

УДК [37-042.4:004](94(37))

## ЗАЛУЧЕННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДО ВИКЛАДАННЯ В ШКОЛІ ІСТОРІЇ СТАРОДАВНЬОГО РИМУ

Сафар'янс Євгеній Валерійович

Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Україна

### Анотація

*В статті аналізуються альтернативні способи використання комп'ютерних технологій для викладання в школі історії Стародавнього Риму. Пропонуються основні методи покращення запам'ятовування навчального матеріалу учнями шостого класу. Ключові слова: комп'ютерні технології, історія Стародавнього Риму в школі, навчальний матеріал.*

*Alternative ways of using computer technologies for teaching in schools history of ancient Rome are analyzed in the article. Basic methods for storing learning materials for pupils of sixth form are offered. Key words: computer technologies, schools history of ancient Rome, learning material.*

### Вступ

Ще в 60-х роках 20 ст. в університетах СРСР з'явилися перші напрями з конструювання і програмування комп'ютерів, але тільки в 90-х роках з масовою появою персональних комп'ютерів програмування почали викладати в школах. Поряд з спеціальною дисципліною з викладання власне інформатики, комп'ютери почали залучати і при проведенні інших навчальних дисциплін, зокрема історії. Викладачі почали використовувати в якості наочного матеріалу комп'ютерні таблиці та презентації, а фільми і проектори для їх перегляду відтепер стали основним додатком персонального комп'ютера (ПК). Але найголовніше, що для створення загальної статистики і швидкого пошуку потрібного матеріалу почали використовувати INTERNET.

Зі здобуттям Україною незалежності розпочався новий етап дослідження української історії, відповідні зміни відбулись і в шкільній історичній освіті. Великих зрушень було досягнуто і у викладанні історії Стародавнього світу, як такої, що не була б завуальована або перекручена з ідеологічних мотивів, але підходи до її дослідження, зокрема формаційний, давно застаріли і не відповідали потребам часу. Саме цей період, який зараз вивчають у шостому класі школи, як початковий у викладанні загального курсу історії є найбільш важливим і пов'язаний з декількома педагогічними проблемними аспектами. На цьому етапі в школярів формуються основні вміння і навички необхідні для сприйняття в старших класах більш складного матеріалу. Тому дуже важливо сформувати необхідні вміння в шестикласників. В цьому на допомогу вчителям приходять комп'ютерні технології. Одним із трьох основних періодів, які пропонуються для вивчення в курсі шостого класу, є історія Стародавнього Риму. Саме період римської історії є завершальним в дослідженні Стародавнього світу, а також являє собою кульмінацію античного процвітання, оскільки саме тоді греко - римська культура поширилась по всьому Середземномор'ю і дала поштовх розвитку сучасної Європейської цивілізації.

Використання комп'ютерних технологій у викладанні історії можливо двома шляхами:

1. Використання комп'ютерів для розрахунків історичної статистики;
2. Використання ПК у якості допоміжного засобу для зберігання історичних даних, джерел, фільмів, а також їх демонстрації;

Перше питання вивчають кліометрика і квантитативна історія – науки, які займаються використанням математичних розрахунків і застосування кількісних методів, а також створення діючих комп'ютерних моделей в історії. Історія як наука характерна тим, що більшість в ній становлять методи прямого спостереження. Уривчаста статистична інформація, яка отримується в результаті реєстрації і класифікації фактів, не дозволяє цілком відновити певний фрагмент історичного процесу. В цьому історії допомагає імітаційна комп'ютерна модель, яка здатна імітувати суспільно-економічні процеси або військові дії.

Модель дозволяє:

- Реконструювати, уточнити числовий матеріал;
- Провести динамічний аналіз історичної інформації;
- Провести імітування історичного процесу по роках;
- Глибше зрозуміти зміст і значення деяких політичних подій;
- Спрогнозувати події економічного і політичного характеру;[1]

З другим питанням пов'язаний процес появи в школах ПК і активного використання комп'ютерних технологій. Саме вони здатні достатньо оптимізувати процес навчання, а урок може стати більш динамічним і цікавим. Також інформаційні технології здатні диференціювати, індивідуалізувати учбовий процес, а також реалізувати його творчий характер. Для викладання історії Стародавнього Риму в школі треба поєднати безліч факторів, які за своїм змістом часто суперечать одне одному. Так до таких відносяться дотримання викладачами завдань історичної освіти в школі, формування всебічно і гармонійно розвинутої особистості, залучення учнів до засвоєння найважливіших фактів розвитку людської суспільства та ін.

Але при цьому виникає проблема: як забезпечити засвоєння матеріалу дітьми 11-12 років на необхідному рівні. Відбувається перехід від ознайомлення учнів з історією до її системного вивчення. Так, наприклад, в шкільному курсі історії Античності поняття «соціально-економічний лад» не розглядається. Було б не розумно заставляти учнів заучити всі терміни, але діти цього віку здатні запам'ятати основні риси рабовласницького ладу, якщо вони подаються досить доступно.[2]

Використовуючи функцію інформаційного спостереження за історією, комп'ютер здатний полегшити оволодіння учнями і репродуктивними і загально логічними даними.

Використання комп'ютерних технологій сприяє адаптації учнів для вивчення великих обсягів матеріалу. Більшість психологів вважають, що діти в 11-12 років мають конкретно-образне мислення, хоча поряд з ним може існувати і абстрактне. «Чим більш конкретні засвоєні знання, тим більш міцно і надовго вони зберігаються у пам'яті. Історичні факти, засвоєні і закріплені лише номенклатурно поза образів, деталей і зв'язків з іншими фактами, зникають з пам'яті легше і швидше.»[3]

Тому тут досить вдало використати порівняльні таблиці і блок-схеми. Але на цьому можливості ПК не завершуються. Більше і частіше за все діти забувають хронологічні дані, тому для засвоєння фактичного матеріалу можна використати графічну таблицю «Лінія часу», в якій розмістити основні дати в хронологічному порядку таким чином, щоб в учнів у пам'яті відклалося хоча б приблизне розташування тої чи іншої події у часі. За початок в такій таблиці має бути дата заснування Риму, тобто 453 року до н.е. ,а за кінцеву – смерть імператора Ромула Августула, тобто 476 рік. Всередині матеріал і факти розміщуються, наскільки це можливо, у хронологічній послідовності.[2,С.85]

Наприкінці заняття для перевірки фактичного матеріалу можна використати спеціально створену програму-тест з варіантами відповідей. Для полегшення проведення уроку і більшої наочності матеріалу рекомендується використовувати комп'ютерні презентації в Microsoft PowerPoint . Для закріплення раніше засвоєних знань рекомендується перегляд науково-популярних передач або художніх фільмів з даної тематики, причому це можна проводити прямо на занятті у вигляді уроку-лекції. Нестача знань або недостатньо сформований образ даного періоду можуть призвести до спотвореного уявлення епохи. В результаті може виникнути ситуація, коли учні проводять модернізацію історичних явищ, тобто їх осучаснення. Також учні схильні переносити особливості приватного характеру, взятого як приклад, на поняття, що узагальнює ознаки цілого ряду подібних явищ.[4]

Для покращення засвоєння матеріалу і більш раціонального використання часу на уроці можна використовувати мережу INTERNET. Так, наприклад, під час проведення уроку, який стосується повстання Спартака і розглядається в загальних рисах, оскільки він дуже насичений подіями, явищами і яскравими характеристиками історичних діячів, учням, розділивши їх на команди, пропонується дати окремі персоналії або етапи повстання. Вони, опрацювавши матеріал з мережі INTERNET, зможуть самі виокремити найголовніше і подати цей матеріал на опрацювання класом. INTERNET має велике значення для роботи з історичними джерелами і картами, оскільки часто ці елементи майже не залучають при роботі з шестикласниками.

Але найголовніше, що школярі можуть дивитися спеціальні програми демонстрації, наприклад, подій Пунічних воєн, або повстання Спартака, де розміщується не просто схеми битв і хід воєнних дій, але й це все показується у реальному часі і дозволяє набувати динамічних властивостей. Саме такі програми здатні зацікавити шестикласників і збільшити в декілька разів їхню якість запам'ятовування цих подій. Гострою залишається проблема сприйняття історичних процесів, а також причинно-наслідкових зв'язків шестикласниками. Вони засвоюють двосторонні причинно-наслідкові зв'язки. Коли ж потрібно встановлювати причини шляхом аналізу зрушень історичного процесу, то у кращому випадку школярі визначають найближчу конкретну причину, що призвела до таких змін, відкидаючи часто головні ланки історичного процесу.[5]

Видокремити слід і програми, навчання за якими будується у вигляді ігор. На етапі формування умінь і застосування знань комп'ютерна гра-програма дозволяє учню застосувати, розвинути отримані знання. З огляду на все вищесказане, ми можемо зробити висновок, що у зв'язку з образністю мислення 11-12 річних дітей, однією з найважливіших умов засвоєння шестикласниками змісту курсу історії Стародавнього Риму та виконання інших навчальних завдань, є продумане використання вчителем не тільки слова і образу, а й активне використання комп'ютерних технологій. Проблемою залишається те, що частіше за все вчителі майже не розбираються в ПК і не намагаються їх освоїти. Спеціалісти переконані, комп'ютери не повинні бути перепоною у взаємовідносинах вчителя і учнів. Але і комп'ютерна програма повинна містити і традиційні форми навчання.

#### Список використаних джерел:

1. Охредько О. Комп'ютери на уроках історії // Історія в школах України. – 2001. - №4. – С.23-26.
2. Годер Г.І. Методичний посібник з історії стародавнього світу. -М.: Освіта, 1980.-351с.
3. Гора П. В. Підвищення ефективності навчання історії в середній школі. - М.: Просвещение, 1988. - 208 с.
4. Дайрі Н.Г. Методика навчання історії в середній школі. -М.: Освіта, 1983. - 238 с.
5. Дічківська І. М. : Навчальний посібник. - К.: Академвидав, 2004. - 352 с.