

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Двулученская средняя общеобразовательная школа  
имени А.В. Густенко»Валуйского района Белгородской области  
Управление образования администрации Валуйского городского округа

**МЕТОДИЧЕСКИЕ  
РЕКОМЕНДАЦИИ  
ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ ИСТОРИИ**

**РАССМОТРЕНО**  
на заседании  
педагогического совета  
МОУ «Двулученская СОШ  
им. А.В. Густенко»  
Протокол №1  
от 28 августа 2021 года

**РАССМОТРЕНО**  
на заседании  
Экспертного совета  
Валуйского городского округа  
Приказ №851-од  
от 29 декабря 2022 года

**«Развитие креативного мышления обучающихся  
посредством использования активных методов и  
приемов обучения на уроках истории»**

---

Каменев Виктор Викторович,  
учитель истории и  
обществознания  
МОУ «Двулученская СОШ имени А.В.  
Густенко»Валуйского района  
Белгородской области

Валуйки 2022 г.

## Содержание

Предисловие.....	3
Раздел 1. Теоретическая база методических рекомендаций.....	4
Раздел 2. Этапы формирования креативного мышления обучающихся посредством использования активных методов и приемов обучения истории .....	7
Раздел 3. Методика применения активных методов и приемов обучения истории на различных этапах для развития креативного мышления обучающихся.....	10
3.1. I этап – стимульно-продуктивный: 5-6 класс.....	10
3.2. II этап – эвристический: 7-8 класс.....	13
3.3. III этап – креативный: 9 класс.....	17
Библиографический список.....	20
Приложения.....	22

## Предисловие

Формирование функциональной грамотности является одной из важнейших задач современного образования. Креативное мышление выступает ее важнейшим компонентом. В динамично развивающемся современном мире высоко ценится умение человека использовать свое воображение для выработки и совершенствования новых идей, решения задач, с которыми он не сталкивался раньше.

Автором методических рекомендаций была проведена диагностика определения уровня развития креативного мышления обучающихся. Для её проведения использовались тесты Элиса Пола Торренса (Приложение 1) и Джой Пола Гилфорда (Приложение 2). Анализ проведенной диагностики показал, что высоким уровнем развития креативного мышления обладало только 2% обучающихся, принявших участие в диагностике. Средний уровень развития был определен у 26% обучающихся, а низкий уровень выявлен у 72%. Так же были выявлены уровни развития интеллектуальных способностей, определяющих креативное мышления. Высоким уровнем беглости обладало 4% обучающихся, гибкости – 6%, любознательности – 8%, оригинальности -2%.

Результаты проведенной диагностики свидетельствовали о необходимости активизации работы учителя по повышению уровня развития креативного мышления у обучающихся как важнейшего компонента функциональной грамотности.

Ведущей педагогической идеей методических рекомендаций является развитие креативного мышления у обучающихся через использование активных методов и приемов обучения на уроках истории.

В основу данных методических рекомендаций положен анализ научных исследований и личный практический опыт работы автора, реализованный в МОУ «Двулученская СОШ им. А. В. Густенко» Валуйского района Белгородской области.

## Раздел 1. Теоретическая база методических рекомендаций

Понятие «функциональная грамотность» является достаточно новым в педагогической науке. Термин возник в последней трети XX века в противовес ранее используемому понятию «грамотность» в международной образовательной практике [17].

«Функциональная грамотность сегодня – это базовое образование личности. Ребенок должен обладать: готовностью успешно взаимодействовать с изменяющимся окружающим миром; возможностью решать различные (в том числе нестандартные) учебные и жизненные задачи; способностью строить социальные отношения; совокупностью рефлексивных умений, обеспечивающих оценку своей грамотности, стремление к дальнейшему образованию» - так определяет функциональную грамотность Н. Ф. Виноградова [3].

В качестве основных составляющих компонентов функциональной грамотности выделяют шесть:

- математическая грамотность;
- читательская грамотность;
- естественнонаучная грамотность;
- финансовая грамотность;
- глобальные компетенции;
- креативное мышление [4].

### СОСТАВЛЯЮЩИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ. МОДЕЛЬ PISA



Креативное мышление — компонент функциональной грамотности, под которым понимают умение человека использовать свое воображение для выработки и совершенствования идей, формирования нового знания, решения задач, с которыми он не сталкивался раньше [4].

Понятие «креативность» впервые было использовано в 1922 году в работе Д. Симпсона. Этим термином он обозначил способность человека отказаться от стереотипных способов мышления.

В своих работах Джой Пол Гилфорд определил 4 интеллектуальные способности, характеризующие уровень развития креативного мышления:

- беглость - способность генерировать много идей в ответ на один стимул;
- гибкость — способность мышления свободно переключаться с одной умственной операции на другую (качественно новую);
- оригинальность - способность продуцировать идеи, отличающиеся от общепринятых;
- любознательность — способность, характеризующаяся повышенной чувствительностью к проблемам, не вызывающим интереса у других [5].

Урок истории располагает большими возможностями повышения уровня развития креативного мышления обучающихся, а использование активных методов и приемов обучения значительно повышают эти возможности.

К родоначальникам идей активного обучения можно отнести Я. А. Коменского, Ж. Ж. Руссо, И. Г. Песталоцци и других. Однако основы, получившие последовательное изложение в работах этих авторов, берут свое начало из высказываний древних ученых, философов античности, которые считали, что надо развивать самостоятельную личность, и говорить должен сам ученик, а не его память [7].

Активные методы и приемы, лежащие в основе реализации целей развивающего обучения, формируют самостоятельность мышления, умения принимать участие в диалогическом общении, учат выделять главное и

видеть множественность вариантов решения проблемы [2].

Несомненно, их применение на уроках истории, способствует формированию и развитию у обучающихся таких интеллектуальных способностей как любознательность, беглость, гибкость, оригинальность, которые являются составляющими креативного мышления как направления функциональной грамотности.

К активным методам и приемам обучения относятся:

- проблемные ситуации,
- обучение через деятельность,
- обучение через игру,
- групповая и парная работа,
- деловые игры,
- драматизация и театрализация,
- творческая игра «Диалог»,
- «Мозговой штурм» (Приложение 5).

Для успешного развития креативного мышления как направления функциональной грамотности, как показывает опыт многих учителей-практиков, на уроках истории необходимо использовать не только комбинирование универсальных методов и приемов обучения, но и учитывать специфику предмета.

Большие возможности для формирования интеллектуальных способностей, отвечающих за развитие креативного мышления, представляет использование на уроках истории сочетание универсальных активных методов и метода «Педагогическая археология», который определяется «деятельностным подходом к развитию личности и системным характером деятельности как антропологического явления» [14].

Взаимосвязь археологии и педагогики в учебно-воспитательном процессе привели к выделению нового образовательного пространства. Использование в данном пространстве активного приема «Археологическая песочница» дает возможность обучающимся почувствовать себя настоящими

исследователями, погрузиться в мир ученых–археологов. Нестандартная ситуация, погружение в активную деятельность, творческий диалог, поиск новых решений, анализ причин и поступков исторических героев, несомненно, развивают интеллектуальные способности, определяющие креативное мышление обучающихся.

Невозможно формировать и развивать любознательность, гибкость мышления, оригинальность без эмоционального отклика со стороны ребенка. Использование на уроках активного приема «Живая история», который предполагает драматизацию, театрализацию, использование современных компьютерных технологий для погружения в эпоху, дает возможность педагогу вызвать такой эмоциональный отклик. Для выражения этого эмоционального состояния, отношения к событиям и героям, на уроках истории, возможно, использовать активный прием обучения «Скрайбинг», способствующий как *письменному, так и визуальному самовыражению* и авторскую историческую поэзию педагога и обучающихся.

Развитие педагогической науки, инновационной техники создают новые возможности организации образовательного процесса современной школы. Но невозможно представить развитие креативного мышления как компонента функциональной грамотности без использования активных методов и приемов.

## **Раздел 2. Этапы формирования креативного мышления обучающихся посредством использования активных методов и приемов обучения истории**

Целью работы педагога по развитию креативного мышления обучающихся заключается в комбинации методов и приемов, используемых на уроках истории в 5-9 классах для развития креативного мышления как направления функциональной грамотности обучающихся.

Формирование креативного мышления у обучающихся должно, прежде всего, опираться на следующие **убеждения и качества:**

- осознание своей идентичности как гражданина страны, члена семьи, этнической и религиозной группы, локальной и региональной общности;
- осмысление социально-нравственного опыта предшествующих поколений, способность к определению своей позиции и ответственному поведению в современном обществе;
- освоение традиций и ценностей современного общества, уважение прав и свобод человека;
- понимание культурного многообразия мира, уважение к культуре своего и других народов [16].

Активные методы и приёмы обучения, развитие науки и техники, дают возможность современному ребёнку погрузиться в эпоху, пережить эти события вместе с героями тех дней. Такая работа позволяет не только повышать качество знаний учащихся, но и учит их нестандартно мыслить, развивает творческий потенциал и способствует развитию креативного мышления.

Автор обратил внимание на то, что многие ученые и педагоги-практики считают, что развитие креативного мышления зависит не только от врожденных способностей, но и практического опыта включения обучающегося в активную практическую деятельность по решению нестандартных задач и анализу необычных ситуаций. Организация учебного процесса и внеклассной работы по истории в этом плане предоставляет широкий спектр возможностей. Проанализировав содержание изучаемого учебного материала в 5-9 классах, автор методических рекомендаций пришел к выводу о том, что внедрение и использование активных методов и приемов для развития креативного мышления на уроках истории целесообразно разбить на три этапа.

#### **I этап – стимульно-продуктивный – 5-6 класс**

Цель этапа - создание условий для раскрытия и развития творческого



потенциала личности школьника.

На данном этапе работы учитель большое внимание должен уделить развитию таких интеллектуальных способностей, как любознательность и беглость. На уроках и при организации внеклассной работы по предмету обучающийся должен ощущать доброжелательную поддержку со стороны учителя при высказывании своих мыслей и идей. Особенно должна поощряться любознательность.

## **II этап – эвристический – 7-8 класс**

Цель этапа - включение учащихся в процесс освоения современными методами научного творчества.

На этом этапе развивается беглость и гибкость. Ученик учится видеть несколько вариантов развития событий и переключать свое внимание на иные области знаний, связанные с решением данной проблемы.

## **III этап – креативный – 9 класс**

Цель этапа - создание условий для погружения учащихся в атмосферу научно-исследовательского познания и продуктивной деятельности.

На этом этапе особое внимание уделяется развитию оригинальности мышления, видению иных способов решения поставленных задач.

Для оценки сформированности креативного мышления автор взял два основных компонента: тематический и компетентностный [20].

<b>Тематический компонент</b>		<b>Компетентностный компонент</b>	
<i>креативное самовыражение</i>	<i>получение нового знания/креативное решение проблем</i>	<i>выдвижение и совершенствование идей</i>	<i>оценки и отбор идей</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>письменное или устное самовыражение;</li> <li>визуальное самовыражение</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>решение социальных проблем</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>выдвижение разнообразных идей</li> <li>выдвижение креативных идей</li> <li>уточнение и совершенствование идей</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>оценка сильных слабых сторон идей</li> <li>отбор креативных идей</li> </ul>

### **Раздел 3. Методика применения активных методов и приемов обучения истории на различных этапах для развития креативного мышления обучающихся**

#### **3.1. I этап – стимульно-продуктивный: 5-6 класс**

Начиная изучать историю Древнего мира в 5 классе и историю России в 6 классе, ребенок не имеет представления об рассматриваемых вещах.

Трудно переоценить то влияние, которое оказывает на детей открытие нового для них мира древней истории. Использование метода *«педагогическая археология»* и приема *«Живая история»* многократно усиливают эффект открытия его тайн. Обучающиеся одновременно принимают участие в раскопках и экспедициях и представляют себя героями мифов, сказаний, битв и походов. Это создает предпосылки для развития любознательности и формирует способность предлагать свои идеи, развивая такую интеллектуальную составляющую креативного мышления как беглость. Для этого, на основе собранной ранее коллекции древних предметов в кабинете истории, автором рекомендаций совместно с обучающимися оборудован интерактивный макет археологических исследований (Приложение 6).

Первый урок в 5 классе проходит в форме *музейного урока – археологическая экспедиция* «Наука вооруженная лопатой». Дети в игровой форме знакомятся с предметом история и археология, некоторыми типами исторических источников. Деревянная витрина с песком и набором предметов, кисти и лопатки переносят ребенка в глубокую древность, на страницы учебника, которые перестают быть сложными и непонятными. Данный прием позволяет только сделать ребенку первые шаги в науку, но и пережить захватывающую радость первых открытий. (Приложение 7).

Подбор материала для макета зависит от темы урока, его целей и форм. Работа с археологическим макетом целесообразна при изучении первого раздела учебника «Всеобщая история. История Древнего мира 5 класс» автор

А. А. Вигасин, Г. И. Годер – «Жизнь первобытных людей». Учитель может наполнять макет фрагментами керамической посудой, кремневыми отщепами, использовать элементы настольной игры «Юный археолог».

В 6 классе при изучении истории России автор использует подобный прием на макете *«Археологическая песочница»*, который создан на пришкольной территории и входит в комплекс этнографической зоны (Приложение 8). Эффективно использовать песочницу для формирования знаний по главе «Народы и государства на территории нашей страны в древности», культуре и повседневной жизни населения России учебника «История России. 6 класс» под редакцией А. Я. Торкунова. В этом случае, набор предметов дополняется за счет экспонатов школьного краеведческого музея: разнообразная посуда, предметы быта, орудия труда, элементы одежды и т.д. (Приложение 9).

Макет *«Археологическая песочница»* позволит ученику за минуту вжиться в образ юного археолога. Проживая разные ситуации из жизни исследователей, ребенок быстрее и глубже усваивает материал. Новая информация запоминается на уровне визуального, слухового и сенсорного восприятия. Образы, звуки, ощущения, эмоции — весь новый опыт отражается в памяти целым комплексом долговременных воспоминаний и ассоциаций. Песок является одной из самых неопределенных и доступных развивающих сред детства. Игра с песком — это естественная и доступная для каждого ребенка форма деятельности. Перенос традиционных педагогических занятий в песочницу дает больший воспитательный и образовательный эффект, нежели стандартные формы обучения. При этом существенно усиливается желание ребенка узнавать что-то новое, экспериментировать и работать самостоятельно (Приложение 6,8).

Работая над развитием креативного мышления на данном этапе, автор методических рекомендаций использует еще один активный прием. Речь идет о «Скрайбинге». Одним из мощных инструментов визуализации выступает *рисованный скрайбинг*, он создается при помощи *скетчев*

(набросков) (Приложение 10). **Скрайб** – от англ. *Scribe* – **набрасывать эскизы или рисунки**.

**Скрайбинг** – это процесс визуализации смысла текста, при котором создание образов происходит в процессе донесения информации анализу. Иначе говоря, это новый вид графической презентации, основанный на сопровождении выступления зарисовками, что позволяет более эффективно воспринимать и усваивать информацию, одновременно повышая мотивацию учеников. Применение скрайбинга на уроках истории вызывает у обучающихся интерес к предмету, повышает познавательную активность, побуждает их к творческой деятельности. В скрайбинге включается в работу одновременно слух, зрение и воображение обучающихся, что способствует не только запоминанию исторического материала, но вызывает интерес, активизирует познавательную активность, которая способствует развитию любознательности и желанию принимать активное участие в обсуждении, анализе тех или иных событий. Скрайбы действуют на логику, и на эмоции обучающихся, поэтому информация и запоминается легко, быстро и надолго.

При применении скрайбинга учителю необходима лишь поверхность для рисунков (доска, бумага, асфальт) и инструмент (мел, цветные мелки, карандаши, маркеры). Педагог зарисовывает свой рассказ на доске. Необходимо заранее продумать, то, что вы хотите изобразить.

Так при изучении новой темы «Библейские сказания» и «Древнееврейского царства» в 5 классе, автор сопровождает свой рассказ небольшими, порой примитивными, иллюстрациями мелом на доске. Процесс рисования сопровождается обсуждением с учащимися того или иного скрайба, главной мысли содержащейся в эскизе. Условие одно – **«пусть некрасиво, должно быть интересно»** (Приложение 11).

Участие детей в скрайбинге проходит поэтапно. Первоначально, возможно предложить в качестве домашнего задания нарисовать того или иного исторического персонажа, одного из божеств (Приложение 11). После того, как ученик познакомился с техникой набросков, он может изобразить

часть текста параграфа. Как показывает практика, дети 5-6 классов легко осваивают данный прием и им под силу иллюстрировать весь параграф. При проверке домашнего задания, ученик может использовать, так называемый *обратный скрайбинг*, когда по своим графическим изображениям, он озвучивает материал урока. Таким образом, формируется креативное самовыражение и получение нового знания, как элементов тематического компонента креативного мышления.

**Методика использования** данной технологии может быть следующей:

1. выделить заранее главные мысли, которые нужно донести;
2. придумать идею, которая будет понятна, с учетом возрастных особенностей;
3. продумать и написать сценарий;
4. отрисовать образы так, чтобы скорость и количество их рисования совпадали со временем озвучивания материала;
5. донести идеи, увлечь детей.

Визуализация образовательного процесса дает огромные перспективы развития. Обучающиеся приобретают качества, которые в будущем будут им опорой. Это логическое, образное, *креативное мышление*; способность эффективно работать в команде, принимать быстрые практические решения.

Применение в работе названных нестандартных приемов, по мнению автора, способствую формированию такого компонента креативности, как *беглость мысли*.

### **3.2. II этап – эвристический: 7-8 класс**

Данный этап предполагает включение учащихся в процесс освоения современными методами научного творчества, а также способствует развитию такой интеллектуальной способности критического мышления как гибкость.

Задатки творчества и креативности присущи каждому ребенку, необходимо их увидеть, раскрыть и развить. Огромным педагогическим

потенциалом и возможностями в обучении истории играет поэтическое слово. Автор опыта активно использует в своей работе авторские стихотворные формы обучения, вовлекая обучающихся в создание собственных поэтических произведений. Данный прием можно назвать **«историческая поэзия»**.

Стихотворные формы - ценный элемент обучения, так как они способны иллюстрировать научный материал истории, комментировать его художественными сюжетами, углублять понимание, возбуждать живой интерес к явлениям жизни, вызывая эмоциональное переживание.

Использование литературных произведений, в том числе и стихов, в историческом обучении достаточно хорошо изучено. Применение данного приема, автор использует, прежде всего, для раскрытия творческого потенциала детей, создания **разнообразных**, в том числе и **креативных идей**. Цель – научить ребенка, через создание стихов, нестандартно мыслить, находить новые пути постижения истории, увидеть проблему и ее решение нестандартно. Обучающиеся 7-8 классов охотно включаются в данный вид деятельности, что приводит к обеспечению единства познавательного и эмоционального освоения мира (Приложение 12).

Авторскую историческую поэзию, возможно, использовать как в начале урока, так и для закрепления изученного материала. Небольшие **«поэтические минутки»** эффективно работают при определении темы урока и его проблемы. Автор предлагает несколько вариантов такой работы с собственными стихотворными фрагментами.

<b>Класс</b>	<b>Фрагмент</b>	<b>Тема</b>	<b>Проблемные вопросы урока</b>
7.	Стяг древний, Грозного царя В Казани веял, но не зря. Исус Христос, да Михаил - В России царство возвестил	«Начало правления Ивана IV»	1. Иван Грозный; 2. Расширение территории; 3. Венчание на царство
7.	В Диком поле, у реки, Служат только смельчаки. Ведь Валуйка за чертой, Бережет страны покой.	«Россия в конце XVI в.»	1. Правление Федора Иоановича; 2. Роль крепости Валуйка в истории России
8.	Настали времена Петра. Россия вспрыла ото сна.	«Начало правление Петра I»	1. Время Петра I; 2. Новый флаг;

	Наш гордо веял триколор. Побед и Славы, символ он.		3. Победы русской армии
8.	Полтавская битва – восемнадцатый век, Полк Белгородский взял славы разбег. Царь, Петр Романов, дарует штандарт, Герб Белогорья начал свой старт.	«Северная война 1700-1721 гг.»	1. Полтавская битва 2. Роль г. Белгорода в истории России; 3. Появление герба г. Белгорода.

При написании стихов по определенной теме педагог должен изучить саму тему, цель урока, итог и значение, новые термины. Учитывая данные моменты необходимо выражаться просто, кратко и понятно. Большой потенциал имеет местный, краеведческий материал, показывающий роль родного края в истории страны. Для успеха стихотворного творчества важно, чтобы оно трогало душу слушателей, выражало их чаяния и надежды, учило или обращало внимание на главное в жизни. И поэтому трудно переоценить данный вид творчества для развития креативного мышления.

Как научить детей писать стихи? С элементами поэтического творчества учащиеся знакомы с 5 класса, прием написания синквейнов им уже известен. Трудность, как правило, заключается в рифмовке слов. Возможно использование приемы *«Буриме» (рифмованные концы)*, т.е. литературной игры, заключающейся в сочинении стихов, чаще шуточных, на заданные рифмы, иногда ещё и на заданную тему. Поэтическое домашнее задание, так же способствует формированию навыка сочинительства.

Работая над темой произведения необходимо учитывать ряд правил:

- 1. Тема должна увлекать учащегося, быть ему интересна:**  
педагог должен услышать ребенка, понять его интересы;
- 2. Тема должна быть по силам учащемуся, быть выполнима:**  
педагог должен помочь сделать выбор, так что бы он стал «своим».

У многих такая работа вызывает серьезные затруднения, трудно писать стихи без шаблонов и штампов, уметь переосмысливать события. Но постепенно, погружаясь в себя и свои переживания, ребенок увлекается этим

новым видом деятельности. В обучении сочинительству можно выделить следующие этапы работы:

- *знакомство детей с алгоритмом создания небольших стихов;*
- *коллективное составление стихотворения;*
- *создание стихотворных произведений малыми группами;*
- *индивидуальное составление поэтических произведений.*

Когда обучающиеся имеют необходимый опыт написания исторических стихов, возможно усложнение задания. Автор методических рекомендаций предлагает попробовать свои силы в создании *иллюстрированных стихов* на определенные темы. Данный вид работы может быть как индивидуальным, так и коллективным. На первом этапе создается стихотворение, происходит его корректировка. Вторым этапом – отбор иллюстраций из сети Internet, либо собственные эскизы. Завершающий этап – презентация произведения.

Благодаря данному приему обучающимися, под руководством педагога, были созданы литературные работы разнообразной тематики:

**1. Государственная символика** – «Баллада о российском флаге», «Сказ о гербе российском», «Эпопея о гимне», «Легенды и быль белгородского герба»;

**2. Виртуальные экскурсии** – «Моя встреча с Первой конной армией», «Школа имени героя», «Двулучное: взгляд через века»;

**3. Великая Отечественная война** – «Птенцы с перебитыми крыльями»;

**4. Рукописная иллюстрированная сказка** – «Аким и ханское золото» (Приложение 12, 13).

Систематизировав литературно-художественные произведения, автор разработал учебное пособие *«СИМВОЛЫ БОЛЬШОЙ И МАЛОЙ РОДИНЫ В СТИХАХ И КАРТИНКАХ»*, предназначенное для детей младшего и среднего школьного возраста (Приложение 12).

Литературно-художественные образы, способствуют легкому усвоению



изучаемой темы, меняют и дополняют содержание образования, развивают интерес у учащихся, как к содержанию и способу преподнесения темы, так и к личности самого учителя. Ценность данного материала заключается в том, что помимо стихов, используется богатый иллюстративный материал, который сопровождает ребенка на протяжении всего изложения, подчеркивает значимые события и тем самым добавляет визуализации. Иллюстрации представлены, прежде всего, материалом краеведческого характера. Стихи и картинки дают возможность ребенку пройти через исторические события и эпоху, стать их участником, анализировать, сравнивать, находить параллели в прошлом и будущем.

Использование активного метода «погружение в деятельность», приемов «Историческая поэзия» и «Живая история» может эффективно работать над формированием *гибкости мысли и оригинальностью идей*, как компонентов креативности.

### **3.3. III этап – креативный: 9 класс**

На протяжении всего этапа уделяется внимание развитию всех компонентов креативного мышления, но особое внимание уделяется *оригинальности*.

Этап предполагает создание условий для погружения учащихся в атмосферу научно-исследовательского познания и продуктивной деятельности.

В достижении поставленных задач автор опыта вновь обращается к методу *«педагогическая археология»*, а именно вовлечение выпускников основной школы в научную и исследовательскую деятельность через обучение на археологическом материале Белгородской области.

Автор данных методических рекомендаций, еще в студенческие годы принимал участие в археологических экспедициях. С 2019 года является членом *Белгородской региональной общественной организации «Общество любителей древней истории»*, ведет активную работу по сохранению и популяризации историко-культурного (в том числе археологического)

наследия на территории Белгородской области (Приложение 14).

В деятельности организации проводится ряд мероприятий, в рамках которых возможно эффективное погружение обучающихся в атмосферу научного и творческого познания. Это археологические разведки и раскопки на территории области с привлечением волонтеров, археологические выставки, пешеходный туризм и велосипедные экскурсии по историческим местам Белгородчины; научно-популярные лекции на историческую тематику (Приложение 16).

Уроки, внеклассная деятельность, научно-популярные лекции по древней истории Белгородского края с привлечением региональных археологов, встречи с президентом Белгородской региональной общественной организации «Общество любителей древней истории» Божко Андреем Александровичем призваны расширить горизонты познания, погрузить ребят в мир настоящей деятельности ученых-археологов, познакомить с новыми научными идеями и открытиями.

Особое место в технологии опыта занимают ***археологические разведки и экспедиции***. Ежегодно обучающиеся школы имеют возможность принять участие в научных исследованиях.

В 2019 году автор методических рекомендаций проводил археологическую разведку в Борисовском районе Белгородской области в районе бассейна р. Рогозной в соответствии с выданным разрешением (открытым листом). В 2021 году – археологическая разведка на территории объекта культурного наследия федерального значения «Крапивное, городище-1», выявленного объекта археологического наследия «Крапивное, селище-2», а также в долине р. Корень в пределах Шебекинского района Белгородской области. Выпускники 9 класса смогли непосредственно познакомиться с проблемами охраны археологических памятников региона. На основе полученных знаний, учащимися было проведено исследование на тему: *«Проблема охраны памятников археологии на примере Белгородской области»*, что позволило создать проект и стать призером регионального этапа

Всероссийского конкурса молодёжи образовательных и научных организаций на лучшую работу «Моя законотворческая инициатива».

В 2021, 2022 гг. учащиеся школы в рамках проекта «Древнерусское наследие Белгородского края» БРОО «Общество любителей древней истории» в качестве волонтеров проводили обследование Крапивенского археологического комплекса, расположенного в окрестностях села Крапивного Шебекинского округа. Проект реализуется с использованием гранта президента Российской Федерации на развитие гражданского общества, предоставленного Фондом президентских грантов.

Автор считает, что вовлечение обучающихся в научную, исследовательскую деятельность способствует комплексному формированию всех основных компонентов креативности: *беглость и гибкость мысли, оригинальность идей*. Приемы археологии дают широкие возможности в данном направлении.

Комплексное использование активных методов и приемов обучения на уроках истории и во внеклассной работе является эффективным средством по повышению уровня развития креативного мышления как направления функциональной грамотности.

### Библиографический список

1. Бровко, Д. В. Феномен педагогической археологии / Д. В. Бровко. // Уссурийский краеведческий вестник. — 2004. — № 3. — С. 5–9.
2. Брылева Ю.В. Активные и интерактивные формы организации деятельности на уроках истории // Сургутский государственный университет <https://cyberleninka.ru/article/n/aktivnye-i-interaktivnye-formy-organizatsii-deyatelnosti-na-urokah-istorii>.
3. Виноградова Т.И., Беглость, гибкость и оригинальность как основные компоненты в структуре креативности. Челябинский государственный университет «Общество и цивилизация в XXI веке: тенденции и перспективы развития» <https://cyberleninka.ru/article/n/beglost-gibkost-i-originalnost-kak-osnovnye-komponenty-v-strukture-kreativno>.
4. Всероссийский форум экспертов по функциональной грамотности. Министерство просвещения Российской Федерации. Институт развития образования Российской академии образования. <http://skiv.instrao.ru/content/board1/konferentsii-seminary-forumy>
5. Гилфорд Дж. Три стороны интеллекта // Психология мышления — М.: Прогресс, 1965г.
6. Ильин Е. П. Психология творчества, креативности, одаренности. СПб. : Питер, 2011. 448 с
7. Ипатова Л.О. Активные методы обучения, как важный фактор активизации учебного процесса в высшей школе [Электронный ресурс] // ФЭН-НАУ-КА. – 2012. – № 12 (15). – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/aktivnye-metody-obucheniya-kak-vazhnyy-faktor-aktivizatsii-uchebnogo-protsessa-v-vysshey-shkole>.
8. Логинова О. Б. Особенности заданий для формирования и оценки креативного мышления // Отечественная и зарубежная педагогика. 2021. Т. 2, № 5 (79). С. 160.
9. Логинова О. Б., Авдеенко Н. А., Яковлева С. Г., Садовщикова О. И. Проект «Мониторинг формирования функциональной грамотности». Креативное мышление: первые результаты // Отечественная и зарубежная педагогика. 2020. Т. 2, № 2 (70).
10. Методы, приемы, формы и средства организации деятельности обучающихся в системе дополнительного образования. Памятка-для-педагогов <http://cnttkerch17.lbihost.ru/wp-content/uploads/sites/708/2017/11>.
11. Михайлюк А.В. Диагностика креативного мышления у школьников среднего звена и его помощь в процессе выполнения творческой деятельности. Научный журнал "GLOBUS" Том 7 (62), 2021 <file:///C:/Users/Downloads/diagnostika-kreativnogo-myshleniya-ushkolnikov-srednego-zvena-i-ego-pomosch-v-protsesse-vypolneniya-tvorcheskoy-deyatelnosti.pdf>

12. PISA 2021 Creative Thinking Framework (Third Draft). OECD, 2019, 56p.  
<https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA-2021-creative-thinking-framework.pdf> дата обращения 21.09.2021г.
13. Русских В. И. Педагогическая археология / В. И. Русских. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2021. — № 4 URL: <https://moluch.ru/archive/346/77769/>
14. Смоляк А.Р. «Педагогическая археология» и ее понятийный аппарат в образовательном пространстве// Электронный образовательный ресурс [WWW.PRO.RSU.RU](http://WWW.PRO.RSU.RU), <https://core.ac.uk/download/pdf/287180475.pdf>.
15. Стратегии национальной безопасности Российской Федерации, утвержденной указом Президента Российской Федерации от 2 июля 2021 г. № 400
16. Формирование функциональной грамотности учащихся. Развитие креативного мышления [Электронный ресурс]: учебное пособие для педагогических работников общеобразовательных организаций / Д. Ф. Ильясов, Е. А. Селиванова, А. А. Севрюкова [и др.]. – Электрон. текстовые дан. (1 файл: 1,53 Мб). – Челябинск : ЧИППКРО, 2022.
17. П. И. Фролова К вопросу об историческом развитии понятия «Функциональная грамотность» в педагогической теории и практике. Научная электронная библиотека КиберЛенинка. <https://cyberleninka.ru>

### Приложение

1. Приложение 1. Тест креативности Э. П. Торренса «Диагностика творческого мышления».
2. Приложение 2. Тест изучения креативности Дж. П. Гилфорда (модифицированный).
3. Приложение 3. Диагностика уровня сформированности креативного мышления как направления функциональной грамотности.
4. Приложение 4. Спецификация диагностической работы по функциональной грамотности для учащихся 9 классов: креативное мышление.
5. Приложение 5. Памятка «Активные методы и приемы обучения».
6. Приложение 6. Интерактивный макет археологических исследований.
7. Приложение 7. Конспект урока истории. 5 класс. «Наука, вооруженная лопатой».
8. Приложение 8. Интерактивный макет «Археологическая песочница» в комплексе этнографической зоны.
9. Приложение 9. Фрагмент технологической карты урока. 6 класс. «Повседневная жизнь населения Древнерусского государства в IX-первой половине XII в.».
10. Приложение 10. Варианты использования рисованного скрайбинга на уроках истории.
11. Приложение 11. Варианты выполнения детского рисованного скрайбинга на уроках истории.
12. Приложение 12. Фрагменты поэтических произведений обучающихся.
13. Приложение 13. Итоговый проект «Рукописная сказка в стихах и картинках».
14. Приложение 14. Участие обучающихся школы в мероприятиях, проводимых в рамках проекта «Древнерусское наследие Белгородского края» БРОО «Общество любителей древней истории».
15. Приложение 15. Итоговый проект «Живая история».
16. Приложение 16. Мероприятия Белгородской региональной общественной организации «Общество любителей древней истории».

### **Тест креативности Э. П. ТОРРЕНСА «Диагностика творческого мышления»**

Торренс разработал 12 тестов, сгруппированных в вербальную, изобразительную и звуковую батарею. Невербальная часть данного теста, известная как «Фигурная форма теста творческого мышления Торренса» (Figural forms), была адаптирована в НИИ общей и педагогической психологии АПН в 1990 году. Другая часть теста - «Завершение картинок» (Complete Figures) была адаптирована в 1993-1994 годах в лаборатории диагностики способностей и ПВК Института психологии Российской академии наук.

Тест Е. Торренса предназначен для детей от 5 лет. Этот тест состоит из трех заданий. Ответы на все задания даются в виде рисунков и подписей к ним. Время выполнения задания не ограничено, так как креативный процесс предполагает свободную организацию временного компонента творческой деятельности. Художественный уровень исполнения в рисунках не учитывается.

### **Тест изучения креативности Дж. П. Гилфорда (модифицированный)**

Данный тест направлен на изучение креативности, творческого мышления.

Исследуемые факторы:

- 1) Беглость (легкость, продуктивность) — этот фактор характеризует беглость творческого мышления и определяется общим числом ответов.
- 2) Гибкость — фактор характеризует гибкость творческого мышления, способность к быстрому переключению и определяется числом классов (групп) данных ответов.
- 3) Оригинальность — фактор характеризует оригинальность, своеобразие творческого мышления, необычность подхода к проблеме и определяется числом редко приводимых ответов, необычным употреблением элементов, оригинальностью структуры ответа.
- 4) Точность — фактор, характеризующий стройность, логичность творческого мышления, выбор адекватного решения, соответствующего поставленной цели.

Данная батарея тестов была предложена Е. Туник. Большинство тестов являются модификацией тестов Гилфорда или Торренса. Время проведения процедуры — около 40 минут. Тесты предназначены для возрастной группы от 5 до 15 лет. С детьми от 5 до 8 лет процедура проводится в индивидуальной форме. С возрастной группой от 9 до 15 лет работа с тестами проводится в групповой форме (возможно проведение и в индивидуальной форме).

### **Диагностика уровня сформированности креативного мышления как направления функциональной грамотности**

Диагностические работы размещены в разделе «Креативное мышление» открытых банков Российской электронной школы (РЭШ, <https://fg.reshe.edu.ru/>), и Института стратегий развития образования Российской Академии образования (ИСРО РАО <http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/>)

### **СПЕЦИФИКАЦИЯ**

#### **диагностической работы по функциональной грамотности для учащихся 9 классов: КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ**

**1. Цель диагностической работы:** оценить сформированность функциональной грамотности по направлению «Креативное мышление» у учащихся девятых классов.

**2. Подходы к разработке диагностической работы.**

Диагностическая работа подготовлена в рамках комплексного исследования по оценке функциональной грамотности учащихся основной школы, проводимого Институтом стратегии развития образования.

Цели и задачи исследования – выявление и описание границ, в рамках которых учащиеся демонстрируют способность мыслить креативно, т.е. способность продуктивно участвовать в процессе выработки, оценки и совершенствования идей, направленных на получение

- инновационных и эффективных решений, и/или
- нового знания, и/или
- эффективного выражения воображения.

Методологической основой разработки заданий для формирования и оценки креативного мышления выбрана концепция современного международного исследования PISA (Programme for International Students Assessment), результаты которого используются многими странами мира для модернизации содержания и процесса обучения.

В соответствии с этим подходом модель оценки креативного мышления включает три основных компонента:

- *тематическую модель*, в которой выделяются содержательные области, связанные с особенностями проявления креативного мышления,
- *компетентностную модель*, определяющую мыслительные процессы, задействованные в ходе решения проблем и
- *контекст*, в котором представлена проблема.

С учётом принятых подходов и имеющихся ограничений в исследовании PISA выделяются две широкие содержательные области: (1) *креативное самовыражение*; и

(2) *получение нового знания/креативное решение проблем*. Эти содержательные области, в свою очередь, подразделяются на четыре



подобласти:

(1) *креативное самовыражение*

(1a) письменное или устное словесное самовыражение; (1b) изобразительное и символическое самовыражение;

(2) *получение нового знания/креативное решение проблем*

(2a) решение естественнонаучных и математических проблем; (2b) решение социальных и межличностных проблем.

Компетентностная модель оценки креативного мышления предполагает, что процесс креативного мышления включает выдвижение и совершенствование разнообразных и креативных идей, их оценку и отбор таких идей, которые могут быть впоследствии доработаны и уточнены.

Отбор конкретных ситуаций для оценки креативного мышления ведётся с учётом возрастных познавательных возможностей учащихся, их лексического запаса, а также объема имеющихся знаний, опыта учебной и общественной деятельности, жизненного опыта. Оформление ситуаций преимущественно ведётся в рамках *образовательного, социального и научного* контекстов.

Принятый подход требует разработки особого инструментария исследования: учащимся предлагаются не типичные творческие учебные задачи, характерные для традиционных систем обучения, и не задания, характерные для психодиагностических исследований, а *комплексные задания*, включающие мотивационную составляющую и серию заданий для оценки каждой из компетентностей и представленные в определённом целостном контексте.

Эти задания отличаются

- проблемный характер,
- использование внеучебного контекста,
- неопределённость в способах решения,
- наличие альтернативных подходов к решению описанных проблем.

Специфика заданий проявляется также в особой критериальной базе. Для оценки заданий используются такие критерии как *разнообразие* и *оригинальность* предлагаемых решений.

Все задания, включая задания на создание рисунков и графических объектов, предлагаются учащимся и выполняются ими на компьютере.

Используются задания разного типа по *форме ответа*:

- со свободным развёрнутым ответом, в виде небольшого текста и/или рисунка, или в виде структурированного ответа,
- с одним или несколькими свободными краткими ответами в виде предложения или словосочетания,
- с выбором одного из допустимых ответов из предложенных альтернатив;
- комбинированные ответы, с альтернативным выбором и последующим комментарием к

сделанному выбору,

- с установлением соответствия между двумя рядами объектов.

Выполнение заданий с выбором ответа оцениваются автоматически, задания со свободными ответами – кратким и полным – оцениваются экспертами.

### 3. Общая характеристика диагностической работы:

Каждый вариант включает 10 заданий. Примерное время выполнения одного варианта составляет 40 минут.

3.1. **Содержательная область** оценки включает задания на креативное самовыражение – письменное, визуальное, решение социальных проблем и решение естественно-научных проблем.

Таблица 1. Примерное распределение вопросов заданий по содержательным областям

<i>Содержательная область</i>	<i>Число заданий в работе</i>	
	Вариант 1	Вариант 2
Письменное самовыражение	3	2
Визуальное самовыражение	2	3
Решение социальных проблем	2	3
Решение естественно-научных проблем	3	2
Итого	10	10

3.2. **Компетентностная область** оценки (распределение заданий по отдельным областям).

Таблица 2. Примерное распределение заданий по компетентностным областям

<i>Компетентностная область</i>	<i>Число заданий в работе</i>	
	Вариант 1	Вариант 2
Выдвижение разнообразных идей	3	3
Выдвижение креативной идеи	3	3
Отбор и оценка идей	1	1
Доработка и совершенствование идей	3	1
Итого	10	10

3.3. **Контекст** (распределение заданий по отдельным категориям)

Таблица 3. Распределение заданий по контекстам

<i>Контекст</i>	<i>Число заданий в работе</i>	
	Вариант 1	Вариант 2
Глобальный	10	0
Общественный	0	10
Итого	10	10

3.4. **Уровень сложности** задания (распределение заданий по отдельным категориям) Задания различаются по уровню сложности: низкий, средний и высокий.

Таблица 4

### Распределение заданий по уровню сложности

Уровень сложности	Число заданий в работе	
	Вариант 1	Вариант 2
Низкий	3	3
Средний	4	4
Высокий	3	3
Итого	10	10

#### 3.5. Тип задания по форме ответов

В вариантах используются следующие **типы заданий**:

1. Задание с выбором одного верного ответа.
2. Задание с выбором нескольких верных ответов.
3. Задание с кратким ответом.
4. Задание с развернутым ответом (в виде текста, рисунка).

Более подробные характеристики заданий варианта представлены в плане работы

(Приложение 1).

4. **Время выполнения** диагностической работы (*вариант 1*) составляет 40 минут.

#### 5. Система оценки выполнения диагностической работы

В работу входят задания, которые оцениваются одним баллом и двумя баллами.

*Максимальный балл* по Варианту 1 Варианту 2 составляет 15 баллов.

Выполнение заданий оценивается автоматически компьютерной программой или экспертом в зависимости от типа заданий.

*Критерии оценивания заданий.* Задания с кратким или развернутым ответом оцениваются в 1, 0 (ответ принимается – 1 балл, ответ не принимается – 0 баллов) или 2, 1, 0 баллов (ответ принимается полностью – 2 балла, ответ принимается частично – 1 балл, ответ не принимается – 0 баллов).

По результатам выполнения диагностической работы на основе суммарного балла, полученного учащимся за выполнение всех заданий, определяется уровень сформированности креативного мышления:

- *Недостаточный*: от 0 до 2 баллов
- *Низкий*: от 3 до 5 баллов
- *Средний*: от 6 до 9 баллов
- *Повышенный*: от 10 до 12 баллов
- *Высокий*: от 13 до 15 баллов

### Памятка «Активные методы и приемы обучения»

**Метод обучения** – это способ взаимодействия педагога и учащегося, в ходе которого происходит передача новых знаний, умений и навыков. **Прием** – это кратковременный способ, который предполагает работу с одним, конкретным умением или навыком.

**Активные методы** обучения строятся по схеме взаимодействия «учитель = ученик», которые предполагают равнозначное участие учителя и учащихся в учебном процессе. Дети выступают как равные участники и создатели занятия. Все активные и методы обучения призваны решать главную задачу – научить ребенка учиться.

<b>Презентации</b>	наиболее простой и доступный метод для использования на занятиях. Это демонстрирование слайдов, подготовленных самими учащимися по теме
<b>Кейс-метод</b>	учащиеся исследуют ситуацию (реальную или максимально приближенную к реальности), предлагают варианты ее разрешения, выбирают лучшие из возможных решений.
<b>Дидактические игры</b>	в отличие от деловых игр, регламентируются жестко и не предполагают выработку логической цепочки для решения проблемы. Игровые методы можно отнести и к интерактивным методам обучения. Все зависит от выбора игры.
<b>Баскет-метод</b>	основан на имитации ситуации. Например, учащийся должен выступить в роли гида и провести экскурсию по историческому музею. При этом его задача – собрать и донести информацию о каждом экспонате.
<b>Мозговой штурм</b>	поток вопросов и ответов, или предложений и идей по заданной теме, при котором анализ правильности/неправильности производится после проведения штурма
<b>Круглый стол (дискуссия, дебаты)</b>	предполагает коллективное обсуждение учащимися проблемы, предложений, идей, мнений и совместный поиск решения.
<b>Деловые игры (в том числе ролевые, имитационные)</b>	во время игры учащиеся играют роли участников той или иной ситуации, примеряя на себя разные профессии
<b>Метод проектов</b>	предполагает самостоятельный анализ заданной ситуации и умение находить решение проблемы. Проектный метод объединяет исследовательские, поисковые, творческие методы и приемы обучения.
<b>Аквариум</b>	одна из разновидностей деловой игры, напоминающая реалити-шоу. При этом заданную ситуацию обыгрывают 2-3 участника. Остальные наблюдают со стороны и анализируют не только действия участников, но и предложенные ими варианты, идеи.
<b>BarCamp, или антиконференция</b>	каждый становится не только участником, но и организатором конференции. Все участники выступают с новыми идеями, презентациями, предложениями по заданной теме. Далее происходит поиск самых интересных идей и их общее обсуждение.

## Интерактивный макет археологических исследований



**Конспект урока истории.  
5 класс  
НАУКА, ВООРУЖЕННАЯ ЛОПАТОЙ**

**Форма проведения:** музейный урок - археологическая экспедиция

**Цель:** повышение уровня сформированности исследовательской компетентности учащихся через использование археологического материала

**Задачи:**

**Образовательные:**

- формировать у учащихся понятие об археологии как о важной вспомогательной дисциплине при изучении школьного курса мировой истории;
- формировать опыт универсальных учебных действий на основе самостоятельной поисково-познавательной деятельности;
- формировать культурно-нравственные ценности методами музейной педагогики;

**Развивающие:**

- развивать умение планировать, контролировать и оценивать результаты учебной деятельности;
- развивать интеллектуальные способности (беглость, любознательность) определяющие уровень развития креативного мышления как компонента функциональной грамотности;
- развивать творческое воображение и фантазию у учащихся;
- развивать логическое мышление;
- развивать внимание, мелкую моторику рук;

**Воспитательные:**

- воспитывать положительную мотивацию к изучению предмета;
- формировать целостный взгляд на окружающий мир и место человека в нем, товарищескую взаимовыручку, коллективизм;
- воспитывать культуру общения: умения слушать товарищей, высказывать свою точку зрения; положительную мотивацию к учению;

**Планируемые результаты – оформление витрины музея.**

**На уроке используются активные методы и приемы работы:** проблемный диалог, эвристическая беседа, погружение в деятельность, прием «Живая история», прием «Археологическая песочница».

**Формы обучения:** фронтальная, индивидуальная, групповая.

**Оборудование:** компьютер, проектор, макет археологических раскопок, кисточки, лопатки, муляж черепа человека, берестяная грамота, пуговицы, кремневые орудия труда.



## Ход урока

### I. Организационный момент

*(данный этап урока способствует развитию такой интеллектуальной способности, определяющей креативное мышление, как любознательность)*

#### Вступительное слово учителя:

- История – это серьезная, комплексная наука, которая изучает прошлое разных стран и городов, жизнь великих людей разных веков. Чтобы отличать легенды от реальных исторических фактов, историки используют специальные источники. Что такое исторический источник, знают все школьники, которые изучают этот предмет.

- Сегодня я хочу познакомить вас с такой исторической дисциплиной, как **археология**. Именно археологию - науку, **«вооруженную лопатой»**, можно считать самой объективной и непредвзятой. Мне хотелось, что бы к концу нашего занятия вы научились слышать и понимать язык древних предметов, читать их, как открытую книгу.

### II. Актуализация знаний

- Скажите, кто из вас знает, что такое археология? Кого называют археологами?

*(ответы учеников)*

Доска: крепится табличка со словом «Археология»

АРХЕОЛОГИЯ

- Материал, который дает информацию о прошлом, не случайно называется источник. Что такое источник?

*(Модель ответа ученика: **Источник** – это место, где что-либо рождается, появляется, начинает своё распространение. Исторический источник дает рождение целой науке – истории.)*

- Какие вы знаете источники?

*(ответы учеников)*

-Что такое исторический источник?

*(Модель ответа ученика: **Исторический источник** - это памятник истории, дающий информацию о прошлой (общественной) жизни людей).*

Доска: крепится табличка со словом «Источник»

ИСТОРИЧЕСКИЙ ИСТОЧНИК -

**Первичное закрепление понятий:** на этом этапе можно дать небольшое практическое задание в парах (1 - 1,5 мин) на распознавание источников (н-р, из нескольких карточек выбрать те, на которых обозначены именно исторические источники).

*(Данный вид работы развивает такую интеллектуальную способность креативного мышления, как беглость)*

### III. Организация поисково-исследовательской деятельности

#### 1. Подготовительный этап

*(данный этап урока способствует развитию такой интеллектуальной способности, определяющей креативное мышление, как любознательность)*

- Ребята, вы хотели бы побывать на настоящих археологических раскопках?
- Кабинет истории – это своего рода волшебная комната. Сегодня мы отправимся в археологическую экспедицию, не выходя из школы.
- Посмотрите, что у нас находится в центре класса? Это макет настоящих археологических исследований.



- Юные мои археологи, давайте снаряжаться в путь!  
*(учащиеся на фоне музыки имитируют действия: надевают рюкзак, сапоги и т.д.).*

- Вот мы и готовы отправиться в археологическую экспедицию.

**Физкультминутка** *(звучит музыка со звуками леса + слайды или видео с этими этапами пути).*

- Двигаемся за руководителем группы, колонной друг за другом. Вот идем мы по пустыне, ноги вязнут в песке; добрались до реки - необходимо перейти мост: мост узкий, качается, идем осторожно; идем дальше - дошли до леса – в лесу извилистая дорожка, небольшие ручейки: перепрыгиваем с кочки на кочку, добрались до курганов (это небольшие возвышенности земли) – переходим курган. Вот и дошли до места назначения.

*(дети подходят к макету археологических раскопок: деревянный ящик засыпан песком, в песке находятся различные предметы, лежат специальные кисти)*





### 3. Практический этап

*(данный этап урока способствует развитию таких интеллектуальных способностей, определяющих креативное мышление, как любознательность, гибкость, беглость)*

#### Напутствие учителя

- Перед тем как вы начнете «работать», запомните, что является главным в работе археолога. Работать необходимо осторожно: это занятие размеренное и спокойное. Когда найдете предмет, кисточкой аккуратно сметите песок, отложите в сторону. Прислушивайтесь друг к другу, не толкайтесь и не толпитесь. Успехов вам, друзья, в поисках старины!

#### Работа с песком

*(Дети разматают песок и находят там коробочки со скелетами животных - материал из кабинета биологии.*

*Учитель рассказывает об археологии)*



- Труд археолога очень кропотлив. С помощью лопатки раскапывают слои земли, а потом кисточкой обметают найденный предмет. Ученым приходится работать очень осторожно, так как предметы очень старые и любое неосторожное движение может им навредить. Закончив раскопки, археолог продолжает исследования в музее или в лаборатории. Он изучает форму каждой найденной вещи, устанавливает ее назначение, определяет материал, из которого она сделана. А иногда предметы приходится собирать по частицам.



- Археологические раскопки проводятся сегодня во всех частях света. Благодаря археологам мы знаем, какие древние города были стёрты с лица

земли по разным причинам, какие орудия труда и быта были у древних людей, какие украшения у женщин. Археологи постоянно находятся в поиске и рассказывают нам о новых открытиях, которые очень удивляют и восхищают. А мы все эти найденные вещи можем увидеть в музеях археологических раскопок.

**Информационная краеведческая справка (Белгородоведение)**

*(данный этап урока способствует развитию такой интеллектуальной способности, определяющей креативное мышление, как любознательность)*

- Знаете ли вы, что археологические раскопки проходят и на территории нашей Белгородской области, в том числе в Валуйском районе?

*(на интерактивной доске фотографии археологических исследований Белгородской области)*



**с. Утиное Валуйский район  
область**

**г. Алексеевка Белгородская**



**с. Ржевка Шебекинский район**

**с. Дмитриевка Шебекинский**

- Как вы думаете, какие качества нужны археологу в его профессии?  
*(дети называют качества, учитель прикрепляет карточки с качествами к доске)*

**ТРУДОЛЮБИЕ**

**АККУРАТНОСТЬ**

**ВЫНОСЛИВОСТЬ**

**ОБРАЗОВАНИЕ**

- Мы познакомились с профессией археолога, но я обещал научить вас слышать и понимать язык предметов. Нам снова пригодятся кисточки и наш макет.

### **Практическая работа в группах**

*(данный этап урока способствует развитию таких интеллектуальных способностей, определяющих креативное мышление, как любознательность, гибкость, беглость)*

#### **1 группа работает с кремнем**

#### **2 группа с пуговицами**

#### **3 группа с берестяной грамотой**

*(дети подходят к макету и поочередно вытаскивают из песка предметы различных исторических эпох)*



*(звучит «первобытная» музыка)*

1. - Возьмите в руки **кремневые предметы**. Закройте глаза и представьте, что вы сидите у входа в пещеру, одеты в шкуру животного, а рядом лежат куски кремня. Кто вы? Зачем вам кремень?

*(ответы учеников)*

- Кремневые орудия труда изготовлены 40 тыс. лет назад человеком – кроманьонцем. Что можно делать такими орудиями? Как вы думаете, кому мог принадлежать череп в нашем «раскопе»?

*(на доску помещается иллюстрация реконструкции кроманьонца Герасимова)*



2. Перейдем к следующим предметам и переместимся из глубокой древности в Киевскую Русь. Посмотрите на **пуговицы**. Что вы заметили необычного? На что похожа форма пуговиц?

- Возьмите в руки древний бубенчик. Есть сходство с пуговицами? Для



чего нужен этот бубенчик?

*(Модель ответа ученика: Отпугивать злых духов. Пуговицы похожи на бубенчики-обереги, они должны помогать владельцу. Слова «пуговица» и «пугать» имеют общий корень)*

*(на доску помещается иллюстрация с пуговицами)*



### 3. Рассмотрим берестяную грамоту.

- Как вы думаете, что перед вами? Какую информацию мы можем получить?

*(Модель ответа ученика: 1. письмо, написанное на коре дерева, берестяная грамота, древний рисунок. 2. Материал изготовления, текст, буквы алфавита).*

- Берестяная грамота – это записки, письма и документы, сделанные на берёзовой коре. Кору для письма использовали не только на Руси. Известно, что древние римляне писали на коре разных деревьев, например, дуба. Береста была дешевле пергамента, а позднее — и бумаги. Грамоты являются главным письменным историческим источником.

*(на доску помещаются изображения разнообразных берестяных грамот)*



4. - Вернемся к **пуговицам**. Только в этот раз они имеют другую форму и орнамент. Рассмотрим пуговицы. Что изображено на пуговицах?

*(гербы)*

- Такие пуговицы называются гербовые. Какую информацию они могут дать?

*(Модель ответа ученика: принадлежность к государству, герб государства или рода)*

*(на доску помещается иллюстрация гербов)*



**IV. Создание мини-проекта (оформление выставочной витрины музея).**

*(данный этап урока способствует развитию таких интеллектуальных способностей, определяющих креативное мышление, как любознательность, беглость, гибкость)*

**V. Организация контроля, самоконтроля.**

- Какие интересные раскопки у вас, богатые предметы старины. Но пора нам отправляться домой.

**1) Физкультминутка (звучит музыка со звуками леса).**

- Идем домой тем же путем: переход через курган - переход через ручеек - узкой тропинкой между деревьями - по висячему мосту - по вязкому песку - по степи. Вот мы и дома!!!

**2) Подведение итогов**

- Подведем итог нашего занятия. С помощью археологических находок мы познакомились с понятием **исторический источник**. Побывали настоящими **археологами** и научились производить **раскопки**.

- Какую информацию нам дали предметы? -

*(дети отвечают)*

- После каждой экспедиции археологи все, что нашли, выставляют в музее для просмотра. **Мы сегодня откроем свой музей**. Ребята, давайте разместить в нем все находки и открытия сегодняшней экспедиции.



**VI. Рефлексия.**

В завершении нашей экспедиции, я хочу подарить вам небольшие сувениры – это осколки настоящей древней посуды, а вы скажите, что вам понравилось на уроке.

*(дети отвечают и получают фрагменты керамики)*



**Интерактивный макет «Археологическая песочница» в комплексе  
этнографической зоны.**



**Фрагмент технологической карты урока в 6 классе**  
**«Повседневная жизнь населения Древнерусского государства**  
**в IX-первой половине XII в.»**



УМК: Н.М.Арсентьев, Данилов А.А и др. под ред. А.В.Торкунова.  
 История России. 6 класс. Учеб. для общеобразоват. организаций. В 2 ч./ М.,  
 «Просвещение», 2021 г.;

**На уроке используются активные методы и приемы работы:**  
 проблемный диалог, баскет-метод, мозговой штурм, ролевая игра, прием  
 «Живая история», прием «Археологический дневник».

Вре м я, мин.	Элемент ы методиче ской структур ы занятия	Содержание этапов занятия	Педагогичес кая оценка*
<p align="center"><b>Подготовительная работа.</b></p> <p align="center">- Класс разделен на три группы, на три археологических отряда. В каждом отряде есть руководитель экспедиции. Группы сидят за своим столом, на партах стоят таблички с названиями.</p>			
	<b>I. Организационный момент</b>	<p align="center"><i>(данный этап урока способствует развитию такой интеллектуальной способности, определяющей креативное мышление, как любознательность)</i></p> <p><b>Учитель:</b> Добрый день. На протяжении последних уроков вы изучали древнейшее прошлое наших предков – восточных славян, узнали о формировании у них государства. В изучении истории нам помогают разнообразные исторические источники. Давайте посмотрим на экран и скажем, о чем идет речь.</p> <p align="center"><b>- просмотр видеоролика о проведении археологических раскопок Валуйской крепости в г. Валуйки 2014 года –</b></p> <p><b>Учитель:</b></p> <p>- О какой исторической дисциплине идет речь в видеоролике?  <b>(археология)</b></p> <p><b>Учитель:</b></p> <p>- Сегодня мы совершим удивительное путешествие в мир археологии, и я надеюсь, сделаем не менее удивительные открытия. Для проведения урока – археологическая экспедиция нам необходимы отряды, которые будут заниматься определенными вопросами нашей темы.</p>	
	<b>II. Создание проблемы. Формулирование темы урока.</b>	<p align="center"><i>(данный этап урока способствует развитию таких интеллектуальных способностей, определяющих креативное мышление, как гибкость и беглость)</i></p> <p><b>Учитель:</b> в каждом археологическом отряде назначен руководитель, который будет координировать вашу работу. Прежде всего, я приглашаю руководителей археологических отрядов к столу для определения направления наших археологических раскопок.</p> <p align="center"><b>- на столе представлены:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. древнерусские пуговицы;</li> <li>2. стеклянные бусы и фрагменты браслетов;</li> <li>3. перстень, амулеты;</li> <li>4. нательная иконка;</li> <li>5. глиняная детская игрушка;</li> <li>6. топор;</li> <li>7. ножницы для стрижки овец;</li> <li>8. стремя;</li> </ol>	

		<p>9. деревянная колодка для обуви; 10. фрагменты греческих амфор; 11. фрагменты славянской керамики.</p> <p><b>Учитель:</b> внимательно посмотрите на археологические артефакты и попробуйте сформулировать тему наших раскопок. (это все предметы <b>обихода, повседневной жизни</b> жителей Древнерусского государства; <b>Тема археологических раскопок: «Повседневная жизнь населения Древнерусского государства в IX-первой половине XII в.»</b> <b>Учитель:</b> посмотрите на украшения славян, о чем говорит тот факт, что среди них есть и христианская икона и амулеты? Какая может быть сформулирована проблема? <b>Проблема урока: «Сохранение языческих пережитков у христианского населения Древней Руси».</b> <b>Запишем тему и проблему исследования на обложку археологического дневника.</b></p>	
	<p><b>III.</b> <b>Изучение</b> <b>нового</b> <b>материала.</b></p>	<p><b>Учитель:</b> приступаем к первому этапу нашего исследования: <b>1. Археологическая разведка.</b> (данный этап урока способствует развитию таких интеллектуальных способностей, определяющих креативное мышление, как <i>гибкость и беглость</i>) Любой археологической экспедиции предшествует разведка. Археологи выезжают на место работ и собирают информацию о памятнике, о времени существования, о занятиях населения. Мы тоже с вами проведем археологическую разведку занятий населения Древней Руси. Давайте определим основные занятия по археологическим находкам. Для этого нам необходимо вести полевой дневник наблюдений. Он у вас у каждого на столе. Страница номер 1 – «Занятия земледельцев и горожан». Я показываю предмет, вы записываете занятие. <b>Схема 1. «Занятия земледельцев и горожан»</b></p> <div data-bbox="458 1146 1461 1624">  </div>	



	<div style="text-align: center;"><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 150px;"><b>Занятия</b></div><div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"><div style="text-align: center;"><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">(керамика, обувная колодка) <b>РЕМЕСЛО</b></div><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">(ножницы для стрижки овец) <b>СКОТОВОДСТВО</b></div><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">(фрагменты греческих амфор) <b>ТОРГОВЛЯ</b></div></div><div style="text-align: center; margin-top: 20px;"><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">(стреля, топор) <b>ВОЕННОЕ ДЕЛО</b></div><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">(топор) <b>ЗЕМЛЕДЕЛИЕ</b></div><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">(украшения) <b>ЮВЕЛИРНОЕ МАСТЕРСТВО</b></div></div></div><div style="text-align: center; margin-top: 20px;"><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;"><b>РЕЛИГИЯ</b></div><div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">(нагрудная икона) <b>ХРИСТИАНСТВО</b></div><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">(таблички с именами) амулеты</div></div></div><p><b>Учитель:</b> определим религиозные верования русского населения, для этого сравним икону и амулеты, таблички со славянскими именами.</p><div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"></div><table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><thead><tr><th style="width: 50%; text-align: left;"><u><b>Славянские имена:</b></u></th><th style="width: 50%; text-align: left;"><u><b>Славянские имена:</b></u></th></tr></thead><tbody><tr><td style="vertical-align: top;">1) <b>Щука, Ериш, Заяц, Волк, Орел, Орех, Борщ.</b> 2) <b>Первуша, Вторак, Третьяк.</b> 3) <b>Лада, Ярило.</b> 4) <b>Храбр, Стоян.</b> 5) <b>Святослав, Доброжир, Тихомир, Ратибор, Ярополк, Гостомысл, Велимудр, Всеволод, Богдан, Доброгнева, Любомила, Миролюб, Светозар, Святоша, Добрыня, Тишило, Ратиша, Пулята, Ярилка, Милонег.</b></td><td style="vertical-align: top;">1) <b>Щука, Ериш, Заяц, Волк, Орел, Оре.</b> 2) <b>Первуша, Вторак, Третьяк.</b> 3) <b>Лада, Ярило.</b> 4) <b>Храбр, Стоян.</b> 5) <b>Святослав, Доброжир, Тихомир, Ярополк, Гостомысл, Велимудр, Всеволод, Богдан, Доброгнева, Любомила, Мир, Светозар, Святоша, Добрыня, Тишило, Ратиша, Пулята, Ярилка, Милонег.</b></td></tr></tbody></table><p><b>Делаем Вывод:</b> Занятия горожан и земледельцев мало чем изменились. Население исповедовало христианство, но сохраняла языческие пережитки.</p><p><b>Учитель:</b> второй этап экспедиции: <b>2. Археологические раскопки.</b> (данный этап урока способствует развитию такой интеллектуальной способности, определяющей креативное мышление, как оригинальность)</p></div>	<u><b>Славянские имена:</b></u>	<u><b>Славянские имена:</b></u>	1) <b>Щука, Ериш, Заяц, Волк, Орел, Орех, Борщ.</b> 2) <b>Первуша, Вторак, Третьяк.</b> 3) <b>Лада, Ярило.</b> 4) <b>Храбр, Стоян.</b> 5) <b>Святослав, Доброжир, Тихомир, Ратибор, Ярополк, Гостомысл, Велимудр, Всеволод, Богдан, Доброгнева, Любомила, Миролюб, Светозар, Святоша, Добрыня, Тишило, Ратиша, Пулята, Ярилка, Милонег.</b>	1) <b>Щука, Ериш, Заяц, Волк, Орел, Оре.</b> 2) <b>Первуша, Вторак, Третьяк.</b> 3) <b>Лада, Ярило.</b> 4) <b>Храбр, Стоян.</b> 5) <b>Святослав, Доброжир, Тихомир, Ярополк, Гостомысл, Велимудр, Всеволод, Богдан, Доброгнева, Любомила, Мир, Светозар, Святоша, Добрыня, Тишило, Ратиша, Пулята, Ярилка, Милонег.</b>
<u><b>Славянские имена:</b></u>	<u><b>Славянские имена:</b></u>				
1) <b>Щука, Ериш, Заяц, Волк, Орел, Орех, Борщ.</b> 2) <b>Первуша, Вторак, Третьяк.</b> 3) <b>Лада, Ярило.</b> 4) <b>Храбр, Стоян.</b> 5) <b>Святослав, Доброжир, Тихомир, Ратибор, Ярополк, Гостомысл, Велимудр, Всеволод, Богдан, Доброгнева, Любомила, Миролюб, Светозар, Святоша, Добрыня, Тишило, Ратиша, Пулята, Ярилка, Милонег.</b>	1) <b>Щука, Ериш, Заяц, Волк, Орел, Оре.</b> 2) <b>Первуша, Вторак, Третьяк.</b> 3) <b>Лада, Ярило.</b> 4) <b>Храбр, Стоян.</b> 5) <b>Святослав, Доброжир, Тихомир, Ярополк, Гостомысл, Велимудр, Всеволод, Богдан, Доброгнева, Любомила, Мир, Светозар, Святоша, Добрыня, Тишило, Ратиша, Пулята, Ярилка, Милонег.</b>				

		<p><b>Учитель:</b> итак, нам пора приступать ко второму этапу исследования нашей темы. Какой?</p> <p><i>(«Повседневная жизнь населения Древнерусского государства в IX-первой половине XII в.»)</i></p> <p><b>Учитель:</b> определим направления работы каждого отряда. Посмотрите на названия, которые находятся на ваших столах. Как вы думаете, чем будут заниматься ваши отряды?</p>	
		<div> <div> <p><b>Отряд: «Сила богатырская»</b> Вооружение.</p>  </div> <div> <p><b>Отряд: «Моя крепость»</b> Жилище.</p>  </div> <div> <p><b>Отряд: «С барского плеча»</b> Одежда.</p>  </div> </div>	
		<p><b>Учитель:</b> каждый отряд должен изучить свою тему, для этого на ваших столах находятся древние свитки с необходимой информацией. Затем необходимо выполнить задания в полевом археологическом дневнике и сделать вывод.</p> <p><b>Отряд: «Сила богатырская»</b> - Военное дело. Прочитать информацию из свитка, сравнить вооружение дружинника и простого воина, подписать виды вооружений на иллюстрации, созданной по материалам археологических раскопок. Дорисуйте оружие, которого нет на картинке. Сделайте вывод.</p> <p><b>Отряд: «Моя крепость»</b> - Жилище. Прочитать информацию из свитка, сравнить жилища бояр и простых людей, подписать постройки на иллюстрации, созданной по материалам археологических раскопок. Сделайте вывод.</p> <p><b>Отряд: «С барского плеча»</b> - Одежда. Прочитать информацию из свитка, сравнить одежду зажиточных и простых людей, подписать элементы одежды на иллюстрации, созданной по материалам археологических раскопок. Сделайте вывод.</p>	
	IV. Подведение итогов.	<p><b>Учитель:</b> пришло время третьего этапа экспедиции.</p> <p>Наша экспедиция подходит к концу. Каждый из вас попробовал себя в роли археолога и исследователя. Давайте сделаем вывод о <i>«Повседневной жизни населения Древнерусского государства в IX-первой половине XII в.»</i>. <i>(Характерной чертой древнерусского быта стало возникновение разницы между образом жизни верхушки общества и основной массы населения. Население хотя и приняло православие, но сохранило языческие пережитки).</i></p>	
	V. Домашнее задание.	<p>Параграф 11 в учебнике. Задание на выбор:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. работа над информационно-творческим проектом: «Археологические находки – свидетели истории»;</li> <li>2. создать рисованный скрайбинг по материалу параграфа.</li> </ol> <p><i>(данное домашнее задание направлено на развитие такой интеллектуальной способности, определяющей креативное мышление, как оригинальность)</i></p>	
	VI. Рефлексия	<p><b>Учитель:</b> сейчас мы постараемся оценить вашу работу на уроке, для этого руководители отрядов заполняют оценочный лист.</p>	

	<b>выставле ние оценок.</b>		
	<b>VII. Итог урока.</b>	<p>Прежде чем мы с вами простимся, я хочу сказать: помните, археология – это наука. Никто, кроме ученых, не может самостоятельно проводить раскопки, ведь то, что находится в земле и есть настоящая история.</p> <p><i>-просмотр мультфильма «Археолог»-</i></p>	

**Варианты использования рисованного скрайбинга  
на уроках истории.**



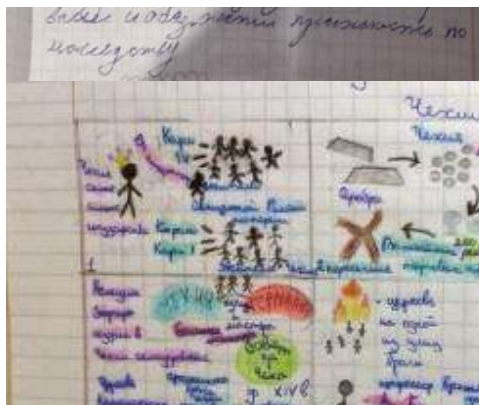
*Библейские сказания. Древнееврейское царство. 5 класс.*



*Восточные славяне и их соседи. 6 класс.*



Варианты выполнения детского рисованного скрайбинга  
5-6 класс



# Фрагменты поэтических произведений обучающихся



СКАЗ О ГЕРБЕ РОССИЙСКОМ



Сказ о гербе российском.

Одеяжи князь Москвы – Иван,  
России символ выбирал.  
Чтоб был красив и величав,  
Врагам показывал свой нрав.

Смотрел на страны, все ворчал.  
Медведей, львов он привлекал.  
Одни свирепы, те – добры,  
А в Африке вообще – козы.

Не хочет царь врагов пугать,  
Отчество в крови мараить.  
Но должен видеть судьбам,  
Младой страны, великой стать.

Случилась в мире том беда,  
Осман навалилась Орда.  
Батюшки все и Византий,  
Мехмед кровавый захватил.

Тысячелетний город спит,  
Сам василеде в бою убит.  
Пленница его нашла спасенье,  
И в Риме древнем утешенье.

Активация Windows  
Чтобы активировать Windows, перейди

## «ЛЕГЕНДЫ И БЫЛЬ О БЕЛГОРОДСКОМ ГЕРБЕ»



Белгород-город, стоит на Дону,  
Слава о нем, как о старом бойце.  
Черный орел в лазоревом поле,  
Лев золотой лежит на просторе.



Мы заглянем в историю, братьцы,  
Стрелки веков стоят на шестидцать.  
Царь Федор сидит в московском Кремле,  
И новый указ лежит на столе.



Нет спасу Руси от набегов татар,  
«Построим мы крепость», – решил государь.  
Отправил бояр на Дону, на реку,  
Новому городу – быть начеку.



Крепость менялась, город все рос,  
Хранил Белый город, господь наш Христос.  
Видели стены литовцев, татар,  
Мятеж самозванца и Смуты пожар.



Город горел и строился вновь,  
Вражья лилась и русских здесь кровь.  
Черта Белгородская, наеженный шлях,  
В семнадцатый век на новых полях.

Полтавская битва – восемнадцатый век,  
Полк Белгородский взял славы разбег.  
Царь, Петр Романов, дарует штандарт,  
Герб Белогорья начал свой старт.



Активация Windows  
Чтобы активировать Windows, перейди





МОЯ ВСТРЕЧА С ПЕРВОЙ КОННОЙ АРМИЕЙ



Сто лет продетело с тех грозных событий  
Гражданской войны, еще не забытой.  
Как шел брат на брата, а сын на отца,  
И не было боишь кровавой конца.



Я не берусь, здесь, судить всех подряд,  
Страницы истории – помянут, простят.  
Они воевали за правое дело,  
За Годишу жизнь отдавали всецело.



Рассказ свой вести я буду о том,  
Как в прошлом победа – добыта клинком.  
Как Армия Конная из Красных отрядов,  
Стала основой могучей громады.



Мы тихо заходим в старую хату,  
Здесь не возьмут даже малую плату.  
Дом старый, дубовый, большой,  
Где всей семьей жил крестьянин Кравцов.



Восемьдесят лет, как открыт тут музей,  
Память хранит, принимает гостей.  
Во дворе гордо спит у забора тачанка,  
Первой армии Конной – навеки стоянка.



Девятнадцатый год, осень, Деникин!  
Курск и Воронеж, Москва – трепещите!  
Красных спасти может только лишь чудо,  
Великоимайловки – время дебюта.



ДА ЗДРАВСТВУЕТ 1 Конная Армия



ШКОЛА ИМЕНИ ГЕРОЯ



Май, двадцать первого года,  
Школа в Дзержинском принимает гостей.  
Вспоминаем мы имя Героя  
И славных страны сыновей.



Горжественный миг, замирает вся школа,  
Движенья руки и доски на стене.  
Нам кажется, шпачет даже погода,  
Слышим, как сердце стучит в тишине.



«Гусенко, присвоено имя, посмертно»,  
Читаем на мраморе черном до слез.  
Имя Героя стало бессмертно,  
Смерть победил он, судьбе вопреки.

Вмолчалии скорбною стоят юнармейцы,  
Военные, дети, боевые друзья.  
Запомнить должны, даже младенцы,  
Героев России забыть нам нельзя!



Школьный музей, словно хроника жизни,  
Отсчет начинает в шестидесятых годах.  
Саша Гусенко, свое сердце Отчизне,  
Готов был отдать в пограничных войсках.

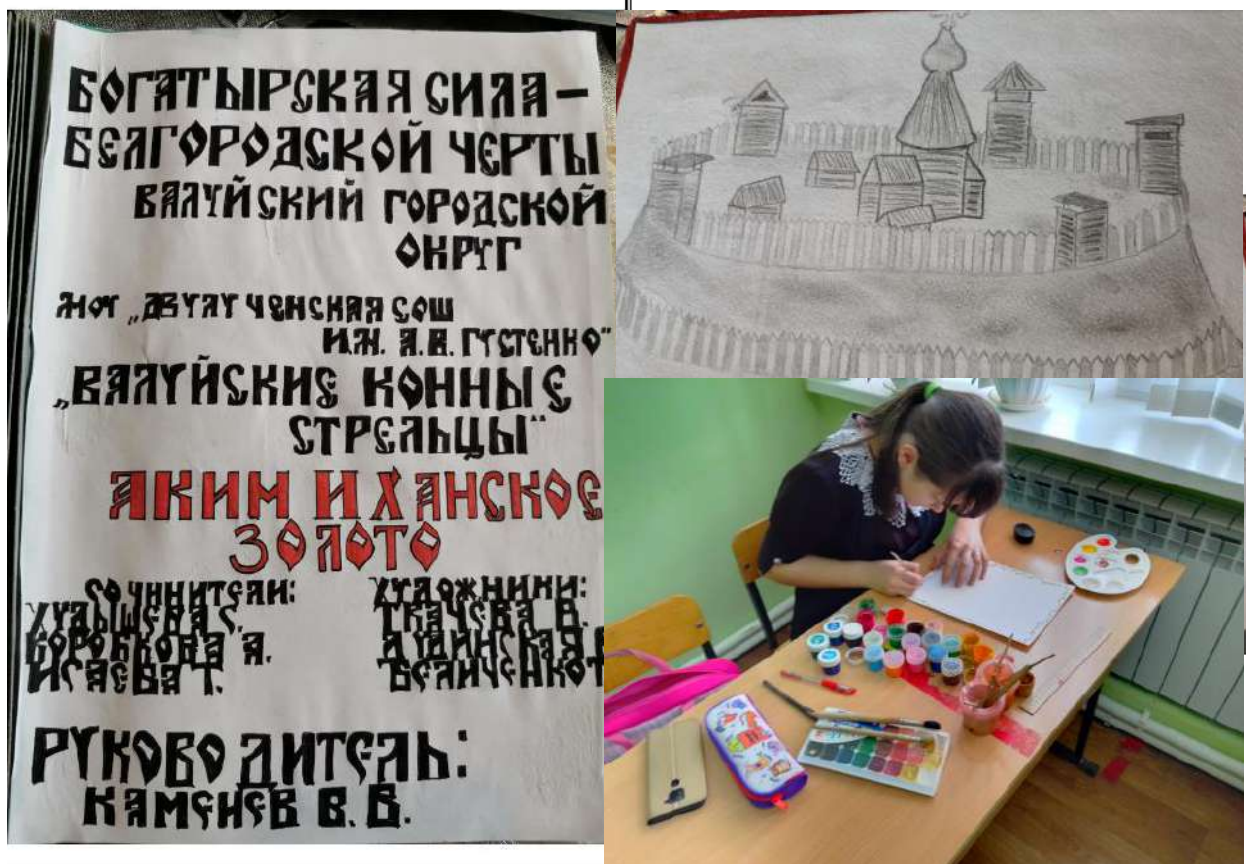


Личные вещи, сохраненные мамой,  
Нас отправляют в Советский Союз.  
Справится Саша со школьной программой,  
Курсант, пограничник, Дзержинского вуз.



Активация Windows  
Чтобы активировать Windows, перейди  
параметрам компьютера.

# Итоговый проект «РУКОПИСНАЯ СКАЗКА В СТИХАХ И КАРТИНКАХ»





*Приложение 13*

**Участие обучающихся школы в мероприятиях, проводимых в рамках проекта «Древнерусское наследие Белгородского края» БРОО «Общество любителей древней истории».**



*Автор методических рекомендаций, учитель истории и обществознания,  
Каменев В. В.*



*Археологическая разведка на территории объекта культурного наследия  
федерального значения «Крапивное*



**Итоговый проект  
«ЖИВАЯ ИСТОРИЯ»**





**Мероприятия Белгородской региональной общественной организации  
«Общество любителей древней истории».**

