Тема конкурсной работы : « Эффективные методы и технологии , реализуемые на уроке»

ФГОС изменил вектор обучения, так как приоритетная роль теперь отводится деятельности учащихся. Какие же формы и методы использую для построения уроков истории и обществознания в контексте ФГОС.

**Активные (АМО).** Здесь учитель и ученик выступают как равноправные участники урока, взаимодействие происходит по вектору учитель = ученик.

**Интерактивные (ИМО)** — наиболее эффективные методы, при которых ученики взаимодействуют не только с учителем, но и друг с другом. Вектор: учитель = ученик = ученик.

В рамках ФГОС предполагается использование [активных и интерактивных методов](http://pedsovet.su/metodika/5996_aktivnye_i_interaktivnye_metody_obucheniya), как более [действенных и эффективных](http://pedsovet.su/metodika/6387_piramida_usvoenia_materiala). 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 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.

Все эти задачи могут быть реализованы в условиях активной деятельности учащегося при использовании учителем интерактивных методов и приемов обучения.

Многие методические инновации связаны сегодня с применением интерактивных методов обучения. Слово “**интерактив**” образовано от слова “interact” (англ.), где “inter” — взаимный, “act” — действовать. “Интерактивность” означает способность взаимодействовать или находиться в режиме диалога. Следовательно, **интерактивное обучение** — это, прежде всего, диалоговое обучение . Диалог возможен и при традиционных методах обучения, но лишь на линиях “учитель — ученик” или “учитель — группа учащихся (аудитория)”. При интерактивном обучении диалог строится также на линиях “ученик — ученик” (работа в парах), “ученик — группа учащихся” (работа в группах), “ученик - аудитория” или “группа учащихся — аудитория” (презентация работы в группах), “ученик — компьютер” и т.д.

Интерактивное обучение — это специальная форма организации познавательной деятельности, когда учебный процесс протекает таким образом, что практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлектировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность учащихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет учащимся не только получать новое знание, но и развивать свои коммуникативные умения: умение выслушивать мнение другого, взвешивать и оценивать различные точки зрения, участвовать в дискуссии, вырабатывать совместное решение. Значительны и воспитательные возможности интерактивных форм работы. Они способствуют установлению эмоциональных контактов между учащимися, приучают работать в команде, снимают нервную нагрузку школьников, помогая испытать чувство защищенности, взаимопонимания и собственной успешности. Интерактивное обучение требует использования специальных форм организации познавательной деятельности и ставит вполне конкретные и прогнозируемые цели, например, создание комфортных условий обучения и включенность учащихся в учебное взаимодействие, что делает продуктивным сам процесс обучения.

По сравнению с традиционным обучением в интерактивном обучении меняется взаимодействие педагога и учащихся: активность педагога уступает место активности учащихся, а задачей педагога становится создание условий для инициативы.

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, метод “Синквейна”, “Три предложения ” и другие.

**Мозговой штурм -** это метод продуцирования идей и решений при работе в группе.

*Цель метода*: ведение группового обсуждения для решения какой-либо проблемы.

Для проведения мозгового штурма коллектив делится на две группы: генераторы и аналитики идей.

Генераторы идей должны в течение короткого времени предложить как можно больше вариантов решения обсуждаемой проблемы, при этом называя идеи, нельзя повторяться; чем больше список идей, тем лучше; подходить к решению проблемы с разных сторон.

Вторая группа – аналитики, получают от первой группы списки вариантов и не добавляя ничего нового, рассматривают каждое предложение, выбирая наиболее разумное и подходящее. Каждый аналитик имеет три голоса и отдает их за наилучшие, по их мнению, три идеи. Оценка может быть произведена следующим образом: первая идея получила три голоса, вторая – два, третья – один. Идея, набравшая наиболее большее количество голосов, и есть - *решение.*

*Задачами мозгового штурма являются:* включение в работу всех членов группы; определение уровня знаний и основных интересов участников; активизация творческого потенциала участников.

Существует несколько способов формирования групп. Размер групп можно выбирать в зависимости от целей занятия и отведенного на него времени.

В паре каждому предоставляется право говорить. Если группа состоит из трех участников, то существует большое разнообразие мнений. Группе из четырех человек присуще большая гибкость, так как они могут быть образованы путем слияния двух пар. Таким образом, каждый уже будет знаком с позицией одного участника, прежде чем начать разговор с большим количеством человек. Группа из 5-6 участников увеличивает возможность обмена опытом и обеспечивает более высокий творческий потенциал в построении проектов или решении проблем.

*Для создания групп можно предложить следующие способы:* пожалуйста, осмотрите комнату и найдите себе партнера, с кем бы вам хотелось работать в течение следующих десяти минут; выберите того, с кем вы еще не работали вместе; выберите того, кто родился в том же месяце, что и вы; примерно того же роста, как и вы; выкиньте пальцы на одной руке и теперь найдите четырех человек, показывающие такое же количество, что и вы и др.

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.

При построении уроков истории и обществознания я стараюсь создавать проблемные ситуации. Создавая проблемную ситуацию, предлагаю найти выход из нее, используя метод мозгового штурма. При этом стараюсь давать такие задания, обогащающие личный опыт учащихся. Например, проблема “лишних”, свободных денег. Эту проблему ставлю при изучении темы “Деньги”. Здесь она звучит так: “Помещая деньги на банковский счет, в какой валюте вы будете их хранить – в рублях, в долларах или в евро?”

Решение проблемы происходит в группах. Учащимся дается время для предложения идей и для анализа наилучших вариантов. Дети после обсуждений обычно приходят к правильным выводам. Свои деньги, чтобы обезопасить себя от возможных рисков , нужно разделить на части, перевести в разные виды валюты ( в доллары, в евро, в рубли) и разместить вклады в различные банковские учреждения. Знания, полученные на этом уроке, могут пригодиться моим ученикам в их будущей самостоятельной жизни.

Другой пример. При изучении темы о деловых отношениях раздела “Управление” также используя мозговой штурм, где учащиеся (генераторы) должны вписать то, что с их точки зрения может быть включено в понятие деловые отношения. А группа аналитиков выбирает наиболее разумные варианты идей. Выполняя эти задания, дети использовали свой личный опыт. После обсуждения приходят к выводу, что в деловых отношениях нет место эмоциям, симпатиям и антипатиям. Здесь должны царить спокойствие и деловитость, профессионализм и коммуникабельность. Этот метод так же эффективно можно использовать и на уроках истории . Примерные задания для мозгового штурма: “Что было бы, если Иван Грозный не смог завоевать Казань. 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.

*Участники групповой дискуссии должны:* слушать и слышать друг -друга; не перебивать н друг-друга; не обижать и не обижаться; умолкнуть по знаку; участвовать всем; соблюдать регламент.

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 обсуждения 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.

Приведу пример урока дискуссии по теме “Причины распада СССР” . При изучении темы ставится проблема: “Возможно ли было сохранение суверенитета в РФ после распада СССР?”. Ребята анализируют события 1991- 1993года. Значительно активизируется поиск решения при обсуждении в группах, которые условно представляют политические силы, боровшиеся за суверенитет . В ходе обмена мнениями вырисовываются картины реальной обстановки того времени, возможности или невозможности сохранения независимости. Чтобы продолжить обсуждение в нужном направлении, я предлагаю ряд вопросов, которые помогут ощутить суть проблемы.

Учащиеся приходят к различным выводам, каждая группа доказывает свою позицию. Выигрывают в результате такой работы все: каждый принимает участие, “пропускает” через себя иную точку зрения и вынужден согласиться, что условий для сохранения суверенитета было больше , чем условий для распада РФ Здесь я обязательно хочу упомянуть о колоссальном воспитательном значении уроков истории . Патриотизм, неравнодушие к судьбе страны, желание решить ее проблемы – эти и многие другие качества формируются на таких уроках.

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.

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.

*Положительные стороны ролевой игры:* в процессе подготовки и в ходе самой игры углубляются исторические знания учащихся, расширяется круг источников постижения истории .Приобретаемые знания становятся личностно-значимыми, эмоционально-окрашенными, так как ученик побывал в роли участника событий прошлого .Игровая форма работы создает определенный настрой, который обостряет мыслительную деятельность учащихся.Создается атмосфера раскованности, свободы мышления, мнения учителя и ученика становятся разнозначными, так как учитель оказывается в роли зрителя. Коллективная работа позволяет научить деловому общению, дать опыт публичных выступлений. 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? Реально существовавшее лицо (король, князь, путешественник, руководитель восстания, полководец, политический деятель и др.) Вымышленный персонаж, типичный представитель эпохи ( крестьянин, феодал, воин, торговец и др.)

Ролевую игру можно использовать на различных этапах урока. Это очень ценно на уроках истории. Например, на уроке по теме “ Крещение Руси” классу, разбив на группы, даю задание по заранее составленному сценарию. Основываясь на исторических фактах показать небольшие сценки, передать историческую информацию посредством ролевого исполнения. По истории средних веков по теме «Один день из жизни феодала , горожанина , ремесленника, крестьянина.

Еще несколько приемов использования ролевой игры на уроках истории.

1. “Кто я?”. Ученик в костюме какого-то персонажа рассказывает о нем. 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.

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.

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

В 5-8 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.

**Игра “Три предложения”.**

Учитель зачитывает короткий рассказ или документ. Ученикам необходимо внимательно выслушать и передать содержание рассказа или документа тремя простыми предложениями. Побеждает тот, у кого рассказ короче и при этом точно передает содержание. Другой вариант игры – работа с печатным текстом. Это может быть отрывок из учебника. Три простых предложения ребята могут записать в тетради. В этом случае удобней выявить победителя.

Эта игра помогает развивать очень важное умение – выделять главное, на котором основываются и навыки работы с прессой, и ориентирование в информационном потоке, а также умение составить план, конспект, реферат.

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.

Использование *компьютерной техники* и *информационных технологии* значительно повышает эффективность процесса обучения благодаря его индивидуализации, наличию обратной связи, расширению наглядности. То, что невозможно сделать при помощи традиционных технологий на уроках истории и обществознания, позволяет во многом реализовать информационные технологии. Они позволяют оперировать большим объемом информации и работают с большим быстродействием, реализовывая возможность лучшего усвоения материала, оптимизации учебного процесса и усиления мотивации учащихся к учебной деятельности.

В настоящий момент, я считаю наиболее удобным использование на уроках истории мультимедийных технологий, в форме презентаций. В качестве одной из форм обучения, стимулирующих учащихся к творческой деятельности, можно предложить создание одним учеником или группой учеников презентации, сопровождающей изучение какой-либо темы курса. Здесь каждый из учащихся имеет возможность самостоятельного выбора формы представления материала, компоновки и дизайна слайдов. Кроме того, он имеет возможность использовать все доступные средства мультимедиа, для того, чтобы сделать материал наиболее зрелищным.

Большую пользу может принести использование обучающих программ и электронных энциклопедий для расширения кругозора учащихся, получения дополнительного материала, выходящего за рамки учебника. В настоящее время уже имеется значительный список всевозможных обучающих программ, к тому же сопровождаемых и методическим материалом, необходимым учителю. Разнообразный иллюстративный материал, мультимедийные и интерактивные модели поднимают процесс обучения на качественно новый уровень. Здесь важен и психологический фактор: современному ребенку намного интереснее воспринимать информацию именно в такой форме, нежели при помощи устаревших схем и таблиц. При использовании компьютера на уроке информация представляется не статичной неозвученной картинкой, а динамичными видео- и звукорядом, что значительно повышает эффективность усвоения материала. Интерактивные же элементы обучающих программ позволяют перейти от пассивного усвоения к активному, так как учащиеся получают возможность самостоятельно моделировать явления и процессы, воспринимать информацию не линейно, с возвратом, при необходимости, к какому-либо фрагменту.

Хотелось отметить, что применение в практике преподавания истории и обществознания интерактивных методов обучения способствуют повышению интеллектуальной активности учащихся, следовательно, и эффективности урока. Даже самые пассивные учащиеся 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.

 В настоящее время основной акцент в системе образования делается на интеллектуальное и нравственное развитие личности, что предполагает необходимость формирования у детей критического мышления, их умение работать с информацией. Происходящие изменения в общественной жизни, переход на новые образовательные стандарты требуют развития новых способов образования. Акцент переносится на формирование у детей способности самостоятельно мыслить, добывать и применять знания, тщательно обдумывать принятые решения и чётко планировать действия, эффективно сотрудничать в разнообразных по составу и профилю группах. Ученик становится центральной фигурой, а его деятельность приобретает активные, познавательный характер. Это требует широкого внедрения в образовательный процесс альтернативных форм и способов ведения образовательной деятельности.

На своих уроках я применяю активные формы обучения: семинары, конференции, практикумы. Стремлюсь сделать обучение истории доступным каждому ученику, для этого использую разнообразный дидактический материал: карточки, опорные схемы, тесты. Современное образование невозможно без применения информационно-коммуникационных технологий, а так как наша школа оснащена компьютерами и доступным интернетом, то практически все занятия провожу с применением ИКТ.

В своей работе инновационные технологии: **обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа).**

Сотрудничество трактуется как идея совместной развивающей деятельности взрослых и детей, Суть индивидуального подхода в том, чтобы идти не от учебного предмета, а от ребенка к предмету, идти от тех возможностей, которыми располагает ребенок, применять психолого - педагогические диагностики личности. Применяемая мною в обучении и воспитании **технология сотрудничества** даёт положительные результаты, у обучающихся появляется интерес к изучаемому предмету.

**Метод проектов** предполагает самостоятельный анализ заданной ситуации и умение находить решение проблемы. Проектный метод объединяет исследовательские, поисковые, творческие методы и приемы обучения по ФГОС.

**Проблемный метод** — предполагает постановку проблемы (проблемной ситуации, проблемного вопроса) и поиск решений этой проблемы через анализ подобных ситуаций (вопросов, явлений).**(Причины неудач Советской армии в начальный период ВОВ, Индустриализация : итоги?)**

Основной задачей своей работы считаю формирование положительной мотивации в процессе изучения истории и обществознания в условиях реализации инновационного подхода в обучении. Использование технологии проблемного обучения на своих уроках показало, что проблемное обучение увлекает ребят разных возрастов и вызывает у них большой интерес. В течение всего урока им необходимо работать, анализировать, сравнивать, добывать информацию из различных источников, чтобы дать ответ на проблемный вопрос или решить какую-то проблемную ситуацию.

**Проблемное обучение** позволяет эффективно сочетать как индивидуальную, так и групповую работу учащихся на уроке. Но проблемная ситуация развивается там, где учащиеся обладают минимум необходимых для решения задачи знаний. Работа учителя по внедрению проблемного метода обучения в учебную практику носит систематический характер. Я начинаю эту работу сразу с 5 класса, постепенно усложняя в зависимости от возраста учащихся. Учащиеся довольно быстро втягиваются в такого рода общение, уроки проходят интереснее, вырабатывается потребность анализировать, доказывать, спорить. Сильные ученики в старших классах самостоятельно могут разрабатывать проблемные вопросы.

Так в 5 классе урок истории по теме «Олимпийские игры в древности и сегодня» проходит гораздо интереснее с использованием проблемного обучения. Внимательно слушая рассказ учителя, проводя собственные исследования, выполняя предложенные задания, к концу урока обучающиеся должны дать ответ на вопрос: Что влияло на победу греков - мастерство или милость богов? Чем современные Олимпийские игры отличаются от Олимпийских игр древности? А ещё в качестве домашнего задания даю задание найти сколько всего олимпийских медалей завоевали российские спортсмены на последней олимпиаде, сколько среди них золотых, серебряных и бронзовых и на каком месте по количеству завоёванных медалей в неофициальном зачёте находится Россия. Это задание вызывает такой интерес у обучающихся, что они не дожидаясь следующего урока начинают наперебой рассказывать о том, что им удалось узнать.

Формами решения проблемных ситуаций могут быть: проблемные задачи и задания, проблемная лекция, задачи исследовательского характера, дискуссии, работа с историческими документами, текстами с проблемной направленностью. Проблемные задания позволяют активизировать познавательный интерес учащихся.

[**Метод развития критического мышления через чтение и письмо**](http://pedsovet.su/publ/42) (РКМЧП) — метод, направленный на развитие критического (самостоятельного, творческого, логического) мышления. В методике предлагается своя структура уроков, состоящая из этапов вызова, [осмысления](http://pedsovet.su/metodika/6010_stadia_osmyslenia_kak_etap_uroka) и [размышления](http://pedsovet.su/metodika/refleksiya/5665_refleksiya_kak_etap_uroka_fgos).

**Виды приёмов:**

 **Кластер** (В работе над кластерами необходимо соблюдать следующие правила:

 **Инсерт**(В процессе чтения текста ученик карандашом или маркером делает пометки на полях: «V» - уже знал, «+»- новое, «-» - думал иначе, «?»- не понял, есть вопросы.)

 **ПОПС**((позиция, обоснование, подтверждение, следствие).Предлагается прочитать документ, выделить основную мысль, начиная её словами «Я считаю, что…». Далее следует обоснование: « Потому что…». Подтверждается эта мысль словами из текста: «Я могу это подтвердить…». И, делается вывод: «Следовательно…». Вывод не должен противоречить первому высказыванию, но может его в чём-то повторить.)

 **Корзина идей**

 **Эссе**

 **РАФТ**(Перед написанием учащимся предлагается определиться с четырьмя параметрами будущего текста:

Р – ролью. То есть, от чьего имени вы будете писать?

А – аудиторией. Кому вы будете писать?

Ф – в какой форме вы будете писать (анекдот, рассказ, диалог, эссе).

Т – тема. На чем будет сосредоточен ваш текст? Какова его основная идея?

**Верные и неверные утверждения**

**Стратегия «Зигзаг»(**Изучение текста по группам и обмен информацией)

**Текст с ошибками**

**Концептуальная таблица**

**Эвристический метод** — объединяет разнообразные игровые приемы в форме конкурсов, деловых и ролевых игр, соревнований, исследований.

Требования современного образования ведет к смене приоритетов в деятельности учителя: не научить, а создать условия для самостоятельного творческого поиска обучающихся. Использование цифровых образовательных ресурсов (ЦОР) позволяет создать условия для успешного формирования и развития у обучающихся информационно-коммуникативной компетенции. Под информационно-коммуникативной компетентностью понимается: владение навыками поиска ;  систематизация исторической, правовой, социально-экономической информации; участие в обсуждении узловых моментов дискуссии, формулирование собственной позиции по обсуждаемым вопросам и использование исторических, нормативно-правовых и т. д. сведений для её аргументации;  умение публично представить результаты своей работы, отбирая адекватные формы и методы презентации.

В своей работе применяю информационно-коммуникационные технологии и цифровые образовательные ресурсы.

Сеть Интернет предоставляет широкие возможности учителю и обучающимся при изучении материала на уроках истории и обществознания. Цифровые образовательные ресурсы использую в качестве наглядности при изучении вопросов, касающихся культуры определенного периода. Иллюстраций учебника недостаточно, чтобы дать полное представление об основных достижениях культуры, показать памятники архитектуры или картины авторов и т.п. При помощи ЦОРов можно организовать виртуальные экскурсии. Это возможно благодаря, например, таким энциклопедиям, как «Шедевры русской живописи», «Художественная энциклопедия зарубежного классического искусства», «Золотое кольцо России».

Использование ИКТ на уроках  обществознания способствует формированию информационной компетентности учащихся, повышению познавательной активности и учебной мотивации, позволяет по-новому организовать самостоятельную учебную деятельность школьников.

Например, с помощью мультимедиа-учебников обучающиеся имеют возможность самостоятельно приобретать знания, проверять свои достижения с помощью практических работ разного вида (обучающие, тренировочные, игровые) и тестовых заданий, вести учет результатов. Большинство практических заданий носят игровой характер, что позволяет в интересной форме закрепить знания и умения учащихся. При этом школьник может дополнительно использовать информацию из учебника, исторических карт и других средств обучения.

Мультимедиа-технологии позволяют не только выстраивать материал в виде последовательного изложения, но и создают возможность нелинейного перемещения между различными частями курса. Благодаря этому школьники могут изучать материал в необходимой для них последовательности, устанавливать индивидуальный темп усвоения материала. Все эти возможности способствуют развитию желания и умения учиться, развивают интерес к предмету. Наблюдения за процессом обучения показали, что на уроках с использованием мультимедиа-учебников даже «слабые» обучающиеся работают более активно, не отвлекаются, заинтересованно выполняют задания.

При использовании ИКТ резко возрастает мотивация учеников при подготовке докладов и сообщений. Они привыкают работать с лучшими источниками, зачастую самостоятельно сканируя на них прекрасные иллюстрации. Дети учатся слушать и быть услышанными – это первые шаги к формированию планетарного мышления, так необходимого современному человеку.

Применение компьютера в обучении позволяет управлять познавательной деятельностью школьников. В этом случае обучение строят в рамках личностно-ориентированной модели, учитывающей индивидуальные темпы усвоения знаний и умений, уровень сложности, интересы и т.д. На уроках с использованием компьютера учитель выступает в роли консультанта, помощника в процессе овладения знаний учеником.

Применение ИКТ помогает формированию мотивации успеха у учащихся. Развитые навыки работы на компьютере вызывают уважение у школьников, помогают самоутвердиться  среди сверстников. Многие обучающиеся  имеют еще и профессиональную мотивацию, понимая, что на современном рынке труда профессиональные навыки работы на компьютере востребованы.

Самое главное, что обучающиеся привыкают самостоятельно работать с информацией: искать, анализировать, сравнивать, обобщать, перерабатывать, трансформировать, создавать свои проекты в разных формах. Учитель в этом случае  – координатор деятельности, а не поставщик готовой информации.

У**роки с использованием ИКТ можно разделить на несколько групп:**

   ***Уроки с использованием презентаций, подготовленных учителем.***

Учитель в программе Power Point создает презентацию своего урока. Тема урока представлена на слайдах, в которых кратко изложены ключевые моменты разбираемого вопроса, что дает возможность учащимся в течение лекции- рассказа учителя сконцентрировать на них внимание. Лекция- рассказ учителя сопровождается видеорядом, который может быть представлен анимацией, рисунками, видеоматериалами, фотографиями, необходимыми картами и схемами.

Преимущество представления информации в виде презентации над информацией в виде речи состоит в том, что при необходимости в процессе обучения учащийся может самостоятельно вернуться к той части информации, которую не усвоил, не отвлекая при этом учителя. И напротив, комментируя материал, который находится на слайдах, учитель может более подробно остановиться на определённых моментах. Кроме этого, активнее работает первая сигнальная система. Наиболее важную информацию на слайде можно анимировать. Движение отдельных частей слайда привлечёт внимание учащегося. Всё это повышает интерес к обучению и способствует более качественному усвоению нового материала.
***2)Уроки, на которых обучающиеся представляют свои проекты в форме презентаций*** (это могут быть уроки изучения нового материала, семинары, практикумы, обобщающие уроки).

Очень интересна форма подготовки домашнего задания (в том числе и опережающего) в виде выполнения презентации. При подготовке презентации ученик должен провести огромную работу, использовать большое количество источников информации, что позволяет избежать шаблонов и превратить каждую работу в продукт индивидуального творчества. При этом, с помощью учителя в ходе подготовки презентации ученик перерабатывает огромное количество материала, преобразуя имеющуюся информацию в совершенно новый продукт.

Ученик при создании каждого слайда превращается в компьютерного художника (слайд должен быть красивым и отражать внутреннее отношение к излагаемому вопросу).

Кроме того, что данный вид учебной деятельности  формирует общеучебные умения и навыки, он позволяет развивать у ученика логическое мышление. Однообразные, порой неподкрепляемые даже иллюстрациями выступления, превращаются в яркие и запоминающиеся. В процессе демонстрации презентации ученики приобретают опыт публичных выступлений, который, безусловно, пригодится в их дальнейшей жизни. Включается элемент соревнования, что позволяет повысить самооценку ученика, так как  умение работать с компьютером является одним из элементов современной молодежной культуры.

Часто такую работу предлагается выполнять группам, поэтому учащиеся учатся работать вместе, организовывать совместную деятельность, распределять время, учебные задания, наконец, постигают азы культуры общения в совместной работе.

Итак, при создании учащимися компьютерных презентаций, формируются важнейшие в современных условиях навыки:

критическое осмысление информации, выделение главного в информационном сообщении, систематизирование и обобщение материала, грамотное представление имеющейся информации

***3)Уроки с использованием учебных фильмов и мультимедийных пособий.*** На таких уроках очень высока степень наглядности, они содержательны и динамичны.

***4)Интегрированные уроки*** (история-информатика, обществознание-информатика и др).

Это уроки, где работают совместно два учителя, это уроки прикладного характера, в ходе которых, в буквальном смысле, ученики генерируют и обрабатывают информацию. Уроки продуктивные, т.к. результатом часто являются мини-проекты, а порой  из таких мини-проектов создаются впоследствии научно-исследовательские работы. На таких занятиях с помощью учителя информатики более широко используются ИКТ-технологии, идет работа с разными приложениями (Microsoft Word,  Power  Point, Exel).

Такой тип урока очень интересен всем ребятам. Обучающиеся с удовольствием идут на подобные уроки, т.к. знают, что их ждет смена видов деятельности, совместное творчество, создание проектов. Структура интегрированных уроков отличается четкостью, компактностью, сжатостью, большой информативной емкостью материала.

Закономерности интегрированного урока заключаются в следующем:    урок подчинен авторскому замыслу;  этапы и компоненты урока находятся в логико-структурной зависимости; связанность структуры урока достигается последовательностью, но не исключена и параллельная связь (в первом случае достигается очередность действий, во втором – выполняются сопутствующие задания, отвечающие логически выстроенной цели).

***5)Уроки с использованием Интернет-ресурсов.***

Интернет можно рассматривать как часть информационно – коммуникационной предметной среды, которая содержит богатейший информационный потенциал. Учитель может использовать образовательные ресурсы Интернета для поиска текстов монографий и курсов лекций, разнообразных методических материалов, газетных и журнальных статей, рефератов и др.  На уроках права и обществознания можно организовать работу с источниками (например,  с кодексами, постановлениями, текущими федеральными законами).

***6)Уроки компьютерного тестирования.***

Такие занятия позволяют  быстро и эффективно проверить уровень усвоения материала по теме.

Задания могут быть различных типов: вопросы с несколькими вариантами ответов; вопросы, ответы на которые должны вводиться тестируемым с клавиатуры; вопросы, для ответа на которые нужно установить соответствие между элементами двух или трех списков; вопросы, где в качестве ответа нужно указать правильную последовательность элементов в предлагаемом списке.

Компьютер позволяет качественно изменить контроль за деятельностью учащихся, обеспечивая при этом гибкость управления учебным процессом. Компьютер позволяет проверить все ответы, а во многих случаях он не только фиксирует ошибку, но довольно точно определяет ее характер, что помогает вовремя устранить причину, обуславливающую ее появление.

Часто тестовые задания включают разработчики электронных учебников и пособий Кроме этого, можно найти тестовые задания по разным предметам, в том числе по обществознанию, на сайтах образовательных материалов .В ходе уроков с использованием ИКТ разных типов и форм проведения  обучающиеся овладевают следующими навыками: 1) сбор и хранение информации; 2) поиск информации; 3) восприятие, понимание, отбор и анализ информации; 4) организация и представление информации; 5) создание информационного объекта на основе внутреннего представления человека; 6) планирование информации, коммуникация; 7) моделирование; 8) проектирование. Владение всем перечисленным  составляет основу информационной компетентности учащегося.

Кроме этого, применение компьютерной техники делает урок привлекательным и по-настоящему современным, происходит индивидуализация обучения, контроль и подведение итогов проходят объективно и своевременно, происходит активизация мыслительных процессов, повышается уровень учебной мотивации школьников.

Все активные , интерактивные методы , приемы и технологии , реализуемые на уроке способствуют решению главной задаче повышению учебной мотивации, повышению качества обучения, воспитанию и развитию личности.