

Их эффективная интеграция в образовательный процесс возможна при реализации необходимых организационных и методиче-

ских условий, определение которых требует своего самостоятельного научно-теоретического и прикладного рассмотрения.

Список использованных источников

1. Концепция информатизации системы образования Республики Беларусь на период до 2020 года / Главный информационно-аналитический центр. — Режим доступа : <http://www.giac.unibel.by/main.aspx?guid=14591>. — Дата доступа : 15.05.2014.

2. Лозицкий, В. Л. Электронные средства обучения на уроке истории / В. Л. Лозицкий // *Гісторыя і грамадазнаўства*. — 2013. — № 7. — С. 51—57.

3. Лозицкий, В. Л. Великая Отечественная война советского народа (в контексте Второй мировой войны). Электронный учебно-методический комплекс / В. Л. Лозицкий [и др.] // E-Learning «Полесский государственный университет». Учебные курсы Moodle [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://194.158.204.219/moodle>. — Дата доступа : 04.05.2015.



Использование интеллект-карт на уроках истории в колледже

Т. О. Барткевич, преподаватель социально-гуманитарных дисциплин
Минского государственного областного колледжа

Изучение курса «Всемирная история. История Беларуси» в колледже имеет ряд особенностей, вызванных «сжатым» содержанием программы, ведь учащиеся должны освоить школьную программу X и XI классов. Перед преподавателем поставлена сложная задача — найти оптимальный метод освоения учебного материала, позволяющий подготовить учащихся к сдаче устного экзамена. Утверждение отечественного методиста А. И. Добриневской: «Мы мыслим понятиями, а запоминаем образами» [2, с. 8] имеет теоретическое обоснование и свидетельствует об особенностях человеческого мышления: линейная репрезентация знания в отличие от радиантной организована наперекор естественному течению мышления. Это подтверждают исследования Н. И. Милицкого [4, с. 30—37], А. В. Солодиловой [3, с. 21—30]. Каждый бит информации, поступающей в мозг, может быть представлен в виде центрального сферического объекта. От него расходится огромное количество ассоциаций, каждая из которых

располагает практически бесконечным множеством связей с другими ассоциациями. Это и есть радиантное ассоциативное мышление [3, с. 23]. Реализации данной способности мышления способствуют современные технологии обучения. В частности, это многомерные информационно-дидактические технологии, применение которых осуществляет переход от линейности и монополии «самого правильного» метода к многомерности методов исследования [5, с. 9]. Частным случаем многомерных информационно-дидактических технологий являются интеллект-карты (ИК).

Создателем интеллект-карт как методики запоминания, творчества и организации мышления является английский психолог Тони Бьюзен. Он утверждает, что интеллект-карты используют весь спектр кортикальных способностей — оперирование словами, образами и числами, логику, ритм, цвет и пространственную ориентацию [1, с. 91].

Создание ИК позволяет экономить время при обработке информации, даёт каж-

дому учащемуся возможность генерировать свой образ для запоминания термина / явления / события. На доске создаётся ориентировочный вариант интеллект-карты, но он необязателен для точного копирования: каждый учащийся может преобразовать её. В процессе создания ИК правильный ответ не даётся. Учащимся легче строить устный ответ, опираясь на интеллект-карту, потому что образы срабатывают как узелки на память.

Перечислив плюсы интеллект-карт, стоит упомянуть о трудоёмкости данного процесса и о возможности возникновения ментальных блокад, которые парализуют способность учащихся мыслить. Однако если осознать безграничность ассоциативных возможностей мозга, с этой проблемой можно справиться [1, с. 96].

Первым шагом для создания интеллект-карт является выделение ключевого понятия, которое помещается в центр. Лучше, если это будет графический образ, выступающий как равноправное со словом средство представления знания [5, с. 10]. Затем ключевое понятие раскрывается через второстепенные категории, расходящиеся ветвями, а сами они раскрываются третьестепенными. Так графический образ нацелен «обрастать» ветвями, иллюстрированными графическими образами, символами.

Можно использовать цветные карандаши, что помогает расставить акценты, показать связи между различными элементами, сделать карту запоминающейся. Таким образом, вы сможете расположить идеи в иерархическом порядке (главная, вторичная, третичная ветви), оформить связи между ветвями-темами.

Использовать ИК можно на различных этапах урока: это и проверка домашнего задания, и средство построения устного ответа учащегося. Если изучается новый материал, необходима коллективная форма работы; если закрепление — следует продумать задание для устного опроса. В качестве примера можно рассмотреть интеллект-карты по теме «Китай» (рис. 1—4), созданные на этапе изучения нового материала. Для закрепления использовались следующие вопросы и задания: «Назовите партии Китая», «Перечислите предпосылки революции 1925—1927 гг.», «Что препятствовало созданию антияпонского фронта?», «Чем вызвана антикоммунистическая политика Гоминьдана?» и т. д. Такая деятельность способствует развитию умения преобразования информации в знаково-символьную форму и обратно, формируя навыки работы с учебной информацией.

Анализ практического использования интеллект-карт на уроках истории позволил выделить следующие их преимущества:

- интенсификация познавательной деятельности учащихся;
- развитие навыков самостоятельной работы;
- формирование познавательного интереса;
- проявление положительных эмоций по отношению к учебной деятельности;
- применение практических навыков создания интеллект-карт на других учебных дисциплинах.

На наш взгляд, овладение построением интеллект-карт позволит перейти к составлению логико-смысловых моделей.

Список использованной литературы

1. Бьюзен, Т. Интеллект-карты / Т. Бьюзен, В. Бьюзен. — Минск : Попурри, 2010. — 347 с.
2. Добриневская, А. И. Дидактический инструментальный учитель истории: логико-смысловые модели / А. И. Добриневская, Л. А. Мещерякова // История: проблемы выкладки. — 2009. — № 3. — С. 8—13; № 4. — С. 7—18.
3. Солодилова, А. В. Когнитивные карты как форма репрезентации научного исторического знания / А. В. Солодилова // История і грамадазнаўства. — 2013. — № 2. — С. 21—30.
4. Миницкий, Н. И. Многомерные информационно-дидактические технологии в историческом образовании: теория и практика / Н. И. Миницкий // История і грамадазнаўства. — 2013. — № 10. — С. 30—37.
5. Миницкий, Н. Когнитивные практики в гуманитарном образовании (междисциплинарный аспект) / Н. Миницкий // История: проблемы выкладки. — 2009. — № 11. — С. 8—15.



Рисунок 1

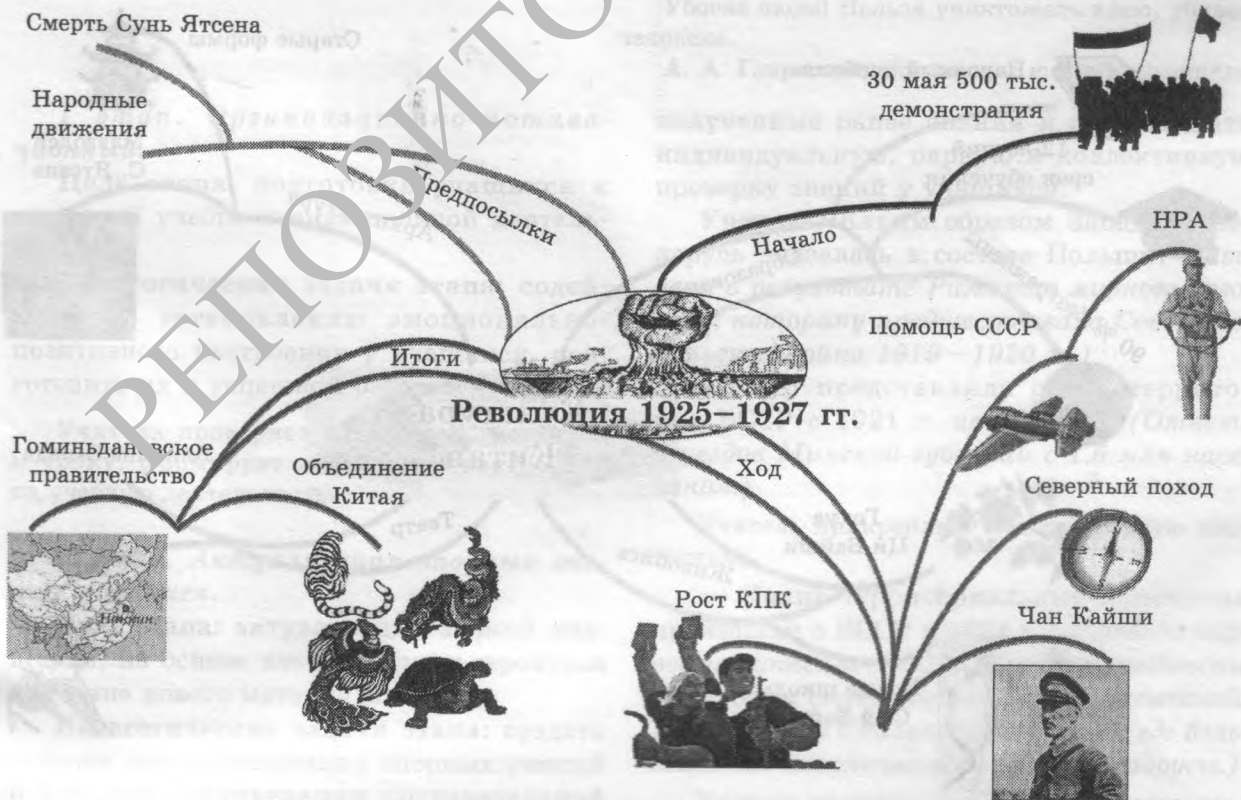


Рисунок 2

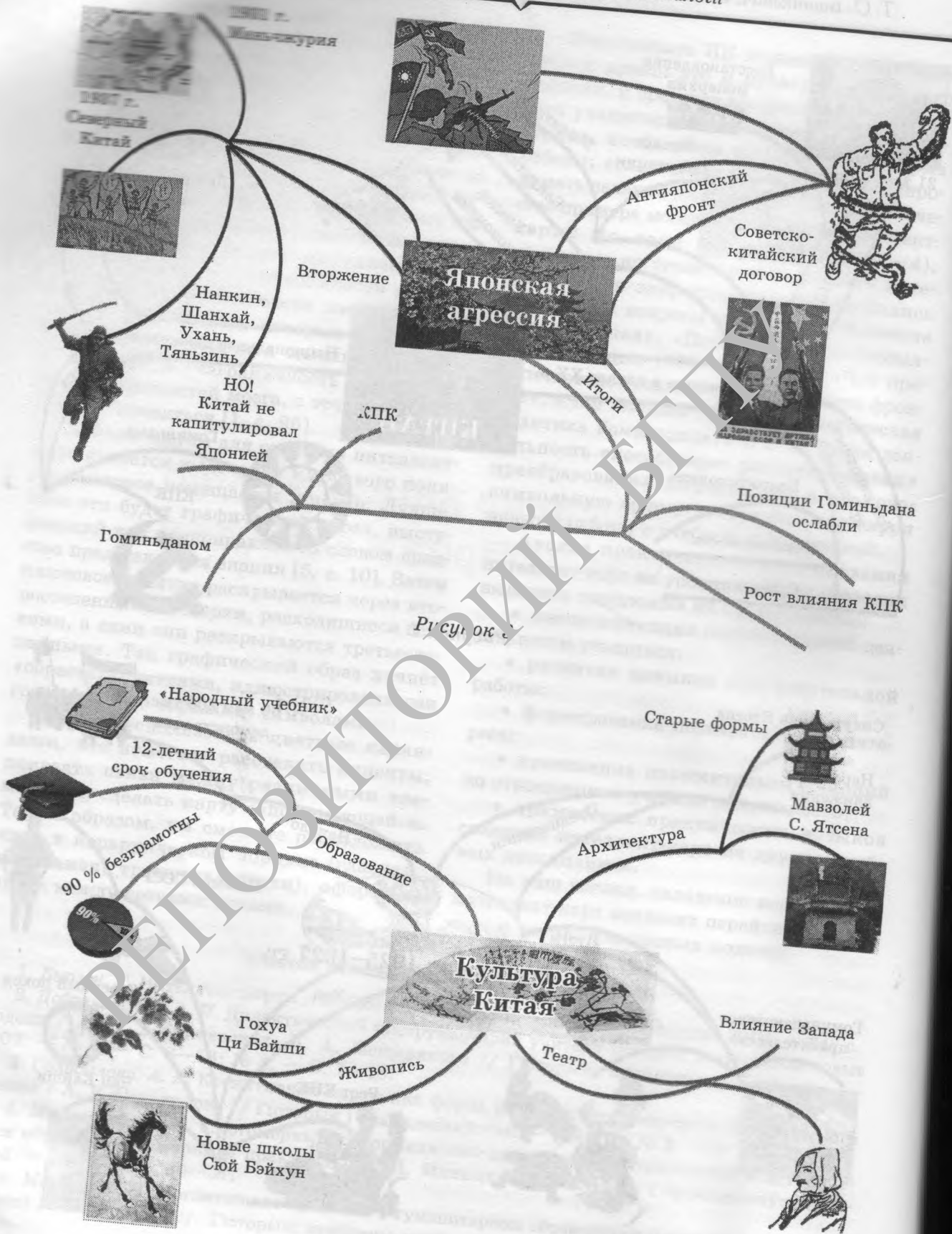


Рисунок 4