

Дмитро Десятов

ОСНОВНІ НАПРЯМКИ РОЗВИТКУ МЕТОДИКИ ВИКОРИСТАННЯ НАОЧНОСТІ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ СТАРОДАВНЬОГО СВІТУ

Сучасний етап розвитку освіти в Україні характеризується інтенсивним пошуком в методиці навчання історії. Зміна цілей навчально-виховного процесу на сучасному етапі розбудови української школи спонукає до перегляду змісту освіти та методів навчання. Відбувається переосмислення традиційної ролі та функцій засобів навчання, які традиційно використовувалися в процесі навчання історії. До таких засобів навчання належить наочність, значення якої у пізнанні учнями історичних фактів й історичного процесу є особливо вагомою протягом перших років систематичного вивчення школярами навчального курсу.

Аналіз публікацій та досліджень останніх років свідчить про те, що проблемою використання наочності на уроках історії переймаються провідні українські дидакти та методисти. Разом з тим помітно, що в полі зору сучасних дослідників перебувають тільки певні аспекти використання наочності на уроках історії. Зокрема, Ю. Комаров розробляє методику використання на уроці рекламних плакатів та карикатур. О. Худобець та О. Мокрогуз вивчають можливості наочності в процесі застосування комп'ютерних технологій. О. Фідря займається питанням використання карти на уроках історії та формування на цій основі картографічних умінь та навичок учнів. О. Желіба досліджує питання застосування на уроках історії умовно-графічної наочності. Серед робіт російських дослідників, що стосуються питань застосування наочності на уроках історії стародавнього світу, варто відзначити праці вченої-методиста М. Короткової. Більшість наукових розробок мають практичний характер і стосуються використання в навчальному процесі окремих видів наочності. У вітчизняній методиці навчання історії відсутнє дослідження, яке б давало можливість узагальнити результати пошуку методистами та педагогами ефективних прийомів і методів використання наочності на уроках історії стародавнього світу.

Завдання даної статті полягають у тому, щоб на основі аналізу педагогічного досвіду та методичної літератури визначити провідні напрямки розвитку методики застосування наочності на уроках історії стародавнього світу. Урахування подібних тенденцій дозволить чіткіше виокремити питання, що вимагають додаткових досліджень та подальших наукових розвідок в методиці навчання історії в школі.

В останні роки методика застосування наочності на уроках історії зазнала великого впливу з боку тих змін, що мають місце у змісті самого навчального предмету, в орієнтації навчання, пов'язаних з гуманізацією

історичної освіти, утвердженням особистісно орієнтованого, діяльнісного та компетентнісного підходів. На сьогодні у процесі розвитку методики застосування наочності на уроках історії стародавнього світу можна виділити декілька напрямків.

Перший напрям, в якому рухається значна частина методистів і педагогів, що намагаються підвищити ефективність застосування наочності на уроках історії стародавнього світу, умовно можна назвати традиційним. На наочність покладається виконання допоміжної функції у навчальному процесі, а вона сама розглядається як засіб навчання, чие головне призначення полягає в образній демонстрації історичних фактів. Наприклад, для створення яскравих історичних образів відеоматеріали на своїх уроках використовує український педагог Я. Нетеча. Відеофільми, що вміщують короткі нариси про окремі країни стародавнього світу, – Єгипет, Грецію, Китай, Індію, вчитель демонструє повністю перед вивченням певної теми, а потім у процесі навчання використовує уривки з відеофільму на різних етапах уроку [1]. Російський методист М. Короткова використовує наочність, щоб створювати: 1) образи матеріальних прикмет життєдіяльності держави; 2) образи представників державної влади; 3) образи-картини, що розкривають суть, функції та основні напрямки діяльності держави [2]. В. Белік використовує історичний живопис, щоб наочно відтворити типові побутові сцени певних історичних періодів та історичний пейзаж, на фоні якого відбуваються історичні події [3]. Педагог О. Вороніна головним завданням у роботі з наочною ставить розвиток пам'яті та просторових уявлень учнів [4]. У цілому стійкою залишається традиція, коли основним методичним прийомом у роботі з наочною стає розповідь вчителя [5]. Переважну частину завдань, що пропонують вчителі на своїх уроках, застосовуючи такий підхід, складають завдання, що не виводять учнів за межі репродуктивної діяльності. Школярам досить часто пропонується уважно розглянути карту та показати на ній кордони держави чи інші історико-географічні об'єкти, назвати твори мистецтва та їхніх творців, упізнати історичного діяча тощо [6]. Методичні рекомендації при цьому відносно організації роботи учнів з наочною обмежуються загальними побажаннями щодо її застосування, недиференційованим переліком вмінь та знань учнів й застосуванням окремих методичних прийомів [7].

Другий напрям у розвитку методики застосування наочності на уроках історії стародавнього світу пов'язаний з широким використанням інформаційно-комп'ютерних технологій. Наприклад, особливого значення комп'ютерному супроводу в процесі навчання історії надає О. Худобець. Методист переконаний, що застосування мультимедійних технологій дозволяє посилити роль наочності на уроці історії, одночасно підключаючи кілька каналів інформації для більш доступного пояснення матеріалу. Адже у будь-який момент учитель може за допомогою гіперпосилань деталізувати інформацію, «пожвавити» матеріал, який

вивчається за допомогою анімації тощо. У доробку дослідника використання модульних та анімаційних схем, тестів з флеш-анімацією, опорних сигналів. На думку О. Худобця, використання цих засобів наочності полегшує розуміння учнями причинно-наслідкових зв'язків, дає можливість проаналізувати динаміку розвитку конкретного історичного явища, допомагає виокремити ключові моменти в поясненні учителя з опорою на текст підручника [8]. Інший методист, Д. Десятов пропонує використовувати на уроках історії стародавнього світу соціальні сервіси Веб 2.0 не тільки з метою отримання візуальної інформації, але й з метою активізації інтелектуальних функцій мислення учнів. Для цього педагог пропонує використовувати комп'ютерні інструменти, закладені до картографічних сайтів, які полегшують здійснення трудомістких операцій. Наприклад, учням пропонується за допомогою вбудованих функцій сайту Вікімапія вирахувати шлях, пройдений військом Александра Македонського, розміри Китайської стіни, виміряти площу країн, історія яких вивчається на уроці, обчислити, як змінилася територія держави внаслідок певних історичних подій тощо [9]. Російський педагог О. Смірнова на своїх уроках організовує роботу учнів з фотографіями земної поверхні, зробленими з космосу. Такий вид наочності, на її думку, дозволяє учням створити більш точні уявлення про розташування об'єктів та територій в співвідношенні одне до одного, отримати додаткові дані про особливості рельєфу та стан території певної країни у різні пори року, ступінь збереженості історичних пам'яток [10]. Педагог Є. Хропова використовує на своїх уроках карти Google Earth. Вчитель за допомогою цього продукту створює власні тематичні карти шляхом накладення стрілок, символів та інших умовно-графічних позначень на електронні фотознімки. Учням під час роботи з такими картами дається завдання розглянути руїни історичних пам'яток і залишити їх короткий опис в Інтернеті, допомогти полководцю прокласти найбільш зручний маршрут по місцевості, порівнявши його потім зі справжнім [11].

Організацію та проведення різноманітних ігор на основі використання наочного матеріалу можна вважати третім напрямком у розвитку методики застосування наочності на уроках історії стародавнього світу. Однією з найбільш популярних серед педагогів ігрових форм проведення уроків стала гра «Уявна подорож», яка дає можливість у нестандартній, захоплюючій формі здійснювати повторення матеріалу, розвивати пізнавальну та творчу активність школярів. Проведення такої гри потребує розробки чіткого маршруту та завжди передбачає використання історичної або ж географічної карти й великої кількості ілюстративного матеріалу. Наприклад, у методиці української дослідниці Я. Камбалової робота учнів із картою в процесі підготовки до гри передбачає й створення карти власними руками. Школярі на такій саморобній карті позначають ріки, моря, гори, місця зупинок, видатні історичні пам'ятки, що розташовані в

місцевості, яку передбачають відвідати. В інших випадках, де практикується подібна навчальна гра, завдання учнівської команди полягає в умінні позначити на збільшених контурних картах географічні об'єкти [12]. На уроках О. Богданової «уявну екскурсію» проводять самі учні. Учитель поділяє учнів на групи, які об'єднують від 5 до 7 осіб. Усі групи отримують однакові пакети матеріалів. Завдання учнів полягає в тому, щоб провести екскурсію стародавнім містом, показати найважливіші його споруди і розповісти про них. Учні опрацьовують у групі запропоновані матеріали і складають текст такої екскурсії, обмірковуючи, які слова й вирази вони вживатимуть під час екскурсії, які відчуття можуть викликати й викликають у них ті чи інші споруди стародавнього міста [13]. Російський методист Л. Борзова головною метою використання наочності при створенні ігор вважає розвиток спостережливості та уваги. Зокрема, при роботі з навчальною картиною учні повинні побачити, що там зображено і не тільки звернути увагу на загальний план, але й розгледіти деталі, які мають важливе значення для здійснення історичного аналізу. Засобами гри учні отримують ігрове завдання, яке стимулює їх уважно розглянути картину, щоб на основі побаченого і почутого на уроці створити власний образ історичного минулого. На етапі вивчення нового матеріалу педагог пропонує серію ігор, серед яких можна виділити «Оживи картину», коли перед учнями постає завдання «оживити» якусь історичну подію на основі навчальної картини, «Екскурсія», коли учні повинні підготувати подорож на основі певного зображення чи експонату, «Діафільм», коли учні малюють кадри навчального діафільму. На етапі систематизації Л. Борзова пропонує використовувати серію ігор, наприклад, гру «Рекламний плакат», завдання якої полягає в тому, щоб створити рекламу, яка б зацікавила відвідати країну, історію якої учні вивчали на уроці [14]. Український дидакт О. Пометун рекомендує проводити ігри з картографічним матеріалом. Наприклад, учню надається карта Стародавнього Єгипту, розрізана на частини у вигляді квадратів. Потім дається завдання зібрати карту й визначити, як можна потрапити з рідного міста в сучасний Єгипет [15]. Ігрові вправи в роботі з наочністю практикує на своїх уроках А. Єрмоленко. Наприклад, вправа, «Портретна галерея» розрахована на те, що учні не тільки впізнають зображену особу на портреті, але й пояснять, чому вони так вирішили [16]. Картографічні конкурси на своїх уроках використовує І. Вишковський [17]. Радить ширше використовувати на уроках в 6-му класі ігрову діяльність й автор одного із підручників історії стародавнього світу П. Мороз. На його думку, такі вправи як «Відшукай на карті», «Чи знаєш ти епоху», «Уявна історична подорож» повинні забезпечити багаторазове повторення навчального матеріалу в його різноманітних поєднаннях та формах [18].

Інший напрям, в якому інтенсивно працюють педагоги, – це використання наочності на основі особистісноорієнтованого підходу до

організації навчальної діяльності учнів на уроці. Прикладом цього напряму в розвитку методики застосування наочності може бути методика, запропонована М. Коротковою. Основу методики складають особистісноорієнтовані завдання на вибір учня. Наприклад, у відповідності з таким підходом у роботі з навчальною картиною російський методист виділяє два рівні: 1) опис картини та отримання інформації; 2) осмислення, оцінка й використання картини у творчій діяльності. У роботі з історичною картою учням пропонується самостійно створити легенду карти та відповідні умовні позначення, спрогнозувати хід воєнних операцій, задуми супротивників тощо [19].

Іншим прикладом застосування особистісноорієнтованого підходу в процесі організації роботи учнів з наочною може служити методика, побудована на створенні руками учнів об'ємних моделей, запропонована до впровадження на уроках історії стародавнього світу педагогом В. Кузьміним. Запропонована ним методика складається з двох етапів. На першому – учні, прочитавши відповідний матеріал підручника, виготовляють частину майбутньої моделі. На уроці вчитель демонструє учням виконання найбільш складних операцій. На другому етапі учні поглиблено опрацьовують матеріал вдома, закінчуючи працювати над моделлю. Виготовлення моделей поєднується із створенням графічних схем і малюнків. При оцінюванні створеної моделі вчитель враховує історичну коректність та її художню цінність [20].

Подібними в цьому питанні є й рекомендації П. Мороза, який вважає, що для того, щоб враховувати нахили та здібності дітей, які захоплюються живописом, цікавляться створенням скульптур, вчителю потрібно ширше використовувати завдання, пов'язані з малюванням, кресленням, виготовленням макетів, муляжів тощо [21].

Педагог Т. Трулова, щоб врахувати при проведенні своїх уроків особисті запити учнів, організовує лабораторно-практичні роботи, в основі яких – самостійне дослідження школярами археологічного матеріалу. У процесі такої роботи в учнів є можливість не тільки розглянути справжні історичні джерела, але й спробувати, як справжнім історикам, на основі їхнього аналізу реконструювати життя людей давнини [22].

Різноманітні запитання й завдання до наочного матеріалу, що мають особистісноорієнтований характер, можна знайти у робочому зошиті, призначеному для учнів шостого класу, авторство якого належить методисту О. Мокрогузу. Завдання, що пропонує автор виконати учням, передбачають творчу діяльність школярів з наочною. На основі малюнків учні повинні порівнювати та робити висновки, пояснювати, як люди використовували той чи інший предмет, робити підписи до малюнків, складати розповіді на основі зображень тощо [23].

П'ятий напрям у розвитку методики застосування наочності розбудовується на основі задачного підходу до організації навчальної

діяльності учнів. Наочність в задачі виступає матеріальною основою створення проблемної ситуації. Наприклад, розв'язувати проблемні задачі шестикласникам пропонують С. Терно, З. Коган, І. Полтавська. Задача у їхній методиці використовується для активізації пізнавальної діяльності школярів, розвитку критичного мислення та підведення учнів до розуміння способу, яким вчені-історики здобувають увесь той матеріал, що міститься у підручнику. Порядок розв'язування задач передбачає читання тексту підручника з подальшим розмірковуванням і пошуком відповіді. Але деякі задачі можуть бути розв'язані тільки при умові, коли учні опрацюють відповідну наочність. Наприклад, «Чому вчені-історики називають розписи на гробницях фараонів «енциклопедією єгипетського життя?» [24]. Використовує пізнавальні задачі, створені на основі наочності, педагог В. Кметь. На останні він покладає навчання учнів бачити, адекватно засвоювати й відтворювати в образній формі зовнішні ознаки історичних подій, діяльність людей – учасників історичного процесу [25]. Подібні задачі практикує на своїх уроках й педагог Г. Старобінська. Наприклад, вчитель пропонує своїм учням розглянути зразки єгипетського мистецтва та встановити, чим можна пояснити умовність в зображенні фігур єгипетськими митцями [26].

Прихильниками задачного підходу у роботі учнів з наочною виступають російські методисти В. Сухов, О. Морозов, Е. Абдулаєв. На їхню думку, методика викладання повинна бути побудована на основі сходження від загальних задач, приміром «Для чого вивчати історію?» до конкретних «Визначте за допомогою карти, про які географічні об'єкти мова йде в описі Геродота?». Складність задач повинна визначатися джерелом інформації та системою підказок, необхідних для їх розв'язання [27]. Окреслений задачний підхід втілений також у комп'ютерній програмі з історії стародавнього світу, створеній у Російській Федерації. Наприклад, задача: «Визнач, які з пам'яток буддійського мистецтва відповідають епізодам з життя Будди?» змушує учня уважно вивчати матеріал, присвячений життю Будди, та уважно розглядати пам'ятки мистецтва. Перевірка правильності відповіді відбувається за рахунок маніпулювання об'єктами на екрані комп'ютера. Автори програми, створивши 39 подібних задач, намагалися реалізувати таким чином продуктивну модель навчання. Саме знайомство з новим навчальним матеріалом відбувається з метою розв'язання задачі. Наприклад: розташувати на карті місцезнаходження чудес світу; керуючись малюнками, визначити, де проживали народи, зображені на них; визначити, до яких археологічних пластів Трої належать об'єкти, зображені на фото; розшифрувати реальні малюнкові листи тощо [28].

Таким чином сучасний стан розвитку методики застосування наочності можна оцінити як перехідний, для якого залишається характерним співіснування різних поглядів на роль і функції наочності в процесі навчання історії стародавнього світу. Зроблений нами огляд сучасного педа-

гогічного досвіду дозволяє констатувати, що в практиці навчання історії стародавнього світу міцні позиції зберігає методика демонстрації наочності, що була детально розроблена ще в радянські часи. Разом з тим педагоги та методисти працюють над удосконаленням методів і методичних прийомів, які повинні підвищити ефективність роботи учнів з наочністю. Наслідком такої роботи стало впровадження ігрових форм організації навчальної діяльності учнів з наочним матеріалом, використання інформаційно-комп'ютерних технологій і застосування особистісноорієнтованого підходу, що дозволяють значно активізувати роботу учнів з наочністю. Перспективним напрямком виступає використання наочності для створення пізнавальних і проблемних задач, що дозволяє поєднати використання наочності з проблемними методами навчання. У зв'язку з цим вимагають додаткових досліджень питання, пов'язані зі зміною функцій і ролі наочності при її використанні як матеріалу для організації дослідницької діяльності учнів на уроці.

Науковою перспективою дослідження цього питання є вивчення досвіду використання наочності зарубіжними педагогами, здійснення порівняльного аналізу напрямків, в яких розвивається вітчизняна та зарубіжна методика використання наочності на уроках історії стародавнього світу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Нетеча Я. Використання аудіовізуальних та мультимедійних засобів на уроках історії / Я. Нетеча // *Історія України*. – 2006. – № 10. – С. 10–15.
2. Короткова М.В. Формирование образных представлений учащихся о рабовладельческом государстве в курсе истории древнего мира / М.В. Короткова // *Преподавание истории в школе*. – 1990. – С. 96–102.
3. Белик В.М. Далекое-близкое. Краткое путешествие по залам Третьяковской галереи, где представлена историческая живопись / В.М. Белик // *Преподавание истории в школе*. – 2002. – № 8. – С. 2–9.
4. Воронина Е.А. Использование контурных карт для организации контроля знаний / Е.А. Воронина // *Преподавание истории в школе*. – 2004. – № 8. – С. 46–48.
5. Александра М., Голованов С. Мандрівка Античним Римом. Методичні поради вчителю історії до теми «Культура Стародавнього Риму». 6 клас / М. Александра, С. Голованов // *Історія в школі*. – 1998. – № 11. – С. 18–20.
6. Бондаренко М.П. Римська республіка в V – середині III ст. до н.е. 6 клас / М.П. Бондаренко // *Історія та правознавство*. – 2007. – № 6 (106). – С. 8–9.
7. Козлова Н.В. Карта на уроках історії / Н.В. Козлова // *Історія та правознавство*. – 2007. – № 12. – С. 8–10.
8. Худобець О. Використання комп'ютерного супроводу на уроках історії стародавнього світу в 6 класі / О. Худобець // *Історія в школах*

- України. – 2006. – № 8. – С. 33–38.
9. Десятов Д. Використання соціальних сервісів Веб 2.0 на уроках історії / Д. Десятов // *Історія в школі.* – 2008. – № 3. – С. 43–48.
 10. Смирнова Е. Живая карта: космические снимки на уроках истории / Е. Смирнова // *История.* – 2004. – № 47. – С. 28–30.
 11. Хропов Е.С. Новая компьютерная технология в работе с картой на уроке истории / Е.С. Хропов // *Преподавание истории в школе.* – 2008. – № 1. – С. 9–8.
 12. Камбалова Я. Навчаємось у грі (нетрадиційні види уроків узагально вального повторення з історії стародавнього світу на прикладі теми «Давній Рим у VIII–I ст. до н.е.») / Я. Камбалова // *Історія в школі.* – 2007. – № 2. – С. 33–36.
 13. Богданова О. Використання методик розвитку критичного мислення на уроках історії / О. Богданова // *Історія України.* – 2006. – № 9. – С. 6–12.
 14. Борзова Л.Г. Игры на уроке истории: методическое пособие для учителя / Л.П. Борзова. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. – 160 с.
 15. Пометун О., Фрейман Г. Методика навчання історії в школі / О. Пометун, Г. Фрейман. – К.: Генеза, 2005. – С. 179.
 16. Єрмоленко А. Греція в II – на початку I тисячоліть до н.е. Конспект уроку узагальнення та систематизації знань, умінь і навичок. Історія стародавнього світу. 6 клас / А. Єрмоленко // *Історія в школах України.* – 2007. – № 7. – С. 38–41.
 17. Вишковський І.В. Узагальнення з теми «Передня Азія». 6 клас / І.В. Вишковський // *Історія та правознавство.* – 2007. – № 29(129). – С. 12–14.
 18. Мороз П. Захопити, а не примусити (Ігрова діяльність на уроках історії, на прикладі вивчення історії стародавнього світу). Всесвітня історія. 6 клас / П. Мороз // *Історія в школах України.* – 2005. – № 4. – С. 25–30.
 19. Короткова М.В. Личностно-ориентированный подход в использовании наглядных средств на уроках истории / М.В. Короткова // *Преподавание истории в школе.* – 2008. – № 1. – С. 3–8.
 20. Кузьмин В.А. Изготовление учебных моделей при изучении истории древнего мира / В.А. Кузьмин // *Преподавание истории в школе.* – 2002. – № 8. – С. 46–50.
 21. Мороз П. Проблемне навчання та дослідницькі методи на уроках історії (на прикладі теми «Утворення давньоєгипетської держави»). Історія стародавнього світу. 6 клас / П. Мороз // *Історія в школах України.* – 2006. – № 10. – С. 16–23.
 22. Трулова Т.А. Лабораторно-практическая работа на базе археологического материала / Т.А. Трулова // *Преподавание истории в школе.* – 2004. – № 9. – С. 43–46.
-

23. Мокрогуз О.П. Всесвітня історія. Історія України (інтегрований курс). 6 клас: робочий зошит / О.П. Мокрогуз. – Х.: Вид-во «Ранок», 2006. – 112 с.
24. Терно С.О., Коган З.Б., Полтавська І.В. Проблемні задачі з історії для учнів 6–7 класів загальноосвітньої школи: дидактичний посібник для учнів 6–7 кл. загальноосвіт. навч. закл. / Терно С.О., Коган З.Б., Полтавська І.В. – Запоріжжя: Просвіта, 2009. – 24 с.
25. Кметь В.Б. Використання пізнавальних завдань і задач у пошуково-дослідницькій діяльності учнів / В.Б. Кметь // Історія та правознавство. – 2007. – № 14 (114). – С. 16–20.
26. Старобинская Г.И. Познавательные задания и контрольные вопросы по курсу истории древнего мира / Г.И. Старобинская // Преподавание истории в школе. – 1999. – № 7. – С. 47–54.
27. Абдулаев Э.Н. Наглядность и проблемный подход в обучении истории / Э.Н. Абдулаев // Преподавание истории в школе. – 2008. – № 1. – С. 19–22.
28. Вихрев В. Компакт – диск по истории древнего мира / В. Вихрев // Преподавание истории в школе. – 2001. – № 6. – С. 43–51.