

«Лицом к лицу лица не увидеть»....

Не перестаёшь удивляться мудрости наших предков, которые зашифровали в объектах материальной и духовной культуры столько важной для осознания жизни информации, что она и по сей день остаётся неисчерпаемой. В то время как фундаментальные науки строятся на чётких, конкретных, логичных, верифицированных (проверяемых) и непротиворечивых данных, народная мудрость оперирует подчас совершенно иррациональными понятиями. Стремясь докопаться до истины, мы увеличиваем мощность микроскопов и телескопов, разрабатываем методы детального анализа текста и препарлируем единицу мироздания почти до эфемерной величины, а наши бабушки, желая нам разобраться в чём-либо, говорили «приглядиись», имея в виду вовсе не приближение объекта под лупой, ведь «лицом к лицу лица не увидеть». Что же тогда?...

Любители 3D анимации сразу поймут, что фокус заключается именно в отдалении, взгляде со стороны, расширении обзора или смене угла зрения. Ведь главным средством постижения мира с момента его появления были не книги или оптические системы, а уникальная человеческая мысль, блуждающая в поисках смысла. Объекты нашего мира многомерны во многих смыслах, и именно на пересечении этих смыслов часто открываются крупницы истинного знания, новые свойства или скрытые глубины. Об одном из способов создания смысловых перекрёстков, а также смысле и пользе этого занятия в ряде гуманитарных дисциплин пойдёт речь в данной статье.

Моделирование исторической реальности

Историческая наука весьма противоречива изначально, уже по факту своего появления. Для аналогии можно привести пример извечного теологического вопроса о дуализме человеческой природы: с одной стороны светлое создание божие, а с другой плод связи, греховной по своей сути, а значит требующей искупления жизненными невзгодами. Так возникли ножницы, которыми человек часто безжалостно отрезает свои видимые несовершенства, не сознавая, что это неотъемлемая часть его самого. История же кромсается и перекраивается под воздействием не только внутреннего восприятия субъекта, но и внешней оценки, общественного мнения, взгляда эпохи.

Возникнув, как «наука о прошлом», история навеки погрузила себя в пучину оценок и фактов, сомнений, гипотез, доказательств, опровержений и неистребимого субъективизма, за что и по сей день получает снисходительные взгляды и комментарии корифеев точных наук. Позволим им думать, что их материал более объективен и реален, и лучше задумаемся о том, какой простор для формирования и развития получает человеческая мысль, окунаясь в лабиринт исторических знаний. Научив ребёнка ориентироваться в

этом лабиринте и давая ему свободу выбора, поиска, оценок и ошибок, мы можем сформировать у него механизм моделирования исторической реальности.

Сегодня многие дети довольно рано приобретают опыт моделирования виртуальной реальности. Играя в фантастических мирах, они создают героев, замки, оружие, армии, города и государства, отражая через них свой внутренний мир. Историческая реальность может быть даже более благодатным материалом для этого отражения, ведь она передаёт знания о специфике и закономерностях человеческого бытия. Она несёт в себе тысячелетний опыт человечества, который, если избавить его от излишнего догматизма и сухости, станет плодородной почвой для творчества и самовыражения. Главное – найти поле, на котором свобода творческих экспериментов приведет не к искажению реальности, а к появлению новых точек зрения, отражений и альтернативных путей постижения мира. Самое замечательное, что такое поле давно найдено представителями тонкого мира искусства – это образы.

Работа с образом или ОБРАЗование

Образ в философии - это результат и идеальная форма отражения объекта в сознании человека, возникающая в условиях общественно-исторической практики, на основе и в форме знаковых систем (БСЭ). В психологии образ (Image; Bild) - контекст, в который заключен символ, как личный, так и коллективный (В. Зеленский. Словарь аналитической психологии). В культурологии образ – явление, возникающее как результат запечатления одного объекта в другом, выступающем в качестве воспринимающей формации, духовной или физической; образ есть претворение первичного бытия в бытие вторичное, отраженное и заключенное в чувственно доступную форму. Для наук о культуре понятие «образ» чрезвычайно важно, ибо культура в своем происхождении и содержании и есть образ – отражение воспринимаемого сознанием бытия (С. Левит. Культурология. XX век. Энциклопедия. 1998 г.)

В педагогике понятие «образ» чаще всего незаслуженно играет второстепенную роль, а если задуматься - куда нас приведёт слово «образование»? По сути, школа занимается созданием у ребёнка образа мира и себя самого в нём. В последующей жизни человек активно пользуется накопленными в школьной практике образами для принятия решений и выбора пути. Так что не будем недооценивать их педагогическую значимость.

Образы тесно связаны с ассоциациями, рождающимися в мыслях в ответ на эмоциональный раздражитель. Они могут формироваться на основе различных источников – речи, текста, изображения, звука, видео. Образ исторического деятеля чаще всего формируется из информационной справки и портрета, образ государства – из знаний о правителях, политике, международных отношениях, а также положения на карте. Образ понятия формируется из многократных его отражений в жизни. Самым интересным в

этом смысле может стать образ эпохи или какого-либо явления – революции, например. Он собирается из множества визуальных и воображаемых образов, складывающихся подобно мозаике в оригинальный прихотливый узор. Причем у каждого этого узор получится особенным. Если десяти людям предложить в небольшом тексте заменить каждое слово картинкой, то ни один коллаж не повторится. В этом также кроется специфика использования образов. Безусловно, при грамотном подходе, подобные сюжетные и глобальные образы могут иметь огромный воспитательный и образовательный эффект.

Образы, в отличие от понятий, менее конкретны и надёжны. Если сравнивать то и другое со строительными материалами, то понятия – это сваи и блоки, которые составляют фундамент, слова (аксиомы, гипотезы, мнения) – это кирпичи, а образы – это окна. Образы дают свет, воздух, свежесть, прозрачность, простор воображению. Без них здание (или знание) любой науки кажется унылой коробочкой. Изобилие образов тоже приветствуется не всеми. Но оптимальное сочетание того и другого всегда даёт хороший результат и гармоничное восприятие. Чтобы избежать путаницы, в дальнейшем под образами, поскольку они есть отражение понятий, фактов и идей, мы будем понимать различные изображения, имеющие символическое или прямое значение.

У исторической науки есть определённая проблема с образами. Их традиционно мало в учебниках, на них традиционно мало времени на уроках, и они традиционно уходят на третий-четвёртый план. Напротив, работа с текстом является сильной стороной истории, потому что тексты доминируют как источники информации на уроке, а также преобладают среди доступных исторических источников. На работу с текстом ориентируют нас задания ЕГЭ части С. В то же время задания олимпиадного уровня всегда включают в себя работу с символическими образами, изображениями и портретами, потому что это хороший показатель умения переводить имеющиеся знания из одной плоскости в другую, оперировать ими, анализировать, сравнивать и сопоставлять. Визуализация позволяет подключить все каналы восприятия информации и сделать картину восприятия более полной, яркой и запоминающейся. Вот пример задания из олимпиады МГУ «Ломоносов» по истории в 2011-2012 учебном году:



(1)



(2)



(3)



(4)

Выполните следующие задания:

(А) Определите, какие **исторические события** стали причиной появления каждого из данных плакатов.

(Б) Укажите **год событий**, с которыми связано появление каждого из данных плакатов.

Каждый плакат здесь – уже собирательный образ исторического события, отражённый часто гротескно или карикатурно. Но именно созданные на плакатах образы дают и эмоциональную окраску события, отражая отношение современников к происходящему, и основную смысловую нагрузку.

Ещё больший простор для образов раскрывается на уровне обществознания, где каждое из сотен понятий просит и даже требует хотя бы нарисованной воображением картинки. В то же время важно подчеркнуть, что работа с образами должна выходить на высокий творческий уровень, позволяя трактовать и интерпретировать имеющийся материал со своей точки зрения, оставляя простор для индивидуальности. В этом смысле хорошим средством для творчества, которое можно сделать частью систематической работы по предмету, является кроссенс.

Кроссенс или «Пересечёмся!»

Слово "кроссенс" означает "пересечение смыслов" и придумано авторами по аналогии со словом "кроссворд", которое в переводе с английского означает "пересечение слов". Эта уникальная идея принадлежит писателю, педагогу и математику Сергею Федину и доктору технических наук, художнику и философу Владимиру Бусленко. Что значит пересечение смыслов? Давайте рассмотрим на упрощённом варианте небольшой цепочки ассоциаций:



Повинуясь нормам чтения в русском языке, нужно начитать читать сверху вниз и слева направо. Хотя можно начать с любой узнаваемой картинкой. Итак, если для вас это Юрий Гагарин, то следующий шаг - найти, что его связывает с предыдущей картинкой и последующей. Слева от него птица гагара, а внизу автомобиль, который призван поднять из глубин нашей памяти его знаменитое «Поехали!». Автомобиль и самолёт связывает принадлежность к транспорту, а самолёт и птицу роднят небо и крылья. Таким образом, нехитрая цепочка простых ассоциаций замыкается и разъясняет смысл работы с образами в кроссенсе. Теперь непосредственно о нём самом.

Кроссенс, впервые опубликованный в 2002 году в журнале "Наука и жизнь", представляет из себя ассоциативную цепочку, замкнутую в стандартное поле из девяти квадратиков для «Мухи» или "Крестиков-ноликов". Девять изображений расставлены в нём таким образом, что каждая картинка имеет связь с предыдущей и последующей, а центральная объединяет по смыслу сразу несколько. Связи могут быть как поверхностными, так и глубинными, но в любом случае это отличное упражнение для развития логического и творческого мышления. Вот два примера авторских кроссенсов из журнала «Наука и жизнь»:



На этих примерах видно, что центральным является квадрат с номером 5. По желанию автора, он может быть связан по смыслу со всеми изображениями в кроссворде. Обычно же нужно установить связи по периметру между квадратами 1-2, 2-3, 3-6, 6-9, 9-8, 8-7, 7-4, 4-1, а также по центральному кресту между квадратами 2-5, 6-5, 8-5 и 4-5.

Проблема, с которой часто сталкиваются авторы кроссенсов, - это трактовка изображений, которые могут быть не очень понятны или чересчур загадочны. В таком случае даётся краткая текстовая подсказка – кто или что изображено на каждой картинке, а задание - найти связи между соседними изображениями или дать название кроссенсу, отыскав единую нить ассоциаций. Предметные кроссенсы, разумеется, разгадывать проще. Ещё проще, на мой взгляд, кроссенсы составлять, ведь для этого не нужно «лезть в чужую голову». Нужно лишь понять смысл и знать алгоритм создания головоломки.

Как и зачем создавать кроссенс

Любую историческую фигуру или явление можно рассмотреть с нескольких сторон. Мы можем по-разному рассказать о Наполеоне или Александре Македонском - как о личностях, политиках или полководцах. Мы можем трактовать итоги Второй мировой войны с позиций СССР, Германии, США, Великобритании или Японии. А значение реформ Петра Первого будет зависеть от того, экономический, политический, социальный или культурный аспект мы рассматриваем. Каждая сторона нужна и важна, потому что только в комплексе получается целостность, только на пересечении всех смыслов, появляется новый как следующая ступень понимания.

Кроссенс - хороший способ не только найти связи и смыслы в истории, но и углубить понимание уже известных понятий и явлений. Кроме того, что немаловажно, он позволяет оживить «повесть временных лет» образами – портретами исторических деятелей, произведениями искусства, изображениями предметов материальной культуры, сюжетными картинками современников.

Основной смысл создания кроссенса – это загадка, головоломка, ребус, задание, которое предназначено для определённой аудитории. Именно в этом качестве оно интересно нам, педагогам. В первую очередь, как нетрадиционная форма проверки знаний по предмету. Когда образы на изображениях просты и логичны, для разгадки кроссенса нужно лишь знание фактов. В этом случае правильный ответ один и тематика конкретна.



Вот пример: кроссенс по исторической эпохе. Ученикам даётся задание определить тему кроссенса (то есть эпоху) и найти связи между соседними картинками. Поскольку это самый простой и прямолинейный вариант, то ребята, если не споткнутся на Петре Первом, называют Эпоху дворцовых переворотов и правителей по очереди с верхней левой картинке по часовой стрелке - Екатерина I, Пётр II, Анна Иоановна, Анна Леопольдовна, Иван VI, Елизавета Петровна, Пётр III, Екатерина II. Связи между соседними изображениями можно найти не только в очерёдности правления, но и в родственных связях, особенностях личности, именах, привычках и массе других фактов. Пётр Первый помещён в середину как способствовавший началу этой эпохи, создавший предпосылки для неё своей политикой и указом.

А теперь посмотрим, каким образом это задание может стать более сложным, многомерным и символичным. Такое задание может иметь несколько правильных вариантов ответа, потому что важным становится не чётко установить единственную заложенную учителем связь, а найти любую из возможных и объяснить свою трактовку, свою линию связей по данным картинкам.



Перед вами ещё один кроссенс на тему «Эпоха дворцовых переворотов». Прямые изображения государственных деятелей заменили те или иные символы, олицетворяющие их или черты их правления. Прежний кроссенс не исчез, он ушёл на нижний план, являясь примером первого уровня понимания – буквального восприятия изображения. Данный кроссенс требует второго уровня – символической трактовки. Итак, снова начинаем с верхнего левого угла: 8 марта – Марта Скаврнская (настоящее имя Екатерины I); охота – любимое занятие Петра II (собаки и лошади); Ледяной дом – самая эксцентричная постройка Анны Иоановны; карта Архангельской области (Холмогоры) – место ссылки и смерти Анны Леопольдовны; орех – Шлиссельбургская крепость (Орешек), место заключения Ивана VI; гардемарины – опора Елизаветы Петровны (в фильме её эпоха); солдатики – хобби Петра III, прусские порядки и дисциплина в армии; двуглавый орёл – герб времён Екатерины II, фавориты брата Орловы. Центр – новая столица Петербург и окно в Европу, открытое Петром I и впусившее новую эпоху и новые традиции.

Кроме того, новые изображения могут иметь свои собственные связи, вне логики эпохи. Так квадраты 1-2 связаны сезоном охоты в марте, а 5-6 Петербург и Архангельск как два крупнейших северных порта. Таким образом, кроссенс будет иметь два уровня смыслов. Другие изображения могли бы дать более узкую направленность темы: внешняя или внутренняя политика, культура, экономика и т.д.

В любом выбранном варианте действует один и тот же алгоритм создания кроссенса:

1. Определение тематики, общей идеи.
2. Выделение 8-9 элементов, имеющих отношение к эпохе, идее, теме.
3. Нахождение связей между элементами, определение последовательности.

4. Выделение элементов, имеющих 3 и более связей (крест, основа).
5. Концентрация смысла в одном элементе (центр).
6. Выделение отличительных черт, особенностей каждого элемента.
7. Поиск и подбор изображений, иллюстрирующих элементы.
8. Замена прямых образов и ассоциаций косвенными, символическими.
9. Построение ассоциативной связи между образами элементов.
10. Выход на новый уровень.

Последний пункт подразумевает кроссенсы с несколькими уровнями понимания. Второй уровень создаётся достаточно сложно, а третий был бы поистине высшим пилотажем. Для облегчения процесса создания кроссенса имеет смысл сначала заполнить словами каждый квадрат, а потом заменить их образами. Поскольку в этом задании велика роль субъективного восприятия образов и изображений, то возможны свои варианты связей, при условии, что ученик обоснует свою версию.

Как работает кроссенс учителя

Применение кроссенса в курсах истории или обществознания имеет множество вариантов. Подобранные в определённой логике образы могут быть использованы на любом этапе урока: на стадии вызова для определения темы, для определения и постановки проблемы, на стадии закрепления материала, как способ организации групповой работы на повторительно-обобщающем уроке, как творческое домашнее задание и так далее. В этом случае головоломка будет иметь конкретную методическую цель или даже несколько:

- проверка домашнего задания (с помощью кроссенса рассказать о материале прошлого урока, функция опорной образной схемы);
- формулировка темы урока, постановка цели урока (найдите связь между изображениями и определите тему урока; определите, что мы будем делать);
- раскрытие информационного блока темы, поиск проблемы (виды, причины, черты, последствия чего-либо в образах и символах);
- обобщение материала, закрепление (кроссенс состоит из изображений, которые появлялись в ходе урока на разных этапах, ученики по ним обобщают материал и делают вывод);
- организация групповой работы (составление кроссенса на заданную тему из предложенных изображений, сравнение кроссенсов групп);
- творческое домашнее задание (составление кроссенса в печатном или электронном виде на заданную тему, на произвольную тему, по исторической личности или эпохе);

- построение структуры урока (девять элементов кроссенса могут содержать в себе последовательное отражение структуры урока с именем, целью или проблемой в середине).

Как работает кроссенс ученика

Такой кроссенс ещё полезней, чем созданный учителем. В первую очередь он отражает глубину понимания учеником заданной темы, способствует развитию логического и образного мышления, повышает мотивацию и развивает способность самовыражения. Если не пожалеть на это времени, то организация групповой или парной работы с кроссенсами одноклассников поможет ребятам увидеть тему или проблему с другой стороны, с другой позиции. Стремясь отразить своё видение, ученики ищут интересный дополнительный материал, проявляют нестандартное мышление и повышают уровень собственной эрудиции. Как любое творческое задание, кроссенсы повышают инициативность, креативность и развивают воображение.

Не стоит упускать из виду и огромный воспитательный потенциал кроссенсов. Они могут быть составлены по теме классного часа, праздничного мероприятия, юбилейной даты. Они могут стать способом организации коллективного творческого дела по созданию интеллектуальной игры, стенгазеты, открыток ко дню рождения одноклассников, оформлению портфолио. Работа с кроссенсами способствует развитию коммуникативных и регулятивных умений, навыков работы с информацией. Стать творцом, умеющим создавать свои уникальные образные, наполненные смыслом миры – это блестящая победа ученика и учителя. Не в этом ли главная цель ОБРАЗования?... *Пересекайтесь чаще.*

Вместо заключения: метапредметные кроссенсы

Можно было бы не придумывать лишнего, просто дать один и тот же кроссенс учителям разных предметов, и они бы объяснили его с точки зрения физики, математики, литературы или биологии – и не надо притягивать метапредметность за уши. Но на самом деле речь о метапредметных понятиях. О тех универсальных смысловых единицах, которые могут быть раскрыты с разных сторон средствами различных предметов. Для подобных понятий кроссенсы – просто находка, поскольку они позволяют задействовать самые разнообразные образы, работающие на один центральный объект. Созданные однажды, такие кроссенсы могут быть применимы не раз в русле различных дисциплин с различными целями. И создавать их одно удовольствие, ведь любое метапредметное понятие словно клубок из сказки приводит в самые неожиданные места и раскрывает новые грани понимания привычных вещей.

Судите сами: в приведённых ниже кроссенсах зашифрованы следующие понятия: время, форма, порядок, модель, роль, цель, познание, деятельность. Найдите каждое в одном цельном кроссенсе и в каждой его части. (файл "Домашнее задание" выложен на файлообменник:

<http://narod.ru/disk/39673033001/%D0%94%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D1%88%D0%BD%D0%B5%D0%B5%20%D0%B7%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5.doc.html>).

Удачи!