Поиск исторической информации в источниках разного типа. Внешняя и внутренняя критика источника (характеристика авторства, времени, обстоятельства и цели создания, степени достоверности). Выявление (различение) в исторической информации фактов и мнений, исторических описаний и объяснений, выводов и аргументов. Составление развернутой характеристики исторического деятеля на основе комплекса источников.	Анализ исторической информации, разделение основной информации и второстепенной. Систематизация информации, представленной в разных источниках. Поиск фактического материала в целях конкретизации изучаемого события, явления, личности.	Составление развернутого плана, схемы, конспекта. Написание реферата, эссе, рецензии, аннотации, стилизации и т.д.
--	---	--

Список литературы:

1. Алексашкина Л.Н. Методологические основы школьного курса истории: Дис. д.п.н. М., 2012.
2. Вяземский Е.Е., Стрелова О.Ю. Методические рекомендации учителю истории. М., 2014.

Игра как средство формирования эвристического мышления

*Покровский М.Д., студент,
Чукотский филиал Северо-Восточного
федерального университета, г. Анадырь
E-mail: mpokrovsky@hotmail.com*

*Научный руководитель:
к.социол.н., доцент Горченко С.А.*

В педагогике, говоря обобщенно, методы обучения распределяются между двумя полюсами – «излагающие» и «эвристические»; и то, и другое существует во множестве разновидностей, модификаций, сочетаний. Вопросы, касающиеся эвристического мышления как феномена, эвристики как метода обучения, изучены достаточно хорошо со времен Сократа, активно применяются в практике, имеют убедительное объяснение в теории. Но есть одно противоречие, которое осталось на периферии исследовательского внимания.

Массовая школа объективно «заточена» под излагающее обучение; эвристичность декларируется, имитируется, иногда применяется всерьез в порядке исключения, но реально находится за пределами действующей парадигмы отношений «ученик-учитель». Еще и потому, что, помимо прочего, это «дорогая педагогика»: она доступна только педагогам с высокой квалификацией, обученным не на потоке и активно занимающимся самообразованием (таких меньшинство); ее практическое применение также требует больших организационно-административных затрат, чем «обычно»;

материальное обеспечение всякий раз ситуативно, в той или иной мере эксклюзивно, (либо требует особых, тоже дорогих, поточных линий, как в Монтессори-педагогике).

Далее. Имеется огромное количество наработок, не востребованных даже там, где финансовые проблемы могли бы быть решены (например, на Чукотке в начале нулевых), но сопротивление консервативной среды, прежде всего педагогической, но также и родительской, общественной, оказалось слишком сильным. О сопротивлении «взрослой», господствующей среды, подавляющего большинства имеет смысл говорить отдельно, это лишь косвенно относится к теме данного сообщения. Но факт остается фактом. Прорывы 20-х годов прошлого века, затем конца 50-х – начала 60-х на массовую отечественную педагогику оказали очень незначительное влияние.

Между тем жизнь все более настойчиво требует от людей владения навыками эвристического мышления, а отечественная массовая школа становится все более «излагающей» и все менее эвристичной; одновременно сужается пространство альтернативного общего образования (частного, экспериментального, надомного), федеральная государственная политика становится все более запретительной, регламентирующей, усредняющей. Внутри официальной системы общего образования разрешить это противоречие («вызов времени – неэффективный ответ системы») не представляется возможным.

Однако обучающийся, воспитанник существует, функционирует не только внутри системы, но и вне ее. Следовательно, его эвристичность можно развить на других площадках самореализации.

Один из вариантов – вовлечение обучающихся в различные виды деятельности, интересные для них с одной стороны и формирующие эвристическое мышление с другой, причем формирование должно происходить, что называется, без дополнительных сверхусилий. Легче всего это делать через обучающую игру.

Обучающая игра, помимо прочего, строится на итеративно-дуальном взаимодействии (вызов-ответ-вызов-ответ, при котором каждый следующий вызов знаменует начало следующей итерации, а каждый ответ является с одной стороны реакцией на взаимодействие, а с другой – демонстрацией измененного состояния субъекта, отвечающего на вызов) в противовес логико-алгоритмическому («ходы на автомате», по отработанному ритуалу, с минимально допустимым диапазоном вариаций; в значительной части это всего лишь демонстрация лояльности, подтверждение статус-кво, линейное движение без инсайтов).

Педагоги-практики признают необходимость работы в данном направлении. Например, на фестивале «Открытый урок», проводимом издательским домом «Первое сентября», по поводу развития эвристического мышления была высказана такая мысль: «...каждый с учетом собственных способностей, склонностей и интересов, накопленного багажа знаний и опыта находит свой, неповторимый путь решения проблемы, тем самым развивая эвристический способ мышления и “оттачивая” свою индивидуальность. В результате – многообразие идей, воплощенных в разных видах творчества. Поэтому эвристическое мышление школьников следует формировать, так как оно является неотъемлемой составляющей характеристики индивидуальности человека» (Ю. Нечаева, Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение "Лицей № 4", Коломна, зам. директора по УВР) [1].

Но классно-урочный формат школы для такой деятельности малоприспособлен. В так называемых авторских школах для подобных целей выделяется специальное пространство (либо таковым становится все пространство школы). В обычной школе

проблема частично может быть решена созданием игрового уголка при библиотеке или отдельной комнаты, используемой хотя бы воспитанниками групп продленного дня.

Но подростки, старшие школьники, находящиеся в таком сензитивном периоде, в котором развитие эвристического мышления является ведущим, в это пространство не попадут, потому что им нужен модератор, а в этой части школьного пространства он не предусмотрен. Тем более если речь вести о выпускниках, работающей и студенческой молодежи.

В связи с этим возникла необходимость изучить вопрос обустройства игрового пространства, привлекательного для подростков и молодежи, в котором они могут взаимодействовать в игре; в этом же пространстве могут найти себя и младшие школьники, и взрослые, и смешанные разновозрастные группы, формируемые уже по интересам.

Топливо для игры – азарт, но не только. Если люди играют только на выигрыш (лото, домино, прочие «не развивающие» игры), их метко называют «тайм-киллерами», «убивающими время». Следовательно, в игровом пространстве должен быть представлен самый широкий ассортимент игр, прошедших педагогический фильтр, с высоким эвристическим потенциалом.

Прежде всего это касается формирования понимания качественного времяпрепровождения без вредных привычек (веселиться можно и без алкоголя и сигарет). Это как бы «входное» условие; все пришедшие должны его принимать – хотя бы на время пребывания в игровом пространстве.

Одна из главных характеристик этого пространства - неформальная атмосфера с социально активными людьми и возможностью свободного общения и обсуждения. Такую атмосферу поддерживают модераторы игры. Они консультируют игроков в отношении правил поведения в игровом пространстве и правил конкретных игр, удерживают планку азарта в рамках конструктивного диалога, анализируют выбор игроков и их поведение, определяют их зону комфорта: составляют представления об их возможных предпочтениях в плане выбора игр, содействуют в отборе комфортной компании, осуществляют непосредственное обслуживание игровой площадки и самих игр, поддерживают базу в рабочем состоянии, ведут учет и статистический анализ. И наконец, модератор обеспечивает обратную связь, выступает переводчиком между игроками, между игроками и сотрудниками (преподавателями) и даже между игроком и его «внутренним миром».

Следующий важный аспект - развитие личностных качеств, таких, как коммуникабельность, логическое и ассоциативное мышление, поведение в группе, трезвая оценка «полезного эгоизма» и групповой работы.

В приведенном списке особое место занимает такая категория, как «полезный эгоизм», или ассертивность. Поведение большинства людей тяготеет к одной из двух крайностей: агрессии либо пассивности. «В первом случае человеком руководит явное или завуалированное желание манипулировать окружающими, подчиняя их своим интересам. Во втором - неуверенность в себе, страх перед лицом перемен или, наоборот, опасения потерять то, что уже нажито. Агрессор руководствуется принципом «ты мне должен, потому что я сильнее», жертва - «ты мне должен, потому что я слабый, а слабых нужно поддерживать». В отличие от этих двух распространенных типов коммуникации ассертивное поведение (assertiveness) опирается на кардинально иной принцип: «я тебе ничего не должен в ущерб себе, и ты мне ничего не должен в ущерб себе, мы партнеры» [2].

В игровом пространстве предполагается использовать различные нестандартные игры, например, формат «книжный клуб и сказкотерапия», где участники сочиняют сказочные истории о себе и окружающих, что с одной стороны, содействует формированию эвристического мышления, а с другой позволяет избавиться от различных комплексов и проблем социализации.

В арсенале также должны быть сложные видеоигры, развивающие нестандартное мышление; игры-детективы, в которых известен конечный результат, а цель – разгадать, что к нему привело; игры-квесты, требующие от игрока взаимодействия с виртуальным окружением путем создания, разрушения или диалога (или комбинации данных действий).

Модераторы могут выйти за пределы своей территории и проводить игры-квесты «на местности», используя элементы ориентирования, поиска кладов для достижения поставленных в игре целей и т.п.

В рамках реализации Федеральной целевой программы развития образования на 2016-2020 годы по мероприятию 5.4 «Поддержка инноваций в области развития и мониторинга системы образования» проводится в целях предоставления грантов юридическим лицам в рамках реализации Федеральной целевой программы развития образования на 2016-2020 годы, утвержденной постановлением Правительства Российской Федерации от 23 мая 2015 г. № 497, по мероприятию 5.4 «Поддержка инноваций в области развития и мониторинга системы образования» проводится множество конкурсов. Один из них – «Конкурсный отбор проектов, направленных на создание новой системы дополнительного образования детей», предусматривающий, помимо прочего, «обучение «навыкам будущего», таким как: критическое и логическое мышление, изобретательский и креативный подход в решении задач, умение выстраивать коммуникации и сотрудничать, работать в команде». Среди новых образовательных методик, перечисленных в Положении, названа «игропедагогика». Это дает основания говорить о начале своего рода институционализации данного подхода в государственной образовательной политике.

Инициативная группа студентов Чукотского филиала Северо-Восточного федерального университета разрабатывает проект создания такого игрового пространства в Анадыре в рамках реализации программы «Преактум». Эвристическое мышление вовлеченных в проект организаторов и участников предполагается развивать по двум направлениям: педагогическому (в собственно игровой деятельности – обучение через игру) и экономическому – через создание дополнительных рабочих мест, прежде всего для студентов, и через воздействие на экономические стереотипы, препятствующие формированию предпринимательских навыков, необходимых для эффективной самореализации в современном мире.

Список литературы:

1. Нечаева Ю.В. Эвристическое и другие виды мышления школьников. <http://festival.1september.ru/articles/516114/>.
2. Постановление Правительства Российской Федерации от 23 мая 2015 г. № 497 «Об утверждении Федеральной целевой программы развития образования на 2016-2020 годы» http://минобрнауки.рф//FCPRO_na_2016-2020_gody.pdf
3. Смит Мануэль. Тренинг уверенности в себе. <http://www.konspekty.net/konspekty/konspekt-knigi-smit-manuel-trening-uverenosti-v-sebe.html>.