

B. P. Скок

Академия образования, Минск

V. P. Skok

Academy of Education, Minsk

УДК 378.147.227

КРОССЕНС КАК ИНТЕРАКТИВНЫЙ ПРИЕМ РАЗВИТИЯ У БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ-ИСТОРИКОВ БАЗОВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ

CROSSENSE AS AN INTERACTIVE RECEPTION DEVELOPMENT OF FUTURE TEACHERS OF HISTORY BASIC COMPETENCIES

В статье представлена основная характеристика интерактивного приема обучения – кроссенс. Раскрывается сущность и методические аспекты его составления и использования в образовательном процессе высшей школы при подготовке будущих учителей истории.

Ключевые слова: кроссенс; прием; интерактивное обучение; историческое образование.

The article presents the main characteristic of the interactive training reception – crossense. The essence and methodological aspects of its composition and use in the educational process of higher education in the training of future teachers of history are revealed.

Key words: crossense; reception; interactive training; historical education.

В соответствии с образовательным стандартом общего высшего образования по специальности 6-05-0113-01 Историческое образование, предусматривающим по окончании образовательной программы получение профессиональной квалификации «Преподаватель», выпускник бакалавриата должен обладать в том числе и базовыми компетенциями. В перечне последних – проектирование процесса обучения и воспитания, осуществление отбора их содержания, форм, методов и средств, а также применение их в образовательном процессе с учетом возрастных и психологических особенностей обучающихся, занимают ключевые позиции [1, с. 22]. Следовательно, повышению уровня предметно-методической, методологической, а также психолого-педагогической подготовки бакалавров должно бытьделено пристальное внимание в рамках образовательного процесса высшей школы.

Сегодня уже невозможно увлечь студентов/учеников своим предметом, не применяя интерактивное обучение либо информационные образовательные технологии. Ведь современное поколение «Z» – это прежде всего «цифровое поколение» молодых людей, которые с детства были подвержены воздействию Интернета, социальных сетей и мобильных систем, не говоря уже о «поколении Альфа», которые не представляют своей жизни без со-

временных технологий. Современному молодому поколению присуще так называемое клиповое мышление, им легче воспринимать новое через краткие формы и яркие образы. При этом стоит признать, что виртуальное общение у них заменило собой прямую естественную коммуникацию «лицом к лицу» и как следствие – коммуникативные способности последних развиты слабо.

Фактически медиаресурсы становятся не только наиболее доступным, но и основным источником информации для обучающихся. Поэтому сегодня роль педагога не ограничивается только преподаванием своего предмета. В настоящее время педагогический работник помимо прочего должен выступать умелым модератором, опытным тьютором и эффективным менеджером. Речь идет о преподавателе/учителе своего рода «навигаторе», который должен помочь обучающемуся не просто ориентироваться в потоке разнообразной информации, но и научить соблюдать, а также транслировать правила медиабезопасности и этические нормы общения в информационном пространстве с учетом особенностей поликультурной среды, способствуя формированию индивидуальной образовательной траектории обучающегося.

В Образовательных стандартах общего среднего образования в качестве наиболее действенных при осуществлении образовательного процесса упоминаются образовательные и информационные технологии, включающие практически значимую для учащихся деятельность, связанную с выбором учебных действий, самостоятельным выполнением различных видов работ на основе как заданных алгоритмов, так и собственно проектируемых способов выполнения учебных и практикоориентированных заданий, коллективных и индивидуальных проектов [2, с. 47]. В то же время Образовательные стандарты общего высшего образования среди основных требований к организации процесса обучения и воспитания по программам бакалавриата помимо прочего закрепляют и ключевой функционал преподавателя, среди которого – научно-методическая работа и владение современными образовательными технологиями, в том числе информационными, необходимыми для организации образовательного процесса [1, с. 26].

В связи с этим педагогами и методистами все чаще в своей деятельности применяются интерактивные методы и приемы обучения, которые можно использовать для развития навыков коммуникации, критического мышления, *познавательного интереса и креативности обучающихся* в условиях беспрерывного совершенствования содержательной базы предметов как школьного, так и вузовского курсов. С другой стороны, интерактивное обучение способствует формированию навыков успешного общения, ибо характеризуется высокой интенсивностью коммуникации, обменом деятельностями, позволяя обучающимся самостоятельно добывать знания, а также целенаправленно рефлексировать как свои действия, так и взаимодействие. В этих условиях в образовательном процессе как средней, так и высшей

школы все чаще стал использоваться интерактивный приём обучения кроссенс.

Слово «кроссенс» (от англ. cross sense) переводится как «перекрестный смысл» или «пересечение смыслов», реже – «крестосмыслица». Прием представляет собой ассоциативную головоломку, созданную по аналогии с кроссвордом, но соединяющую в себе еще и элементы головоломки, ребуса и загадки. Графически кроссенс оформлен в виде таблицы из трех столбцов и трех строк. Однако, в отличие от кроссворда, где все клеточки пусты, все 9 ячеек таблицы кроссенса уже изначально могут быть заполнены картинками, рисунками, фотографиями, формулами или просто надписями. При этом центральная картинка, объединяя по смыслу все оставшиеся восемь, выступает ключевой точкой или тематической зарисовкой для остальных ячеек.

Однако независимо от формы представления учебного материала, прежде всего задачей решающего кроссенс будет его структурно-логический анализ и выделение в нем дидактических единиц содержания. Далее, в зависимости от типа учебного занятия, ассоциативные связи должны быть представлены в определенной форме.

Разработчиками данного приема принято считать ученого, доктора технических наук, художника и философа В. Н. Бусленко и писателя, популяризатора науки и педагога, математика С. Н. Федина. Впервые в 2002 г. в научно-популярном журнале «Наука и жизнь» появилась их публикация, где кроссенс был представлен как «головоломка нового поколения, соединяющая в себе лучшие качества сразу нескольких интеллектуальных развлечений» [3].

С течением времени кроссенс стал использоваться в практике отечественной системы образования. Теоретический анализ литературы по теме позволяет говорить о том, что как термин кроссенс получил неоднозначную трактовку. Сегодня педагогами и методистами он интерпретируется в качестве метода, технологии и даже интеллектуальной игры. Однако существует часть исследователей, которые трактуют кроссенс как прием. Именно этой точки зрения придерживается и автор публикации. Не претендую на бесспорность, вместе с тем хочется высказать ряд рекомендательных суждений относительно упоминаемого термина. Каноническое ядро знаний в области дидактики представлено в том числе и педагогическим методом и приемом обучения [4]. При этом «метод обучения», выступая ядерным понятием, имеет приядерную зону, связанную с понятиями ядра, в данном случае в виде «приема». Следовательно, кроссенс целесообразно рассматривать как прием, т. е. элемент, составную часть или отдельный шаг интерактивного метода обучения.

Возможны различные способы чтения кроссенса. Разберем подробнее три наиболее используемые способы чтения на примере кроссенсов, разработанных студентами исторического факультета учреждения образования

«Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка» (далее – БГПУ) под руководством автора публикации в рамках образовательного процесса по учебной дисциплине «Методика преподавания истории» в течение 2021–2023 гг. Проблематика нижеприведенных кроссенсов соответствует учебным программам по учебному предмету «Всемирная история» для V–IX классов учреждений образования, реализующих образовательные программы общего среднего образования.

Рассмотрим I-й способ чтения кроссенса. Начинаем его читать с левой верхней картинки, а далее, следуя по одному квадрату, продвигаемся вперед по часовой стрелке, завершая центральным сектором (рис. 1).

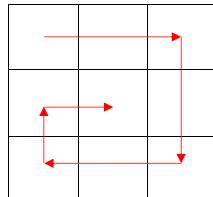


Рис. 1. Схема чтения кроссенса (1-й способ)

Первым способом предлагается читать кроссенс «Греко-персидские войны 500–449 гг. до н. э.» (рис. 2), составленный в рамках изучения темы «Греко-персидские войны и расцвет Афин» по учебному предмету «Всемирная история» для учащихся V классов. Кроссенс рекомендуется использовать на этапе проверки знаний либо закреплении/обобщении изученного материала. В этом задании велика роль субъективного восприятия образов и изображений. Возможны иные варианты ассоциативных связей, при условии, что ученик обоснует свою версию ответа.



Рис. 2. Кроссенс «Греко-персидские войны 500–449 гг. до н. э.» [5, с. 210]

При чтении кроссенса связь между изображениями может быть не только распознана, но и объяснена, а события проанализированы. В любом случае нижеобозначенные исторические события, представленные в образно-наглядной форме, должны распознаваться и переводиться учащимися в вербально-логическую информацию для их последующей характеристики и анализа [5, с. 210–211]:

1. В 522 г. до н. э. Дарий I становится персидским царём.
 2. После укрепления своей власти и экономического подъёма империи в 500 г. до н. э. принимает решение напасть на Грецию.
 3. Персидские послы приходят к спартанцам требовать покорности, но те отказываются и убивают их.
 4. В ответ Дарий I нападает на греческие полисы. Греки, обороняясь, в 490 г. до н. э. дают сражение при Марафоне. В дальнейшем война принимает позиционный характер.
 5. Крупная битвы происходит только в 480 г. до н. э. на море при Саламине.
 6. Крупнейшим сражением 480 г. до н. э. стала битва в Фермопильском ущелье.
 7. Последнее крупное сражение произошло в 479 г. до н. э. при Платеях, где персидская армия потерпела сокрушительное поражение.
 8. Греко-персидские войны завершились победой греческих полисов и изменениями на политической карте мира.
- Портрет «отца истории» Геродота был помещен в середину как критерий, объединяющий все представленные ранее составляющие, так как именно им впервые был описан ход греко-персидских войн.

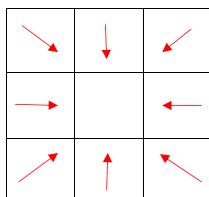


Рис. 3. Схема чтения кроссенса (2-й способ)

Обратимся ко второму способу чтения кроссенса. Работу с данным приемом можно начинать с любой узнаваемой картинки. В этом случае центральное изображение по смыслу будет связано со всеми иллюстрациями остальных квадратов (рис. 3).

Вторым способом предлагается читать кроссенс «Князья Древнерусского государства» (рис. 4), рекомендуемый использовать в ходе изучения темы «Образование Древнерусского государства и его первые правители» в рамках учебной программы по учебному предмету «Всемирная история» в VI классе. Кроссенс может быть введен в структуру учебного занятия на этапе постановки проблемной ситуации либо творческого домашнего задания. Нельзя отменять роль субъективного восприятия образов и изображений. В этом случае учащийся приводит аргументы в пользу собственных установленных ассоциативных связей и обосновывает свою версию ответа.



Рис. 4. Кроссенс «Князья Древнерусского государства»

При использовании второго способа работы с кроссенсом учащиеся называют имена князей с любой узнаваемой картинки. Желательно, чтобы изображения были не только распознаны, но между ними установлена и ассоциативная связь: 1. князь Рюрик → 2. князь Олег → 3. князь Игорь → 4. княгиня Ольга → 5. князь Святослав → 6. князь Владимир Святославович («Красное солнышко») → 7. князь Ярослав («Мудрый») → 8. князь Владимир Мономах. Ассоциативные связи между соседними изображениями можно найти не только в очерёдности правления, но и в степени родства и особенностях исторических личностей, именах, привычках и др. В центральной части размещен собирательный образ русских князей главного действующего персонажа российской приключенческой комедийной франшизы «Три богатыря» – князь Киевский (Владимир).

При работе с использованием третьего способа чтения кроссенса ассоциативные связи устанавливаются по центральному кресту между квадратами 2–5, 6–5, 8–5 и 4–5 от верхнего левого угла по часовой стрелке через один (рис. 5).

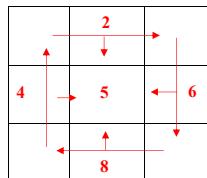


Рис. 5. Схема чтения кроссенса (3-й способ)

Третьим способом предлагается читать кроссенс «Основные события Великой Отечественной Войны» (рис. 6), который может быть использован по учебному предмету «Всемирная история», в ходе изучения главы «Вторая мировая война. Великая Отечественная война советского народа» в IX классе, темы «Вторая мировая война и ее последствия» в XI классе, а также в рамках модуля «Великая Отечественная война советского народа (в контексте Второй мировой войны)». Данный кроссенс будет способствовать как установлению причинно-следственных связей, так и развитию умения анализировать и аргументировать. Следовательно, нельзя отменять роль субъективного восприятия образов и изображений.



Рис. 6. Кроссенс «Основные события Великой Отечественной войны»

При чтении данного кроссенса с использованием 3-го способа учащиеся устанавливают следующие ассоциативные связи:

1. 22 июня 1941 г. Германия нападает на Советский Союз. Первый удар приходится на Брестскую крепость.
2. В это же время немецким командованием принято решение захватить Ленинград с целью отрезать советскую армию от многочисленных путей снабжения города.
3. Немецкие подразделения быстро прорываются вглубь страны и оказываются на подступах к Москве. Начинается оборона столицы СССР.
4. После победы под Москвой перевес оказывается на стороне Красной Армии. Началом коренного перелома становится Сталинградская битва, завершившаяся 2 февраля 1943 г. полным разгромом противника. В результате

те операции «Кольцо» Красная Армия перехватила у немецких войск стратегическую инициативу.

5. Успехи под Сталинградом поставили армии противников в необходимость дать решающее сражение. Самое крупное танковое сражение произошло под Прохоровкой 12 июля 1943 г.

6. Победы Красной Армии на Курской дуге в июле-августе 1943 г. все дальнее вытесняли оккупантов с территории СССР. Стала разрабатываться операция по освобождению БССР, которая вошла в историю под кодовым названием – «Багратион» (июнь–август 1944 г.).

7. В ходе этой крупномасштабной операции 3 июля 1944 г. была освобождена столица БССР – город Минск.

8. Спустя 1418 дней знамя Победы было поднято над зданием Рейхстага в Берлине.

9. Завершилась Великая Отечественная Война Парадом Победы, который прошел 24 июня 1945 г. на Красной площади в Москве.

Следует резюмировать, что интерактивный прием кроссенс может быть использован на различных этапах учебного занятия: при формулировке темы и цели урока; в качестве постановки проблемной ситуации; проверке домашнего задания; изучении нового материала; закреплении и обобщении изученного материала; подведении итогов работы на уроке; рефлексии. Вышеописанный прием будет эффективен в рамках различных форм организации работы на занятиях – индивидуальной, парной, групповой, коллективной. Отдельного упоминания заслуживает использование кроссенса в качестве творческого домашнего задания, когда ученик самостоятельно находит визуальный материал для отражения собственного видения тех или иных ассоциативных связей по предложенной проблематике.

Опыт использования данного приема в образовательном процессе по историческим предметам / дисциплинам исторического профиля показывает, что для обучающихся II ступени общего среднего образования рекомендуется использование / составление кроссенсов первого уровня понимания, где характерно буквальное восприятие изображения в рамках обозначенной тематики. Для обучающихся III ступени общего среднего образования уместно предложить работу с кроссенсом второго уровня, где отображение изучаемой проблематики трактуется символически. Однако здесь можно столкнуться с проблемой интерпретации символических изображений, которые понятны их авторам-составителям, но остаются загадочны для восприятия обучающихся. В этом случае возможно дополнительное предъявление краткого описания образа-символа. Кроссенсы третьего уровня – метапредметные, которые требуют от учащихся не только знаний конкретных предметов, но и способности интегрировать информацию из разных областей.

Относительно высшей школы отметим, что будущие учителя истории должны не только применять готовые кроссенсы в образовательном про-

цессе, но и дифференцировать их с учетом возрастных и психологических особенностей обучающихся. Периодическое составление обучающимися своих кроссенсов способствует развитию критического мышления, воображения, креативности, повышает мотивацию к изучению истории и инициативность.

Сегодня подготовка будущего педагога-историка фактически немыслима без методов интерактивного обучения. Для преподавателя высшего учебного заведения разработка и применение в ходе образовательного процесса кроссенсов – это не просто один из способов разнообразить методику обучения историческим дисциплинам, но и возможность познакомить будущих учителей предметников с возможностями и особенностями современных образовательных технологий в рамках организации образовательного процесса по истории.

Кроме того, интерактивный прием кроссенс как в средней, так и в высшей школе в рамках исторического образования может быть использован не только при изучении учебных предметов и дисциплин, но и во внеурочной и внешкольной работе, в ходе идеологической и воспитательной деятельности. Например, летом 2022 г. научно-исследовательские наработки и методические разработки в рамках проблематики интерактивного обучения историческим дисциплинам, полученные в течение реализации совместного научно-исследовательского проекта исторического факультета БГПУ и Федерации профсоюзов Беларусь (далее – ФПБ) «Легендарный «Багратион»: неизвестные страницы» были представлены в концепт-презентации интерактивной площадки «Дорогами операции «Багратион»» во время мероприятия, посвященных Дню Независимости Республики Беларусь у подножия памятника **«Курган Славы Советской Армии – освободительницы Беларуси»**. Презентация интерактивной площадки в течение всего дня проходила под руководством автора статьи, при участии представителей профессорско-преподавательского состава и студентов-активистов исторического факультета БГПУ и под личным контролем Председателя ФПБ М. С. Орды.

Знакомство с интерактивной площадкой проходило в два этапа. Если на первом этапе студенты знакомили посетителей с краткой информационной справкой о блестящей Белорусской стратегической наступательной операции, предлагая вниманию интересные и малоизвестные исторические факты, достойно представляя и свои картографические умения. Демонстрация заключительного этапа наступательной операции «Багратион» сделала возможным применение студентами интерактивного приёма «кроссенс» (рис. 7), в нашем случае с использованием мобильных телефонов. На данном этапе посетителям площадки пришлось использовать не только зрительную память и логическое мышление, но и свои творческие способности, чтобы прочесть кроссенс «Дорогами операции «Багратион»», восстановив отдельные эпизоды поистине уникального военного действия.



Рис. 7. Кроссенс «Дорогами операции «Багратион»»

При работе с данным кроссенсом ассоциативные связи предложено было искать с учетом его первого способа чтения:

1. 3 июля 1944 г. – освобождение г. Минска.
2. 5–31 июля 1944 г. – Шяуляйская операция.
3. 13 июля 1944 г. – освобождение г. Вильнюса.
4. 16 июля 1944 г. – освобождение г. Гродно.
5. 5–27 июля 1944 г. – Белостокская наступательная операция.
6. 28 июля 1944 г. – освобождение г. Бреста.
7. август 1944 г. – начало освобождения г. Варшавы.
8. 29 августа 1944 г. – завершилась Белорусская стратегическая наступательная операция «Багратион».

Центральным изображением кроссенса был выбран мемориальный знак в честь операции «Багратион», установленный в июне 2014 г. у деревни Раковица Светлогорского района.

Таким образом, использование интерактивного приема кроссенс способствует переходу обучающихся на более высокий уровень познавательной деятельности, нестандартному овладению содержанием предметного материала, развитию наблюдательности и образного восприятия, совершенствованию навыков коммуникации, критического мышления, имплементации творческого начала в обучении и воспитании в независимости от уровня их подготовленности.

Использование кроссенса в ходе образовательного процесса в высшей школе способствует формированию профессиональных компетенций, позволяющих не просто эффективно реализовывать обучающую, воспитательную и развивающую деятельность, но и организовывать целостный об-

разовательный процесс с учетом современных образовательных технологий и педагогических инноваций.

Выступая 27 августа 2024 г. на Республиканском педагогическом совете, Президент Республики Беларусь А. Г. Лукашенко отметил, что «люди, работающие в сфере образования, должны быть безупречны». Глава государства обратил внимание, что сейчас в школы приходят дети новой технологической эпохи – те, кто с пеленок держит в руках гаджет. «Вы еще вчера должны были подумать, с какими методиками… будете входить в класс к таким ученикам», – заметил Президент [6]. Что лишний раз подтверждает золотые слова о том, что учитель лишь до тех пор способен на самом деле воспитывать и образовывать, пока сам работает над собственным образованием и воспитанием.

Список использованных источников

1. Образовательный стандарт по специальности 6-05-0113-01 Историческое образование: постановление М-ва образования Респ. Беларусь от 2 августа 2023 г. № 225 // www.bspu.by: официальный сайт ВУЗа. – URL: <https://bspu.by/admin-panel/vendor/kcfinder/upload/files/6-05-0113-01%20Историческое%20образование%282%29.pdf> (дата обращения: 04.01.2025).
2. Об утверждении образовательных стандартов общего среднего образования : постановление М-ва образования Респ. Беларусь от 26 декабря 2018 г. № 125 // Национальный образовательный портал. – URL: <https://adu.by/images/2023/obr/obr-standarty-ob-sred-obrazovaniya.pdf> (дата обращения: 04.01.2025).
3. Бусленко, В. Н. Кроссенс – игра для эрудитов / В. Н. Бусленко, С. Н. Федин // Наука и жизнь. – 2002. – № 12. – URL: <https://www.nkj.ru/archive/articles/5105/#:~:text=КРОССЕНС%20-%20ИГРА%20ДЛЯ%20ЭРУДИТОВ> (дата обращения: 04.01.2025).
4. Систематика терминологического аппарата педагогики условиях парадигмальных изменений как фактор обновления содержания педагогического образования: монография / Белорус. гос. пед. ун-т им. М. Танка; под науч. ред. А. В. Торховой, О. Б. Даутовой. – Минск: БГПУ, 2019. – 308 с.
5. Скок, В. П. Применение интерактивного приема обучения «кроссенс» на уроках истории / В. П. Скок, А. А. Щеглова // Беларусь и Европа: историко-культурное наследие и современность: материалы II Междунар. науч.-практ. онлайн-конференции, Минск, 1 апр. 2021 г. / Бел. гос. пед. ун-т им. М. Танка; редкол.: А. В. Торхова [и др.]; В. П. Скок (отв. ред.). – Минск, 2021. – С. 209–213.
6. Участие в Республиканском педагогическом совете // Официальный Интернет-портал Президента Республики Беларусь. – URL: <https://president.gov.by/ru/events/ucastie-v-republikanskom-pedagogicheskem-sovete> (дата обращения: 04.01.2025).

(Дата подачи: 07.02.2025 г.)