

Скорейко Г. Технології використання археологічних старожитностей на уроках історії. Археологія Буковини: здобутки та перспективи: Тези доповідей VI міжнародного наукового семінару (м. Чернівці, 16 грудня 2022 р.). Чернівці: Технодрук, 2022. С. 126-129

Ганна Скорейко

Технології використання археологічних старожитностей на уроках історії

У сучасну педагогічну сферу впевнено увійшов не тільки термін «педагогічні технології» як цілеспрямоване застосування прийомів, засобів, дій для підвищення ефективності навчання, але й велика кількість педагогічних методик, які спрямовані на розвиток творчих здібностей учнів. Адже сучасне покоління учнів середніх шкіл гармонійно себе почуває живе у світі цифрових технологій, мислить абсолютно новими смислами і має інші моделі сприйняття історичних процесів.

В цьому контексті нового звучання набуває використання на уроках історії технологій речового підтвердження історичної дійсності, особливо, яка віддалена в часі і складно сприймається з точки зору сучасного учня школи. Таким чином актуалізується зосередження уваги учнів на археологічних старожитностях, які увиразнюють оптику сприйняття і давньої, і середньовічної, і ранньомодерної історії.

Як відомо, сучасна шкільна освіта має своїм завданням не тільки дати міцні знання, але й виробити цілий комплекс вмінь і навичок, що стануть міцною базою для формування особистостей, здатних реалізувати свої прагнення та цілі у повсякденному та професійному житті. Робота з речовими археологічними пам'ятками допомагає розвивати такі важливі уміння як: класифікація за певними ознаками; аналіз та синтез; узагальнення, оцінювання, такі, що дають можливість розв'язати висунуту проблему.

Найбільше можливостей для цього дають археологічні колекції, які складаються зі значної кількості елементів або музейні колекції, що містять багато експонатів. Найбільш підходящі для цього у молодших класах є залишки трипільської культури. Приміром, учні мають розібрати речі за призначенням, чи за формою, чи за орнаментом тощо. Тут найкращі можливості для постановки проблеми щодо можливостей використання трипільських раритетів.

Використання археологічних колекцій дає можливість формувати в учнів навички самостійно обирати мету і формулювати власні проблеми, отримувати самостійний досвід вивчення проблеми на основі безпосереднього контакту з археологічними старожитностями. Адже від теоретичного осмислення вони мають перейти до практичного аналізу і висновування. Таким чином, на уроках уже у середніх класах учні можуть на практиці відстоювати власні позиції і реалізуються як гуманістичний, так і когнітивний підходи.

Особливо цінним в таких випадках є досвід «активного навчання», де кожен учень стає учасником першого свого дослідницького пошуку. На перший погляд нецікаві уламки трипільської, чи слов'янської кераміки, які ми відносимо до масових джерел, змінюють зміст навчання. Зацікавленість учнів, їхні інтереси формуються якраз через своєрідне безпосереднє спілкування з історією, а отже і змінюється роль вчителя, який виконує роль консультанта та джерела знань, а не контролера. Особливо цінним для учнів стає підхід до оцінювання, адже бали в такому випадку виставляються за бажанням учнів. А ще окрім того, це перший досвід учнів пізнавальної альтернативи.

До прикладу перший дослід учнів у класифікації археологічних знахідок, зокрема, керамічного посуду з археологічного комплексу Шипинців дає можливість відразу ж співставити результати з працею випускника Карлового університету у Празі Олега Кандиби, де він виділив три групи: група А – кераміка поліхромна, коли орнамент, в основному спіральний, нанесений на червоному фоні чорною і білою фарбами; посуд групи В орнаментований чорною фарбою (рідше – червоною) на звичайному фоні поверхні посуду; група С - кухонний посуд з грубої глиняної маси з домішками товченого

черепашнику. Таким чином, по суті через гру учні знайомляться з досягненнями українських дослідників.

Природно, що у такому випадку вчителю слід відмовитися від класно-урочної системи, а програму виконувати в нестандартний спосіб. Однак це стає першим каменем у фундамент формування нового покоління, де в пріоритеті не тільки знання, але й творче та критичне мислення учнів, орієнтування на засвоєння учнями досвіду самостійної роботи. Приміром, вчитель ставить учнів перед проблемою, коли стверджує, що на території Чернівецької області пам'ятки трипільської культури були виявлені наприкінці XIX ст., тобто ще до того, коли В. Хвойка офіційно оголосив про її відкриття, за всю багаторічну історію вивчення даної культури на Буковині виявлено понад 300 пам'яток трипільсько-кукутенської спільноти. Учні повинні самостійно зробити висновки щодо закономірності вивчення цієї цивілізаційної сторінки в історії краю.

Крім того, саме робота з археологічними знахідками уже в середніх класах безпосередньо на уроках стає ключовим засобом активізації пізнавальної мотивації учня, першим кроком до самостійної учбово-дослідницької діяльності. Адже вчитель ставить перед своїми учнями як творчі, так і дослідницькі задачі, вчить їх поетапному вирішенню. Тому що відразу після першого знайомства з археологічними знахідками наступним етапом має стати виявлення трипільських поселень у краї, і зрештою тільки після цього можна приступати до вивчення і аналізу речових знахідок у музеях. Таким чином вчитель формує у своїх учнів пізнавальні навички на основі дедуктивного методу, навіть не згадуючи цього поняття. Звісно, що для учнів 5-го класу більш прийнятним буде зворотній напрям. Але в кінцевому результаті ці пізнавальна діяльність повинна мати тактильну складову – безпосереднє вивчення археологічних пам'яток.

Вищий рівень такої пізнавальної діяльності – це залучення учнів до нових дослідницьких форм, які сьогодні особливо популярні серед молоді – процес поєднання інтерактивних, аудіовізуальних і мультимедійних технологій. Головна мета даної інновації полягає у створенні цілісної взаємодії учня та

вчителя, розвитку особистості та різноманітних форм мислення кожного учня, створенні і вирішенні проблемних завдань, самостійне осмислення учнем певних історичних подій без звертання до підручника, можливість робити певні висновки і застосовувати свої знання на практиці. Саме археологічні старожитності дають багатий матеріал для створення такого продукту.

Приміром, популярними серед учнів є моделювання стратегій виживання. Саме археологічний матеріал стає першим і необхідним матеріалом для живого спілкування з минулим і спробами зрозуміти особливості присвоювального та відтворювального господарства. Тут якраз і можуть пригодитися традиційні дидактичні ігри. Особливо захоплюючою може бути гра «Подорож», тому що використання археологічних знахідок робить це дійство наближеним до реальності. При цьому такі ігри найкраще проводити у музеях, де учні можуть відчувати не тільки дух епохи, але й її таємничість та випробовування своїх здібностей. Таким чином, впливаючи позитивно на емоційний стан учнів, що переносяться в епоху свого умовного перебування в інші історичні епохи, формується не тільки пізнавальний інтерес, але й бажання вдосконалення своїх дослідницьких навичок.

Одна з найефективніших методик активізації пізнавальної діяльності учнів – екскурсії «в поле», де відбуваються, або уже закінчилися археологічні експедиції, а для особливо зацікавлених учнів нормою може стати участь у роботі археологічних експедицій. Для буковинського краю багатий археологічний матеріал такого типу може використовуватися при вивченні історії козацтва, турецьких війн, міжнародних відносин.

Крім цілого комплексу освітніх цілей використання археологічних знахідок та колекцій на уроках історії дає змогу здійснювати ще й виховний компонент – усвідомлення крихкості речової пам'яті буде мотивувати учнів бережно і відповідально ставитися до старожитностей, які є частиною великого цивілізаційного здобутку людства.

При цьому варто зазначити важливі умови ефективності інноваційних методик: 1) високий професіоналізм вчителя в археологічній сфері; 2) вільний доступ учнів до археологічних колекцій 3) зацікавленість обидвох сторін у

якісному результаті дослідницько-пошукових робіт; 4) самостійність учнів у роботі з археологічним матеріалом.