выделяют следующие способы познавательной работы:

- историческое наблюдение;
- историческая критика;
- исторический анализ;
- объяснение;
- предвидение.

Владеющий ремеслом историка оказывается способным к самостоятельному анализу житейских ситуаций, может критически и творчески относиться к любой поступающей извне информации, он склонен к пониманию чужой точки зрения. В итоге формируется коммуникативность, креативность, толерантность, т.е. такие качества личности, которые воспринимаются в педагогике как важные ориентиры.

В том же ключе написана работа И.Я.Лернера «Развитие мышления учащихся в процессе обучения истории» (М. 1982). Автор считает, что целью образования является развитие исторического мышления школьников, которое понимается как умственная деятельность, обращённая на осмысление прошлого, настоящего и прогнозируемого будущего.

Разделяя позиции И.Я.Лернера, Б.Д.Богоявленского, К.Г. Митрофанова, М.Блока, мы хотим более чётко определить, чем отличается обучение истории от исторического образования.

ОБУЧЕНИЕ	ОБРАЗОВАНИЕ
<p>Передача социального опыта, представленного в знаковой форме учебной информации.</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>Цель – усвоение в готовом виде общественно-исторической практики человечества.</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>Результат – компетентность, то есть способность актуализировать в нужный момент прошлые знания.</p>	<p>Уровень развития личности, мера приобщения человека к развивающейся культуре.</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>Цель – формирование личностного потенциала человека, развитие его способностей к адекватной деятельности в предстоящих предметных и социальных ситуациях.</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>Результат – открытый тип познавательного отношения к действительности:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ широта кругозора; ▪ гибкость и вариативность оценок и решений; ▪ готовность принять необычную информацию; ▪ способность мыслить в категориях вероятностного.

Очевидно, что стратегической целью работы учителя-историка будет ориентация на образование, поскольку именно оно затребовано нынешним состоянием общества и отвечает насущным потребностям настоящего и будущего бытия учащихся. Но каким образом это сделать? Как приблизить обучение истории к историческому образованию?

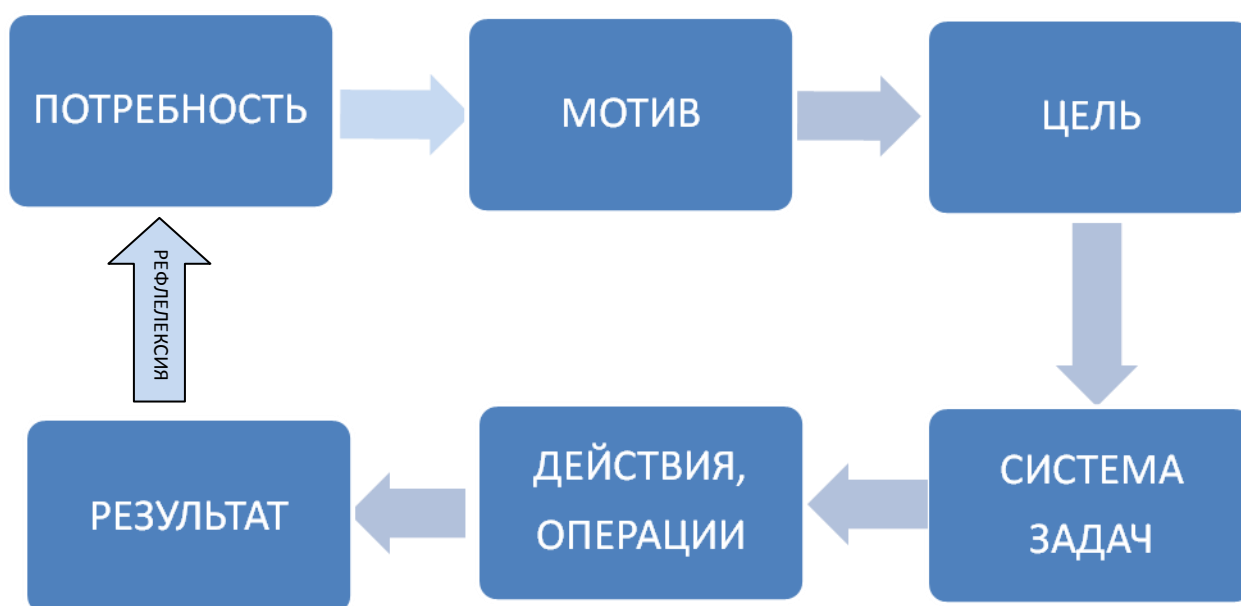
Нам кажется, что историческое образование немислимо без осознанной *деятельности* учащихся, в то время как для обучения достаточно лишь *действий*.

III. Деятельностный подход в преподавании истории – психологическая основа усвоения предметного материала. *Исследование мотивационно-потребностной сферы учащихся.*

Между обучением и психическим развитием человека всегда стоит его деятельность. Природные задатки превращаются в способности только в процессе деятельности, а творческие задатки не только проявляются в ней, но ею же и создаются.

Теория деятельности, являющаяся основой развивающего обучения, известна давно (см. работы А.Леонтьева, В.Давыдова, П.Гальперина, Н.Талызиной и др.). Деятельность чаще всего понимается как «форма активности индивидуума, которая отражает его пристрастное отношение к миру» (В.Давыдов).

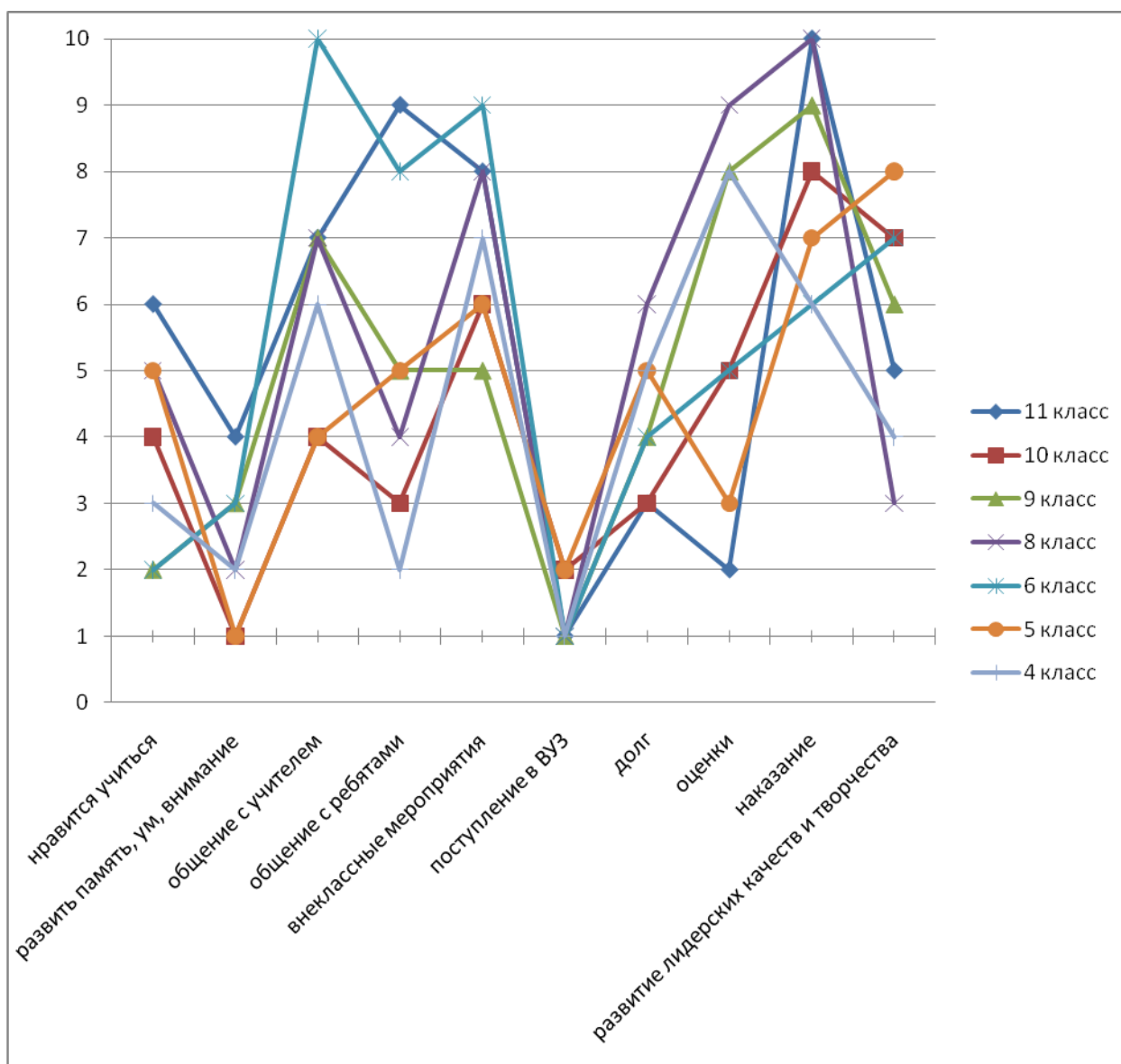
В основе деятельности – потребность и мотив как «опредмеченная потребность» (В.Давыдов). Именно они определяют цели, операционный компонент деятельности и результат, который соотносится с потребностью и либо удовлетворяет её, либо нет (рефлексия). То есть всякая деятельность, в том числе и учебная, имеет следующую структуру (по А.Леонтьеву):



Именно таким путём и в такой последовательности и происходит усвоение социального опыта. Таким образом, стратегической целью образования, в том числе и исторического, будет не столько передача знаний, сколько формирование целостной структуры деятельности, базирующейся на определённой учебной информации.

В практике нашей (как, впрочем, и любой другой) школы достижение этой цели не представляется возможным, так как в основе учебных действий не лежит лично осознаваемая потребность обучаемого. Данные психологических исследований подтверждают это.

Так, в декабре 2016 года в средней общеобразовательной школе при Посольстве России в Бразилии было проведено исследование, связанное с изучением мотивационно-потребностной сферы учащихся. Ученикам с 5-го по 11-ый класс предлагалось ответить на вопрос: «Почему ты ходишь в школу?» - и проранжировать предложенные ниже мотивы.



Несмотря на определённые различия, явно выделяются следующие тенденции:

1. Преобладают узко-социальные мотивы: стремление занять определённую позицию в отношениях с окружающими, получить одобрение, поступить в ВУЗ (последний мотив занимает первое место во всех классах).
2. Широкие социальные мотивы (долг и ответственность, понимание социальной значимости учения) занимают средние, промежуточные значения.
3. Что же касается познавательных мотивов (направленность на содержание учебного предмета: «Нравится узнавать новое и интересное»), то ни в одном классе мы не видим, чтобы эти мотивы занимали лидирующие места.

Знания, получаемые детьми, не являются для них лично значимыми, хотя очевидно, что только на основе внутренней познавательной мотивации возможно не только приобретение прочных, осознанных, действенных знаний, но и успешное развитие способностей.

4. А такой мотив, как «нравится сам процесс учёбы», с завидным постоянством занимает последние места в ответах учащихся всех классов, что свидетельствует прежде всего о необходимости внедрения новых педагогических технологий в практику современной школы.

IV. Интерактивные методы обучения как средство реализации деятельностного подхода в историческом образовании учащихся

Каковы же пути преодоления сложившейся ситуации? Можно говорить о необходимости формирования познавательных мотивов, но этот путь грешит некоторой декларативностью, т.к. нет чёткого представления о том, каким образом можно это сделать. Как привнести в сознание ребёнка чужую по сути потребность в каких-либо действиях и убедить, что это его потребность?

Так А.К. Маркова («Формирование мотивации учения», М.,1990г.) предлагает следующие пути и методы формирования положительной мотивации к учебной деятельности:

- отбор лично значимого содержания, находящегося в зоне ближайшего развития учащегося;
- создание учебно-проблемных ситуаций, использование коллективных форм;
- использование учителем оценки, а не отметки для стимулирования положительной мотивации.

Но у учителя-практика неизбежно возникает сомнение в том, что всё содержание учебной дисциплины можно сделать лично значимым, что из всего многообразия форм, методов, приёмов организации учебной деятельности нужно остановиться лишь на двух.

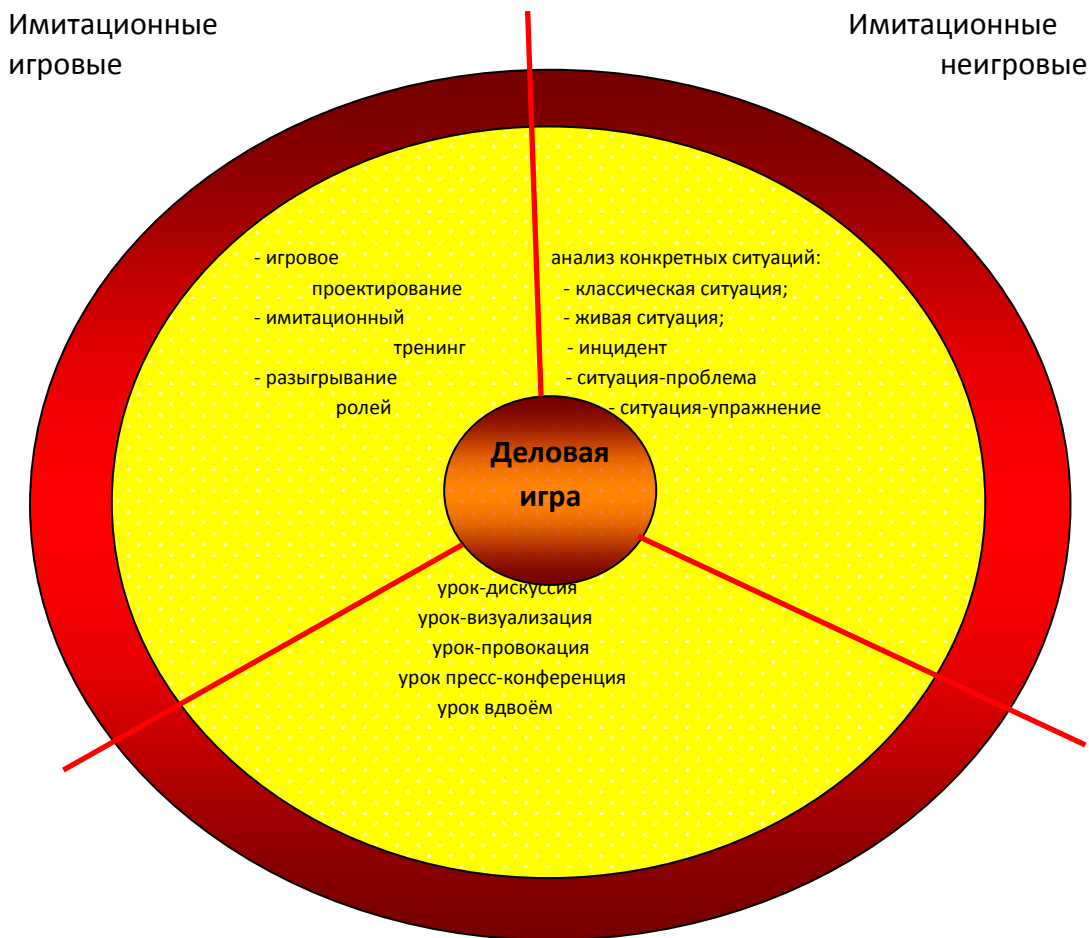
Нам представляется, что не разработана методика формирования познавательного интереса. Есть смысл обратить внимание педагогов на потребности (пусть не познавательные, а социальные), которые уже есть у учащихся (потребность в общении, в успехе, в положительной оценке, в игре, в соответствии нормам группы и т.д.) и выбрать такие методы, которые обеспечили бы реализацию этих потребностей в процессе деятельности по усвоению учебного материала, т.е. использовать методы активного обучения. Использование интерактивных методов имеет целый ряд преимуществ перед традиционными:

1. Личность поставлена в такие условия, в такую ситуацию, где не действовать она не может. Учебная потребность формируется ситуацией, формами обучения, а не предполагается её изначальное наличие у ребёнка.
2. Появляется возможность использовать уже имеющиеся социальные потребности ребёнка, наполнив их необходимой информационной составляющей.
3. Активность учащихся обратно пропорциональна активности учителя. Учитель выступает лишь как организатор процесса учения, а не как передатчик знаний.

4. Изменяется направленность общения на уроке, основная задача – организовать общение по схеме ученик(и) ----- ученик(и).
5. Использование методов активного обучения позволяет организовать учебный процесс как деятельность учащихся (от осознания потребности до рефлексии).
6. Обучение строится с учётом контекста предстоящего социального бытия ребёнка, т.е. будущего.

Все методы активного обучения можно разделить на 3 группы:

Классификация методов активного обучения



Неимитационные

В основе классификации лежит возможность создания модели деятельности или явления. Если такая возможность существует, то методы – имитационные, нет – неимитационные. Если в имитационных методах можно изучить модель с помощью ролевой структуры, то методы игровые, если нельзя – неигровые.

Сущность методов активного обучения и отбор содержания для их реализации

Неимитационные методы являются переходными от традиционных к нетрадиционным. Задача в том, чтобы использовать достоинства традиционного урока, превратить его в деятельность учащихся.

Можно выделить 4 типа таких уроков:

1. **Урок вдвоём** предполагает совместную с учеником (или группой учащихся) подготовку и проведение урока. Такая форма приемлема для изучения тем, либо дискуссионного характера (проис-

хождение славян, образование древнерусского государства, эпоха Ивана Грозного, Петровские преобразования и т.п.), либо тем достаточно скучных, но необходимых. Важно верно подобрать партнёра по проведению урока. Он должен отвечать требованиям психологической и интеллектуальной совместимости, обладать определённым уровнем компетентности по данному вопросу. Неплохо было бы, чтобы ведущие урок различались по полу и типу мышления.

Предварительно составляется сценарий урока, который выглядит примерно следующим образом:

1 ведущий	2 ведущий	Время Средства	Режиссура
<p><u>Первый блок информации</u> (текстовая часть прописывается) Выход на проблему (1-я точка зрения)</p>	<p><u>Второй блок</u> Другое видение проблемы. Информация, подтверждающая вторую точку зрения</p>	2 мин. Карта	<p>Где находятся? Что в руках? Какие переходы, мимика, реплики и т.д.?</p>
<p><u>Третий блок</u> Возражение. Подбор фактов, опровергающих вторую точку зрения.</p>		3 мин. Исторический источник	
		5 мин.	
	И так	далее	

Затем ход урока необходимо прорепетировать, и занятие можно проводить.

Благодаря эффекту контраста и взаимодополнения, активизируется внимание учащихся, развивается альтернативное историческое мышление, т.к. ученики постоянно находятся в ситуации оценки суждений, сравнения различных точек зрения. Кроме того, использование этого метода позволяет продемонстрировать культуру ведения полемики и дискуссии. Немаловажно и то, что мы постепенно развиваем умение воспринимать диалогическую информацию.

Фрагмент урока вдвоём по теме: «Образование древнерусского государства»

<p><u>Первый блок информации</u> 1. У восточных славян шёл процесс разложения родового строя и складывания государственности до прихода варягов (информация о союзах племён). 2. Название «русь» - славянского происхождения. Доказательства: - от русых волос - по рассеянному образу жизни</p>		<p>1 мин. Карта «Расселение славянских племён»</p>
--	--	--

<p>- по названию реки Рось.</p> <p>3. Влияние скандинавов на образование государства минимальное.</p> <p><u>Третий блок информации</u></p> <p>Следует развести 2 вопроса:</p> <p>1. <u>Почему</u> образовалось древнерусское государство?</p> <p>2. Как оно образовалось? (Даются сведения о социально-экономических предпосылках образования государства, рассматриваются причины появления норманской теории)</p>	<p><u>Второй блок информации</u></p> <p>Норманская теория.</p> <p>Согласно «Повести временных лет» у истоков образования древнерусского государства был род Рюриковичей. Первым норманистом можно считать автора «Повести ...» летописца Нестора. Он не одинок. Немецкие историки Байер, Шлейнер, Миллер придерживаются этой же точки зрения.</p> <p>Итак:</p> <p>1. Основатели древнерусского государства – норманны, которых пригласили для управления Новгородом.</p> <p>2. Слово «русь» - норманнского происхождения.</p> <p>3. Славяне не способны к созданию своей государственности.</p>	<p>5 мин.</p> <p>Анализ отрывка из «Повести временных лет»</p> <p>10 мин.</p> <p>Работа с график-схемой «Социально-экономические предпосылки образования государства»</p>
---	---	---

2. Урок-визуализация отличается тем, что основное содержание представляется в виде наглядных материалов. Особенно следует отметить, что это не иллюстрация, а перекодирование информации, сворачивание её до наглядной схемы, позволяющей затем самостоятельно развернуть информацию до полного объёма. Визуализация основывается на наглядности – свойстве познавательного процесса, который способствует созданию образов в сознании человека при его взаимодействии со знаковыми системами. Этот урок может быть проведён за счёт потенциала учащихся: после изучения нового материала они получают задание провизуализировать основные положения. Урок-визуализация используется прежде всего как метод активизации памяти и мышления.

Приведём пример перекодирования учебной информации:





3. **Урок – провокация** – это урок с запланированными ошибками (или фрагмент урока). Ход урока выглядит примерно так:

- объявление темы и сообщение учителя, что при объяснении материала будет допущено N-ое количество ошибок, зафиксированных на листочке, который находится у преподавателя. Ошибки могут носить логический, хронологический или фактический характер (аналог – известный приём: текст с ошибками). Структура урока выглядит следующим образом:

- обращение к ученикам с просьбой сделать поля побольше
- объяснение материала
- диагностика учащимися ошибок и аргументации. Найденные ошибки подчеркиваются и на полях записывается верный вариант.

Данный метод активизирует внимание, мышление и поведение учащихся, развивает их аналитические способности.

В качестве примера приведём отрывок из текста с ошибками по теме: «Развитие капитализма в Англии» (История Средних веков, 6 кл., линейная программа).

Текст с ошибками	Правильный вариант
<p>Для открытия мануфактур нужны были не только свободные люди, но и денежные средства.</p> <p>Главными источниками доходов английской буржуазии были <u>закупка дешёвых товаров в Испании и перепродажа их в Англии, использование доходов церкви.</u></p> <p>Кроме того, умная и хитрая королева Англии <u>Мария Стюарт</u> поддерживала пиратов и получала от них часть добычи.</p> <p>В её правление даже была создана <u>Ост-Индская купеческая компания, финансирующая пиратов.</u></p> <p>Накопив определённые <u>капиталы, деньги, приобретённые в результате грабежа,</u> английские буржуа строили <u>мануфактуры-предприятия, основанные на машинном труде.</u></p> <p>Первоначально мануфактуры <u>появились в городе</u> и лишь позже получили распространение в деревне.</p>	<p>Источники доходов: ограбление колоний; пиратские нападения; торговые услуги; эксплуатация наёмных рабочих.</p> <p>Имя королевы – Елизавета –I Тюдор</p> <p>Ост-Индская компания не занималась финансированием пиратов.</p> <p>Капитал-деньги, приносящие прибыль</p> <p>Мануфактуры основаны на ручном труде</p> <p>Процесс шёл одновременно.</p>

4. Урок – пресс-конференция проводится либо по изученному самостоятельно материалу, либо как урок систематизации и обобщения знаний. Как правило, такой урок проводит группа учащихся. Сначала объявляется тема, объясняется метод и форма проведения урока, приглашаются ведущие. Затем – просьба к классу написать на отдельных листочках по одному вопросу, относящемуся к теме урока. Вопрос может относиться к неизвестному в этой теме, плохо усвоенному, к уточнению, либо носить провокационный характер. Дидактическая задача – активизировать внимание, создать ситуацию получения информации по потребности.

Далее ведущий собирает вопросы и систематизирует их (можно читать при этом вслух). Затем – воспроизведение учебной информации с обязательным ответом на все заданные вопросы.

Урок такого типа мы апробировали в 6 классе при изучении темы «Средневековая культура». Вопросы, задаваемые детьми, отличались оригинальностью, нестандартным подходом к решению поставленной задачи.

Например:

- Существовала ли в Средние века реклама?
- Мог ли средневековой человек точно сказать сколько ему лет?
- Существовало ли в Средние века «детство»?
- Что можно отнести к готическому стилю в одежде: тонкие материи, низкая талия, огромные воротники, кружева, вуаль, буфы?
- Какой храм воспет О. Мандельштамом : «Ведь купол твой, по слову очевидца, как на цепи подвешен к небесам».

Предложенный метод не только создаёт условия для активности школьников, но и заставляет учащихся осознавать потребность в получении знаний.

Вторая группа методов – имитационные неигровые, которые можно объединить под общим названием анализ конкретных ситуаций.

Суть его состоит в изучении, анализе и принятии решения по ситуации, которая возникла в результате каких-либо событий или может возникнуть при определённых обстоятельствах. Умение работать с информацией необходимо для того, чтобы создать собственную версию той или иной части истории.

1. **«Классическая» ситуация** – текстовое описание со всеми мельчайшими подробностями. Обучаемый должен, отбросив второстепенное, выбрать главное (или то, что обозначено учителем). Используется принцип излишней информации. Скажем, при изучении законов Хаммурапи (работа с источником), учителем может быть поставлена задача определить только в чём Хаммурапи видел справедливость, или какие классы существовали в древнем Вавилоне.

2. **«Живая» ситуация** предполагает получение визуальной информации (кино, видео, театр, сама действительность) и отработку навыков наблюдения и считывания информации. Например, после просмотра видеозаписи «Афинский акрополь», учащиеся получают задание нарисовать в тетрадях план-схему акрополя, обозначить главные храмы (Парафеон, Эрхтейон, Ники Бескрылой), дать информацию о них.

3. **Ситуация – инцидент** – заключается в коротком текстовом описании с недостатком информации, которую учащиеся должны домыслить, чтобы восстановить общую картину. Так, после изучения эпохи Великих географических открытий, класс делится на 3 группы, каждая из которых получает запечатанное в пластиковую бутылочку послание. К сожалению, в бутылочку попала вода, и текст послания пострадал. Тем не менее по географическим названиям, историческим персонажам, фрагментам дат и т.п. можно и нужно догадаться какая экспедиция (Б. Диаша, Васко да Гаммы, Х. Колумба, Ф. Магеллана) отправила это письмо. (Послания пишутся самими детьми на предыдущем уроке).

Группам нужно воспроизвести текст и аргументировать верность заполнения пропусков.

4. **Ситуация – упражнение** – требует от учащихся определённых практических действий. Например, проложить путь торгового каравана из ... в ... , выбрать место для строительства города, придумать и сформировать закон, разрешающий возникшее общественное противоречие. Практическая направленность этого метода создаёт положительную мотивацию у учащихся, пробуждает их к самостоятельной разработке новых упражнений.

5. **Ситуация-проблема** – т.е. учащиеся сами находят и формулируют проблему, решение которой оказало определённое влияние на ход исторического развития (проблема содержательного плана), либо переводит предметное содержание в область лично значимую для каждого (проблема методологического плана). Скажем, в курсе Новейшей истории или обществознания, определяя итоги развития России, подводим учащихся к мысли о нерасторжимости личного и общественного бытия. Для этого учащимся предлагается дописать 2 строчки, которыми, на их взгляд, должно бы заканчиваться стихотворение Р.Рождественского:

Я в 12 веке убит половецкой стрелой;
Я в 13 веке задушен ордынской петлёй;
За конём меня в облаке пыли сквозь 14 протащили;
Я в 15 веке холерной воды наглotalся;
Я в 16 веке на дыбе ночной извивался;
Я в 17 веке, что было со мною, забыл;
В 18 веке вещей ворон с груди моей каркал
Что отбились от Карла;
В 19 веке на той же Смоленской дороге
Оторвало мне ноги ядром Бонапарта;

Век 20-й ...

Вот лишь некоторые из вариантов, показывающие, что приём действительно выводит на осознание личностно значимых проблем:

Век больших перемен нам на долю достался,
Только вот человек в нем ненужным и нищим остался...

Век 20-й втоптал меня в землю ногами «СС»...
21-й ... Да будет дли мир на Земле наконец?!!!

Век 20-й. О милости и не моли!
Храм поставленный на крови...

И, наконец, **третья группа методов активного обучения – имитационные-игровые**.

I. Разыгрывание ролей – (инсценирование) – представляет собой игровой анализ конкретных исторических событий и ситуаций. Для реализации этого метода учитель-практик много интересного может найти в книге Т.И. Гончаровой «Исторические вечера в школе», М.,1992г. Разыгрывание ролей удачно вписывается в уроки, связанные с изучением культуры, мифологии. Например, в 5 классе при прохождении темы «Культура Древнего Египта», учащимся мы предлагаем следующие роли:

- Инхотеб – строитель пирамид
- Жрец
- Археологи, раскопавшие гробницу фараона Тутанхамона
- Шампольон – французский учёный, расшифровавший египетскую письменность
- Учитель в Египетской школе

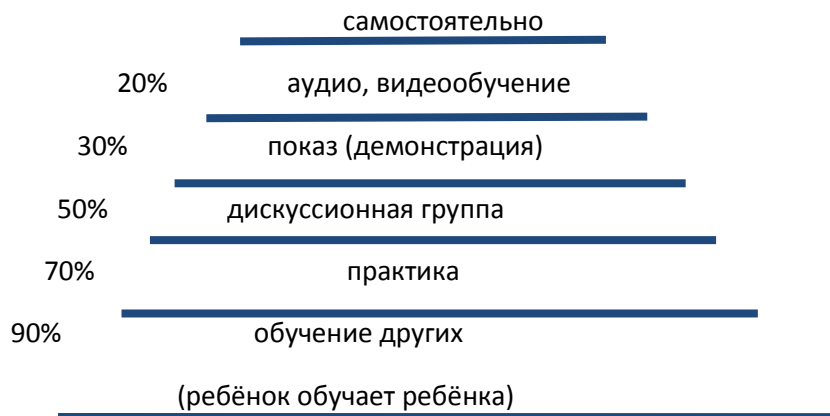
Ученики-«актёры» сами доносят до слушателей учебную информацию. За счёт формы (рассказ от 1-го лица, наличие импровизированных костюмов, инсценирование) уроки такого типа проходят ярко, интересно.

Высока результативность, т.к. общение организовано в плоскости Ученик --- Ученик.

По данным американских исследователей (Майерс Д. «Социальная психология» С.П. 2000г.) уровень усвоения материала учащимися достигает 90% (ребёнок обучает ребёнка).

Для сравнения:





II. **Имитационный тренинг** предполагает отработку определённых специализированных навыков и умений по работе с различными средствами (карта, инструментарий археолога). В качестве модели выступает само средство, а имитация затрагивает ситуацию, обстановку деятельности историка. В плане имитационного тренинга мы практикуем учебные археологические раскопки, проводимые в сентябре, при изучении в 5 кл. темы: «Как работают историки».

III. **Игровое проектирование** заключается в разработке проекта (исторического, культурологического, социально- культурного плана) в условиях, максимально воссоздающих реальность. Предполагается сочетание индивидуальной (свой проект у каждого) и совместной работы обучаемых в процессе создания общего для группы проекта.

Примером реализации этого метода является создание сначала индивидуального, а после необходимой групповой проверки и доработки, коллективного проекта карты-схемы представлений жителя Древней Греции (или Древнего Египта) о мире и о месте человека в нём.

V. Деловая игра как интегрированная, объединяющая форма интерактивных методов.

И, наконец, методом, интегрирующим все вышеперечисленные, является **деловая игра**. Каким образом и в какой последовательности конструировать деловую игру, показано в приложении. Мы же попытаемся наполнить игровую модель конкретным историческим содержанием.

Разработка деловой игры по истории первобытного человека «На заре человеческой цивилизации»

Деловая игра завершит изучение раздела «Первобытнообщинный строй» в 5 классе. Это учебный материал – основа успешного усвоения последующих тем. Именно здесь вводятся и отрабатываются такие понятия, как классы, государство, эксплуатация, семья, нравственность, культура, религия. В силу значимости темы целесообразно использовать нетрадиционный метод – деловую игру, как интегративную форму интерактивных способов обучения истории.

Деловая игра – имитационное игровое моделирование функционирования разного рода систем (социально-культурных, экономических, политических, предметных) и деятельности занятых в них людей, происходящее в форме ролевого взаимодействия по установленным правилам в условиях неопределённости, и /или/ столкновения интересов и /или/ с принятием решения.

I. **Объект имитации** берётся из различных сфер человеческой деятельности.

В данном случае объектом будет жизнь человечества на заре цивилизации. Она описана в учебнике, в тетрадях есть записи.

II. **Имитационная модель** – упрощенное описание объекта имитации (текст, схема, таблица).

Библия? Океан? Космос? Теория Ч. Дарвина?

ОТКУДА?

Homo sapiens



- прямохождение
- мясная пища

Ф. Энгельс

«Происхождение семьи, частной собственности и государства»

Выделение человека из мира животных Дикость Варварство Цивилизация

Эпоха	Процесс деятельности	Предмет деятельности
Палеолит (2,5 млн. лет до н.э.)	СТАДО Собирательство, охота	Палка-копалка, рубила, скребки остроконечники
	ОЛЕДЕНЕНИЕ (100 т.л.) + огонь + жилище + одежда + загонная охота	до н.э.) клюющие и режущие орудия игла гарпун + украшения
	РОДОВАЯ ОБЩИНА	(30 000 л. до н.э.)

<p>Мезолит (10 тыс. лет – 6 тыс. лет до н.э.)</p>	 <p>Племя ↓ Род Род Род</p> <p>Брак</p> <p>Семья</p> <p><u>Культура</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Счёт 2. Пиктография 3. Религия 4. Нравственность 5. Ритм 	<p>+ Лук и стрелы</p> <p>+ Топор</p> <p>+ Силки</p>
<p>Неолит (6 тыс. лет – 3 тыс. лет до н.э.)</p>	<p>+ Изготовление догончарной посуды</p> <p>+ Приручение животных</p> <p>+ Мотыжное земледелие</p> <p>Оседлость</p> <p style="text-align: center;">МАТРИ</p>  <p style="text-align: center;">МУЖЧИНА</p> <p>- охота - рыболовство</p>	<p>+ Глиняная посуда</p> <p>+ Мотыга</p> <p>+ Зернотёрки</p> <p>+ Шлифовальное сверление (появление рукояток)</p> <p style="text-align: center;">АРХАТ</p> <p style="text-align: center;">ЖЕНЩИНА</p> <p>- воспитание и защита потомства - поддержание огня - земледелие - уход за скотом - приготовление пищи</p>

Бронзовый и железный век (3 тыс. лет – 1 тыс. лет до н.э.)	ПАТРИ МУЖЧИНА - добыча металлов - изготовление орудий труда - плужное земледелие	АРХАТ - плуг с железными наконечниками - железный топор, нож
		Повышение произво дительности труда Переход к соседской общине Имущественное неравенство Эксплуатация Классы Государство

III. Цели деловой игры

Педагогические	Игровые
<ol style="list-style-type: none"> 1. Убедиться, что учениками усвоено основное содержание темы. 2. Устранить возможные пробелы и неточности в знаниях 3. Закрепить это содержание в зоне актуального развития ребёнка 4. Учить детей использовать знания в нестандартных ситуациях 5. Учиться формировать, отстаивать и доказывать свою точку зрения 6. Учиться групповому взаимодействию 7. Осознавать учебную работу как деятельность 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сделать повторение изучаемого материала интересным 2. Реализовать не столько мифические познавательные потребности, сколько реально существующие социальные потребности ребёнка в игре, успехе, принадлежности к группе и т.д.

IV. Комплект ролей и функций игроков

Названия ролей берутся из объекта имитации, но могут быть усложнены и реальными позиционными ролями, которые играет всякий ученик в межличностных отношениях.

Функции игроков обусловлены названиями ролей. Результат выполнения роли - движение команды или вперёд (к цели) или назад.

Предметные	Позиционные
1. Старейшина	1. Лидер – организатор
2. Вождь	2. Лидер – генератор идей
3. Охотники	3. Исполнитель
4. Собиратели	4. Миротворец (конформист)
5. Скотоводы	5. Негативист (оппонент)
6. Земледельцы	6. Безынициативный

V. Правила игры и система оценивания

1. Каждый верный ответ на этапе - 1 балл или плюс 0,5 км
Ошибка - минус 1 балл или минус 0,5 км
2. Место незнакомое. Могут быть дикие звери. За шЗм (неоправданный) – минус 1 балл (минус 0,5 км).
3. Если игрок, выполняющий какую-либо роль, с ней не справляется, его заменяет любой из племени, но минус 1 балл (0,5 км).
4. За ценные сведения, которых нет в учебнике, за исправленные ошибки другого племени плюс 1 балл (или 0,5 км).
5. Дружба победить не может. Только у одной группы в финале игры есть шанс получить «5» и у одной «3». В каждой группе возможны только две индивидуальные «5», две «4» и две «3».
6. Учитель только организатор, он не вмешивается в систему оценивания.

Система оценивания – смешанная (поэтапная экспертиза качества продукта и процесса) специально приглашёнными экспертами (старшеклассники, студенты-практиканты, коллеги). Внутри команд кто-то (не объявляется кто) будет выставять индивидуальные оценки.

7. Игра рассчитана на 2 академических часа.

VI. Сценарий игры.

1. Вступительное слово учителя.

«Мы играем сегодня, имитируем жизнь древних людей в первобытном обществе. Весь класс разделён на 4 команды, которые сегодня будут представлять из себя 4 племени (а может быть 4 рода, 4 семьи, 4 стада. Всё зависит от вас!).

Предположим, что практически одновременно все 4 группы первобытных людей с разных сторон вышли на поиски пропитания и безопасности к прекрасной горной долине.

Высокие горы не пропускают холодный воздух, и поэтому в долине круглый год зреют вкусные плоды, реки полны рыбы, в лесах – мелкая дичь. В общем райское место. Проблема лишь в том, что долину может занять только 1 группа(соответственно – групповая оценка «5», а второй группе

достаются предгорья (соответственно – оценка «4»), третья группа располагается в горах (оценка «3», а четвертая вынуждена покинуть долину и искать себе другие места обитания (оценки нет).

Критерий - только один: подготовленность группы и каждого к жизни на заре человеческой цивилизации, т.е. необходимо будет использовать (актуализировать) те знания, которые вы получили на уроках истории по данной теме, а может быть готовясь к деловой игре вы читали и дополнительную литературу. (Д Эрвильи «Приключения доисторического мальчика», Рони-старший «Борьба за огонь», Д. Лондон «До Адама», Вамир Эх «Человек каменного века»).

2. Проблематизация

«Давайте сделаем нашу работу сегодня осмысленной, а для этого я попрошу каждого для себя ответить на вопрос: «!Зачем мне это нужно? Что может мне дать (во мне изменить) деловая игра? Зачем мне знать историю первобытного общества?» Некоторые ответы мы выслушаем и наиболее часто повторяющиеся цели запишем.

Высказывания детей	Цели (формируются учителем совместно с детьми)
«Так интересно учиться» «Можно получить хорошую оценку» «Хочется выиграть» «Лучше запомнить материал» «Научиться не бояться выступать перед классом» «Если попадаешь на необитаемый остров, то эти знания могут пригодиться»	Сделать учёбу интересной Получить адекватную затраченным усилиям оценку Повысить свою социальную значимость Запоминание материала через «проживание», более глубокий уровень понимания изученного. Отработка навыков дискуссии. Отработка навыков принятия решений в нестандартных ситуациях

Таким образом, проблематизация позволяет построить урок истории как деятельность, т.к. дальнейшие учебные действия ребёнка будут лично значимыми для него, ибо цель есть идеальное представление о конечном результате.

3 Порядок игры

Каждая команда получает (поэтапно) комплект заданий, выполняя которые она приближается к центру долины (max = 14,5 км. = 29 баллов).

Задания могут выполняться группой, если того требуют условия, или же индивидуально в соответствии с выбранной ролью.

3.1 Распределение ролей. Выбор названия команды (не оценивается).

Необходимо обратить внимание ребят на то, что этап, хоть и не оценивается в баллах, но является очень важным, и его нельзя пройти формально. Дело в том, что на этом этапе происходит распределение обязанностей (предметные роли) и, следовательно, каждый берет на себя личную

ответственность за успешное решение групповой задачи. Один человек может принести команде как победу, так и поражение.

3.2 Каждой команде предстоит доказать свою компетентность и ответить на вопросы в режиме «блиц».

За каждый верный ответ команда получает 1 балл – или на 0,5 км приближается к долине. Остальные команды лишь записывают верный ответ, если считают, что племя ошиблось. В проводимой нами игре пятиклассникам предлагались следующие вопросы:

БЛИЦ

I

- 2 Что изучает история?
- 3 Главное отличие человека от обезьяны.
- 4 Родина первого человека.
- 5 Занятие, возникающее от собирательства.
- 6 Закончите ряд: питекантроп – синантроп – неандерталец - ...
- 7 Кто первый доказал существование пещерной живописи?

II

1. Самое древнее орудие труда?
2. Что такое производительность труда?
3. Что появилось раньше: мотыга или плуг?
4. Эксплуатация – это ...
5. Государство – это ...
6. Виды мафии ...

III

1. Что такое наша эра?
2. Сколько веков в двух тысячелетиях?
3. Главная характеристика рода.
4. Что такое племя?
5. Виды охоты.
6. Первые животные, прирученные человеком.

IV

1. Кто впервые говорил о сходстве обезьяны и человека?
2. Какие теории происхождения жизни вам известны?
3. Первое жилище человека.
4. Матриархат – это ...
5. Причины появления религии.
6. Анимизм – это... Покажите, как почувствовать душу.

3.3 Тест с ошибками

Задача – избежать расставленных ловушек. За каждый правильный ответ – 1 балл + 0,5км (max 3,6 + 1,5км).

«Ловушки»

I	II
1. Homo sapiens (человек – разумный) появился назад	1. От человеческого стада люди перешли к соседской общине, а затем к роду
2. Древний человек охотился на мамонтов, шерстистых носорогов	2. Обычай хоронить своих мертвецов существует только у человека.
3. На определённом этапе развития у человека обязательно появляются религиозные представления	3. Древние люди страдали от кариееса.
III	IV
1. Браки между родичами в племени запрещены	1. Самыми древними орудиями труда являются: палка-копалка, скребок, зернотерка, рубило
2. Когда обедневших соплеменников за долги стали превращать в рабов – появилась эксплуатация	2. Уже в родовой общине возможно было появление неравенства
3. С появлением огня человек стал употреблять варёную пищу	3. От патриархата человечество перешло к матриархату

3.4 Изготовление орудий труда древнего человека

В качестве домашнего задания каждая команда изготавливает первобытные орудия труда (по 3 от группы).

Следует продемонстрировать сделанные орудия (луки, стрелы, каменные топоры, зернотёрки, гончарную посуду и т.п.), рассказать о способе изготовления, ситуациях, в которых орудие могло быть применено.

Максимальная оценка – 3 балла или 1,5 км продвижения к цели.

3.5 Незаконченная фраза

Учащимся предлагаются 2 фразы, в каждой из которых есть пропущенные слова. Задача состоит в восстановлении смысла сказанного и заполнения пропусков. За каждое правильное слово – 1 балл + 0,5 км

Первое высказывание – тах – 4 балла = 2 км
Второе - - 1 балл = 0,5 км
<hr/>
ИТОГО 5 баллов = 2,5 км

- А) С обработкой металлов и изобретением ..., труд людей стал более ... ?, чем был раньше. ... ? - такое общество, где мужчины играют ...? роль.
- Б) «Человека создал ... «/ Ф. Энгельс/»

3.6 Театрализация

Это ещё одна домашняя заготовка.

Группам предлагалось выразить своё отношение к следующей точке зрения: «Первобытная история – «золотой век в развитии человеческой цивилизации».

Согласиться или отвергнуть это мнение учащиеся должны через создание сценических образов и /или/ написание стихов. Выполнение этого задания вызвало у ребят неподдельный интерес, обеспечило положительную мотивацию.

3.7 Теоретические вопросы

На этом этапе идет воспроизведение (репродукция) изученного материала, перевод его в зону актуального развития личности, устранение возможных пробелов.

Каждой команде (по жребию) достаётся один из 4-х вопросов:

Теория происхождения человека	Превращение обезьяны в человека (схема Ф. Энгельса)	Происхождение рода	Происхождение государства
-------------------------------	---	--------------------	---------------------------

Максимальная оценка 2 балла (1 балл – информативность; 1 балл – логичность изложения) = 1 км.

3.8 Каверзные вопросы

Этот этап является логичным продолжением предыдущего. Каждая команда готовит по 3 вопроса (по 1 командам соперника).

Максимальное количество баллов 6. (3 ? – 3 !) = 3 км.

Приведем примеры наиболее удачных вопросов, задаваемых пятиклассниками:

- Чем мог болеть древний человек?
- Какие достижения человека в первобытной истории вы определили бы как самые главные?
- Реальна ли жизнь древнего человека без религиозных верований?
- Идеал женской красоты у первобытного мужчины.

3.9 «Чёрный ящик»

Учащимся предлагается определить предмет по его описанию. (Известный аналог - в передаче «Что?, Где?, Когда?»).

Обычно в игре мы пользуемся двумя следующими описаниями:

1. « По этому предмету можно определить историческое время. То, что находится в чёрном ящике хорошо сохраняет тепло и затвердевает на огне, а, значит, с помощью этого можно варить пищу и складывать очаги. Это первое химическое соединение, известное людям».
(глина)
2. Данный предмет – частая находка при археологических раскопках. Это – имеют все позвоночные животные и человек. Составные части предмета у взрослого человека соединены швами. У новорождённых в местах соединения отдельных частей имеются мягкие участки. Большое отверстие соединяет полость предмета с позвоночным каналом. В нём различают два отдела: мозговой и лицевой.
(череп).

Максимальная оценка 2 балла = 1 км.

3.10 Рефлексия

- Реализованы ли цели игры? (отвечают сами учащиеся)
- Оценка со стороны экспертов по этапам.

- Оценка изнутри группы. Старейшина выставляет отметку каждому из игроков в зависимости от степени личного вклада в достижение группового успеха (здесь осуществляется выход на позиционные роли).

Таким образом, рефлексия происходит на 2-х уровнях: качественном (соотнесение результата с потребностью) и количественном (каждый ученик получает 2 отметки: групповую и индивидуальную).

Как правило, в полном объеме потребности (мотивы, цели) на деловой игре не реализуются. Это позволяет включить в игру ещё один этап.

3.11 Определение перспектив личностного развития.

Это легче всего делать с помощью постоянного формата (или схемы в тетради). Заполнение занимает 3-4 минуты. Схема заполняется после каждой деловой игры.

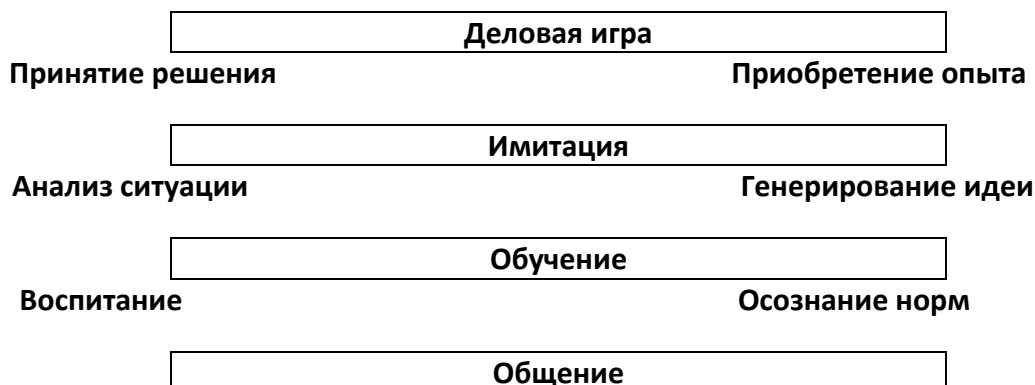
Деловая игра	Самооценка	Экспертная оценка	Каких качеств, умений не хватило?	Что делать?

Подводя итоги, хочется ещё раз подчеркнуть, что методы активного обучения – это не догма, не панацея от всех бед, которая должна заменить традиционную систему обучения. Традиционное обучение обеспечивает фундаментальность, научность, универсальность научной информации.

Проблема в том, что не до каждого ученика эта информация доходит. Опора на деятельность (от осознания потребности до рефлексии), использование интерактивных методов позволяет превратить ученика в субъект учебного процесса. Представляется разумным в преподавании истории соединить достижения традиционного обучения с инновационными технологиями.

КОНСТРУИРОВАНИЕ

ДЕЛОВОЙ ИГРЫ



Деловая игра – имитационное игровое моделирование функционирования разного рода систем (социально-экономических, культурных, предметных и т.д.) и деятельности занятых в них людей, происходящее в форме ролевого взаимодействия по установленным правилам в условиях неопределённости, и /или/ столкновения интересов и /или/ конфликта с принятием решения, направленного на достижение желаемого состояния объекта имитации.

Игровая модель

VII. Методическое обеспечение	I. Объект имитации		VII. Техническое обеспечение
	II. Имитационная модель		
	III. Цели игры	4 Сценарий игры:	
	IV. Комплект ролей и функций игроков	- предмет игры; - конфликт; - схема или общая последовательность действий;	
	V. Правила игры и система оценивания	- графическая модель взаимодействия игроков; - игровые предметы.	

I. Объект имитации берётся из различных сфер человеческой деятельности (учебного пространства конкретного учебного предмета). Может быть описан в виде лекции.

II. Имитационная модель – упрощенное описание объекта имитации (текст, схема, таблица). Может быть разделена на 2 подмодели:

- модель предмета деятельности
- модель процесса деятельности

III. Цели деловой игры

Педагогические

1. Дидактические
2. Воспитательные
3. Развивающие

Игровые

VI. Комплект ролей и функций

1. Название ролей берётся из объекта имитации

(должностные, позиционные, предметные)

Н-р, начальник-подчинённый

Н-р, физик-лирик

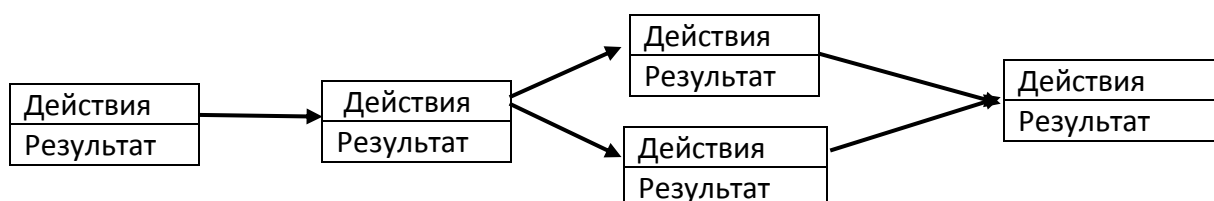
Н-р, докладчик-оппонент

2. Способы описания функций игроков

- текст (права и обязанности каждого игрока, выполняющего определённую роль)
- таблица

Перечень совершаемых действий игры	Этапы игры	Предполагаемый результат/ Конечный результат

Схема последовательно или параллельно совершаемых действий



PS. Допустимо групповое исполнение роли или одному игроку иметь несколько ролей.

V. Правила игры и система оценивания

1. Берутся из объекта имитации и имитационной модели, из целей игры.
2. Количество правил зависит от времени игры, количества людей, сложности объекта.
3. Стратегических правил не более 7.

4. Правила лучше записать (обнародовать).
5. Любое правило должно найти отражение в системе оценок.

Система оценивания – в баллах:

- жёсткое оценивание (специальный штат оценщиков)
- свободная система (оцениваются не процедуры, а результат)
- смешанная система (поэтапная экспертиза качества продукта и процесса)

PS Система оценивания связана с нравственными установками.

VI. Сценарий игры включает в себя:

- предмет игры – (описание того, во что играем, в одной фразе)
- конфликт
- схема игры или /и/ графическая модель
- игровые предметы (карты, бланки, тексты, детали).

VII. Основные понятия

Игра- форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально-закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.

Модель – форма замещения реально существующего или прогнозируемого объекта, процесса, явления, осуществляемая с помощью различных средств. Может быть графической, текстуальной, эвристической.

Имитация – приведение в действие модели путём манипулирования её элементами.