Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Школа №30 имени Антоновой Лоры Леонидовны»

**Онлайн -викторина «Российские технические достижения и изобретения 1855-1881 гг на уроках Истории в 9 классе**

**Проектная работа**

Автор: Вершинин Алексей Александрович, 9А класс

Руководитель: Киселев Алексей Геннадьевич, учитель истории и обществознания

**Нижний Новгород**

**2021**

Оглавление

[**ОБОСНОВАНИЕ** 3](#_Toc70312930)

[**Цель проектной работы** 3](#_Toc70312931)

[**Задачи:** 3](#_Toc70312932)

[**Значимость темы проекта** 3](#_Toc70312933)

[**Актуальность проблемы** 4](#_Toc70312934)

[**Обоснование проблемы работы** 4](#_Toc70312935)

[**Продукт проектной деятельности** 5](#_Toc70312936)

[**ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА** 6](#_Toc70312937)

[**Результаты** 8](#_Toc70312938)

[**Выводы** 11](#_Toc70312939)

[**ЗАКЛЮЧЕНИЕ** 11](#_Toc70312940)

[Достигнуты все предполагаемые до начала реализации результаты. 11](#_Toc70312941)

[**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ** 12](#_Toc70312942)

[**ПРИЛОЖЕНИЯ** 13](#_Toc70312943)

[**Приложение 1 Игра-викторина** 13](#_Toc70312944)

[Приложение 2 18](#_Toc70312945)

[**Приложение 3 Анкета 2.** 21](#_Toc70312946)

# **ОБОСНОВАНИЕ**

# **Цель проектной работы**

Целью проектной работы является создание условий для **повышения интереса школьников к изучению технических достижений и изобретений на уроках истории России** **(на примере периода 1855 – 1881 гг.)**

# **Задачи:**

1. Собрать и проанализировать информацию **о уровне** интереса старшеклассников к изучению на уроках Истории трудных вопросов изобретений, и **факторах** на него влияющих.
2. Выделить основные особенности и характерные исторические факты изобретений периода правления Александра 2 и составить на их основе онлайн-тест в Гугл-формах («выбор: один из трех»).
3. Провести в Гугл-формах онлайн-игру с последующим анализом предполагаемых изменений уровня интереса учащихся к изучению истории изобретений и истории России в целом.
4. Выработать рекомендации по использованию онлайн-тестов на уроках Истории и для самообразования

# **Значимость темы проекта**

Технические достижения русских инженеров- изобретателей второй половины 19 века, в частности, периода царствования императора Александра 2 занимают особое место в истории мировой и отечественной науки и техники.

Это время богато крупными достижениями науки и техники, многими выдающимися открытиями и изобретениями, которые положили начало "второй технической революции". Наиболее значительными из них были изобретение в 1872 г. ученым-электротехником А. Н. Лодыгиным электрической угольной лампы накаливания (в 1879 г. это изобретение было повторено и усовершенствовано известным американским изобретателем Т. А. Эдисоном), в 1876 г. П. Н. Яблочковым — дуговой лампы ("свеча Яблочкова"). К числу выдающихся мировых открытий относится изобретение в 1895 г. А. С. Поповым электрической связи без проводов — радиосвязи.

Тот существенный вклад в общемировой научно-технический прогресс 19 века внесли русские ученые и изобретатели позволяет предположить, что изучение этой темы в школьном курсе Истории имеет особое значение и должно вызвать особый интерес старшеклассников – в том числе не «гуманитариев».

# **Актуальность проблемы**

# **Обоснование проблемы работы**

Проведенный нами обзор методической литературы показывает, что и в педагогическом сообществе тема открытий и изобретений 19 века считается одной из трудных из-за обилия названий, терминов и имен. В своих разработках уроков учителя обычно применяют такие виды заданий как доклады, творческие проекты и пр. Но доклады - не решение проблемы сохранения интереса.

Получив общее представление о массиве изобретений и открытий, старшеклассники (в первую очередь – не «гуманитарии») ожидают от дальнейшего изучения темы не только докладов, но и погружения в материал, готовы к обсуждению и самостоятельным творческим открытиям «здесь и сейчас».

Как же сделать усвоение материала на **обычном обобщающем уроке** более глубоким, активным и интересным? По нашему мнению, одним из решений этой проблемы может стать применение игровых онлайн-технологий.

**Это падение интереса и является проблемой, на решение которой будет направлен мой практико-ориентированный проект.**

**Гипотезой для тестирования** и **решения проблемы** являются предположения, что

1) Большинство старшеклассников испытывают большие трудности и падение интереса к изучению.

Тем ни менее

2) Благодаря своей привлекательности тема изобретений и изобретателей остается потенциально интересной для большинства обучающиеся – вне зависимости от их уровня знаний.

3) Старшеклассники ждут активных форм работы на уроке и готовы к решению проблемных заданий, акцентированных на актуальные или яркие факты и процессы.

# **Продукт проектной деятельности**

Итак, **продуктом проектной деятельности** является методический комплект

1) Анкета по итогам вводного урока по теме «Русская культура 19 века» в Гугл-формах с приложением анкеты оценки интереса и эмоционального состояния обучающихся.

2) Онлайн-игра «Изобретатели периода Александра 2» в Гугл-формах и анкета оценки интереса у обучающегося (по итогам игры)

3) Рекомендации по применению Игры в урочной и внеурочной деятельности.

**Ожидаемые результаты:**

1. Успешно, твердо и в короткий срок (4 минуты- с подведением итогов) освоен большой объем информации по одному из ключевых вопросов истории изобретений 19 века.
2. Поддержание интереса школьников к теме и положительный эмоциональный фон урока.

# **ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА**

Данное исследование осуществлялось в несколько этапов.

На первом и втором этапе нашей работы важно было понять, о чем будет исследование. Выбор темы проекта обусловлен и нашим личным интересом к изобретениям, истории изобретений, интересным фактам о жизни изобретателей.

Этот интерес возник после посещения музея изобретений в 2019 году, подтолкнувшего к более глубокому самостоятельному изучению изобретений периода Александра 2 по книгам и специализированным сайтам.

С самого начала этот проект был для меня способом поделиться своим увлечением с максимальным количеством людей. На том этапе стало ясно, **что объектом исследования** будет интерес к Истории изобретений, которые изучают интересующую меня историческую эпоху на уроках, - обучающихся 9 класса.

К сожалению, практика показывает, что обзорные уроки по теме «изобретения России второй половины 19 века» являются одними из трудных как для учителей, так и обучающихся. Наш собственный опыт изучения этой темы в 2020 году позволил выделить **проблему**, которая требовала, требующее проверки и теоретического обоснования или подтверждения.

Далее нами были поставлена цель и задачи и разработан развернутый и структурированный план работы для последовательного движения.

На этапе формирования проблемы (гипотезы) было сформировано предположение, требующее проверки и решения, далее нами был разработан план работы для последовательного движения к цели исследования. Основным ориентиром для определения метода исследования послужили задачи исследовательской работы. Именно задачи, поставленные перед работой, определяют способы их разрешения, а стало быть, и выбор соответствующих методов исследования.

На этапе организации исследования были учтены и подготовлены все условия, обеспечивающие полноценное исследование.

**Методы и способы**

**Для решения задачи 1** нами была составлена анкета-опросник, предназначенная для исследования интереса к изучению истории у восьмиклассников и девятиклассников, завершающих изучение курса Истории России соответственно 18 и 19 вв.

Форма проведения анкетирования – очно-дистанционное. Выслушав в завершении урока рекомендации по прохождения анкеты и рассказ о проекте в целом, респонденты ответили на вопросы анкеты, по ссылке, присланной в смартфон.

Анкета содержала десять вопросов, из которых все имели варианты ответа с возможностью добавить свое особое мнение. Также во время составления анкеты нами были учтены возрастные особенности респондентов.

По содержанию большинство вопросов были о мотивах, интересах и мотивации к учебе опрошенных. По характеру вопросы по большей части имели несколько вариантов ответа. Последний вопрос касался вкусовых предпочтений респондента.

Для решения задачи 2 (создание онлайн-теста) нами были исследована литература и специализированные сайты, изобретателям времён Александра 2, определены особенности и важнейшие технологические объекты выбранного периода. Ключевым этапом работы было выделение ярких и запоминающихся фактов, характеризующих каждый объект и составление теста (выбор один правильный из трех/четырёх возможных) для викторины в Гугл-формах.

Для решения задачи 3 мы разработали и апробировали игровой тест «Изобретатели времён Александра II»». Игра состоит из 10 вопросов с иллюстративным материалом и комментарием, высылается каждому участнику через ссылку на Гугл-форму. Весь игровой процесс - от получения ссылки до подведения результатов - на уроке может занимать не больше 3,5 минут.

Завершается реализация задачи 3 нами была нами была составлена анкета-опросник 2, сопоставимая с предыдущей и позволяющая через сопоставление с данными Анкеты 1 наглядно проследить предполагаемые изменения уровня интереса учащихся к изучению истории архитектуры и истории России в целом.

Для решения задачи 4 на основании данных о интересах и предпочтениях обучающихся делаем вывод о возможности использования онлайн-тестов и игр на уроках Истории и для самообразования.

**Привлекаемые ресурсы**

По нашему мнению, **оптимальным инструментом и для проведения исследований и для создания игровых ситуаций являются онлайн-тесты.**

В своем проекте мы применяем Анкеты и онлайн-игры, созданные в гугл-формах. Гугл-формы хранятся на облаке, имеют понятный и доступный интерфейс, адаптируются под любое устройство, их не надо загружать на внутреннюю память телефона или планшета.

# **Результаты**

**Гипотезой для тестирования** о наличии и возможности решения проблемы являются предположения, что

1) большинство старшеклассников испытывают большие трудности и падение интереса к изучению

Тем ни менее

2) благодаря своей эстетической привлекательности тема архитектуры (и культуры в целом) остается потенциально интересной для большинства обучающиеся – вне зависимости от их уровня знаний.

3) старшеклассники ждут активных форм работы на уроке и готовы к решению проблемных заданий, акцентированных на актуальные или яркие факты и процессы.

Что бы проверить эту мысль была составлена социологическая Анкета 1 (см Приложение 1) из 10 вопросов.

Всего на вопросы анкеты ответили 96 человек, обучающихся в 8 и 9 классе.

Получены следующие результаты. В подтверждение тезиса 1 все кроме одного корреспондента (1%), отметили наличие трудностей при изучении истории изобретений (вопрос 6)

Кроме того, по мнению 53,1% опрошенных (51 человек) самую большую трудность вызывает запоминание научные и технические терминов и фамилии изобретателей (вопрос 6).

Рис.1

Тем ни менее, в подтверждение тезиса 2 история изобретений остается потенциально интересной для большинства обучающиеся. Так, отвечая на вопрос 5, 22 респондент (22,9%) заявил, после изучения на уроке хочет узнать больше и рассказать друзьям. Ответили на этот вопрос отрицательно всего лишь 5 человек (5,2%)

Рис.2

В подтверждение тезиса 3 наиболее интересными формами для большинства обучающихся презентация на доске (53 человека – 55,2%) и прохождение индивидуальных онлайн-тестов (50 человека - 52,1%)

Рис. 3

Завершая реализацию задачи 3 нами была составлена анкета-опросник 2 (см Приложение 2) из 11 вопросов, сопоставимая с предыдущей и позволяющая наглядно проследить предполагаемые изменения уровня интереса учащихся к изучению истории архитектуры и истории России в целом.

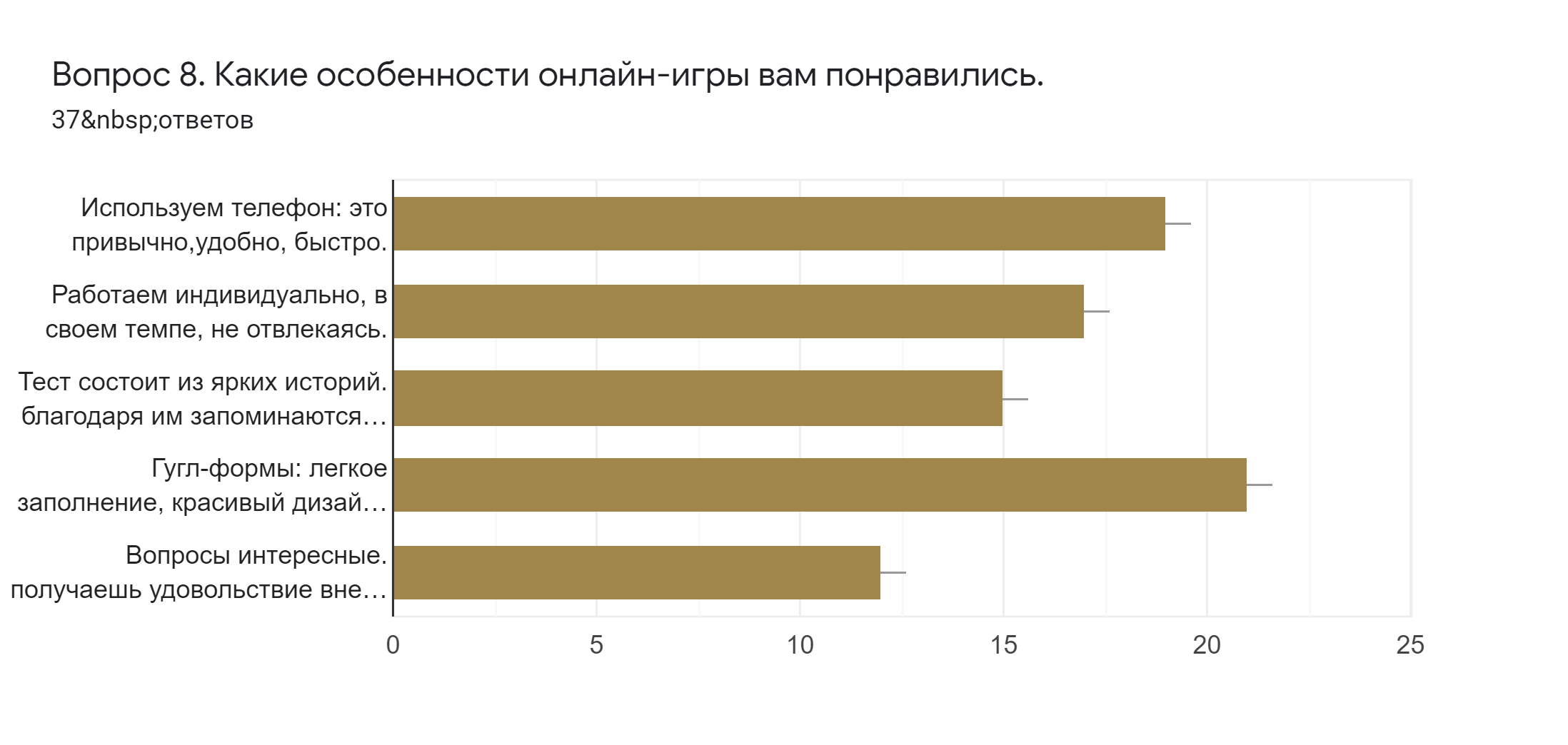
Всего на вопросы анкеты ответили 38 человек, обучающихся в 8 и 9 классе.

Большинство респондентов дали высокую оценку вопросов игры «Изобретатели периода Александра 3» (65,8%) и продемонстрировали хорошие результаты. Количество набранных баллов (вопрос 3) распределилось вот так:   
Всё правильно – 14 (36,8%)  
От 8 до 9 – 11 (28,9%)  
От 4 до 7 – 12 (31,6%)  
От 1 до 3 – 1 (2,6%)

Рис.

Отвечая на вопрос 7 – были ли при прохождении онлайн-теста трудности, подавляющее большинство (65,8%) ответили отрицательно.

Респонденты отметили (вопрос 6) такие положительные особенности Игры как используем телефон: удобство, легкое заполнения, красивый дизайн, получение моментального результата, а также тот факт, получаешь удовольствие вне зависимости результата.



На вопрос 11 Хотели бы вы чтобы подобные тесты применялись на уроках Истории только 4 из опрошенных ответил нет.

# **Выводы**

Данная научно-исследовательская работа была проведена в восемь этапов. В качестве основного метода исследования нами был выбран метод анкетирования, позволяющий в наикротчайший срок получить максимальный объем информации по интересующему вопросу.

Анкета-опросник для нашего исследования была составлена из десяти вопросов, различающихся по функциям, содержанию, форме и характеру.

Каждая анкета в гугл-формах представляет собой веб-страницу, на которой размещается опрос. Данный сервис собирает и профессионально оформляет статистику по ответам, что является неоспоримым преимуществом перед бумажным анкетированием, так как не придется дополнительно обрабатывать полученные данные, а можно сразу приступать к анализу результатов.

# **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Статистические данные, полученные после ответов обучающимися на вопросы Анкеты 1 подтверждают, наше рабочее предположение том, что большинство старшеклассников испытывают трудности с выполнением рутинных заданий, что и приводит к падению интереса к изучению.

То же исследование подтвердило и нашу рабочую гипотезу о том, что несмотря на негативный остается потенциально интересной для большинства обучающиеся. Старшеклассники ждут активных форм работы на уроке и готовы к решению проблемных заданий, акцентированных на актуальные или яркие факты и процессы.

# Достигнуты все предполагаемые до начала реализации результаты.

Проведение онлайн-игры и последующего за ней анкетирования показали, что онлайн-игра в Гугл-формах является на сегодня оптимальным инструментом для создания условий для повышения интереса школьников к изучению памятников архитектуры.

Успешно, твердо и в короткий срок (4 минуты- с подведением итогов) обучающимися обобщен большой объем информации по одному из самых сложным для восприятия и запоминания вопросов истории культуры 18 века.  
По мнению респондентов игра интересная, динамичная, заслуживает наивысшей оценки. Среди положительных результатов респонденты отмечают поддержание интереса к теме, положительный эмоциональный фон при изучении имен, названий и терминов, придание стимула к дальнейшему изучению материала. Это позволяет нам рекомендовать активнее использовать онлайн-тесты на уроках и для самообразования**.**