

# РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ ИСТОРИИ: ОПЫТ СОЗДАНИЯ И ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НАСТОЛЬНОЙ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ «ГРЕЧЕСКОЕ НАСЛЕДИЕ КРЫМА»

## DEVELOPMENT OF STUDENTS' COGNITIVE INTEREST IN HISTORY LESSONS: THE EXPERIENCE OF CREATING AND USING THE DIDACTIC BOARD GAME "THE GREEK HERITAGE OF THE CRIMEA"

*L. Tarasova  
A. Kyvyrzhik*

*Summary:* The article discusses the experience of creating and using the didactic game "Greek Heritage of the Crimea" in the process of teaching history to 5th grade schoolchildren to increase their educational motivation. As a result of the analysis of the questionnaire data before and after the lesson in this form, it was found that the game showed an increase in the motivation of secondary school students to study the history of the Greek heritage of the Crimea and history in general.

*Keywords:* history teaching, cognitive activity, educational motivation, didactic game.

*Тарасова Любовь Валерьевна*

*К.и.н., ФГБОУ ВО «Калужский государственный  
университет им. К.Э. Циолковского»*

*tarlv@mail.ru*

*Кывыржик Анастасия Сергеевна*

*ФГБОУ ВО «Калужский государственный университет  
им. К.Э. Циолковского»*

*kyvyrzhikas@studklg.ru*

*Аннотация:* В статье рассматривается опыт создания и использования в процессе преподавания истории у школьников 5-х классов дидактической игры «Греческое наследия Крыма» для повышения их учебной мотивации. В результате анализа данных анкетирования до и после проведения занятия в данной форме было установлено, что игра показала повышение мотивации учащихся средней школы к изучению истории греческого наследия Крыма и истории в целом.

*Ключевые слова:* обучение истории, познавательная активность, учебная мотивация, дидактическая игра.

В современной педагогической практике обучения истории существует ряд противоречий – в том числе между требованиями ФГОС к уровню подготовки учащихся и их учебными возможностями, уровнем развития познавательного интереса. – Исследователями отмечается достаточно высокий уровень познавательной активности у учащихся пятых классов, обусловленный их психовозрастными особенностями. И чрезвычайно важно поддерживать этот уровень и в дальнейшем, для чего учителям следует особо тщательно подходить к выбору форм проведения уроков и методов обучения именно для этой возрастной группы. Психологи обращают внимание, что для двенадцати – тринадцатилетних учащихся – возраст пятиклассников – игра продолжает оставаться не только важным видом деятельности, но и преобладающим способом реализации разнообразных потребностей детей в рамках их возможностей [1, с. 198]. В связи с этим мы предположили, что дидактические игры могут способствовать повышению заинтересованности школьников к изучению истории, особенно на стадии их перехода к предметному обучению в пятом классе, когда уровень учебной мотивации является определяющим фактором для гармоничного развития

личности.

В статье рассматривается опыт создания и использования в процессе преподавания истории у школьников 5-х классов дидактической игры «Греческое наследия Крыма» для повышения их учебной мотивации.

Дидактическая игра — это вид учебного занятия, организуемая в виде учебной игры, реализующей ряд принципов игрового, активного обучения и отличающаяся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания [5].

Немалую часть учебного времени на уроках истории в пятых классах занимает изучение древнегреческой цивилизации и ее повседневности. Древнегреческая культура оставила глубокий след в истории европейских народов, однако не все знают, что историческое наследие Древней Греции можно обнаружить и в России, на территории полуострова Крым, заселённого греками более двух с половиной тысяч лет назад в ходе Великой греческой колонизации.

На протяжении многих лет отечественные историки

занимаются изучением особенностей жизни греков-колонистов в Северном Причерноморье. Можно вспомнить как «классические» обзорные труды по региону В.Д. Блаватского и С.А. Жебелёва [2, 4], так и современные исследования истории отдельных поселений или проблем [8, 9, 10].

В силу специфических особенностей научной литературы абсолютное большинство исторических трудов на эту тему слишком сложны для восприятия учащихся средней школы. Вместе с тем ресурсы, которые могли бы увлечь школьников этой интересной темой, отсутствуют. В связи с этим мы решили преподнести знания об античном наследии Крыма в такой необычной для обучения форме как настольная дидактическая игра.

Истории известны множество достаточно крупных греческих городов на территории Крыма. Мы решили остановиться на шести – Пантикапей, Феодосия, Херсонес Таврический, Кара-Тобе и Калос-Лимен [7], ценную информацию об историческом прошлом которых использовать в дидактической игре.

Стоит отметить, что виды занятий и образ жизни греческих городов-государств в Крыму были схожи с тем, что мы видим во всех греческих полисах, однако в значительной степени это зависело от метрополии, из которой вышли колонисты [3]. Например, в городах, основанных жителями Милета, землю обрабатывали свободные общинники, а рабы использовались только в ремесленных мастерских. В Херсонесе Таврическом, который был основан колонистами из Гераклеи (мегарская колония, представляющая собой дорийскую модель колонизации), образ жизни напоминал спартанский: там покорённое местное население – илоты – было прикреплено к земле и обрабатывало её в пользу хозяев, которые жили в богатых поместьях [6, с. 8–12].

Эти особенности жизни и быта античных городов Тавриды позволили нам использовать уже известную учащимся информацию о греческих городах-государствах, которая содержится в учебнике по истории Древнего мира для пятого класса под редакцией А.А. Данилова и В.И. Уколовой, для создания определенной знаниевой базы школьников, необходимой для игры. Так давать верные ответы на вопросы в ходе игры учащимся позволило знание тем «Территория, природа и население Древней Греции», «Боги и герои древних греков», «Первые греческие государства», «Появление полиса. Великая греческая колонизация», «Зарождение демократии в Афинах», «Древняя Спарта», а также «Жизнь в греческом городе» [11].

В процессе разработки типа взаимодействия игры было принято решение остановиться на карточно-физической игре. Согласно правилам игры, участники име-

ют общее игровое поле, представленное в виде карты Крымского полуострова с обозначением пяти античных городов и множества пересекающихся дорог. На каждой дороге обозначены пронумерованные точки, окрашенные в цвет определенного города. Также к пяти городам прилагаются наборы игровых карточек с заданиями. В качестве фишек в игре используются глиняные фигурки греков, а для осуществления хода – такой же самодельный шестигранный кубик.

Согласно нашему замыслу, перед началом игры, каждый из игроков, которых может быть от двух до пяти, выбирает на игровом поле наиболее понравившийся ему город и берет из коробки комплект карточек, которые ему соответствуют. Игровые фигурки греков первоначально располагаются на стартовой позиции – корабле, после чего каждый участник по очереди бросает кубик и переставляет свою фигурку ровно на столько единиц, сколько выпало на кубике. Точка, которую он занял, окрашена в цвет какого-либо города. Если это цвет его собственного города, игрок должен передвинуть свою фигурку на одну точку вперед. Далее в игру вступает тот игрок, которому принадлежит этот город: он вытаскивает из своей колоды одно из заданий и зачитывает его для того участника игры, который ходит. Тот выполняет задание, отвечая на вопрос. Если он справляется с заданием карточки, его фигурка остается на этой точке, а ход переходит следующему игроку. В случае, если этот участник игры с заданием не справляется, его фигурка возвращается на корабль, либо на предыдущую точку (в случае, если это не первый ход и игрок уже продвинулся по дороге). Побеждает тот, кому удастся быстрее достичь города Пантикапей. Примерное время игры зависит от индивидуальных факторов, но не занимает более двадцати пяти минут, что удобно при проведении урока.

В числе вопросов, появившихся на игровых карточках, были следующие: «Зачем в масках, которые надевали греческие актеры, был широко открыт рот?», «На какие две половины делился греческий дом?», «В начале I века до нашей эры жители Кара-Тобе спешно покинули город, не успев даже спасти утварь – что случилось?», «Что считалось у греков местом для зрелищ?», «Что являлось самым важным местом любого полиса?», «Как назвался изящный сосуд с ручками, использовавшийся для перевозки вина?», «Древние греки никогда не оснащали этим дом и даже слова, обозначающего это, у них не было – что это?».

Создание оформления осуществлялось с помощью графических редакторов PowerPoint и Canva. Получившиеся изображения были распечатаны на принтере, после чего оформительские работы завершились общей сборкой деталей (Рис. 1).

Следующим шагом стало проведение эксперимента с



Рис. 1. Набор игры «Греческое наследие Крыма».

### СТАРТОВАЯ АНКЕТА К ИГРЕ «ГРЕЧЕСКОЕ НАСЛЕДИЕ КРЫМА»

*Пожалуйста, ответьте на вопросы, обводя наиболее подходящие вам ответы.*

**1. Выберите все утверждения из списка, с которым вы согласны**

- а. История – один из самых увлекательных предметов в школе.
- б. Изучать историю только по учебнику кажется мне скучным.
- в. Я не думаю, что изучение истории может быть веселым.

**2. Напишите кратко, что вы помните из истории устройства полисов античной Греции: чем занимались, как управлялись и т. д.**

---



---



---

**3. Знаете ли вы что-нибудь о древних греках на территории Крыма?**

---



---



---

Рис. 2. Стартовая анкета для определения уровня заинтересованности историей до начала эксперимента

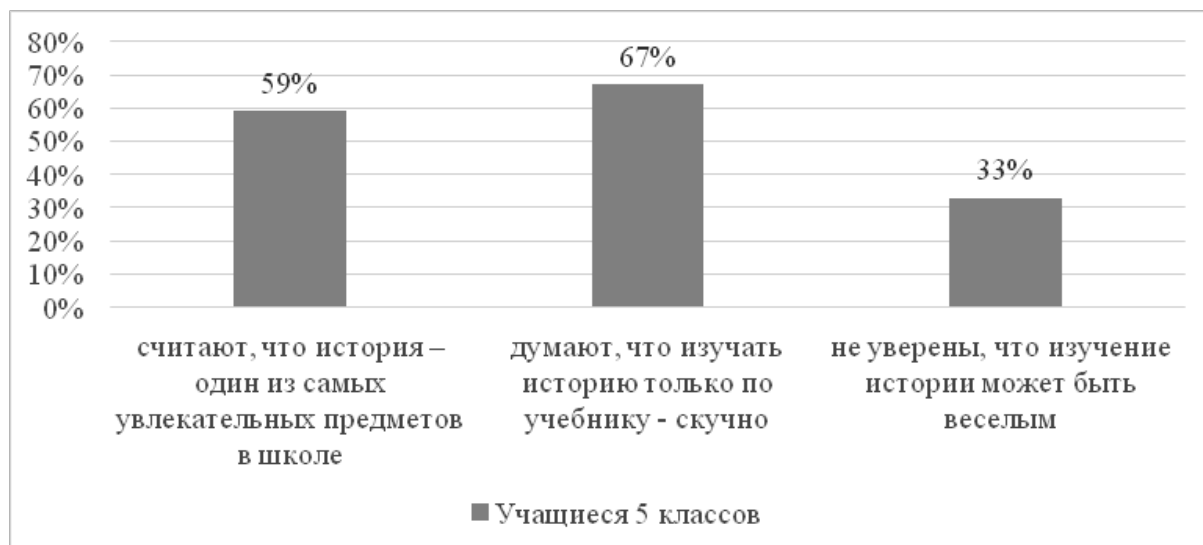


Рис. 3. Результаты обработки стартовой анкеты

**ЛИСТ РЕФЛЕКСИИ К ИГРЕ «ГРЕЧЕСКОЕ НАСЛЕДИЕ КРЫМА»**

*Пожалуйста, ответьте на вопросы, обводя наиболее подходящие вам ответы*

**1. Понравилась ли вам игра?**

а. Да, понравилась

б. Нет, не понравилась, потому что \_\_\_\_\_

**2. Согласились ли бы вы еще раз поиграть в «Греческое наследие Крыма»?**

а. Да, с радостью

б. Нет, второй раз мне играть не интересно

в. Нет, мне игра не понравилась вообще

**3. Узнали ли вы что-то новое для себя в ходе игры?**

а. Да, конечно

б. Нет, не думаю

**4. Хотели ли бы вы узнать еще больше по истории и, в частности, пребывании греков в Крыму?**

а. Да, хотелось бы

б. Нет, мне полученных знаний достаточно

Рис. 4. Лист рефлексии к игре «Греческое наследие Крыма»

участием школьников пятых классов, который позволил бы нам выявить, насколько выбранный педагогический метод способствует главной цели – повышению мотивации учащихся средней школы к изучению истории греческого наследия Крыма и истории в целом. Для этого мы создали анкету, позволяющую узнать, насколько ученики заинтересованы в изучении истории, знают ли

они что-либо о том, что в античном Крыму жили греки и помнят ли, как были устроены греческие полисы (рис. 2).

Данная анкета была распространена среди сорока двух испытуемых, и ее обработка показала следующие результаты: 59% опрошенных считает, что история – один из самых увлекательных предметов в школе; 67%

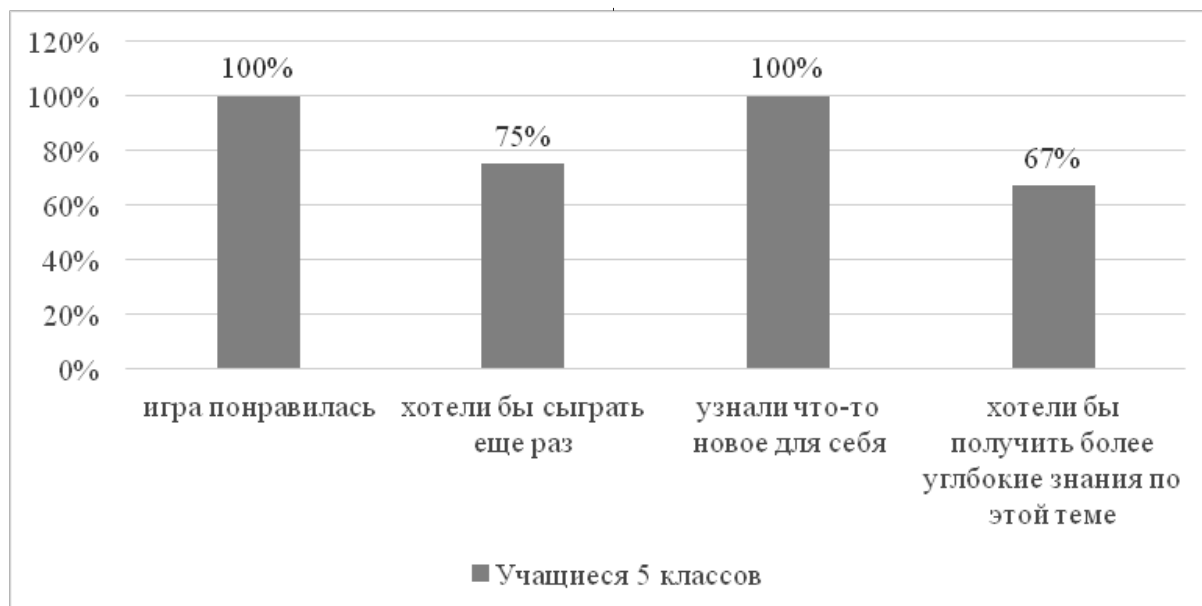


Рис. 5. Результаты обработки листов рефлексии

считает скучным изучение истории по учебнику, а 33% уверены, что изучение истории вовсе не может быть веселым занятием (рис. 3).

После этого учащимся было предложено ознакомиться с правилами игры и погрузиться в мир «Греческое наследие Крыма», суть которой была описана выше.. После завершения игры учащиеся получили листы рефлексии (рис. 4).

Анализ анкет позволили сделать вывод, что игра оказалась увлекательной для 100% испытуемых, и 75% из них хотели бы сыграть в неё еще раз. Примечательно, что оставшиеся 25% указали, что им не интересно играть в эту игру повторно, причем вариант «Нет, мне игра не понравилась вообще» не выбрал никто. Также 100% игроков отметили в анкете то, что узнали что-то новое по данной теме, а 67% хотели бы получить более глубокие знания (рис. 5).

Отметим, что оба проведенные нами опроса были

анонимными, и, следовательно, результаты можно считать достаточно объективными в оценке.

Таким образом, созданная нами игра показала высокую результативность при необходимости повышения мотивации учащихся средней школы к изучению истории греческого наследия Крыма и истории в целом.

В век информационных технологий учителю предоставлено большое количество ресурсов, различных педагогических технологий, которые позволят сделать процесс приобретения учеником знаний более разнообразным и интересным. На сегодняшний день на уроке учитель может использовать как традиционные, так и новые педагогические технологии. Все это позволяет превратить урок не только в среду для усвоения знаний, но и создать благоприятные условия для социализации ученика, моделирования различных жизненных ситуаций, раскрытия потенциала ученика через его самореализацию в игре, и обеспечить наличие мотивации к дальнейшему продолжению обучения.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Абрамова Г.С. Введение в практическую психологию. – М.: Международная педагогическая академия, 1994. – 237 с.
2. Блаватский В.Д. Античная археология Северного Причерноморья. – М: Изд-во Акад. наук СССР, 1961. - 230 с.,
3. Доманский Я.В., Фролов Э.Д Основные этапы развития межполюсных отношений в античном Причерноморье в VI–I вв. до н.э. (принципиальный обзор) // Античный полис. Проблемы социально-политической организации и истории античного общества. – СПб., 1995. С. 103–111.
4. Жебелёв С.А. Северное Причерноморье. Исследования и статьи по истории Северного Причерноморья античной эпохи. – М.-Л.: 1953. – 388 с.
5. Кругликов В.Н., Кривов В.Р. Учебный игровой комплекс – М.: Просвещение, 2015. – 512 с.
6. Меметов А.М., Мемелов И.А. О пребывании греков в Крыму // Ученые записки Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского. Филологические науки. – 2013. – №2. – С. 8-12.
7. Олешкевич А.О. Боспорские полисы и их метрополии // Вестник Удмуртского университета. Серия «История и филология». – 2011. – № 3. – С. 61–65.

8. Петрова Э.Б. Античная Феодосия: история и культура. – Симферополь: Сонат, 2000. – 261
9. Сапрыкин С.Ю. Гераклея Понтийская и Херсонес Таврический. – М.: МГУ, 1986. – 248 с.
10. Уженцев В.Б. Эллины и варвары Прекрасной Гавани: (Калос Лимен в IV в. до н.э. - II в. н.э.). – Симферополь: Сонат, 2006. – 242 с.
11. Уколова В.И. История. Древний мир. 5 класс: учебник для общеобразовательных организаций: в 2 ч. – М.: Просвещение, 2016. – 176 с.

---

© Тарасова Любовь Валерьевна (tarlv@mail.ru), Кывыржик Анастасия Сергеевна (kvyvyrzhikas@studklg.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»



Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского