

Использование интерактивных комиксов на уроках истории.

Зиновьев Сергей Сергеевич

Учитель истории и обществознания ГБОУ лицей №179

В наше время система образования должна не просто идти, а зачастую даже бежать в ногу со временем. В наши дни уже никого не удивит интерактивными средствами обучения, мы создаем таблицы и схемы, видеоуроки и презентации, рабочие листы и карточки. Но перед учителем всегда встает вопрос мотивации обучающихся, как заинтересовать подростка, сделать процесс обучения интересным.

На помощь могут прийти тексты новой природы – не линейное представление информации, одним из которых являются комиксы. Комиксы одно из популярных направлений современной культуры. Существуют целые миры DC и Marvel. Даже далекие от комиксов люди слышали о супергероях. Халк, железный человек, супермен и бэтмен, прочно вошли в нашу жизнь, стали частью истории.

А что, если изучать историю по комиксам? Данный метод имеет довольно глубокие исторические корни. Комиксы в обучении впервые стали применяться в США в 1845 году, а в 30-е годы XX века стали популярны и в Европе. В нашей стране комиксы в образовании не получили широкого распространения, и на данный момент используются единично.

Так что же такое комикс? Это рисованная история, рассказ в картинках. Комикс сочетает в себе черты таких видов искусства, как литература и изобразительное искусство. Четкая структура, разнообразие форм подачи информации, образность, развитие фантазии и воображения. Комикс состоит из двух частей: вербальной представленной в виде текста, погружающего читателя в историю, и не вербальной – представленной в виде изображений, который визуально раскрывают сюжет, дополняя текст и давая волю воображению.

При использовании комикса на уроках истории, нужно соблюдать ряд правил:

- 1) Постепенное перемещение внимания обучающихся, от одной части комикса к другой
- 2) Каждый переход сопровождается вопросами учителя
- 3) Всё движение должно совершаться по строгой цепочки событий, связанной логикой сюжета
- 4) Использование комикса на соответствующем этапе урока
- 5) Возможность коррекции своих действий, возвращение к исходной save-точки.

Отличительной особенностью данной методической разработки является создание и использование интерактивного комикса. Данный вид комикса позволяет не просто быть зрителем происходящего, но и

непосредственно влиять на сюжет, фактически стать участником исторических событий, создавая свою уникальную историю. Данный метод позволяет ответить на самый частый вопрос, задаваемый на истории: «А что, если...?». И хотя история и не знает сослагательного наклонения, в современном мире довольно часто поднимается подобный вопрос, вокруг которого порой вырастают целые фантастические вселенные. Достаточно вспомнить серию компьютерных игр Wolfenstein, современные интерактивные фильмы, где зритель прямо во время сеанса в кинотеатре может влиять на сюжет и концовку, или очень популярное направление современных комиксов Marvel которые так и называются «What If...?» (Что, если...?).

Стоит отметить, что создание сюжетных ответвлений в интерактивном комиксе, альтернативность истории, не является самоцелью. Фактически в случае выбора не достоверного исторического пути повествования, комикс укажет ученику на ошибку, учитель, с помощью наводящих вопросов, совместно с учеником разберут причины ошибки, в комиксе объяснят возможные последствия подобного выбора, и как итог возвращение читателя в исходную save-точку, с предоставлением возможности скорректировать свой выбор, и продолжить повествование сюжета.

Фактически в основе данной технологии лежит метод тестов, но объединенный в цепочку сюжетно связанных между собой событий, где зрителю предоставляется право выбора дальнейших действий, а также в случае неверного ответа, зрителю будут объяснены причины и возможные последствия неправильного выбора, и задача ученика как зрителя пройти по сюжету с наименьшим числом ошибок и возвратов.

Данная технология позволяет:

- 1) Развивать критическое и прогностическое мышление, пространственное воображение
- 2) Расширить кругозор и подключить фантазию
- 3) увидеть ошибку и определять ее причины
- 4) Сформировать умение видеть причинно-следственные связи и применять логическое мышление
- 5) Использовать визуализацию текстовой информации
- 6) Включить в ход урока игровую составляющую, заменив стандартные тестовые задания
- 7) Эмоционально погрузиться в проблему, почувствовать себя фактическим участником исторических событий
- 8) Научить учащихся самим создавать комиксы

Нестандартная подача, наглядность, не линейность информации, простор для фантазии и творчества, осознание важности принятия исторических решений, да и в целом формат комиксов позволяет ученикам легко и быстро усваивать новый материал, повысить мотивацию к обучению,

сделать процесс контроля и проверки знаний увлекательным и запоминающимся.

Использование интерактивных комиксов на этапе закрепления позволяет достичь, в соответствии с ФГОС, следующих образовательных результатов:

1. Предметные:

- Развитие умения искать, изучать, анализировать и систематизировать историческую информацию из различных источников
- Совершенствование навыка использования исторической карты как источника информации
- Формирование навыка работы с текстами новой природы (интерактивный комикс)
- Способность применять полученные знания для раскрытия сущности явлений и процессов прошлого и современности.

2. Метапредметные:

- Регулятивные: умение планировать свою деятельность, прогнозирование результатов, осуществление контроля и коррекции своих действий в ходе работы с интерактивным комиксом, само и взаимооценка результатов деятельности.
- Познавательные: установление причинно-следственных связей между подсюжетами комикса, выдвижение гипотез и предположений, аргументация своих решений, развивать умение делать выводы и систематизировать информацию, анализ составных частей поля комикса, выделение важных объектов и работа с ними.
- Коммуникативные: учебное сотрудничество с учителем и одноклассниками, совершенствование навыка полно и точно выражать свои мысли, вести диалог, аргументирование своей точки зрения, работа в группе при необходимости.

3. Личностные:

- Осознание принадлежности к истории своей страны
- Освоение и уважение традиций и ценностей современного общества
- Осмысление исторического опыта предшествующих поколений
- Толерантность.

Во время изучения темы по истории России «Северо-западная Русь между востоком и западом» в 6 классе, на этапе закрепления материала, учащимся было предложено поработать с интерактивным комиксом. Главным героем комикса выступает Александр Невский и ученику предстоит примерить на себя роль легендарного князя (Рис. 1).



Рис.1. В княжеской светлице

Перед героем встает не простая задача: как выиграть войну с Ливонским орденом? Можно воспользоваться подсказками видных новгородцев: епископа, купца, воеводы и тысяцкого, каждый из которых предложит свой вариант решения проблемы (Рис. 2).



Рис. 2. Советы знатных новгородцев

Выбрав один из предложенных вариантов, герой продвигается по сюжету, или, если вариант будет не правильный, например «организовать оборону» (Рис. 3), то князь рискует остаться без княжества (Рис. 4).



Рис. 3. Александр Невский совершает выбор



Рис. 4. Последствия неверного ответа

В ходе работы с комиксом, ученику, в роли главного героя, предстоит поработать с картой и выбрать место сражения (Рис. 5), а также стратегически грамотно расположить свои войска (Рис 6).



Рис. 5 Выбор места сражения

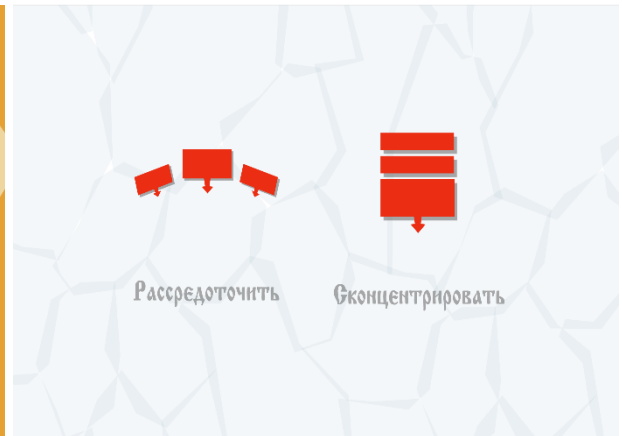


Рис. 6. Расстановка войск.

Финальным этапом комикса станет знаменитое сражение на Чудском озере (Рис. 7), где, одержав победу, героя ждет заслуженная награда.



Рис. 7 Ледовое побоище. Схема

На каждом из этапов работы, ученику предоставляется право выбора, закадровый голос и текстовые подсказки направляют его по исторически-верному пути.

Стоит отметить, что подобная работа, как и любое творчество, требует определенных временных затрат, терпения и навыков. Не стоит возводить работу с альтернативной историей в абсолют, это всего лишь один из приемов подачи информации, дополняющий на комплексный подход к изучению истории.

Несомненными достоинствами такого использования текстов новой природы можно назвать: креативную подачу материала в совершенно новой, игровой форме, повышение мотивации и качества знаний обучающихся, развитие фантазии, пространственного и критического мышления. Возможность превратить урок в увлекательное историческое приключение, сделать процесс контроля и оценки знаний запоминающимся и интересным как для учеников, так и для учителя.

Список литературы:

1. Валекжанина Р.Г. Комиксы на уроках истории и обществознания. [Электронный ресурс] // Социальная сеть работников образования [сайт]. – URL: <https://nsportal.ru/shkola/istoriya/library/2017/01/30/doklad-komiksy-na-urokah-istorii-i-obshchestvoznaniya> (дата обращения: 10.12.2017).
2. Выготский Л.С. Педология подростка [Текст]. // Собрание сочинений в 6-ти томах. – Т.4. Детская психология. – М.: Педагогика, 1984. – 432 с.
3. Махракова А.В. Использование комиксов при обучении японскому языку. [Электронный ресурс] // ПЕДСОВЕТ [сайт]. – URL: https://pedsovet.org/component/option,com_mtree/task,viewlink/link_id,155180/Itemid,118 (дата обращения: 20.12.2017).
4. Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования.– М.: изд. центр «Академия», 2010. – 368 с.
5. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования / М-во образования и науки Рос. Федерации. – 4-е изд., перераб. – М.: Просвещение, 2016. – 48 с.