

MY RAZEM



МИ РАЗОМ

Лекція 7. Чорні хмари.

ЧАСТИНА ДЛЯ ВЧИТЕЛЯ

Вступ:

Під час цього уроку ми поговоримо про фіаско польсько-козацької співпраці та причини тривалого розбрату між поляками і русинами.

На теренах України наростали конфлікти. Суспільні: доля селян, що погіршувалась, натомість зростала могутність руських магнатів на кордонах держави, чия сила стояла на селянських плечах. Релігійні та культурні: суперечки між греко-католиками та прихильниками традиційного православ'я. Врешті, політичні: самовільні грабіжницькі козацькі напади та їх амбіції бути частиною правлячих еліт зіткнулись із опором зі сторони польської шляхти і магнатерії.

Спроби втримати козаків під контролем не були успішними, що призвели до серії повстань, завершених найстрашнішим за своїми наслідками повстанням Хмельницького у 1648 році (Національно-визвольною війною).

Пожежа, яка розпочалась на південно-східних теренах Речі Посполитої, послабила спільну державу і заохотила сусідів до катастрофічних у своїх наслідках нападів на Річ Посполиту (сплюндрування Русі татарами в 1649, захоплення Литви Москвою в 1654, шведський "потоп" у Польщі в 1655). Держава потрапила в руїну і почала слабнути аж до свого кінця в 1795 році.

Що цікаво, козакам вдалося створити власну політичну структуру під назвою Гетьманщина, але досить швидко вони потрапили під контроль Москви. Кінець Гетьманщини був справою рук Єкатеріни II, так само як і кінець Речі Посполитої.

Зміст теми:

1. Початок нещастя Королівства...
2. Чума нещастя для всіх
3. Кінець спільного проекту

Повний зміст теми [ТУТ](#).

Форма роботи:

Після вступної лекції, що буде пояснювати причини козацьких повстань та кінець Речі Посполитої, кожна підтема буде опрацьована за допомогою спеціальної долученої карти праці, яку вчитель буде коментувати під час уроку з використанням матеріалів із сайту <https://myrazem.net>. Під час заняття учні ознайомляться із текстовими джерелами, а також двома простими освітніми іграми. Наприкінці вчитель підсумує заняття у формі модерованої дискусії.

Заохочуємо до спільного розв'язання завдань. Карти праці не варто використовувати як засіб оцінювання.

Карти праці є двомовними і їх необхідно друкувати для кожного учня окремо.

Пояснення і підказки до карти.

1. Завдання 1: відповіді (приклади) 1: оборона кордону, охорона від татар, військова служба; 2: поганий вплив на селянство, що веде до повстань, джерело соціальних негараздів; 3: обмеження / обмеження їх кількості, суворе ставлення, суворий контроль.
Завдання 2: головні стосувались вимог під номерами 2, 5, 7, 8. Але можна також вказати, що не всі хотіли воювати, але були також зацікавлені торгівлею, у більшості не любили магнатів, а з часом могла з'явитися конкретна думка подачі кандидатури козака до елекції на трон Речі Посполитої.
2. Сторінки з картками до гри можна друкувати на грубому папері, аби під час інших занять наклеїти на вирізаний картон. Можна також застосувати спеціальні підставки для карток. Завдяки цьому їх буде легше тасувати і вони будуть у гарному стані довше.
3. Технічні зауваги, що стосуються карток з попереднього пункту, можна застосовувати аналогічно. У схемі цієї гри статистично найбільші шанси на перемогу має Річ Посполита. Хіба що гравці за країни-агресори перед кожним раундом будуть узгоджувати які знаки показують, тоді Річ Посполита програє.

Основи навчальної програми

Річ Посполита Обох Народів та її сусіди в XVII столітті. Учень:

XI. 2. розуміє причини, цілі та наслідки повстання Богдана Хмельницького в Україні;

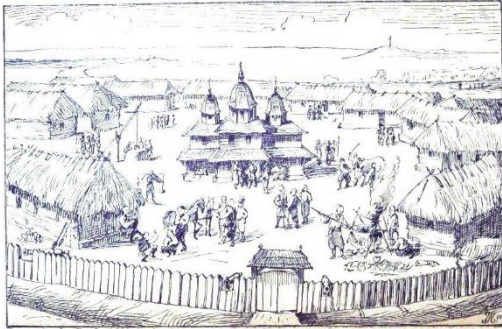
XI. 4. розташовує в часі та місці та обговорює найважливіші битви у XVII столітті;

XVII.1. розташовує в часі I, II і III поділ Речі Посполитої та вказує на територіальні зміни на мапі після кожного поділу;

XVII.3. розрізняє внутрішні та зовнішні причини занепаду Речі Посполитої.

Лекція 7. Чорні хмари

ЧАСТИНА ДЛЯ УЧНЯ



1. Початок нещасть королівства...

У Речі Посполитій найбільші прибутки шляхтичам приносило сільське господарство: головним чином, збіжжя. Чому? По-перше, плодючі українські землі значно спрощували цей процес. По-друге, на Заході Європи такі товари охоче купували. Шляхта активно інвестувала у створення господарств. Але водночас хтось мав обробляти ці землі, тому шляхта потребували селянських рук для роботи. Але існування козацьких січей на Запоріжжі та Дикому полі спричиняло ризики, що селяни будуть тікати туди. Тим більше шляхта не була зацікавлена у збільшенні кількості козаків у реєстрі.

1. Подивись на цитату нижче, що представляє погляд частини шляхти на роль козаків у Польсько-Литовській державі. На його підставі спробуй сам або з рештою однокласників відповісти на питання з таблиці нижче.

“За те, що звались членами Речі Посполитої (хоча б і такими як волосся та нігті є для тіла: дійсно є потрібними, але якщо засильно відростають, то одні роблять важчими голову, інші небезпечно ранять, тож обох треба частіше обрізати). Без сумнівів, певна кількість козаків може бути корисною проти турецької небезпеки і як оборона перед татарами. Але якщо збільшувати кількість козаків, то з'явилось би побоювання, аби вони не стали погубеллю для Речі Посполитої, якби руські селяни за доречної нагоди не захотіли б бунтувати проти своїх панів.”

(Ольбрахт Станіслав Радзивілл, Мемуари про історію Польщі, 1632 р. - відповідь на прохання козацьких послів із проханням брати участь у виборах нового короля)

1. Для чого могли бути корисними козаки згідно з автором тексту?	
2. Чим вони могли загрожувати?	
3. Що варто було з ними зробити?	

2. Козаки мали свої власні інтереси, але також почали сприйматися як оборонці руських прав у Речі Посполитій. У таблиці нижче знаходяться різні проблеми та постулати. Зазнач ті, з якими асоціювались козаки.

1. Козак на трон Речі Посполитої	2. Козаки рівні зі шляхтою
3. Нелюбов до магнатерії	4. Виключне право війн із Туреччиною для козаків
5. Збільшення кількості козаків у реєстрі	6. Право вільної торгівлі
7. Козаки - оборонці православ'я	8. Захист руської мови та традиції

Багато тогочасних польських мислителів та політиків вважали, що їх держава не керується добре і вимагає реформ. Видатний єзуїтський діяч Петро Скарга написав: “Без зупинки ви малюєте мури вашої Речі Посполитої, а ще й промовляєте: “Нічого, нічого, не владою стоїть Польща”! Але коли ви не будете очікувати, то ці мури впадуть і вас всіх поб’ють!” Одночасно спостерігалась і несправедливість між різними суспільними групами, що лише збільшувалась. Саме тоді з’явилась приказка: “Польща є небом для шляхти, чистилищем для міщан, пеклом для селян і раєм для євреїв”.



2. Чума нещастя для всіх

У середині XVII століття мешканці українських земель Речі Посполитої під очільництвом гетьмана Богдана Хмельницького почали боротися за незалежність. Розпочалась братовбивча війна, у якій перевагу здобули козаки. Однак аби здобути тривалу самостійність, необхідна була підтримка іншої держави.

Сусідні держави, бажаючи послабити Річ Посполиту і перейняти контроль за Україною, почали пропонувати союзи. До “вибору” були татари, турки, московити (які називали себе “оборонцями” православ’я), а пізніше також і шведи. Навіть польський король почав шукати порозуміння. Козаки змінювали союзників, але врешті обрали царя, а військовий союз, який уклали з Московією, назвали Переяславською угодою. Однак землі Речі Посполитої (литовські, польські та руські рівним чином) були повністю сплюндровані залученими союзниками (московитами, шведами, турками і татарами).

1. Запрошуємо зіграти у гру, в якій ви дізнаєтесь, чим приваблювали козаків сусіди. Прочитай правила, вказані нижче. На наступній сторінці ти побачиш комплект із 16 карток (4 образи правителів і 12 карток із текстом); виріж їх однаковим чином. Нагадуємо поняття: козацький реєстр - перелік козаків, що були визнані державою, гетьман запорозьких козаків - найвищий козацький воєначальник, опіка над православ’ям - супротив спробам перетворити його на католицизм).

Правила гри “Козацький конкурс краси”:

- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. У гру можна грати вдвох або вчотирьох. 2. Гравці запам’ятовують початковий устрій карток (перед тим, як вирізати їх), звертаючи увагу на порядок у колонках - московських (1), турецьких (2), татарських (3), польських (4). 3. Кожен із гравців вирізає свій комплект із 16 карток. 4. Всі тасують свої картки. 5. Починаючи з довільного гравця, візьми 4 картки зі свого комплекту (“на руку”). 6. Не показуй, які картки маєш. 7. Під час свого туру можеш виконати 1 хід: <ol style="list-style-type: none"> a. Передай супротивнику ліворуч картку, яку маєш у руці (без огляду на то, скільки той має карток). b. Візьми 1 картку зі свого комплекту і доклади до тих, що маєш у руці (але не можеш мати їх більше, ніж 6). | <ol style="list-style-type: none"> c. Поклади 2 картки на стіл, але виключно якщо вони з однієї колонки. Картки розкладай перпендикулярно. Якщо вони були викладені правильно, їх вже не можна звідти забрати. 8. Супротивник пильнує, чи ти поклав пару правильно. У разі сумнівів - викликайте вчителя. 9. Той, хто неправильно поклав свою пару карток, бере їх зі столу та тасує разом із картками, які були в комплекті. 10. Ходи здійснюються по черзі гравцями згідно з рухом годинникової стрілки. 11. Виграє той, хто першим розкладе перед собою одну цілу колонку (московську, турецьку, татарську або польську). Не потрібно зважати на картки, що належать до інших колонок. |
|--|--|

Козацький "конкурс краси"



Велике
князівство
Московське

Османська
імперія

Кримське
ханство

Королівство
Польське

Опіка над
Православною
Церквою

Взяття козаків
під захист
(протекторат)

Разом грабувати
інших

Козацьке
самоврядування
на частині
України

Право вибору
гетьмана
війська
Запорізького

Право на
судноплавство і
торгівлю в
Чорному морі

Військовий союз

Збільшення
козацького
реєстру

Стовпчик 1

Стовпчик 2

Стовпчик 3

Стовпчик 4



3. Кінець спільного проекту.

У XVIII столітті Річ Посполита ставала все слабшою, а її сусіди - все потужнішими. Москва стала Російською імперією і спершу повністю підпорядкувала собі козацьку Гетьманщину. Пізніше росіяни почали мати вплив і на все, що відбувалося в Речі Посполитій (законодавство, сейми, вибір короля, мали власні війська у Польщі). Навіть останній король Речі

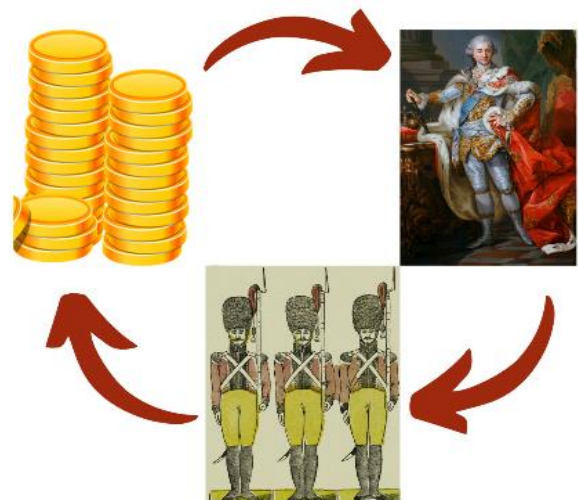
Посполитої був коханцем імператриці Єкатеріни, хоча це нічим не допомогло державі. Річ Посполита була зовеликою, аби її підпорядкувала собі одна інша держава і заслабкою, аби існувати. Австрія, Росія та Пруссія (пізніша Німецька імперія) уклали між собою угоду і розділили Річ Посполиту по частинках (у 1772, 1793, 1795 р.). Поляки, литвини та русини потрапили у неволю, що тривала більше 100 років.

1. Запрошуємо до участі в міні-грі "Золото, армія, король" - історичний варіант відомої гри "камінь, ножиці, папір". Вона показує як наші сусіди намагались різними методами здобути якнайбільше для себе. Грошима підкупляли польського короля і впливових осіб, і поки вони були під контролем, це втримувало від військового вторгнення. Однак врешті армії сусідів захопили корумповану державу. На наступних сторінках знаходяться необхідні елементи - картки для вирізання та мапа.

Правила гри „Золото, армія, король”

1. У грі беруть участь 4 людини.
2. Троє гравців отримують ролі Австрії, Пруссії та Росії - нападників.
3. Вони одночасно вирізають для себе по одному комплекту карток “Маю золото”, “Маю армію”, “Маю короля”.
4. Четвертий гравець отримує роль Речі Посполитої і керує мапою поділів.
5. Гра триває 9 раундів - сутичок “золота, армії та короля”.
6. У наступних сутичках нападники на “три, чотири” показують одну, вибрану раніше картку.
7. Картки “б’ють одна одну” взаємно (як і в грі “камінь, ножиці, папір”) згідно зі схемою внизу таблиці.
8. Перемога настає тоді, коли один гравець своєю картою ЗБИВАЄ іншу, а водночас його картку НЕ збивають. Якщо така умова не виконана, настає нічия (так само і якщо фігури “б’ють одна одну” навзаєм - кожен із гравців показав іншу картку).
9. Гравець-переможець отримує одну частинку Речі Посполитої, обрану гравцем, що керує нею.
10. У випадку нічії під час ходу ніхто не отримує нагороду.
11. Гравець, який контролює Річ Посполиту, відриває або вирізає один із зазначених на мапі обширів поділів (позначених кольорами та їх відтінками). Він мусить обрати таку ділянку, аби не розділити Річ Посполиту на дві або більше частин (весь час вона повинна бути поєднана бодай однією ділянкою із рештою).
12. Гра завершується після останньої - дев’ятої - черги “золота, армії, короля”.
13. Якщо Річ Посполита контролює хоча б ще одну частину території, то гравець, який керував нею, здобуває перемогу.
14. В іншому випадку, виграють нападники.
15. Той з них, хто здобув найбільше частинок Речі Посполитої, перемагає.

1. Золото б’є короля.
2. Король б’є армію.
3. Армія б’є золото.



МАЮ ЗОЛОТО



МАЮ АРМІЮ



МАЮ КОРОЛЯ



МАЮ ЗОЛОТО



МАЮ АРМІЮ



МАЮ КОРОЛЯ



МАЮ ЗОЛОТО

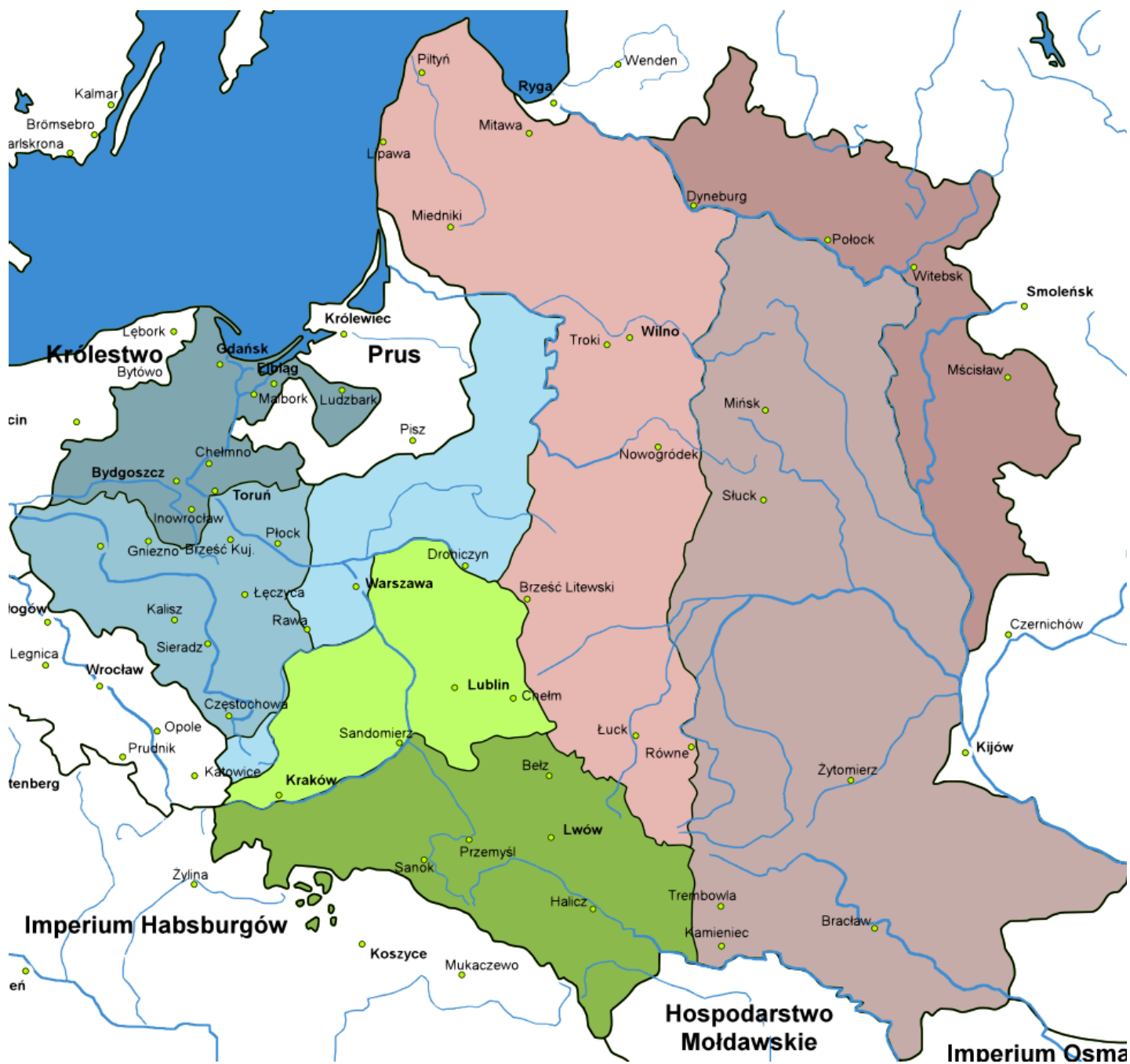


МАЮ АРМІЮ



МАЮ КОРОЛЯ





Дилема гетьмана Хмельницького



Воєнне доміно в 17 столітті



Польський король і цариця під час терапії для пар



Autorstwa grafik i prawa autorskie

1. By н. - File:Історія України-Руси. Написав Олександр Барвіньський (1904).pdf, Public Domain, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=74798190>
2. Autorstwa Anonimowy - Image taken by User:Mathiasrex Maciej Szczepańczyk, CC BY 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=5311717>
3. Autorstwa anonim - Ermitaż, Domena publiczna, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=3303343>
4. Autorstwa Niezidentyfikowany malarz - Google Art Project, Domena publiczna, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=32855289>
5. Autorstwa Nieznany - This image is available from the Museums.si website under the reference number 234421., Domena publiczna, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=32671372>
6. Autorstwa Daniel Schultz - The Bridgeman Art Library, Object 277290, Domena publiczna, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=40122547>
7. Autorstwa John Lodge (d. 1796) - <http://polona.pl/item/5924939/0/>, Domena publiczna, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=28254514>
8. Autorstwa Marcello Bacciarelli - Jerzy Lileyko (1980). Vademecum Zamku Warszawskiego, Warsaw. ISBN 83-22318-18-9, Domena publiczna, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=9106276>
9. Autorstwa Original: HalibuttSVG: ElCet - Ten plik jest pochodną pracą: Rzeczpospolita Rozbiory 3.png, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=93516981>
10. Grafiki i kompozycje do gier edukacyjnych – praca własna Marek Piwoński