Использование современных технологий на уроках истории и обществознания как средство активизации познавательной деятельности обучающихся

Во все времена педагога волновала проблема, как сделать так, чтобы всем было интересно на уроке, чтобы все были вовлечены в учебный процесс, чтобы не осталось ни одного равнодушного.

Как с помощью истории развить личность ученика, его творческое мышление, умение анализировать прошлое и настоящее, делать собственные выводы и иметь на все собственную точку зрения?

Современное общество ставит перед школой задачу подготовки активных выпускников способных:

* ориентироваться в меняющейся жизненной ситуации, самостоятельно приобретая необходимые знания, применяя их на практике для решения разнообразных возникающих проблем, чтобы на протяжении всей жизни иметь возможность найти в ней свое место;
* самостоятельно критически мыслить, видеть возникающие проблемы и искать пути рационального их решения, используя современные технологии; четко осознавать, где и каким образом приобретаемые ими знания могут быть применены, быть способными генерировать новые идеи, творчески мыслить;
* грамотно работать с информацией (собирать необходимые для решения определенной проблемы факты, анализировать их, делать необходимые обобщения, сопоставления с аналогичными или альтернативными вариантами решения, делать аргументированные выводы, применять полученный опыт для выявления и решения новых проблем);
* быть коммуникабельными, контактными в различных социальных группах, уметь работать сообща в различных областях, в различных ситуациях, предотвращая или умело выходя из любых конфликтных ситуаций;
* самостоятельно работать над развитием собственной нравственности, интеллекта, культурного уровня.

Сегодня многие методические новации и инновации связаны с реализацией  интерактивного обучения, поскольку именно такое обучение обладает большими потенциальными возможностями для выполнения социального заказа современного общества.

В России использование активных и интерактивных методов широко практиковалось в 20-х гг. ХХ в. (проектный, лабораторно-бригадный метод, производственные, трудовые экскурсии, практики). Дальнейшая разработка этих методов присутствует в трудах Сухомлинского (60-егг.), а также “педагогики – сотрудничества” (70-80-егг) - Шаталова, Амонашвили, Лысенковой и других. В последние десятилетия ХХ в. американские коллеги проводили многочисленные эксперименты и научные исследования в области интерактивных методов, разработали детальные руководства для учителей. Все эти методы и наработки способствуют активному использованию интерактивных средств в массовой школе.

В педагогике существуют многочисленные классификации методов обучения. Нас интересует, та в основе, которой – роль обучающегося в процессе обучения; традиционно в ней выделяют три метода:

1) Пассивный метод

2) Активный метод

3) Интерактивный.

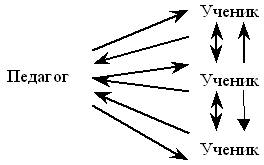
Более подробно остановимся на последнем.

**Интерактивный метод – форма взаимодействия, ориентированная**  на более широкое взаимодействие учеников не только с учителем, но и друг с другом и на доминирование активности учащихся в процессе обучения.

Отсюда следует, что главная особенность интерактивного обучения в том, что процесс учения происходит в совместной деятельности, а все виды групповой  формы могут быть отнесены к формам интерактивного обучения. Интерактивный метод обучения позволяет взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога.

Этот методы наиболее соответствует личносто - ориентированному подходу, так как он предполагает сообучение (коллективное, обучение в сотрудничестве), причем и обучающийся и педагог являются субъектами учебного процесса. Педагог чаще выступает лишь в роли организатора процесса обучения, лидера группы, создателя условий для инициативы учащихся.

В одной китайской притче говорится: «Скажи мне – и я забуду; покажи мне – и я запомню; дай сделать – и я пойму».  В этих словах находит свое отражение суть интерактивного обучения.



Интерактивные методы требуют большой подготовки как самого учителя: информация, раздаточный материал, оборудование урока, так и подготовки учащихся, их готовности сотрудничать, подчиняться правилам, предложенным учителем. В процессе учебной деятельности происходит раскрытие способностей, развивается самостоятельность и способность к самоорганизации, умение вести диалог, искать и находить содержательные компромиссы, то есть ребенок не только получает систему знаний, но и набор ключевых компетентностей в образовательной сфере и в коммуникационной.

Следует выделить несколько методов интерактивного обучения, активно используемые на уроках истории и обществознания: это “мозговой штурм”, дискуссия, ролевая и деловая игра, дебаты, метод “Синквейна”, “INSERT” (активное чтение), метод шести шляп, три предложения ”, проектная деятельность и другие.

Мозговой штурм - это метод продуцирования идей и решений при работе в группе. Цель метода: ведение группового обсуждения для решения какой-либо проблемы**.** Учитель формулирует учебную проблему, определяет правила и условия коллективной работы. Образует группы по 3 – 5 человек и экспертную группу (хорошо подготовленные учащиеся, которые умеют аргументировать своё мнение). Затем учитель ставит вопросы, подводящие учащихся к проблеме, которую надо быстро решить. Штурм поставленной проблемы во всех группах одновременно – 10–15 минут. Эксперты фиксируют идеи, оценивают работу каждого ученика, соблюдение правил. Затем эксперты обсуждают, отбирают и оценивают лучшие идеи, сообщают о результатах работы, публично защищают наилучшие идеи.

Задачами мозгового штурма являются:

* включение в работу всех членов группы;
* определение уровня знаний и основных интересов участников;
* активизация творческого потенциала участников.

Во время проведения мозгового штурма педагог выступает в роли “заказчика”. Он кратко излагает суть проблемы или вопрос и правила проведения мозговой атаки. Фиксирует идеи, высказанные участниками, держится в стороне от дискуссии. Со стороны учителя запрещается критика любых мнений и предложений, предпочитается разнообразие идей.

Мозговой штурм» позволяет включить в работу всех участников урока, активизировать познавательную и творческую деятельность.

Например, на уроке всеобщей истории в 6 классе «Создание централизованных государств в Западной Европе. Начало объединения Франции» учащиеся делятся на группы и им предлагается составить список из нескольких (как минимум трёх) масштабных процессов, затронувших все страны Западной Европы в 11-12 в.в. Спикеры групп после окончания работы озвучивают идеи, а учитель записывает их на доску.

Процессы, происходившие в Западной Европе:

-феодальная раздробленность;

-рост могущества католической церкви и её борьба со светской властью;

-появление и рост городов;

-крестовые походы;

-еретические движения;

-Реконкиста (обратное отвоевание Испании у арабов).

Затем учитель, говоря об определённой связи, закономерности, существующей между названными процессами, предлагает ребятам, работая в группах, составить несколько предложений так, чтобы между выписанными на доске идеями эта связь прослеживалась. Результатом групповой деятельности явились перепутанные логические цепи, работа с которыми способствовала не только систематизации уже известной ученикам информации, но и позволила перейти к следующей фазе урока.

Например, при прохождении темы  «Мировой экономический кризис в 1929-1933гг. Новый курс» перед учащимися была поставлена проблема: разработать программу мероприятий выхода из кризиса. Данный метод позволил ученикам  усвоить такое понятие, как кризис, разобрать его последствия и методы борьбы с ним, при составлении программы у учащихся развивались творческие способности,  умение видеть  причинно-следственные связи, ораторские навыки и навыки работы в коллективе. Впоследствии при рассмотрении кризисных явлений в других странах учащиеся демонстрировали лучшее понимание процесса и  без затруднений проводили операции сравнения и анализа, например сравнение путей выхода из кризиса в США, Англии и Германии.

Примерные проблемы для мозгового штурма:

- Сравните культуру европейского и русского крестьянства, найдите отличия между ними.

- Л.Н. Гумилёв высказывал мысль, что монголо–татарского ига не существовало на Руси; приведите аргументы, за или против данной точки зрения.

- Определите преимущества и недостатки политического курса московских князей в XIV веке по сравнению с другими русскими князьями.

- Покажите роль Реформации и Контрреформации в формировании ценностей и идеалов европейцев.

- Сравните католическое, православное и лютеранское учения. Что общего и различного в этих учениях?

- Возможные альтернативы развития СССР в 1960 –е годы.

Следующий интерактивный метод, используемый на уроках истории и обществознания это – ролевая игра.

Ролевая игра – это ситуация, в которой участник берет нехарактерную для него роль, поступает непривычным образом.

Ролевая игра дает возможность представить себя в различных ситуациях, смоделировать свое поведение в зависимости от взятой на себя роли.

Компонентами ролевой игры выступают:

Моделирование - формирование эффективного способа поведения каждого участника группы в конкретной разыгрываемой им ситуации.

Инструктаж - вмешательство ведущего (учителя), который помогает участникам группы советами, обратной связью, поддержкой поиска оптимального выхода из трудной ситуации.

Подкрепление - поощрение, стимулирующее правильное поведение участников группы в разыгрываемой ситуации.

Положительные стороны ролевой игры:

1. В процессе подготовки и в ходе самой игры углубляются исторические знания учащихся, расширяется круг источников постижения истории.
2. Приобретаемые знания становятся личностно-значимыми, эмоционально-окрашенными, так как ученик побывал в роли участника событий прошлого.
3. Игровая форма работы создает определенный настрой, который обостряет мыслительную деятельность учащихся.
4. Создается атмосфера раскованности, свободы мышления, мнения учителя и ученика становятся разнозначными, так как учитель оказывается в роли зрителя.
5. Коллективная работа позволяет научить деловому общению, дать опыт публичных выступлений.
6. Ролевая игра дает возможность отличаться ученику, не обладающему хорошими знаниями, преодолеть внутреннюю боязнь замечаний учителя и товарищей по классу.

Роль учителя заключается в том, что предоставляет участникам возможность принимать новые формы поведения в ситуациях, определяет поведение в той или иной жизненной ситуации. Учитель обучает и инструктирует участников исполнения роли.

Какие роли могут играть учащиеся на уроках истории?

1. Реально существовавшее лицо (король, князь, путешественник, руководитель восстания, полководец, политический деятель и др.)
2. Вымышленный персонаж, типичный представитель эпохи ( крестьянин, феодал, воин, торговец и др.)

Ролевую игру можно использовать на различных этапах урока.

Например, ролевая игра об отношении к реформе и Столыпину его современников.

Учащиеся по желанию выбирают карточки с надписями и отвечают на вопросы:

* Какова бы была ваша реакция на реформу Столыпина?
* Чем вы могли бы быть довольны и что вызвало бы ваше недовольство?

Крестьянин - общинник

Кадет

Октябрист

Помещик

Николай Второй

Большевик

Еще несколько приемов использования ролевой игры на уроках истории.

1. “Кто я?”. Ученик рассказывает о персонаже. Учащиеся угадывают кто он. Например, урок “Религия древних греков”. “-Благодаря мне жилища людей стали светлыми в самые темные вечера. Я помог им побороть зимнюю стужу. За что же царь богов так жестоко наказал меня” (Прометей)

Поэма Гомера “Илиада”. “Завтра мой поединок с вождем троянцев Гектором. Я готов сражаться. Только бы стрела или копье моего врага не попали мне в пятку” (Ахиллес).

2. “Интервью” - ученики задают вопросы представителю другой исторической эпохи. Например: Вопросы рыцарю: Сколько весили доспехи? Что получал победитель? и др.

В процессе игры дети познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию.

Одной из форм обучения, которые могут развить навыки умения логично, доказательно отстаивать свою точку зрения по той или иной позиции является метод дискуссии.

Дискуссия – специфическая форма беседы, организуемая ведущим, когда у участников на основании своих знаний и опыта имеются различные мнения по какой-либо проблеме.

Цели дискуссии*:* решение групповых задач или воздействие на мнения и установки участников в процессе обучения.

Групповая дискуссия решает следующие задачи:

* обучение участников анализу реальных ситуаций;
* формирование навыков создания проблемы;
* развитие умения воздействовать с другими участниками;
* демонстрация многозначности решения различных проблем.

При групповой форме работы учащихся в значительной степени возрастает и индивидуальная помощь каждому нуждающемуся в ней ученику, как со стороны учителя, так и своих товарищей. Причем помогающий получает при этом не меньшую помощь, чем ученик слабый, поскольку его знания актуализируются, конкретизируются, приобретают гибкость, закрепляются именно при объяснении своему однокласснику.

Существуют различные формы дискуссионного диалога при изучении истории:

* круглый стол (разные позиции – свободное выражение мнений);
* экспертные группы (обсуждение в микрогруппах, затем выражение суждений от группы)
* форум (группа вступает в обмен мнениями с аудиторией);
* симпозиум (формализованное представление подготовленных мнений, сообщений по данной проблеме);
* дебаты (представление бинарных позиций по вопросу: доказательство – опровержение);
* “судебное заседание” (обсуждение, имитирующее судебное разбирательство – слушание дела);
* “аквариум”. Учитель делит класс на 3 группы. Обычно они располагаются по кругу в виде аквариума. При обсуждении первая группа говорит, вторая - слушает, третья - замечают их ошибки, добавляют, исправляют.

Роль учителя в организации групповой дискуссии:

* обозначение проблемы;
* побуждение к дискуссии всех участников;
* сбор различных мнений и аргументов;
* подведение итога групповой работы;
* сообщение объективной информации по теме дискуссии и своего комментария;
* главное, заботиться о том, чтобы накал встреч не спадал до конца.

В ходе дискуссии учитель следит за соблюдением правил ведения дискуссии:

* Я критикую идеи, а не людей.
* Моя цель не в том, чтобы “победить”, а в том, чтобы прийти к наилучшему решению.
* Я побуждаю каждого из участников к тому, чтобы участвовать в обсуждении.
* Я выслушиваю соображения каждого, даже если я с ним не согласен.
* Я сначала выясняю все идеи и факты, относящиеся к обеим позициям.
* Я стремлюсь осмыслить и понять оба взгляда на проблему.
* Я изменяю свою точку зрения под воздействием фактов и убедительных аргументов.

Хочу отметить, что элемент дискуссии необходимо включить во всех этапах урока. Ведь искусство дискуссировать, отстаивать свою точку зрения, исходя из собственного опыта у наших учащихся развито еще слабо. И над этой проблемой в будущем еще предстоит активно работать.

Приведу пример урока деловой игры дискуссионного характера по теме «Холодная война». Класс заранее разбивается на 4 подгруппы. Каждая группа ребят представляет комиссию по международным проблемам из разных стран

(США, Западная Европа, СССР, страны Восточной Европы). Весь ход игрового занятия складывается из обсуждения событий, которые явились началом холодной войны, и тех кризисных ситуаций, которые возникли уже в ее разгаре. Учащиеся выдвигают свои гипотезы о виновниках холодной войны и о том, каковы были шансы избежать конфронтации. Итогом работы каждой группы становится выявление мотивов той или иной страны (группы стран), конкретных действий их руководителей

Примерные темы для дискуссий:

Петр I чудо или чудовище?

Кто был прав в гражданской войне: красные или белые?

Реформы Н.С. Хрущева: волюнтаризм или веление времени?

На уроках истории и обществознания в этапе рефлексии, обобщения я часто применю метод “Синквейна”.

Синквейн - это стихотворение, которое состоит из 5 строчек по определенным правилам.

1 строка – название темы

2 строка – это определение темы в двух прилагательных

3 строка – это 3 глагола, показывающие действия в рамках темы.

4 строка – фраза из 4 слов, сказывающая отношение автора к теме.

5 строка – завершение темы, синоним первого слова, выраженной любой частью речи.

Например: по теме «Конституция РФ»:

Конституция РФ

Пятая, демократическая,

Устанавливает, гарантирует, обязывает.

Хорошо бы все соблюдали

Основной закон государства.

Пример синквейна по теме «Коллективизация сельского хозяйства», история 9 класс:

Коллективизация,

Индивидуальные, коллективные

Раскулачить, объединить, создать

Колхоз – беда трудолюбивым, радость – лодырям!

Долой колхозы!

Составление синквейна позволяет развивать творческое мышление, выразить свое отношение к изучаемой теме, сформировать четкое представление о той или иной позиции.

В 5-7 классах для активизирования познавательной деятельности учащихся можно использовать различные игры. Эта форма обучения соответствует психологическим особенностям школьников данного возраста (быстрая утомляемость, небольшой запас исторических представлений), отвечает их познавательным потребностям.

Игра для школьника важна, понятна – это часть его жизненного опыта. Учитель, передавая знания посредством игры, учитывает не только будущие интересы школьника, но и удовлетворяет сегодняшние. Используя игру, учитель организует учебную деятельность, исходя из естественных потребностей ребенка, а не из своих соображений удобства и порядка.

Игра позволяет сделать динамичным и интересным процесс воспитания исторических фактов, имен, дат, названий географических объектов, с которыми связано то или иное историческое событие. Она исключает нежелательную зубрешку. Знания в игре усваиваются через практику. Учащиеся не просто заучивают материал, но рассматривают его с разных сторон, раскладывают его на многообразные логические ряды. Многие игры бывают просты в исполнении. По времени они могут занимать в среднем от 10 до 30 минут. Таким образом, учитель может использовать игру вместе с другими видами учебной деятельности.

Вариантов игровых ситуаций можно привести множество: кроссворды, “Интервью с историческим героем», “Найди ошибку”, “Аукцион имен”, “Отгадай термин, героя и событие”. Творческий работающий учитель всегда может выбрать себе то, что ему подходит, и сам придумает множество новых игр.

Практика показывает, что игра на уроке – это занятие серьезное. Методически верно организованная игра, требует от ее участников активной познавательной деятельности не только на уровне воспроизведения или преобразования, но и на уровне творческого поиска, способствует сотрудничеству учителя и учащихся в процессе обучения.

Положительные и отрицательные стороны интерактивной стратегии

|  |  |
| --- | --- |
| Положительные стороны | Отрицательные стороны |
| Расширение ресурсной базы | Первоначально сформулированная тема может оказаться рассмотренной поверхностно при недостаточном уровне подготовленности обучающихся |
| Высокая степень мотивации | Трудности установления дисциплины и ее поддержания |
| Максимальная индивидуализация обучения | Строгий лимит обучающихся |
| Акцент на деятельность, практику | Объем изучаемого материала небольшой |
| Широкие возможности для творчества | Требуется большое количество времени |
| Прочность усвоения материала | Сложность индивидуального оценивания |

В заключении хотелось отметить, что применение в практике преподавания истории и обществознания интерактивных методов обучения способствуют повышению интеллектуальной активности обучающихся, следовательно, и эффективности урока. Даже самые пассивные обучающиеся включаются в активную деятельность с огромным желанием, у них наблюдается развитие навыков оригинального мышления, творческого подхода к решаемым проблемам. Кроме того, формируется все ключевые компетенции:

* умение брать на себя ответственность при принятии решений;
* толерантность, уважение людей других национальностей, умение жить с людьми других культур, религий, языков;
* умение работать с различными видами информации;
* способность постоянно повышать свое образование и т.д.

Главное, использование интерактивного метода помогает выполнить заказ общества, подготовить личность, способную самостоятельно мыслить и принимать решения.

**Библиографический список**

1. Безрукова В.С. Всё о современном уроке в школе: проблемы и решения. Москва: Сентябрь, 2014.

2. Белый В.И. О современных тенденциях в распространении методов проектного обучения. Школьные технологии. 2010. №2.

3. Григорьев Д.В. Технология социальной проблемно-ценностной дискуссии. Классный руководитель. 2010. №5.

4. Гузеева В.В. Исследовательская работа в профильном обучении. Народное образование. 2010. №7.

5. Даутова О. Б. Крылова О. Н. Современные педагогические технологии в профильном обучении: С-Пб.: КАРО, 2016.

6. Иванов Д.И. Метод проектно-проблемного обучения. Ж. Директор школы. 2007. №6.

7. Ильин Г.Л. Педагогическая технология новой образовательной парадигмы. Образовательная технология. 2018. №3.

8. Калачихина О.Д. Создание личностно ориентированной образовательной среды на основе учебно-исследовательской деятельности учащихся. Школьные технологии. 2017. №4.

9. Коротаева Е.В. Обучающие технологии в познавательной деятельности школьников. М.: Сентябрь, 2013.

10. Коротаева Е.В. О личностно развивающих технологиях в образовательном процессе. Русский язык в школе. 2018. №5.

11. Лукьянова М.И. Личностно ориентированное обучение как ресурс здоровьесбережения. Психология обучения. 2018. №5.

12. Новикова А.М. Методология игровой деятельности. Школьные технологии. 2015. №6.

13. Новикова И. Этапы познания: Организация проблемного обучения. Газета изд. дома «Первое сентября». 2010. №4.

14. Новикова Т. «Портфолио» - новый и эффективный инструмент оценивания. Директор школы. 2018. №2.

15. Поздняк С.Н. Дифференциация на основе когнитивных стилей учащихся как способ повышения качества образования. Стандарты и мониторинг в образовании. 2010. №5.

16. Рачевский Е.Л. Информационные технологии в образовании: Школа будущего. Директор школы. 2015. №1.

17.Рево В. Паспорт здоровья как инструмент здоровьесберегающей технологии. Народное образование. 2018. №8