



*Дервянко Ю. В., Леонова И. В.*

## **РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ УЧАЩИХСЯ В КУРСЕ ИСТОРИИ САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

I. Одной из целей преподавания курса «Истории Санкт-Петербурга» является развитие творческого воображения (РТВ) учащихся, т. к. творческие задания позволяют:

- расширить, углубить и заново переосмыслить уже имеющиеся знания;
- повысить познавательный интерес к предмету;
- реализовать творческие способности;
- обеспечить детям максимальную возможность активной деятельности.

### II. Общие замечания

Что такое творческое воображение? Воображение – сложный психический процесс, заключающийся в создании новых представлений и мыслей на основе имеющегося опыта.

Процесс воображения состоит в избирательном расчленении ранее выработанных связей и образовании из выделенных элементов нового их сочетания, т. е. новых ассоциаций.

Деятельность, направленная на создание чего-либо принципиально нового, имеющего социальную ценность, называется творчеством: в соответствии с этим и воображение, включенное в такую деятельность, характеризуется как творческое. Творческое воображение основано на глубоких знаниях, требует большого напряжения внимания, интенсивной мыслительной деятельности, волевых усилий, т. е. согласованной деятельности разнообразных сторон личности. Воображение формируется в ходе деятельности человека, которая без воображения не может быть целесообразной и плодотворной. Только в таких условиях ребенок развивает свои способности. Творческое воображение возможно и нужно развивать, особенно у детей. Чем меньше возраст, с которого начинаются занятия, тем выше результаты в будущем.

Во многих школах города вводятся курсы ТРИЗ (теория решений и изобретений) и РТВ, но эти предметы зачастую не связаны с теми дисциплинами, которые изучаются в школе. Происходит разрыв теории и практики.

В последние годы все большее распространение получают историко-краеведческие курсы. Эти курсы позволяют использовать методики РТВ, что и делается многими преподавателями. Но методики применяются не систематически, от случая к случаю, а это не дает должного эффекта.

Новизна данного подхода в систематическом применении методик РТВ в курсе «Истории Санкт-Петербурга».

Мы предлагаем вариант авторского тематического планирования, где указано поурочное использование методик РТВ.

### III. Описание некоторых методик РТВ. Игры.

#### 1. «МОСТ» (I вариант)

Цели игры:

- познакомить с различными видами ассоциаций;
- научить целенаправленно строить различные ассоциативные ряды;
- получить навыки рассуждений.

Учитель записывает на доске одно слово. Играющие «строят» мосты и ассоциативные цепочки.

**Пример:**

Нева	Красавица
	Труженица
	Кормилица
	Бедствие

Эта игра может использоваться для закрепления ранее пройденного материала; на основе таких логических рассуждений может строиться весь урок.

Рассмотрим конкретный пример ассоциативной цепочки:

Нева ⇒ (имеет красивые берега, красивые набережные, люди получают эмоциональное наслаждение) ⇒ Красавица

#### «МОСТ» (II вариант)

**Пример:**

Памятник	Память об архитекторе	...
	Память о людях, жизнь которых связана с этим памятником	...
	Память о событиях	...

Данный «мост» является «опорным сигналом» при изучении достопримечательностей нашего города.

Зимний дворец	Память об архитекторе	Растрелли
	Память о людях	Екатерина II
	Память о событиях	Пожар 1837 года, Революция 1917 года, Блокада 1941 – 1944 гг.

#### 2. «ТАНГРАМ»

Следующая методика, которая используется на уроках по истории Санкт-Петербурга, – древняя китайская игра «Танграм».

Цель игры: развить мышление детей, их пространственное воображение, конструкторские способности, моторику рук.

Ниже мы предлагаем несколько вариантов игры с правилами, отличающимися от классических.

##### I вариант:

Квадрат разрезается на заданное учителем число геометрических фигур. Учащиеся должны составить из этих фигур рисунок, который напоминает одну из достопримечательностей Петербурга.

##### II вариант:

Ученикам на уроке предлагаются заранее заготовленные геометрические фигуры, из которых они составляют рисунок, напоминающий одну из достопримечательностей Петербурга.

**III вариант:**

В качестве домашнего задания предлагается составить рисунок одного из памятников из произвольного числа геометрических фигур.

**3. АНАГРАММА**

Расшифровать слово путем перестановки букв.

Вы уже знаете что такое анаграмма. Предлагаем Вам еще один вариант:

ФАС+АД	ФАСАД
ЛОКОН + НА	КОЛОННА
ЖИР + БА	БИРЖА
РОТ + ФОН +Н	ФРОНТОН
ЛЕС + ТИР + ЛАР	РАСТРЕЛЛИ

**4. ЛОГИКОН**

Сравнивая информацию в верхних и нижних записях, найдите логическую связь.

Окунь	Орел	Мальчик	Жук	Человек	Лошадь
Р	П	? (Ч)	6	2	? (4)

А теперь примеры:

Медный всадник	Адмирал- тейство	Зимний дворец	Александров- ская колонна	Ростральная колонна	“Укротители коней”	Фасад	Фундамент	Фронтон
Ф	3	?(Р)	1	2	?(4)	5	9	?(7)

**5. «ПОЙМИ МЕНЯ»**

Вариант игры на закрепление понятий.

Один из играющих вытягивает карточку, на которой написано одно из понятий. Не называя его, он должен объяснить остальным, что это такое. Один из вариантов объяснения – это определение понятия. Остальные должны отгадать его.

**Например:**

1) Украшение зданий лепкой, скульптурами, пилястрами.

*Ответ:* декоративное убранство.

2) Мост через Неву, соединяющий Адмиралтейский и Васильевский острова, рядом с Зимним дворцом.

*Ответ:* Дворцовый.

**6. «СНЕЖНЫЙ КОМ»**

Развитие речи и памяти. Контрольные слова задаются учителем, ученики добавляют по одному слову и составляют развернутое предложение, описание картины. Кто не сможет восстановить все детали описания, выбывает из игры.

Контрольное слово: Зимний дворец.

Зимний дворец был построен архитектором Растрелли по приказу Елизаветы Петровны. И т. д.

### 7. «ДА – НЕТ»

Одна из дидактических игр, которая используется как средство развития познавательной активности детей.

Цели данной игры:

- развитие познавательной активности детей;
- развитие внимания и памяти;
- накопление, закрепление и систематизация полученных знаний;
- формирование умения ставить вопросы и составлять из них логическую цепь.

В основу этой игры положена система вопросов, которые формулирует сам ученик для получения нужной информации. Обязательным условием формулировки вопроса является получение ответа «да» или «нет».

Предлагаем несколько вариантов использования данной игры.

#### **I вариант: «Угадай памятник»**

Игра используется в качестве разминки в начале урока. Учитель демонстрирует учащимся видеоряд (10 – 15 слайдов, фотографий) и загадывает один из показанных памятников. Учащимся предлагается задать 3 – 5 вопросов и по полученным ответам назвать задуманный памятник.

Предлагаются следующие слайды: Зимний дворец, Петропавловский собор, Адмиралтейство, Биржа, Медный всадник, Казанский собор, памятник Екатерине II, Смольный собор, Летний дворец Петра I, Гостиный Двор.

#### **Пример:**

- Это здание?
- Да.
- Это на правом берегу Невы?
- Нет.
- Это музей?
- Да.
- Это дворец?
- Да.
- Он украшен колоннами, скульптурой?
- Да.

Учащиеся делают окончательный вывод – это Зимний дворец.

**II вариант.** Игру «Да – нет» можно использовать и при объяснении нового материала, когда учащиеся не знают, о каком здании идет речь.

Учитель во вступительном слове дает краткие сведения об этом объекте, но не называет его. Учащимся предлагается составить цепь вопросов и самим назвать этот объект.

#### **Пример:**

Учитель:

– Сегодня на уроке мы познакомимся с одной из достопримечательностей нашего города. Вот некоторые сведения:

– Здание строилось дольше, чем все остальные сооружения нашего города. Потребовалось 87 лет, чтобы завершить его строительство.

– Строительство шло по приказу императрицы Елизаветы Петровны, здесь она хотела провести свою старость.

– В комплекс этого сооружения по замыслу архитектора должна была входить колокольня высотой более 140 метров, и это было бы самое высокое сооружение города. Но воплотить этот замысел в жизнь не удалось.

– А вот как описал это здание поэт:

«Возник он, как будто из сказочных снов.  
В нем холод небес, белизна облаков.  
Ввысь устремился узорный, лепной,  
Стройный и легкий, с душой неземной...»

(Е. Ефимовский)

О каком здании идет речь?

– Это на правом берегу Невы?

– Нет.

– Это дворец?

– Нет.

– Это церковь?

– Да.

– Это здание украшают колонны, лепка?

– Да.

– Оно сине-белое?

– Да.

Учащиеся приходят к выводу, что это Смольный собор.

Возможны и другие варианты применения этой игры при закреплении и обобщении ранее изученного материала.

При систематическом использовании игры на уроках учащиеся самостоятельно вырабатывают систему вопросов (алгоритм), позволяющую сократить количество вопросов и быстрее прийти к правильному ответу.

Когда алгоритм выработан, то для тренинга мы предлагаем использовать перфокарты. На доске вывешивается алгоритм. Каждый учащийся получает карту, на которой даны ответы на эти вопросы. Анализируя вопросы и ответы, ученик должен сделать вывод о том, что задумано в его карте. В случае затруднений учащиеся могут использовать 1-2 подсказки (заранее приготовленные к каждой карте).

### Пример:

Алгоритм:

1. Это на правом берегу Невы?

2. Это музей?

3. Это дворец?

4. Это церковь?

5. Это учебное заведение?

6. У здания есть шпиль?

7. Здание украшают колонны?

8. Здание завершается куполом?

9. Здание украшает скульптура?

Перфокарты:

Вариант 1.	Вариант 2.	Вариант 3.
1. Нет	1. Да	1. Нет
2. Нет	2. Да	2. Да
3. Нет	3. Нет	3. Нет
4. Нет	4. Нет	4. Да
5. Да	5. Нет	5. Нет

6. Да	6. Нет	6. Нет
7. Да	7. Нет	7. Да
8. Нет	8. Да	8. Да
9. Да	9. Нет	9. Да

Подсказки:

Вариант 1.

- 1) Верфь
- 2) Архитектор Захаров

Вариант 2.

- 1) Хранилище редкостей
- 2) Первый музей в России

Вариант 3.

- 1) Памятник Отечественной войне 1812 года
- 2) Архитектор Воронихин

#### **8. «ВЫБЕРИ ГЛАВНОЕ»**

Способность выделять существенное. Учащимся предлагается слово и за ним ряд других слов, заключенных в скобки.

Детям следует выделить из ряда слов в скобках два наиболее существенных для основного понятия, стоящего перед скобками.

Пример:

Город (автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед).

Столица (город, транспорт, правительство, институты, музеи).

IV. Для чего используются игры на уроках?

Элемент новизны → познавательный интерес.

Разнообразие игр позволяет закреплять и систематизировать материал.

Воспитательный момент → умение работать в коллективе, умение слушать своего товарища → развитие коммуникативных способностей.