

4. Головченко, Н.Н., Труевцева, О.Н. Проект «Наука в школу»: интеграция археологического наследия Новотроицкого некрополя в образовательное пространство Тальменского района Алтайского края / Н.Н. Головченко, О.Н. Труевцева // Краеведение и туризм. Материалы международной научно-практической конференции, посвященной 90-летию историка и краеведа А.Д. Сергеева. – Барнаул : АлтГПУ, 2020. – С. 240–247.

5. Головченко, Н.Н. Археология в школе : учебно-методическое пособие / Н.Н. Головченко. – Барнаул, 2020. – 158 с.

6. Головченко, Н.Н. Чекан с антропоморфным изображением из Новотроицкого некрополя (материалы к курсу «Археологическое наследие Алтая») / Н.Н. Головченко // Вестник Новосибирского государственного университета. Серия: История, филология. – 2022. – Т. 21. – №5. – С. 9–19.

7. Головченко, Н.Н., Грибанова, Н.С., Вайцель, Д.Э. Опыт разработки археологического мультимедийного контента для студентов педагогических университетах / Н.Н. Головченко, Н.С. Грибанова, Д.Э. Вайцель // Вестник Новосибирского государственного университета. Серия: История, филология. – 2023. – Т. 22. – №5. – С. 9–19.

Еременко В.С., учитель истории и обществознания

МБОУ «Кулундинская СОШ №2»

с. Кулунда

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СРЕДСТВ ИНТЕРАКТИВНОЙ НАГЛЯДНОСТИ ПАРКА «РОССИЯ – МОЯ ИСТОРИЯ» НА УРОКАХ ИСТОРИИ В СТАРШИХ КЛАССАХ

Аннотация. Современный урок – это не только презентации, но и различные средства интерактивной наглядности, которые нам может предоставить парк «Россия – Моя история».

Ключевые слова: история, исторический парк Россия – Моя история, интерактив, уроки истории.

V.S. Eremenko

USE OF INTERACTIVE VISIBILITY OF THE PARK «RUSSIA IS MY HISTORY» IN HISTORY LESSONS IN HIGH GRADES

Abstract. The modern lesson is not only presentations, but also the difference in the means of interactive visualization that the park «Russia is My History» can provide us with.

Key words: History, historical park Russia is my history, interactive, history lessons.

В условиях современного уровня развития технологий происходит совершенствование различных сторон жизни общества, в том числе и системы образования. Техническое оснащение школ и учебного процесса, в частности, позволяет погрузить учащихся в различные исторические периоды. Это очень важно с точки зрения вовлечения учеников, особенно на начальном периоде изучения истории, в мир прошлого.

В качестве наиболее доступного вида автоматизации обучения выделяют использование компьютерного потенциала в процессе обучения, в том числе на этапах обработки и систематизации результатов контрольных работ, тестов, фронтального и индивидуального опроса знаний учащихся. Создание наглядных методических пособий представляется более удобным при работе с компьютером, периферийными устройствами, а также с пакетом графических редакторов и программ. В условиях нового информационного общества и информатизации образования самостоятельное непрерывное пополнение знаний

и их применение становится потребностью человека на протяжении всей его жизни [1, с. 103].

Возникает острая необходимость внедрения средств интерактивной наглядности в учебный процесс. Что же такое интерактивная наглядность? В данном случае под интерактивной наглядностью мы будем подразумевать «средство обучения, представляющее собой гипертекстовую анимированную иллюстрацию в сочетании с набором инструментов управления, позволяющих пользователю взаимодействовать с ним в диалоговом режиме».

Стремление к эффективному результату обуславливает выбор определенных методов обучения. Применение учащимися полученных знаний на практике, умение оперировать ими, углублять и развивать их свидетельствует о степени продуктивности обучения, что, в свою очередь, во многом зависит от уровня познавательной деятельности учащегося в процессе обучения [2, с. 14]. Это дополняет общие задачи обучения истории (понять, запомнить и воспроизвести полученные знания учащимися).

С 2013 года в России начинает формироваться система мультимедийных ресурсов, объединенных в так называемые парки «Россия – Моя история».

Уникальность исторического парка «Россия – Моя история» в том, что история Отечества представляется здесь панорамно и при помощи современных технологий – экспозиции включают в себя сотни единиц мультимедийной техники, кинозалы, интерактивные 3-D-носители с реконструкцией исторических событий, мультимедийные карты, купол с видеопроекцией, интерактивные панорамы и декорации, сотни метров «живой ленты» истории.

На примере изучения одного из сложнейших периодов нашей истории – XX века, а именно Великой Отечественной войны, рассмотрим возможности применения интерактивных технологий на уроках в старших классах.

Война – это прежде всего люди, солдаты, офицеры, генералы. Но воевать приходится оружием. Еще Первую мировую войну прозвали «войной моторов», все воюющие державы активно использовали машины, самолеты, подводные лодки, появились первые танки, и вся эта техника передвигалась за счет двигателей внутреннего сгорания. Вторая мировая и Великая Отечественная войны привнесли новые достижения в вооружения и военную технику.

Перед вами интерактивный конструктор (см. рис.1). Благодаря его возможностям мы с можем рассмотреть, что из себя представляло оружие и техника Красной Армии 1941–1945 гг. Рассмотрим некоторые из представленных образцов.



Рисунок 1. Интерактивный конструктор

Самым известным танком времен войны, несомненно, является советский танк Т-34. Танк разработан конструкторским бюро танкового отдела Харьковского завода № 183 под руководством Михаила Ильича Кошкина. Успешность проекта была предопределена применением новейшего высокоэкономичного дизель-мотора В-2, благодаря которому средний толстобронированный Т-34 унаследовал от лёгкого тонкобронированного БТ высокую удельную мощность (отношение мощности двигателя к боевой массе). Очень важным оказался высокий модернизационный потенциал конструкции, что позволило

эффективно повышать боевые качества танка одновременно с наращиванием его

промышленного производства в течение всей войны. С 1942 по 1945 годы основное крупносерийное производство Т-34 было развёрнуто на машиностроительных заводах Урала и Сибири и продолжалось в послевоенные годы. Танк Т-34 оказал определённое влияние на исход войны и на дальнейшее развитие мирового танкостроения. Благодаря совокупности своих боевых качеств Т-34 был признан многими специалистами и военными экспертами одним из лучших танков Второй мировой войны.

На примере танка Т-34 мы рассмотрели возможность презентации техники и оружия периода Великой Отечественной войны.

Напоминаем, что подобное задание мы можем встретить в ГИА, где должны будем определить, что изображено на иллюстрации и кто является конструктором. Так, в пробном варианте ГИА по истории в 11 классе за 2023 год было задание, где на марке был изображен танк Т-34, и нужно было указать главного конструктора данного образца техники.

Другая возможность рассмотреть картографический материал и окунуться в гущу событий сражений также предоставляется парком «Россия – Моя история». Приведем пример, как можно использовать интерактивные карты.

Великая Отечественная война продолжалась 1418 дней. Рассмотреть каждый из дней войны мы физически не в силах, но благодаря данному интерактивному столу, на котором возможно наблюдать карты 4-х сражений, рассмотрим ключевые сражения: Битва за Москву, Сталинградская, Курская битвы, Битва за Берлин (см. рис. 2).

Осенью 1941 года немецкие войска рвались к Москве. Битву за советскую столицу Гитлер назвал «Тайфун». На оборону столицы были брошены все силы. Женщины, старики и дети копали противотанковые рвы и окопы. Тысячи простых граждан записывались в



Рисунок 2. Интерактивный стол

ополчение. На подступах к столице совершили свой подвиг курсанты Подольского училища, сдержавшие натиск противника на две недели, дав возможность подготовить оборону. 28 Панфиловцев в неравном бою остановили натиск танковых клиньев Вермахта. Погибла подпольщица Зоя Космодемьянская, не выдав секрета врагу. Благодаря интерактивной карте мы можем наблюдать движение войск противника, а также контрудары Красной Армии. Обратим внимание на воссозданные фрагменты сражения. 5 декабря 1941 года начался этап контрнаступления. Враг был разбит и отброшен на 150–300 км. Битва за

Москву – один из переломных моментов во Второй мировой и Великой Отечественной войнах.

Подобные задания, где есть карта о Великой Отечественной войне, могут встретиться в ГИА, и данный ресурс будет полезен при подготовке к экзамену в 11 классе.

На двух примерах мы рассмотрели возможности применения интерактивных ресурсов исторического парка «Россия – Моя история» на уроках истории в старших классах. А ведь это лишь небольшой пласт информации, который мы можем использовать для формирования системы знаний учащихся по разным историческим периодам.

Учителя истории прекрасно знают, что, чем ближе к современному этапу, тем более сложной для восприятия предстает перед нами история Отечества.

Материалы парка дают прекрасную возможность сформировать систему знаний по разным периодам: от глубокой древности до настоящего времени.

Таким образом, использование традиционных средств наглядности в сочетании с интерактивными средствами обучения позволяет реализовать основные принципы активизации познавательной деятельности учащихся на уроках истории. Опираясь на принципы и факторы активизации познавательной деятельности учащихся, можно создать эффективную методику обучения с применением интерактивных средств наглядности исторического парка «Россия – Моя История» в соответствии с такими принципами, как:

- проблемность обучения: учащиеся получают новые знания не в готовых формулировках учителя, а в результате собственной активной практической познавательной деятельности;

- обеспечение максимально возможной адекватности учебно-познавательной деятельности характеру практических задач: работая с интерактивными средствами наглядности, учащиеся имеют больше возможностей практического применения полученных знаний;

- самообразование и взаимное обучение: задания могут быть использованы учащимися при подготовке к урокам в качестве дополнительного материала;

- индивидуализация: предлагаемые задания имеют дифференцированный уровень сложности;

- мотивация: использование ИКТ-технологий позволяет максимально заинтересовать и мотивировать учащегося к самостоятельному накоплению и пополнению знаний.

Библиографический список

1. Беспалько, В.П. Образование и обучение с участием компьютеров (педагогика третьего тысячелетия) / В.П. Беспалько. – Москва : Издательство Московского психолого-социального института; Воронеж : МОДЭК, 2002. – 352 с.

2. Прошина, Е.Ю. Активизация познавательной деятельности учащихся / Е.Ю. Прошина. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/aktivizatsiya-poznavatelnoy-deyatelnosti-uchaschihsya-s-ispolzo-vaniem-interaktivnyh-sredstv-naglyadnosti/viewer> (дата обращения: 11.04.2023).

Кожокар В.А., канд. ист. наук, учитель географии

Коммунальное государственное учреждение «Школа-лицей №8 для одарённых детей» управления образования Павлодарской области
г. Павлодар

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ОБЩЕСТВЕННЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ И ШКОЛЫ В СОВЕРШЕНСТВОВАНИИ НАУЧНОЙ РАБОТЫ УЧИТЕЛЕЙ И УЧАЩИХСЯ

Аннотация. В работе рассматривается необходимость углубления степени взаимодействия различных общественных организаций и учебных заведений. На примере географических и краеведческих общественных организаций выявляются точки взаимного сотрудничества для повышения профессионального и личностного уровня педагогов школы и улучшения качества проектной деятельности учащихся. Определяются направления работы педагогов и школьников с представителями общественных объединений и привлекаемых ими научными работниками и действующими специалистами.

Ключевые слова: общественное объединение, школа, научный проект, коллаборация, сообщество

V.A. Kojokar