

Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования  
«Белорусский государственный педагогический университет  
имени Максима Танка»

Исторический факультет

## **АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОГО ЗНАНИЯ**

Материалы II Международной студенческой  
научно-теоретической конференции

Минск, 18 апреля 2017 г.

Минск  
РИВШ  
2017

УДК 378(061.3)  
ББК 74.58  
А43

Печатается по решению Совета исторического факультета  
Белорусского государственного педагогического университета

Рекомендовано  
Советом  
(протокол № от 201 г.)

Редакционная коллегия:

кандидат исторических наук доцент *А. В. Касович* (отв. ред.);  
кандидат исторических наук доцент *С. П. Шуляк*;  
кандидат исторических наук доцент *А. А. Корзюк*;  
кандидат исторических наук доцент *А. Ф. Великий*

Рецензенты:

доктор исторических наук профессор *Н. М. Забавский*;  
доктор исторических наук профессор *А. М. Лютый*

**Актуальные** проблемы социально-гуманитарного зна-  
А43 ния: материалы II Междунар. студ. науч.-теорет. конф.,  
Минск, 18 апр. 2017 г. / редкол.: А. В. Касович (отв. ред.)  
[и др.]. – Минск : РИВШ, 2017. – 430 с.  
ISBN 978-985-586-021-2.

В сборнике представлены материалы исследований молодых уче-  
ных республиканских, россий-ских, казахских и украинских высших  
учебных заведений, учащихся учреждений общего среднего образова-  
ния, посвященные актуальным проблемам исторических, педагогиче-  
ских и социально-гуманитарных научных дисциплин.

Адресуется преподавателям, магистрантам и студентам вузов.

**УДК 378(061.3)**  
**ББК 74.58**

**ISBN 978-985-586-021-2**

© Оформление. ГУО «Республиканский  
институт высшей школы», 2017

## Литература

1. Руководство к практическим занятиям по маркетингу с использованием кейс-метода [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.marketing.spb.ru/read/m21/1.htm>. – Дата доступа: 18.03.2017.
2. Использование кейс-метода на уроках истории и обществознания как один из способов реализации деятельностного подхода в школьном образовании [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.uchportal.ru/publ/23-1-0-4352>. – Дата доступа: 18.03.2017.
3. Медыядукацыя ў школе: фарміраванне медыяграматнасці вучняў: дапам. для настаўнікаў / М. І. Запрудскі [і інш.]; пад рэд. М. І. Запрудскага. – Мінск, 2016. – 336 с.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЙ НАГЛЯДНОСТИ С ЭЛЕМЕНТАМИ РЕТРОСПЕКТИВНОЙ (НЕРОЛЕВОЙ: МАРШРУТНОЙ) ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИСТОРИИ БЕЛАРУСИ В VII КЛАССЕ

*А. В. Горбачёва, 3 курс, исторический ф-т, БГПУ, Минск  
науч. рук. – Т. О. Барткевич, преподаватель, БГПУ*

Словесный метод обучения занимает ведущее место в процессе обучения истории. Однако при всех достоинствах данного метода им невозможно заменить наглядные средства обучения.

Наглядность повышает содержательность устного изложения учителя, экономит учебное время; позволяет сформировать и уточнить исторические представления учащихся; создаёт яркие и точные образы исторического прошлого, тем самым упрощая познание сложного теоретического материала.

Ни один урок истории не может обойтись без изобразительной наглядности. Ведь произошедшие ранее исторические явления, факты, процессы мы не можем наблюдать, продемонстрировать экспериментально, поэтому именно изобразительная наглядность даёт возможность приблизиться к «исторической реальности».

Но зачастую, даже использование наглядных средств обучения на уроках истории не способствует усвоению материала учащимися. Так как наглядность, требует не только визуального представления материала, но и работы с ней. Как одно из практических решений данной проблемы нами предлагается методический приём использования изобразительной наглядности с элементами ретроспективной (неролевой: маршрутной) игры при изучении отдельных тем истории в средней школе.

Игра - это естественная для ребенка форма обучения. Она часть его жизненного опыта. Игра органично объединяет эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности уч-ся. Согласно одной из классификаций, игры разделяются на деловые и ретроспективные.

Наряду с термином «ретроспективные игры» используется также термин «реконструктивные игры». В ходе таких игр моделируется ситуация, ставящая учащихся в позицию очевидцев и участников событий прошлого. Главные признаки ретроспективной игры – эффект присутствия и следование принципу исторической беллетристики («так могло быть»). Ретроспективные игры помогают ученику «вжиться» в историческое время, почувствовать колорит изучаемой эпохи.

Ретроспективные игры условно можно разделить на ролевые и неролевые.

*Ролевые игры* основаны на разыгрывании определённых ролей участников исторических событий в воображаемой ситуации прошлого. Этот вид игр нужно использовать в процессе обучения, но он предполагает большой временной запас.

В данной ситуации можно обратиться к другой игре – неролевой, которая на наш взгляд, ничуть не уступает предшественнице.

*Неролевые игры* близки к играм с внешними правилами, но они воссоздают историческое прошлое, их действие происходит в далёкую эпоху. Существуют подвиды неролевых игр.

Конкурсные игры моделируют ситуацию прошлого в которой люди определённой эпохи демонстрируют своё мастерство, достижения, смекалку.

Маршрутные игры (воображаемое путешествие, заочная экскурсия) – это особая форма урока, когда учащиеся переносятся в прошлое и «путешествуют» в определённой пространст-

венной среде (прогулка по древнему городу, плавание по реке и пр). Сами уч-ся, либо учитель, чётко определяют географические контуры исторической действительности, намечают маршрут, придумывают остановки, фрагменты бесед (интервью) с людьми, которых они «встречают» в путешествии.

Особенность этих игр состоит в том, что учащиеся не получают очевидных для них ролей. Если эти роли им предлагаются, то игра приобретает черты ролевой и неролевой одновременно.

Исходя из этого, в данной статье приводятся примеры заданий с использованием изобразительной наглядности с элементами ретроспективной (неролевой: маршрутной) игры в процессе обучения истории Беларуси в 7 классе (§19 «Развитие городов»).

Учащиеся делятся на три группы: первая - жители средневекового города(гиды); вторая – путешественники; третья – редакторы. Каждая из групп получает своё задание.

Первая группа(гиды) должна составить путеводитель по городу для путешественников таким образом, чтобы те в конце своего пути пришли к князю. В помощь группе выдаётся раздаточный материал с опорным маршрутом путеводителя, который уч-ся должны дополнить.



Раннее утро, в городе просыпается жизнь. Стражники отворили ворота...1...у которых мы встречаем прибывших гостей города, которым мы должны помочь добраться до князя.

Нам предстоит длительный путь; мы пройдем лабиринты...2...улиц. Минув их, мы дойдем до кипящего жизнью пристанища торговцев и ремесленников – до...3...И вот, мы уже в самом сердце города: на...4...площади, она замощена...5...здесь также размещён городской....6...

Солнце уже в зените, начинается жара. На площади душно и тесно, здесь много людей, большинство из которых направляется на...7...где кипит торговля. Пройдя торговые ряды, проделав длительный путь, уставшие, мы добрались до детинца - .....8.....где проживает.....9..... со своей.....10..... Наша цель – достигнута.

Задание для путешественников (т.е.для второй группы) состоит в том, что бы найти и исправить допущенные ошибки на иллюстрации города.

Третья группа(редакторы): получает задание отредактировать часть письма путешественника, который допустил в нём ряд неточностей.

Я вошел в этот город утром через ворота в крепостной стене. Торговцы только что открыли городские ворота, запертые днём. *Поэтому со мной в город въехало множество крестьян, которые везли на машинах товары в магазины.*

Я попал в лабиринт широких улиц. Вторые этажи домов сильно выступали над первыми. Мне пришлось пробираться в полутьме, держась за стены. Женщины громко переговаривались из окон над моей головой. Один раз сверху прямо на улицу выплеснули помои. Я еле успел отскочить. Однако, улицы были чистыми. В тупиках улиц часто попадались помойки, по которым спокойно разгуливали крысы. Местные жители рассказали мне, что всего год назад в городе появлялась чума. Но эпидемии, к счастью, не случилось.

Я добрался до улицы ремесленников. Здесь работали учителя, медики, бухгалтеры. *Двери каждой мастерской были открыты и над входом висела эмблема мануфактуры,* то есть объединения ремесленников.

Я вышел на окраинную площадь, замощенную кирпичом. Полюбовался башней-ратушей, по соседству с ней расположился главный городской банк. Над городом возвышался холм, на котором я увидел замок, окруженный стеной и рвом. Мне стало очень интересно, и я решил взглянуть на него поближе.

Учащиеся, таким образом, развивают своё воображение, культуру речи и логическое мышление и одновременно дают характеристику изучаемого периода.

На мой взгляд данный приём универсален, его можно использовать на любом из этапов урока, как на этапе изучения нового материала, так и на его закреплении. При такой форме работы повышается мотивация к познанию прошлого. Так же данная форма работы содействует положительной эмоциональной настроенности школьников, что, в свою очередь, активизирует творческую деятельность, развивает их познавательные способности: внимание, восприятие, наблюдательность и мышление.

Для достижения высокого результата стоит помнить о самом главном в любой игре – участие каждого ученика в обсуждении проблемы..

### Литература

1. *Багдановіч, І. І.* Методыка выкладання гісторыі ў школе: вучэб. дапам. / І. І. Багдановіч. – Мінск : БДПУ, 2009. – 286 с.
2. *Вяземский, Е. Е.* Теория и методика преподавания истории в школе: учеб. для студентов вузов / Е. Е. Вяземский, О. Ю. Стрелова. – Минск: ВЛАДОС, 2003. – 384 с.
3. *Короткова, М. В.* Наглядность на уроке истории: практ. пособие для учителей / М. В. Короткова – Минск., ВЛАДОС, 2000. – 176 с.
4. *Студеникин, М. Т.* Методика преподавания истории в школе / М. Т. Студеникин. – Минск: ВЛАДОС, 2000. – 240 с.

## АЛГОРИТМЫ КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

*К. В. Драгунов, магистрант, исторический ф-т, БГПУ, Минск  
науч. рук. – Н. И. Мицицкий, доктор исторических наук, профессор, БГПУ*

В современных вузах преподаватели часто сталкиваются с такой **актуальной проблемой**, которую можно определить как **отсутствие словесно-логического мышления у студентов**. Зачастую первокурсники, которые только вышли из школ не обладают должными навыками для самостоятельного развития и реализации себя в университете. Эта проблема решаема, в том числе и с помощью такого понятия как *«алгоритм»*.

**Новизна** такого взгляда на проблему заключается в том, что в русскоязычной науке никто специально не рассматривал «алгоритмы» как возможность решения проблем с логическим мышлением в гуманитарных науках. Эта тема в первую очередь относится к информатике. Так, например, О.М. Алейникова в своей статье «Методика преподавания непрерывного курса алгоритмизации в общеобразовательной школе» говорит о непрерывном преподавании курса алгоритмизации в рамках изучения школьниками предмета «Информатика» [1, с. 311]. На наш взгляд, следует подключить и остальные школьные предметы и, разумеется, историю.

**Цель** данного исследования: теоретическое обоснование для применения методики алгоритмизации исторических знаний.

Для начала дадим два определения: «алгоритм» и «логическое мышление». Согласно учебному пособию для 6 класса «Информатика» *Алгоритм* – понятная и конечная последовательность точных действий (команд), формальное выполнение которых позволяет получить решение поставленной задачи [2, с. 93]. *Словесно-логическое мышление* – вид мышления, осуществляемый при помощи логических операций с понятиями [3, с. 99]. Этот вид мышления формируется довольно долго, в среднем с 7–8 до 18–20 лет в процессе усвоения понятий и логических операций в ходе обучения. Определившись с двумя ключевыми понятиями, перейдем к подробному рассмотрению каждого.

Также различают формы словесно-логического мышления: понятие, суждение, умозаключение. Понятие – форма мышления, отражающая существенные свойства, связи и отношения