

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРАКТИЧЕСКИХ СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ,
СВЯЗАННЫХ С ИЗУЧЕНИЕМ ВООРУЖЕНИЯ РОССИИ
В НАЧАЛЕ XX В. НА УРОКАХ ИСТОРИИ**
**THE USE OF PRACTICAL LEARNING TOOLS RELATED TO THE STUDY
OF RUSSIAN WEAPONS AT THE BEGINNING OF THE XX CENTURY IN
HISTORY LESSONS**

А.Н. Чупина

A.N. Churina

ФГБОУ ВО «ГГПИ им. В.Г. Короленко»

(г. Глазов, Российская Федерация)

Науч. рук. – М.А.Королев,

кандидат исторических наук, доцент

Аннотация: в статье рассматриваются тенденции развития вооружения России в начале XX в. Отмечаются проблемы, с которыми сталкивалась русская конструкторская мысль. Также приводятся примеры использования практических средств обучения, в частности исторической игры, на уроках истории в рамках изучения данного теоретического материала.

Annotation: the article examines trends in the development of Russian weapons at the beginning of the 20th century. The problems faced by the Russian design thought are noted. It also provides examples of the use of practical teaching aids, in particular the historical game, in history lessons as part of the study of this theoretical material.

Ключевые слова: вооружённые силы, Военное ведомство, ассигнования, историческая игра, познавательные процессы, новые знания, закрепление.

Key words: armed forces, War Department, appropriations, historical game, cognitive processes, new knowledge, consolidation.

«Ничто так не зависит от экономических условий, как именно армия и флот. Вооружение, состав, организация, тактика и стратегия зависят прежде всего от достигнутой в данный момент ступени производства и от средств сообщения» [5, с. 171]. Это положение Энгельса служит определяющим моментом для всех этапов развития армии и флота. Действительно, устойчивое положение стране гарантирует, в том числе, ее сильная оборона, мощные вооруженные силы.

Рубеж XIX–XX вв. в России характеризовался полной победой капиталистического способа производства. За короткое время страна превратилась в вполне современное капиталистическое государство. Состав, организация и система комплектования вооруженных сил были приведены в последней четверти XIX в. в соответствие с утвердившимися социально-экономическими отношениями. Появляются новые рода войск. Однако этот процесс не был завершён. В армии и на флоте оставалось много пережитков, унаследованных от феодально-крепостнического строя, мешавших развитию военного дела в целом.

Изучение сухопутного вооружения, а также вооружения военно-морских и воздушных сил является важной частью для понимания особенностей развития любой страны. Преобразования в армии обычно необходимы в условиях новой политической обстановки государства, появлением новых видов вооружения, изменениями в области экономики и производства, а также при вооруженных конфликтах.

В начале XX в. Россия вступила в войну с Японией. Исходом этой войны стало подписание в августе 1905 г. Портсмутского мирного договора, который зафиксировал поражение Российской империи в этой войне.

Война с Японией 1904–1905 гг. показала необходимость модернизации системы комплектования, стратегии, а самое главное – вооружения страны. Конструкторами были предложены большое количество проектов по совершенствованию уже существующего оружия и созданию нового. Однако, военное ведомство не выделяло необходимых средств на их развитие, вследствие чего лишь малый процент проектов реализовался. Но следует отметить, что продвижение все же было.

Пехота получила на вооружение казнозарядные дальнобойные винтовки, ручные и ружейные гранаты, ручные и станковые пулеметы и свою артиллерию (траншейные малокалиберные пушки, минометы и бомбометы). Кроме того, она получила средства противохимической защиты. Все это повысило боевые возможности пехоты, как в наступлении, так и в обороне. Главное, огневая мощь пехоты возросла почти в 2,5 раза [2, с. 232–236].

Артиллерия развивалась в качественном и количественном отношении. Повысилось значение гаубичной и тяжелой артиллерии, без чего нельзя было обеспечить прорыв укрепленных позиций. Появились траншейная и зенитная артиллерия. Дифференциация артиллерии позволяла органически использовать ее на всех этапах общевойскового боя [1, с. 193–259].

Флот, как составная часть Вооруженных сил России, выполнял в XX в. главным образом оборонительные функции. Попытка использовать его для решения самостоятельной стратегической задачи в русско-японской войне окончилась неудачей. Гибель большей части Балтийского флота на Дальнем Востоке обусловила резкое ухудшение всей системы обороны границ. Слабость финансов не позволила в кратчайшие сроки восстановить мощь флота, что явилось главной причиной перехода к оборонительной стратегии на море.

В то же время русские кораблестроители после русско-японской войны создали высокие образцы морских судов. Разработанные ими конструкции линейных кораблей, эскадренных миноносцев, подводных судов и минной техники, а также гидроавиации стояли на высоком уровне и отвечали современным требованиям.

Авиация прошла путь от средства разведки, обеспечивающего получение данных для пехоты и артиллерии, к самостоятельному роду оружия, способному решать боевые задачи. Оснащение авиации современными техническими средствами и вооружением обусловило ее дифференциацию. Появились разведывательная, истребительная и бомбардировочная авиация [3, с. 81–103].

В современной школе остро стоит вопрос о заинтересованности обучающихся в предмете. История занимает особое положение среди предметов, поскольку имеет широкие возможности мотивации к учебно-познавательной деятельности, как на уроке, так и вне. В школьной программе вооружение России в начале XX в. рассматривается в контексте изучения темы «Внешняя политика Николая II. Русско-японская война».

Историческая игра является одной из уникальных форм, позволяющих сделать интересной и увлекательной не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне. А шаги по изучению материала, которые осуществляются в рамках воспроизводящего и преобразующего уровней познавательной деятельности – усвоение фактов, дат, имен. Занимательность условного мира игры делает положительно окрашенную монотонную деятельность по запоминанию, закреплению или усвоению исторической информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка.

Именно в игре возможна апробация школьниками накопленных исторических знаний, а также способов исторического мышления. Кроме того, здесь возникает известный

педагогический парадокс: игра – это в одно и то же время реальная жизнь и иллюзия реальной жизни. Различные формы практического действия – историческое рисование, историческая лепка, делание объемных пособий – создаются на основе актуальной по содержанию и исторической по форме ситуации. Ценность игры состоит в том, что, будучи однажды сыгранной, она останется в памяти как некое творчество, как ценность.

Система игр строится на важнейшем положении, нарушать которое в технологии ни в коем случае нельзя: «Сначала играет учитель, затем играют школьники». Данное правило определяет построение классификации игр как средств изучения истории. Игры подразделяются на образные, аналитические и игры практического соучастия [7, с. 201].

В игре школьников привлекает не только возможность выигрыша, но занимателен и сам процесс отгадывания, проявления сообразительности, смекалки, быстроты реакции. Подросткам важно утвердиться в коллективе, им нравятся коллективные формы выполнения заданий, основанные на духе соревнований.

Игра «Русско-японская война 1904–1905 гг.» проводится по аналогии американской телевизионной игры-викторины «Jeopardy!» (с англ. – «Рискуй!»), автором которой является Мерв Гриффин. Разница состоит лишь в том, что участие принимают не отдельные учащиеся, а команды. Суть игры сводится к следующему: ученики делятся на две команды, перед ними возникает игровое табло. Первая команда выбирает вопрос определенной категории и стоимости, задается вопрос, после окончания чтения вопроса дается минута на обсуждение и размышление. Всего три категории – «Люди», «Вооружение» и «Место». При правильном ответе команда получает столько баллов, сколько «стоил» выбранный вопрос. Если команда ответила неправильно, у другой команды появляется возможность ответить. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

Данная историческая игра предусматривает следующие цели: активизация познавательных процессов школьников – внимание, восприятие, мышление, запоминание, воображение; повышение интереса к предмету; овладение новыми знаниями по ходу игры; закрепление и обобщение полученного на уроках исторического материала; возможность раскрытия наиболее талантливых и эрудированных ребят.

Простые исторические игры относят к категории репродуктивных игр. Однако репродуктивность не мешает воспроизводить в памяти учащихся понятия и термины в условиях «мозгового штурма». В такого рода пограничных игровых ситуациях процесс воспоминания более динамичен, он рождает в сознании школьника целый спектр ассоциативных образов и тем самым ускоряет работу памяти. Общеизвестно, что репродуктивный процесс воспроизведения усвоенных знаний малоинтересен школьникам, между тем в игровой форме этот процесс приобретает характер воспоминания с увлечением [4, с. 83].

Игра «Русско-японская война 1904–1905 гг.» соответствует требованиям Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации», ФГОС СОО, согласно которым главной целью школьного исторического образования является формирование у обучающегося целостной картины российской и мировой истории, учитывающей взаимосвязь всех ее этапов, их значимость для понимания современного места и роли России в мире, важность вклада каждого народа, его культуры в общую историю страны и мировую историю, формирование личностной позиции по основным этапам развития российского государства и общества, а также современного образа России [6, с. 10–11].

Литература:

1. Барсуков, Е. З. Артиллерия русской армии (1900–1917 гг.). Т.1–4. М., 1948.
2. Бескровный, Л. Г. Армия и флот России в нач. 20 в. Очерки военно-экономического потенциала / Л. Г. Бескровный. – Москва. Наука, 1986.

3. Зайончковский, А. М. Подготовка России к империалистической войне: Очерки военной подготовки и оперативных планов. М.; Л., 1926.
4. Короткова, М. В., Студеникин М. Т. Методика обучения истории. — М., 2000.
5. Маркс, К., Энгельс, Ф. Соч. 2-е изд. Т. 20. М.: Издательство политической литературы, 1961.
6. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования – ФГОС СОО.
7. Шоган, В. В. Методика преподавания истории в школе: учебное пособие для вузов/ В. Шоган, Е. В. Сторожакова. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва: Издательство Юрайт, 2020.