**Методическая разработка**

**«Современные методы обучения на учебных занятиях по истории и обществознанию»**

В настоящее время определяющими факторами в образовании и развитии личности с точки зрения гуманистической психологии и педагогики считаются внутренняя активность личности, ее потребности и способности к саморазвитию, самосовершенствованию. Большинство современных подростков пассивны, уровень их активности в ходе учебного процесса низкий, у многих формируется убеждение, что знания, даваемые школой, в жизни не пригодятся. Между тем общество нуждается в высокообразованных, инициативных людях, способных творчески реформировать общество, увеличить интеллектуальный потенциал страны. Поэтому выпускники должны быть способны к саморазвитию, непрерывному совершенствованию себя. Выполнить такие задачи в условиях традиционных технологий весьма проблематично. В современных образовательных технологиях ставка делается на появление у детей потребности саморазвития, стремление к самовыражению, самоутверждению, самоопределению и самоуправлению, что в свою очередь будет способствовать повышению уровня активности учащихся на уроках.

Учение становится учебной деятельностью тогда, когда школьник овладевает не только знаниями, но и способами их приобретения. К сожалению, на уроках истории пока преобладают два источника информации - учитель и учебник, что представляется явно недостаточным в условиях современного быстро меняющегося мира.

В связи с реализацией ФГОС ООО, ситуация в образовании принципиально изменилась. Вместе с организационными преобразованиями, целевым отбором содержания исторического образования, она включила экспериментальную проверку новых технологий обучения и новых методик, которые дают возможность получить объективную информацию о различных сторонах педагогического процесса и его результатах.

Метод – это способ достижения цели. В процессе обучения метод – способ взаимодействия учителя и ученика в достижении учебно – воспитательных целей. Поэтому, каждый метод включает в себя обучающую работу учителя ( объяснение нового) и организацию активной учебно- познавательной деятельности учащихся.

Сегодня учитель должен не объяснять новый материал, а определять его тему, провести вступительную беседу, проинструктировать учащихся к предстоящей учебной деятельности, предложить им самим осмыслить и усвоить материал по учебнику, по иным источникам.

Приведённые мною приёмы и методы обучения истории и обществознанию, формируют у моих учеников навыки поиска ответа, помогают активному усвоению новых знаний и успешному их закреплению. Это даёт возможность организовать эффективное занятие, целью которого будет не простое усвоение и закрепление материала, а формирование всестороннего представления учащихся о фактах прошлого, критического отношения к источникам и их интерпретации, развитие умения самостоятельно анализировать и оценивать факты, вырабатывать собственный взгляд на события и их последствия.

В дидактике распространённым является термин «приёмы обучения». Приём – составная часть метода. В процессе обучения приёмы и методы применяются в различных сочетаниях, один и тот же способ деятельности в одних случаях выступает как самостоятельный метод, а в других- как приём обучения. Совокупность приёмов и методов составляет технологии обучения.

Я выбрала те, что хорошо зарекомендовали себя на моих уроках:

1. **Технологии развития критического мышления через чтение и письмо.**

Критическое мышление – способность ставить смысловые вопросы, вырабатывать аргументы, принимать продуманные решения. Учащиеся включаются в активную и эффективную учебно- познавательную деятельность. Обучение становится субъективным, осознанным. Учитель уделяет большое внимание выработке качеств, необходимых для продуктивного обмена мнениями: терпимости, умению слышать других, отстаивать собственную точку зрения. Основа данной методики включает три стадии, которые должны присутствовать на уроке:

Вызов

Осмысление

Рефлексия.

На стадии вызова стараюсь направить работу на актуализацию и обобщение имеющихся знаний, вызвать интерес учащихся к изучаемой теме, настроить на решение проблемной ситуации. Например, найти ответ на загадку «Жил-был царь, было у него 2 зуба. Одним съел нас татар, а другим – вас». Или сформулировать тему урока по найденному в коробке на ощупь предмету (шахматы - «Индия», сапог- «Италия»). Также можно использовать следующие приемы: «Нестандартный вход в урок», «Ассоциативный ряд», «Что впереди?», «Дерево предсказаний», «Верные и неверные предположения», «Мозговой штурм», «Ключевые слова», «Верите ли вы..», «Да-нет»-ка и др. *(Прил.1 )*

На стадии осмысления ученик, получив новую информацию, осмысливает ее, соотносит с уже имеющимися знаниями. Помогает в этом «инсерт», заполнение таблиц (ПМИ, ЗХУ), ментальной карты, кластера и др.  *(Прил. 1*  *)* Развивается способность к самостоятельной аналитической и оценочной работе с информацией любой сложности, выполняя задание, учащиеся учатся точно работать с информацией, не искажая её смысла

На этапе рефлексии учащиеся целостно осмысливают информацию, имеют собственное отношение к изучаемому материалу. Использую «синквейн», «3 предложения» (записать 3 главных вывода), «черно-белый кадр» (белый кадр – что было хорошего, интересного на уроке, черный кадр – что было плохого, неинтерсного), «Незаконченное предложение» (Сегодня на уроке я узнал, что…) и др. Методы используются для разностороннего анализа каких-либо явлений, для проведения занятия по обобщению опыта.

1. **Шестиугольное обучение**

Метод шестигранного обучения позволяет сэкономить полезное пространство (парта), строительный материал (бумага) и труд учащихся. Каждая из шестиугольных карточек — это некоторым образом формализованные знания по определённому аспекту. Каждый из шестиугольников соединяется с другим, благодаря определённым связям. Использование шестиугольников является простым и эффективным способом развития таких навыков как способность выбирать, классифицировать и связывать доказательства.

Работа учащихся заключается в том, чтобы организовать их по категориям, причем шестиугольники располагаются рядом друг с другом, чтобы выделить связи между описанными факторами. В конце своей работы учащиеся должны предоставить конкретный результат своей деятельности, доказывая свою точку зрения. Ученикам дается время для изучения текста, для погружения в учебную проблему. После этого они делают свои выводы.

Варианты использования данной технологии.

1. Вписать учебный материал в шестиугольники, разрезать их и предложить ученикам собрать мозаику. Варианты могут быть разнообразны. В шестиугольники можно вписать предложения, словосочетания, слова, текст. Слова и предложения могут быть и с ошибками, и с пропусками, и без ошибок. Учащиеся должны выполнить задание и соединить шестиугольники. Также это может быть картинка или текст, учащимся надо собрать единое целое.

2. Оставить шестиугольники пустыми для заполнения, чтобы ученики могли выразить своё мнение по заданной проблеме. Данный вариант работы уместен как при изучении нового материала, так и при обобщении знаний.

3. Работа может быть как индивидуальной, так и групповой

Ученики, анализируя учебный материал, получают возможность выбора приоритетов, собственной классификации и обосновывают свои представления по поставленной учебной задаче. Заполняя шестиугольники, учащиеся сами выбирают, как их соединить. Может получиться «ромашка», линия, соты и другие фигуры.

Над данным приемом работаю второй год. На мой взгляд, применение этого приема более эффективно на уроках усвоения новых знаний и на уроках систематизации и обобщения знаний и умений.

При изучении нового материала учащиеся могут сделать неожиданные, но правильные выводы.

Примеры работы с данным приемом из личного опыта:

1. Урок обществознания в 7 классе по теме «Экономика». Обучающимся было предложено найти взаимосвязи между словами, написанными на карточках, собрать мозаику, тем самым выявить тему урока и поставить для себя цель. Изучив текст ребятам была дана возможность изменить свою мозаику, сделать выводы. Следующим заданием было дополнить мозаику своими словами, написанными на шестигранниках.
2. Есть множество вариантов проверить содержание текста с помощью этого метода.

• На шестиугольниках написаны события из темы, учащимся надо разложить соты в хронологической последовательности;

• На шестиугольниках написаны события из темы, но сознательно допущена ошибка, необходимо найти эту ошибку;

• Составить картину. Для этого на больном листе печатается иллюстрация к теме, затем разрезается на шестиугольники. Учащиеся собирают все в единое целое.

Данная работа нравится учащимся. После первой работы с шестиугольниками учащиеся сами сравнили себя с пчелками, когда увидели результат своей работы. Они с удовольствием работают как в парах, так и в группах, выстраивая свои логические цепочки.

При работе с данным приемом не смогла не заметить и минусы. На одном из сайтов нашла ссылку на готовый шаблон шестиугольников, но так и не смогла его найти, так как сайт оказался на английском языке. Пришлось использовать найденный в интернете шаблон и заполнять его вручную. Еще одним минусом является долгая и кропотливая работа по созданию шестиугольников с уже готовым текстом и картинками.

Думаю, что при дальнейшей работе с данным приемом эти минусы превратятся в плюсы.

1. **Социоигровая методика**

С данной технологией я познакомилась еще 8 лет назад, когда в 5 класс пришли дети, которых сложно было обучать по обычной методике по причине гиперактивности детей.

Авторы (В. М. Букатов, Е.Е. Шулешко, Л. К. Филякина, Е. Г. Самсонова) видят главную задачу обучения в усвоении детьми активных форм жизнедеятельности, в познании и утверждении учащимися их собственной личности.

Достигаются эти задачи путем организации урока, как игры-жизни между микрогруппами (малыми социумами – отсюда и термин «социоигровая»). Лозунг этой педагогики: «Мы не учим, а налаживаем ситуации, когда их участникам хочется доверять друг другу и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного обучения, тренировки и научения».

В каком бы состоянии ни был класс к началу урока (возбуждён после физкультуры или утомлён пос­ле контрольной), учителю всегда нужно установить с ним контакт, дать возможность расслабиться или, наоборот, сосредоточиться, в мгнове­ние ока оценить ситуацию в классе и скорректировать как план урока, так и свое поведение - а оно должно быть выразительным, понятным для учеников, располагающим к сотрудничеству. То есть учителю сле­дует по-новому, исходя из конкретных, незапланированных условий, *срежиссировать*урок. И такая работа учителя несомненно носит твор­ческий характер.

В результате учёта всех разнообразных условий (объем материала, степень его сложности, характер класса как коллектива, конкретные особенности проведения преды­дущего урока, связь с последующими уроками, время и день недели) складывается *режиссёрский*замысел урока, включающий то, чем необходимо зани­маться на предстоящем уроке.

В социо-игровой «режиссуре урока» есть свои «три кита»: *движение*, *вариативность* и работа *малых групп*. Если на уроке одного из них в наличии не будет, то технологическая конструкция может оказаться шаткой и ненадежной.

«ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА» СОЦИО-ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ по В.М.БУКАТОВУ

1. РАБОТА МАЛЫМИ ГРУППАМИ

- деятельность малыми группами самый естественный путь к возникновению у детей сотрудничества, коммуникативности, взаимопонимания.

Можно поделиться:

* Группа ровесников (сентябрьские, июньские и т.д.)
* По цвету волос, глаз, одежды;
* Чтобы в имени хотя бы одна буква была одинаковой;
* По считалочке, вариант разрезной картинки.

СМЕНА ЛИДЕРСТВА

Работа в малых группах предполагает коллективную деятельность, а мнение всей группы выражает один человек – лидер.

* Причем лидера дети выбирают сами и он должен постоянно меняться.

ДВИГАТЕЛЬНАЯ АКТИВНОСТЬ И СМЕНА МИЗАНСЦЕНЫ

* Образовательная, совместная и самостоятельная деятельность детей должна сочетаться с двигательной активностью и сменой мизансцены, что способствует снятию эмоционального напряжения (дети не только сидят, но и встают, ходят, хлопают в ладоши, играют с мячом. Могут общаться в различных уголках: в центре, за столами, на полу, и т.п.).

СМЕНА ТЕМПА И РИТМА Менять темп и ритм помогает ограничение во времени, например с помощью песочных или обычных часов. У детей возникает понимание, что каждое задание имеет свое начало и конец, и конечно же требует определенной сосредоточенности

С чего начать? Овладение игровыми возможностями обучения лучше начинать с двигательных заданий. Несложные движения – бег, прыжки на одной ноге, приседания, хлопанье в ладоши, перестановка мебели в классе ценны тем, что снимают блокаду статистической позы. В отличие от дидактических игр (как правило, скучных), в играх двигательных сразу видно успешно или нет их выполняют. Двигаться, соревнуясь на скорость, точность, одновременность, без ощущения участниками полноты протекающей сейчас жизни – невозможно. А полнота эта создается и ученической инициативностью, и деловой увлеченностью, дружественностью и уверенностью в возможности победы.

Многие задания требуют простора и передвижения, и учителю нужно поломать голову, как осуществить их в условиях тесной комнаты. Становится нормой по ходу урока несколько раз менять место занятий, переходя от малого объема (класс, кабинет) в большой (зал, вестибюль, школьный двор) и обратно. Учителю приходится осваивать режиссерское умение менять мизансцены.

Одна группа заданий направлена на социоигровое приобщение к делу. Эти задания помогают выстраивать деловые отношения учителя с классом и учеников друг с другом. Каждый в свое время и каждый на своем месте, каждый после кого-то и перед кем-то – эти «нехитрые» игровые правила заимствованы из театральной педагогики и детских народных игр, эффективно сочетаются в работе над любым учебным материалом.

Другие игры-задания могут помочь избавиться от формалистики, скуки и горьких минут отчаяния. Они могут стать мостиками, по которым дети будут переходить от одного вида деятельности к другому (например, от очень понравившегося к тому, что сначала кажется менее привлекательным). Могут помочь они и в дозировках трудоемкой работы, и в снятии ситуации затянувшегося ожидания.

В третьих играх доминируют механизмы деятельного и психологически эффективного отдыха. Они характеризуются доступностью, быстро возникающей азартностью и смешным, несерьезным выигрышем.

Авторы не призывают к единообразному подражанию, а убеждают последователей больше доверять своему педагогическому и жизненному опыту, ориентируясь на создание учеников ощущения полноты жизни, радости общения, радости учения. Наша задача: потихоньку нарабатывать личные премудрости и личный стиль работы.

Как и любая другая педагогическая технология, социоигровая педагогика предлагает не просто набор приемов, а систему, а еще точнее, образ жизни, который превратит противостояние учителя и учеников в плодотворное творческое содружество, помогающее совместными усилиями одолеть такую нелегкую учебную программу.

Я не могу сказать, что полностью владею этой технологией. Приемов, советов, правил и принципов, постоянно вливающихся в это направление деятельности появляется все больше. Работать в этой технологии трудно с точки зрения подготовки урока и режиссуры урока. Не всегда можно и, на мой взгляд, нужно использовать данную технологию. Но чем сложнее класс, тем она действеннее.

От учителя этот стиль жизни потребует постоянной высокой мобилизации и некоторой доли фантазии, а иногда и определенной смелости, но то, что эта технология дает хорошие результаты, сомнений не вызывает. *( Прил.1)*

1. **Ментальная карта**

Школьное обучение требует от детей хранения в памяти огромного объема информации. Это продиктовано разнообразием учебных предметов и ежегодным накоплением знаний. «Поместить» и удерживать все в своей голове поможет интеллШкольное обучение требует от детей хранения в памяти огромного объема информации. Это продиктовано разнообразием учебных предметов и ежегодным накоплением знаний. «Поместить» и удерживать все в своей голове поможет интеллект-карта.

Интеллектуальная (ментальная) карта, известная так же как диаграмма связей, интеллект-карта, карта мыслей, ассоциативная карта – это способ изображения процесса общего системного мышления с помощью схем.

Интеллектуальные карты на сегодняшний день – это один из самых универсальных и простых в использовании приёмов для увеличения эффективности умственной деятельности. Они позволяют упорядочить материал и сконцентрировать внимание на нужной информации.

Наиболее эффективное и плодотворное мышление имеет нелинейный характер. Оно начинается с возникновения центрального образа, идеи и распространяется в разные стороны за счет активизации нейронов головного мозга. Процесс возбуждения распространяется от одной нервной клетки к другой, захватывая все новые отделы головного мозга, и активизируя различную информацию, хранящуюся в памяти. Такое мышление Бьюзен назвал радиантным мышлением («радианта» - точка небесной сферы, из которой как бы исходят видимые пути тел с одинаково направленными скоростями, например, метеоритов одного потока). В основе этого мышления – ассоциации (связи, возникающие между очагами возбуждения в коре головного мозга).

**Техника составления ментальных карт**

При составлении ментальных карт автор методики предлагает действовать следующим образом:

1. Вместо линейной записи использовать радиальную. Это значит, что главная тема, на которой будет сфокусировано наше внимание, помещается в центре листа. То есть действительно в фокусе внимания.

2. Записывать не все подряд, а только ключевые слова. В качестве ключевых слов выбираются наиболее характерные, яркие, запоминаемые, «говорящие» слова.

3. Ключевые слова помещаются на ветвях, расходящихся от центральной темы. Связи (ветки) должны быть скорее ассоциативными, чем иерархическими.

Начало работы с картами (первый этап) представляет собой режим свободных ассоциаций или «мозговой штурм». Необходимо взять лист бумаги и начать обдумывать свою идею или проект. Автор советует записывать абсолютно все мысли, связанные с проектом — не критиковать и не огранивать себя.

Второй этап — это непосредственно составление карты:

1. На листе бумаги следует нарисовать в центре главную тему карты. Лучше всего использовать яркий, запоминающийся образ изучаемой или рассматриваемой темы.

2. От главной темы проводятся несколько ветвей. На каждой из них нужно написать одну идею (мысль, образ, понятие), связанную с главной темой из тех, которые сгенерировали во время мозгового штурма.

3. К основным идеям также подведите несколько ветвей, который связаны с ними.

**Третий этап.** Отложить карту на период от 2 часов до двух дней. Таким образом карта «устоится» в сознании.

**Четвертый этап.** «Оживление» карты. Рекомендуется задействовать как можно больше ассоциативных изображений и форм для предания карте эмоциональной выразительности с использованием различных цветов: например, что-то важное или опасное (то, на что обратить особое внимание) можно выделить красным цветом; яркую идею, радостное событие — желтым цветом. Строгих рекомендаций к использованию цветов и изображений нет, так как ассоциативные связи у каждого человека разняться. Главное условие — чтобы созданный собственный язык образов четко передавал информацию с карты. Яркие образы карты дадут возможность ее хорошо запомнить и натолкнут на творческие мысли. Очень часто в период «оживления» карт приходят нестандартные решения и новые способы достижения целей, вспоминаются упущенные фрагменты.

**Пятый этап.** Отложить карту на период от двух часов до двух дней. Этот повторный «закрепительный» этап даст возможность что-либо дополнить или изменить в карте. После этого этапа карта готова. С течением времени возможно совершенствовать ее, усложнять или упрощать, дополнять каким-либо новыми идеями.

1. **Технология АМО**

В основе активных методов обучения заложен игровой принцип обучения, их включение в образовательный процесс позволяет создать открытую, мотивирующую среду, как на уроке, так и во внеклассной работе.

.

  Авторы технологии Вячеслав Михайлович Букатов и Андрей Петрович Ершов  сам ****термин «социоигровая технология****»  объясняют так: « организация занятий с детьми как игры между микрогруппами (****малыми социумами**** - отсюда и ****термин «социоигровая»****).

        Можно провести прямую зависимость между социоигровой технологией и личностно–ориентированной моделью общения на занятиях с использованием приемов работы в малых группах: ****дети и слушают, и делают, и говорят****. Благодаря этому ребёнок сам формирует систему представлений об окружающем мире и естественным образом возникают межпредметные связи****.**** Таким образом, он учится сам, а все условия для этого ему создаёт учитель  - это и есть главная задача педагога!

        Изучив труды основателей социоигровой педагогики и законы общения , которые предлагают В.М. Букатов и А.П. Ершов, пришла к выводу о том, что моя педагогическая ****миссия****как учителя состоит в том, чтобы ****поддержать ученика, помочь подняться и победить!****

****Главная цель**** моей педагогической деятельности – воспитание самостоятельно мыслящей, социально-активной и саморазвивающейся личности.

****Основные признаки**** ****в социоигровой «режиссуре урока» основываются на «трёх китах».****

* обязательное движение учащихся;
* вариативность видов деятельности;
* организация малых групп

         При проведении игровых заданий и упражнений авторы технологии призывают придерживаться следующих 9 правил социоигровых подходов к педагогике. Для себя выделила одно из них: «****за 133 зайцами погонишься, глядишь, и наловишь с десяток****». Следуя этому правилу, создала свою копилку ****методов и приёмов**** активизации мыслительной деятельности учащихся, которые считаю наиболее эффективными (***[Прил.](https://multiurok.ru/all-goto/?url=file:///D:/%D0%90%D0%A0%D0%A5%D0%98%D0%92/%D0%A0%D0%B5%D0%B7%D0%B5%D1%80%D0%B2/%D0%9C%D0%90%D0%9C%D0%90/%D1%81 %D1%84%D0%BB%D0%B5%D1%88%D0%BA%D0%B8 2014/%D0%A3%D0%A7%D0%98%D0%A2%D0%95%D0%9B%D0%AC %D0%93%D0%9E%D0%94%D0%90 2014/%D0%9E%D0%BF%D1%8B%D1%82/%D0%9A%D0%BE%D0%BF%D0%B8%D0%BB%D0%BA%D0%B0 %D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%BE%D0%B2 %D0%B8 %D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%91%D0%BC%D0%BE%D0%B2.docx" \t "https://multiurok.ru/blog/_blank)*** *1******)*****

         Универсальность методов и приёмов СИТ заключается в том, что их можно использовать как на разных этапах урока, так и на отдельно взятых школьных предметах.

        С уверенностью могу утверждать, что использование социоигровой технологии направлено на получение нового результата, учит добиваться усвоения материала учениками, помогает решать воспитательные и развивающие задачи, учит учиться.

Из всех методов и приемов, которые я использую, я составила конструктор урока, с помощью которого планирую каждый урок.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Название этапа урока | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| Начало урока (вызов) | Перепутанные логические цепочки | Шестиугольное обучение | Дерево предсказаний | Вопросит. слова | Ключевые слова | Словарный диктант | Корзинка  (шапка) вопросов | Текст с ошибками | загадки | Мозговой штурм | Верные, неверные ответы | Игра «Как вы думаете?» | Угадай ложь | Письмо из букв | Что впереди? |
| Изучение новой темы | Зигзаг | Чтение с эхом | Инсерт | Чтение с остановками | ЗХУ | Бортовой журнал | Фишбоун | Таблица ПМИ | кластер | Сводная таблица | Опорный конспект | Лекция - визуализация | Работа с картой | чистая доска | Баба-Яга |
| Закрепление | эксперты | Инфо-угадайка | Углы | Ромашка Блума | письмо | тест | загадка | аукцион | рафт | Работа с контурной картой | Исследовательский фартук | Реставрация | 100 задач | Видимо-невидимо | ЛОТО |
| Повторение | Кластер | Пазлы | Ролевая игра | Таблиц «Кто?, Что?, Где? Когда? Почему?» | Толстые, тонкие ответы | карусель | Эвристическое обучение | Конкурс шпаргалок | Домино | Фигурная запись термина | Волшебная палочка | Стрелялки | Кроссворд (без вопросов) | Составление набора «так и не так» | Составить комикс |
| Рефлексия | 6 шляп мышления | Знаю-не знаю | эссе | письмо | Синквейн | Ладошка | Резюме | Телеграмма | СМС | Сегодня я узнал….. | Черно-белый кадр | «3,2,1» | Верите ли вы? | Игра «3 предложения» | Образ-результат |

Прежде всего хочу заметить, что результативность педагогической деятельности во многом зависит не от количества используемых методов и приемов, а от их правильного выбора и уместного, адекватного применения в педагогическом процессе. Мой выбор приемов и методов работы в основном исходит из возникающей педагогической проблемы и поиска путей её решения.

Например, несколько лет назад у меня был класс, где я столкнулась с проблемой нарушения дисциплины по причине гиперактивности детей. Ситуация изменилась, когда стала использовать социоигровую методику. Результатом стало также то, что двое из этих ребят решили сдавать экзамен по моему предмету.

Также я столкнулась с тем, что некоторые ученики плохо знают термины. Данную проблему решаю, используя прием «ЛОТО» (по типу детской иг**ры), «Домино» (также по типу детской игры) , «Пазлы», «Видимо - не видимо» (** а также прорисовывая термин (даю задание нарисовать картинку к термину). Учащиеся могут увидеть ее и определить суть термина, не читая его. А также в начале урока дети на доске пишут термины и формулируют их определения.

Многие мои ученики не умеют структурировать информацию и перефразировать ее своим собственным языком, поэтому с недавнего времени, начиная с 5 класса, использую приемы «кластер», «ментальная карта», «шестиугольное обучение», способствующие на основе деятельностного подхода формированию креативности, сотрудничества, коммуникации и критического мышления обучающихся.

Когда вижу, что дети не умеют формулировать вопросы, использую «Ромашку Блума», «Толстые и тонкие вопросы». Эти приемы способствуют развитию мышления и вниманию учащихся, а также развивается умение задавать «умные» вопросы. Классификация вопросов помогает в поиске ответов, заставляет вдумываться в текст и помогает лучше усвоить содержание текста.

Знания, усвоенные "активно", прочнее запоминаются и легче актуализируются. Решение проблемных задач выступает своеобразным тренингом в развитии интеллекта. Знания, усвоенные "активно", более глубоки, систематизированы и обладают свойством переноса в другие ситуации эффект развития, творческого мышления. Наконец, подобного рода усвоение повышает интерес к усваиваемому. Разумное и целесообразное использование этих методов на уроках, создает атмосферу напряженного поиска, вызывает у учащихся и учителя массу положительных эмоций и переживаний. И я полностью согласна с мнением педагога В. Ф. Шаталова, который считает, что «пусть наши ученики ошибаются, пусть они спорят и не соглашаются с нами учителями, пусть только они никогда не будут равнодушными».

*Приложение 1*

**Приемы ТРКМЧП**

**- «Нестандартный вход в урок (** Учитель начинает урок с противоречивого факта, который трудно объяснить на основе имеющихся знаний),

- **«Ассоциативный ряд»** К теме или конкретному понятию урока нужно выписать в столбик слова-ассоциации. Выход будет следующим: Если ряд получился сравнительно правильным и достаточным, дать задание составить определение, используя записанные слова; затем выслушать, сравнить со словарным вариантом, можно добавить новые слова в ассоциативный ряд;

•оставить запись на доске, объяснить новую тему, в конце урока вернуться, что-либо добавить или стереть.

- **«Что впереди?»** При объявлении темы учащимся предлагается сделать прогноз. Предположить исход войны, события по названию темы.

- **«Дерево предсказаний»** Предположения обучающихся о предполагаемых фактах, которые будут изучены на уроке, записываются на ветвях дерева, изображенного на доске.

- **«Верные и неверные предположения»** Обучающимся предлагается список утверждений, созданных на основе текста, который они в дальнейшем будут изучать. Учитель просит установить, верны ли данные утверждения, обосновывая свой ответ. После знакомства с основной информацией, возвращаемся к данным утверждениям, и ученики оценивают их достоверность, используя на уроке полученную информацию

- **«Мозговой штурм»** Перед учениками ставится проблема, и требуется найти способ её решения. На первом этапе они могут высказывать любые идеи, которые приходят в голову, даже фантастические и невозможные. Затем из общего количества высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике, и дорабатываются в процессе обсуждения.

- **«Ключевые слова»** На начальном этапе урока обучающиеся находят в тексте главные слова, пытаются их объяснить. Выдвигают предположения, о чем будет идти речь. После работы с текстом снова возвращаются к словам и проверяют верность своих предположений.

- **«Верите ли вы..», «Да-нет»-ка** Учитель задает вопросы, на которые обучающиеся должны ответить “да” или “нет”. У каждого на парте таблица, как на доске. Учитель читает вопросы, а ученики ставят в первой строке плюс (да), если согласны с утверждением, и минус (нет), если не согласны. Вторая строка у вас пока останется пустой. В течение урока ученики обращаются к таблице и видят, насколько были правы.

**- Прием “Чтение с пометками”, «Инсерт»**

Используется для работы с информационными и познавательными текстами. Позволяет удерживать внимание на протяжении всего чтения. Дает возможность классифицировать информацию в зависимости от собственного опыта и знаний, позволяет преподавателю отслеживать процесс чтения. В процессе чтения можно использовать следующие пометки:

“+” – узнал, это новое, это что надо добивать в багаж собственных знаний;  
“–” – это противоречит тому, что я знаю, я не согласен с этим;  
“V” – я это знал, это совпадает с тем, что мы обсуждали и пр.;  
“?” – я хочу об этом узнать подробнее, требуется уточнение информации.

По завершению работы с маркировкой текста на стадии осмысления учащиеся могут выполнить работу по систематизации и рефлексии изученного, заполнив таблицу. В таблицу делаются выписки по каждой пометке. На основе таблицы можно сделать обсуждение полученных результатов в парах, группах или фронтально.

Приём **«тонкие» и «толстые» вопросы** используется для развития навыков чтения и аудирования. «Тонкие» вопросы — это вопросы, на которые можно дать краткий ответ. «Толстые» вопросы — это проблемные вопросы, предполагающие неоднозначные ответы.

***Примеры толстых и тонких вопросов:***

|  |  |
| --- | --- |
| **Тонкие вопросы** | **Толстые вопросы** |
| Кто? Как звали? Что? Когда? Может? Мог ли? Будет? | Почему вы думаете … ? Почему вы считаете … ? В чем разница …? Что, если … ? Что будет, если …? Дайте объяснение, почему … ? Было ли …? Что, если …? |

**- Кластер** - это графический прием систематизации материала. В центре рисуется овал, где записывается тема урока, например, «Боги Древней Греции». Вокруг располагаются крупные смысловые единицы, определяющие суть главного слова. Система кластеров охватывает большее количество информации, чем можно получить при обычной письменной работе.

**- «Фишбоун»** в переводе означает «рыбья кость». Чаще всего использую на стадии содержания при работе с текстом проблемного характера. В «голове» схемы записывается проблема, на верхних косточках схемы дети записывают причины, обусловившие возникновение  данной проблемы, на нижних косточках – факты, подтверждающие наличие вышеперечисленных причин, вывод в «хвосте» схемы. Все записи в схеме «Фишбоун» должны быть краткими, по существу. Рассмотрим на конкретном примере. Урок обществознания по теме «Воздействие человека на природу». В «голове» - экологическая проблема; верхние косточки – браконьерство, вырубка лесов, люди создают каналы; на нижних косточках – погибают животные, погибают растения, не хватает воды; «хвост» - нужно беречь природу.

**Приемы социоигровой методики**

**- Собрать фразу** Эта игра заключается в следующем: дети на листе бумаги довольно крупно и разборчиво записывают какое-нибудь правило, определение, фразу и разрезает этот лист на несколько отрезков, а потом вновь складывают фразу.Вариант: записать фразу на полоске бумаги и разрезать полоску на отдельные слова.Введение двигательного элемента: игроки берут в руки по одному отрезку с частью фразы и выстраиваются в нужном порядке. На уроках истории и обществознания это может быть определение.

**- Аббревиатуры** В качестве подготовки к этому заданию учитель предлагает прочесть ряд общепринятых аббревиатур: КМВ, МГУ, КВН, ООН, ДК.После того, как дети поняли принцип, им предлагается воспользоваться им при работе с учебником: учитель записывает какое-либо определение аббревиатурами, а дети восстанавливают текст полностью.Неожиданность, таинственность вызывает азарт, и ребята с интересом и более сосредоточенно начинают выискивать в тексте учебника нужные сведения.

**-** **«Видимо-невидимо»**

Задание позволяет в игровой форме проводить словарную и(или) терминологическую работу по любой теме любого из школьных предметов .

Ученики объединяются в несколько команд по 5–6 человек. После того, как все заняли свои новые (командные) места, учитель вывешивает на доске заранее приготовленный плакат, на котором разными цветами, крупным и мелким (но различимым издали) шрифтом, «вдоль» и «поперек» написано пятнадцать – двадцать слов. По истечении заранее оговоренного времени (40 секунд или минута) плакат снимается, а команды записывают все запомнившиеся слова.

Затем компании учеников *обмениваются* своими записями и сверяют их с плакатом, вывешенным уже для проверки. Командам желательно договориться вносить исправления в чужих записях ручкой другого цвета. *Проверяющие* исправляют ошибки, описки и вписывают «не увиденные» другой командой слова, после чего каждый ученик проверяющей команды ставит свою подпись.

Проверенные листочки возвращаются прежней компании для «проверки проверяющих» и выяснения возможных недоразумений. После чего определяются победители. Выигрывают те команды, в чьих записях оказалось меньше всего ошибок и пропущенных слов.

**- «Волшебная** **палочка»** Во время урока по классу в произвольном порядке переда­ется ручка, карандаш, линейка, то есть что-то, что символизирует «волшебную палочку». Передача палочки из рук в руки сопровождается речью по какому-то заранее заданному заказу-правилу.

Например, передающий называет:

*на истории:* историческое лицо, а принимающий — годы правления, его реформы;

Если получающий не ответил, палочка возвращается в исходное положение и повторно «идет» к тому же собеседнику или меняет «адрес».

**- Игра «Кто меня слы -ы - ышит».** В классе стоит шум. Рабочий или нерабочий – в данном случае не столь важно, а важно то, что учителю сейчас нужно включиться со своей инициативой. Не стараясь перекричать шум, а, наоборот, очень тихо, себе под нос учитель бубнит: “Кто-о меня-я слы-ы-ышит… поднимите правую руку“.

Некоторые ученики наверняка насторожатся.  
Учитель продолжает: “Кто-о меня-я слы-ы-ышит… поднимите обе руки“. В воздух поднимается несколько пар рук. \_“Кто-о меня-я слы-ы-ышит… – все так же тихо, слегка растягивая ударные гласные, бубнит он, — хлопните в ладоши два раза“. Раздаются хлопки, которые настораживают даже тех, кого и громким голосом не сразу дозовешься.

“Кто-о меня-я слы-ы-ышит… встаньте“. Встают уже все. В аудитории идеальная тишина: муха пролетит — слышно будет.  
“Кто-о меня-я слы-ы-ышит… сядьте. Внимание ко мне!» Все садятся. Чуть повысив голос (но не напрягая его), учитель продолжает урок.

**- «Колечки»** Все дети выходят к доске. Условие: сколько раз ведущий (который становится в сторонке, чтобы его все видели) хлопнет в ладоши, по столько человек, взявшись за руки и дружно произнеся: «Мы готовы!», — ученики образуют «тесное» колечко. Например, после трех хлопков, все разбиваются в к

олечки по тройкам — кто быстрее!

После первого разбиения на колечки ведущий напоминает обязательное условие: в каждом новом колечке сосед справа и слева должен быть другим. Это приводит к большей суете. Но именно она и нужна, чтобы как следует перемешать всех детей.

После серии хлопков: то четыре, то восемь, то два раза по три или по два хлопка (в достаточно быстром темпе!) — ведущий хлопает так, чтобы число учеников в колечках соответствовало бы групповой работе, намеченной им для урока.

Например,  объединив во время пятого кона игрового задания весь класс в колечки-шестерки, педагог объявляет: «СТОП! Каждое колечко — рабочая группа.  Приготовьте себе общее рабочее место (можно сдвигать парты и стулья) и займите его (с тетрадями и ручками). Договоритесь о названии, и пусть посыльный от вашей команды напишет его на доске».

Это способ объединения в рабочие команды занимает очень мало времени и позволяет ученикам встряхнуться-размяться и (или) обновить свой деловой настрой к восприятию созвучий со сверстниками.

**- «Лови ошибку»** Учитель предлагает учащимся информацию, содержащую неизвестное количество ошибок. Учащиеся ищут ошибку группой или индивидуально, спорят, совещаются. Придя к определенному мнению, группа выбирает . Спикер передает результаты учителю или оглашает задание и результат его решения перед всем классом. Чтобы обсуждение не затянулось, заранее определите на него время.

**- «Чужая шпаргалка»** Класс делится на группы. Читают текст. Каждая группа выписывает на листочек в столбик 5 «ключевых» слов на их взгляд, к которым прибавляют по слову из текста, чтобы получились осмысленные словосочетания. Учебники закрываются. Получившаяся шпаргалка передается в соседнюю группу, пользуясь ею, соседняя группа готовит пересказ текста. Группы по очереди пересказывают, а авторы «шпаргалок» следят, что упустили, что добавили от себя. После пересказа задание всем, найдите в тексте, что не прозвучало ни в одном из пересказов.

**- «Фигурная запись термина»** На 25 секунд показывается фраза (определения, понятия)до 15 слов, написанные извилистой змейкой. Задача групп воспроизвести с фотографической точностью (со всеми изгибами фразу)

**Приемы АМО**

**- «Карусель»** Учащиеся образуют два кольца: «внутреннее и внешнее».

«Внутренне кольцо» - это сидящие неподвижно ученики, а «внешнее»-ученики через каждые небольшие промежутки времени меняются. Таким образом они успевают проговорить за несколько минут несколько тем. Например внутренний круг задает вопросы внешнему. Так можно повторять различные темы. Некоторое время каждая пара обменивается информацией, своими мыслями; после этого учащиеся внешнего круга перемещаются по кругу к следующему партнеру. Можно предварительно предложить учащимся подготовить вопросы по теме и провести по кругу опрос.

**- Поздоровайся локтями»**  
Учитель просит учеников встать в круг. Затем он предлагает им рассчитаться на первый-второй-третий и сделать следующее:  
• Каждый «номер первый» складывает руки за головой так, чтобы локти были направлены в разные стороны;  
• Каждый «номер второй» упирается руками в бедра так, чтобы локти также были направлены вправо и влево;  
• Каждый «номер третий» нагибается вперед, кладет ладони на колени и выставляет локти в стороны.  
Учитель говорит обучающимся, что на выполнение задания им дается только пять минут. За это время они должны поздороваться с как можно большим числом одноклассников, просто назвав свое имя и коснувшись друг друга локтями.  
Через пять минут ученики собираются в три группы так, чтобы вместе оказались соответственно первые, вторые и третьи номера. После этого они приветствуют друг друга внутри своей группы.  
*Примечание:* Эта смешная игра позволяет весело начать урок, размяться перед более серьезными упражнениями, способствует установлению контакта между учениками.

**- "Здороваемся глазами"**  Сейчас я с каждым из вас поздороваюсь. Но поздороваюсь не словами, а молча - глазами. При этом постарайтесь глазами показать, какое у вас сегодня настроение.

**- Метод «Инфо-угадайка»** Учитель называет тему своего сообщения. На стене прикреплен лист ватмана, в его центре указано название темы. Остальное пространство листа разделено на секторы, пронумерованные, но пока не заполненные. Начиная с сектора 1, учитель вписывает в сектор название раздела темы, о котором он сейчас начнет говорить в ходе сообщения. Обучающимся предлагается обдумать, о каких аспектах темы, возможно, далее пойдет речь в докладе. Затем учитель раскрывает тему, а в сектор вписываются наиболее существенные моменты первого раздела (можно записывать темы и ключевые моменты маркерами разных цветов). Они вносятся на плакат по ходу сообщения. Закончив изложение материала по первому разделу темы, учитель вписывает во второй сектор название второго раздела темы, и так далее.  
Таким образом, наглядно и в четко структурированном виде представляется весь новый материал, выделяются его ключевые моменты. Существующие на момент начала презентации "белые пятна" по данной теме постепенно заполняются.  
В конце презентации учитель задает вопрос, действительно ли им были затронуты все ожидавшиеся разделы, и не осталось ли каких-то не упомянутых аспектов темы. После презентации возможно проведение краткого обсуждения по теме и, при наличии вопросов у обучающихся, учитель дает ответы на них.  
Этот метод изложения материала помогает обучающимся следить за аргументацией учителя и видеть актуальный в данный момент рассказа аспект темы. Отчетливое разделение общего потока информации способствует лучшему восприятию. "Белые пятна" стимулируют - многие участники начнут обдумывать, какими будут следующие, пока не обозначенные разделы темы.

**- «Инфо-карусель»** На разных столах раскладывается информационный материал, связанный с темой урока. Класс разбивается на малые группы по числу столов. Каждая группа за своим столом знакомится с информацией и выполняет поставленные задания. По истечению отведённого времени каждая группа заканчивает работу за своим столом и переходит к другому. Группы работают до тех пор, пока каждая из них не побывает за каждым информационным столом. На столах помимо информации лежат чистые листы, на которых малые группы записывают свои соображения. Таким образом, группы работают совместно, хотя и не в контакте друг с другом.

**- «Ресторан»** Учитель предлагает ученикам представить, что сегодняшний день они провели в ресторане и теперь директор ресторана просит их ответить на несколько вопросов:  
- Я съел бы еще этого…  
- Больше всего мне понравилось…  
- Я почти переварил…  
- Я переел…  
- Пожалуйста, добавьте…  
Участники пишут свои ответы на карточках и приклеивают на лист флипчарта, комментируя.  
Примечание: Для учителя этот этап очень важен, поскольку позволяет выяснить, что ребята усвоили хорошо, а на что необходимо обратить внимание на следующем уроке. Кроме того, обратная связь от учеников позволяет учителю скорректировать урок на будущее.

- **Метод «Ромашка»**. Дети отрывают лепестки ромашки, по кругу передают разноцветные листы и т.д. и отвечают на главные вопросы, относящиеся к теме урока, мероприятия, записанные на обратной стороне.

- **«Баба - Яга»** Учитель рассказывает о бабе-яге - что в переводе с древнерусского «ягать» значит ругаться, что изображается в виде лохматой, плохо одетой женщины. Задает вопрос «Как вы думаете, всегда ли Баба-Яга была такой, если нет, то как дошла до такой жизни?» и предлагает каждой группе написать на одной карточке действия, которые способствуют преврашению в Бабу-Ягу, а на другой - выходу из этого состояния. Затем предлагает исправить портрет Бабы - Яги на основе этих рекомендаций. Затем образ Бабы - Яги переносится на какое - либо явление, например: экология, реформы.