

Департамент образования и науки Кемеровской области

Государственное образовательное учреждение дополнительного
профессионального образования (повышения квалификации) специалистов
«Кузбасский региональный институт повышения квалификации и
переподготовки работников образования»

Кабинет реализации программ профессиональной переподготовки

**Использование интерактивных технологий при обучении
истории как средство активизации познавательной
деятельности учащихся основной школы**
Выпускная работа

Работа допущена к защите

«__» _____ г.

Работа защищена

«__» _____ г.

с оценкой «_____»

Председатель АК

Члены комиссии:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

Исполнитель:

слушатель группы «Педагогика,
психология и методика преподавания
школьных дисциплин: история и
обществознание»

Научный руководитель:

Кемерово 2019

Оглавление

Введение	3
Глава1. Теоретические подходы к проблеме активизации познавательной деятельности учащихся основного общего образования с использованием интерактивных технологий обучения истории	9
1.1 Сущность активизации познавательной деятельности учащихся на уровне основного общего образования	9
1.2 Интерактивные технологии, методы и приемы, способствующие активизации познавательной деятельности учащихся на уроках истории	16
Глава2. Применение интерактивных технологий, методов и приемов на уроках истории, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся	29
2.1 Обобщение педагогического опыта по использованию интерактивных технологий на уроках истории, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся основной школы	29
2.2 Разработка конспекта урока истории с использованием интерактивных технологий обучения в 5 классе	39
Заключение	45
Список литературы	47
Приложение	50

Введение

На этапе современности происходит процесс становления новой системы образования, которая сопровождается существенными изменениями в педагогической теории и практике образовательного процесса. Задача общеобразовательной школы состоит в формировании личности, способной полноценно реализоваться во взрослой жизни. Актуальным сегодня является ориентир образования не только на усвоение определенных знаний, но и развитие личности школьника, его творческих способностей. Задача учителя на современном этапе развития школы лежит в создании условий для реализации творческого потенциала каждого ребенка. Главной целью сегодня есть не дать наибольший объем знаний, а обеспечить общекультурный, личностный, познавательный рост.

Согласно требованиям федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО), целью российского образования является общекультурное, личностное и познавательное развитие личности учащихся. То есть развитие и воспитание функционально грамотной личности, человека нестандартного – нравственного, культурного, деятельного созидателя [3].

В этой связи необходимо создавать такие условия обучения, чтобы у учащихся появился интерес к знаниям и стремление самостоятельно получать новые результаты своей работы и в дальнейшем успешно применить их в практической деятельности. Анализ педагогической практики позволяет нам выявить *противоречие*, которое заключается в том, что современному обществу нужны активные самостоятельные личности, а в реалии нашего времени у школьников наблюдается снижение уровня самостоятельности и развития мыслительных навыков и операций, соответственно падает уровень успеваемости, снижается познавательный интерес к изучению истории.

Для формирования у учащихся умения самостоятельно пополнять свои знания, требуется воспитать у них *интерес* к учению, потребность в знаниях. Реализация принципа активности в обучении имеет определенное значение, поскольку обучение и развитие носят деятельностный характер, и от качества учения как деятельности зависит результат обучения, развития и воспитания школьников.

В настоящее время, особое внимание уделяется таким технологиям, которые обеспечивают активное участие на уроке каждого из учащихся, укрепляют авторитет знаний и персональную ответственность учащихся за результаты своего учебного труда. Эти задачи можно успешно решать с помощью интерактивных технологий обучения. Интерактивные же методы и приемы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели - творческо-поисковой и самостоятельной деятельности.

В этом плане ориентация на интерактивные методы и приемы обучения способствует овладению знаниями, формированию творческой личности специалиста, способного к саморазвитию, самообразованию, инновационной деятельности, переходу от формального выполнения определенных заданий при пассивной роли учащегося к познавательной активности с формированием собственного мнения при решении поставленных проблемных вопросов и задач.

Актуальная значимость проблемы активизации познавательной деятельности учащихся заключается в том, что информационная компетентность школьника все более определяет уровень его образованности. Бесспорным является утверждение о начале перехода человеческой цивилизации в новое качественное состояние ("постиндустриальная", или "информационная", культура приходит на смену "индустриальной"). Каждой стадии развития общества соответствуют свои форма и содержание процесса обучения новых поколений, передачи им

накопленных знаний, навыков, традиций. Сегодня особое место занимает использование интерактивных методов и обучения, а также информатизация образования.

Анализ литературы (О. Пометун, Л. Пироженко, Г.Ю. Ксензова Кларина М. и др.) показал, что данная проблема достаточно изучена, однако существует необходимость изучения и отбора адекватно целям и задачам обучения интерактивных технологий, методов и приемов, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся на уроках истории на уровне основного общего образования.

Несомненно, интерактивные технологии, методы и приемы, позволяют:

1. моделировать реальные жизненные ситуации и проблемы для совместного решения;
2. способствовать формированию долгосрочных навыков и умений, выработке общих ценностей;
3. создавать атмосферу сотрудничества, взаимодействия;
4. осваивать учебное содержание не только через информацию, но и через чувства и действия [ссылка https://revolution.allbest.ru/pedagogics/00636395_0.html].

Нельзя не согласиться с исследователями и учителями-практиками, что при использовании интерактивных технологий как обучающиеся, так и педагоги выступают субъектами обучения, при этом педагог выступает в роли организатора процесса обучения, лидера класса, группы, консультанта, что позволяет ему организовать взаимодействие всех обучающихся.

Применение интерактивных технологий, методов и приемов позволяет создать условия для:

- постановки целей и задач, требующих поиска и анализа различных решений;

- выбора различных способов деятельности для достижения результата;
- развития коммуникативных умений и навыков; размышления о проделанной работе;
- развития таких важных социальных навыков, как быстрота и гибкость;
- мышления при принятии решений, критический подход к проблемам;
- уважение к чужому мнению, умение эффективно работать в группе, команде, более быстрой адаптации к новой ситуации, к новому коллективу, к изменяющимся условиям.

Согласно Требованиям «Профессионального стандарта педагога», современный учитель, независимо от преподаваемого предмета или учебной дисциплины, должен владеть необходимым «арсеналом» интерактивных методов обучения и уметь использовать их в учебном процессе [ссылка [https:// www.menobr.ru/article/65401-qqq-18-m1-profstandart-pedagoga](https://www.menobr.ru/article/65401-qqq-18-m1-profstandart-pedagoga)].

Информатизация образования – процесс обеспечения сферы образования методологией и практикой разработки и оптимального использования современных, или информационных технологий, ориентированных на реализацию психолого-педагогических целей обучения, воспитания. Актуальность проблемы исследования, таким образом, определяется не только социальным заказом, но и потребностями человека к самоопределению и самовыражению в условиях современного, информационного общества.

Все изложенное определило актуальность и выбор темы исследования: *«Использование интерактивных технологий при обучении истории как средство активизации познавательной деятельности учащихся основной школы»*

Цель исследования: изучение особенностей познавательной деятельности учащихся и разработка конспектов уроков истории с использованием интерактивных технологий, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся основного общего образования.

Объект исследования: активизация познавательной деятельности учащихся на уровне *основного* общего образования.

Предмет исследования: характеристика познавательной деятельности учащихся в связи с использованием тех или иных методов и приемов активизации познавательной деятельности учащихся основного общего образования на уроках истории.

Гипотеза нашего исследования включает ряд положений о том, что активизация познавательной деятельности учащихся на уроках истории будет результативной если:

- изучение работ отечественных педагогов и психологов по проблеме активизации познавательной деятельности в процессе обучения истории;
- анализ, сравнение, синтез; обобщение как общетеоретический метод исследования;
- изучение влияния различных средств обучения на изменение уровня познавательной деятельности, наблюдение.

Задачи исследования:

1. Изучить и обобщить теоретические подходы к определению интерактивных технологий обучения, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся на уровне *основного* общего образования.
2. Выявить разнообразие интерактивных технологий, методов и приемов активизации познавательной деятельности учащихся на уроках истории.

3. Обобщить педагогический опыт по использованию интерактивных технологий, методов и приемов обучения, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся на уроках истории.

4. Разработать различные задания к уроку истории с использованием интерактивных технологий, методов и приемов обучения.

Практическая значимость данной работы заключается в том, что она подтверждает возможность изменения, дополнения, совершенствования приемов обучения и воспитания.

Методологической и теоретической основой исследования стали:

- труды в области дидактики, психологии, методики обучения истории в школе;
- программы по изучению истории в образовательных организациях;
- исследования по проблемам развития познавательных интересов обучающихся.

Основными методами исследования явились: аналитический (теоретический анализ психолого-педагогической и специальной литературы по проблеме исследования), диагностический (наблюдение за учебной деятельностью учащихся на уроках, анкетирование, анализ и сравнение), формирующий (анализ содержания различного дидактического материала, эксперимент), апробация материалов, статистический (анализ и обработка данных исследования).

Базой исследования является МБОУ «СОШ № 12» г. Анжеро-Судженск, 5 класс.

Выпускная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы, приложений

Глава1. Теоретические подходы к проблеме активизации познавательной деятельности учащихся основного общего образования с использованием интерактивных технологий обучения истории

1.1 Сущность активизации познавательной деятельности учащихся на уровне основного общего образования

В связи с тем, что обучение и развитие носят деятельностный характер, и от качества учения как деятельности зависит результат обучения, развития и воспитания учащихся реализация принципа активности в обучении имеет большое значение. Ключевой проблемой в решении задачи повышения эффективности и качества учебного процесса является активизация учения учащихся.

Ее особая значимость состоит в том, что учение направлено не только на восприятие учебного материала, но и на формирование отношения учащегося к самой познавательной деятельности. Преобразующий характер деятельности всегда связан с активностью субъекта. Знания, полученные в готовом виде, как правило, вызывают затруднения учащихся в их применении к объяснению наблюдаемых явлений и решению конкретных задач. Одним из существенных недостатков знаний учащихся остается формализм, который проявляется в отрыве заученных учащимися теоретических положений от умения применить их на практике [1].

Обучение - самый важный и надежный способ получения систематического образования. Обучение есть не что иное, как специфический процесс познания, управляемый педагогом. Именно направляющая роль учителя обеспечивает полноценное усвоение учащимися знаний, умений и навыков, развитие их умственных сил и творческих способностей.

Важной составляющей обучения является познавательная деятельность учащихся. Рассмотрим понятие «познавательная деятельность».

Познавательная деятельность - это единство чувственного восприятия, теоретического мышления и практической деятельности. Она осуществляется на каждом жизненном шагу, во всех видах деятельности и социальных взаимоотношениях учащихся. Отношение учащихся к учению обычно характеризуется активностью. Активность (учения, освоения, содержания и т.п.) определяет степень (интенсивность, прочность) «соприкосновения» обучаемого с предметом его деятельности [17].

В структуре активности выделяются следующие компоненты:

- готовность выполнять учебные задания;
- стремление к самостоятельной деятельности;
- сознательность выполнения заданий;
- систематичность обучения;
- стремление повысить свой личный уровень и другие [7, 212-213].

С активностью непосредственно сопрягается еще одна важная сторона мотивации учения учащихся - это самостоятельность, которая связана с определением объекта, средств деятельности, её осуществления самим учащимся без помощи взрослых и учителей. Познавательная активность и самостоятельность неотделимы друг от друга.

Управление активностью учащихся традиционно называют активизацией. Активизацию можно определить как постоянно текущий процесс побуждения учащихся к энергичному, целенаправленному учению, преодоление пассивной и типичной деятельности, спада и застоя в умственной работе.

Главная цель активизации - формирование активности учащихся, повышение качества учебно-воспитательного процесса [24, 57].

В педагогической практике используются различные пути активизации познавательной деятельности, основные среди них - разнообразие форм, методов, средств обучения, выбор таких их сочетаний, которые в возникших ситуациях стимулируют активность и самостоятельность учащихся [2].

Наибольший активизирующий эффект на занятиях дают ситуации, в которых учащиеся сами должны:

- отстаивать свое мнение;
- принимать участие в дискуссиях и обсуждениях;
- ставить вопросы своим товарищам и преподавателям;
- рецензировать ответы товарищей;
- оценивать ответы и письменные работы товарищей;
- заниматься обучением отстающих;
- объяснять более слабым учащимся непонятные места;
- самостоятельно выбирать посильное задание;
- находить несколько вариантов возможного решения познавательной задачи (проблемы);
- создавать ситуации самопроверки, анализа личных познавательных и практических действий;
- решать познавательные задачи путем комплексного применения известных им способов решения [15, 327-330].

Можно утверждать, что новые технологии самостоятельного обучения имеют в виду, прежде всего повышение активности учащихся: истина добытая путем собственного напряжения усилий, имеет огромную познавательную ценность.

Отсюда можно сделать вывод, что успех обучения в конечном итоге определяется отношением учащихся к учению, их стремлению к познанию, осознанным и самостоятельным приобретением знаний, умений и навыков, их активностью.

Существуют различные уровни познавательной активности.

Первый уровень – воспроизводящая активность. Характеризуется стремлением учащегося понять, запомнить и воспроизвести знания, овладеть способом его применения по образцу. Этот уровень отличается

неустойчивостью волевых усилий школьника, отсутствием у учащихся интереса к углублению знаний, отсутствие вопросов типа: «Почему?».

Второй уровень – интерпретирующая активность направлена на стремлением учащегося к выявлению смысла изучаемого содержания, стремлением познать связи между явлениями и процессами, овладеть способами применения знаний в измененных условиях. Характерный показатель: большая устойчивость волевых усилий, которая проявляется в том, что учащийся стремится довести начатое дело до конца, при затруднении не отказывается от выполнения задания, а ищет пути решения.

Третий уровень – творческий – охарактеризован интересом и стремлением не только проникнуть глубоко в сущность явлений и их взаимосвязей, но и найти для этой цели новый способ. Характерная особенность - проявление высоких волевых качеств учащегося, упорство и настойчивость в достижении цели, широкие и стойкие познавательные интересы. Данный уровень активности обеспечивается высокой степенью рассогласования между тем, что учащийся знал, что уже встречалось в его опыте и новой информацией, новым явлением [1, 386-393].

Активность, как качество деятельности личности, является неотъемлемым условием и показателем реализации любого принципа обучения. Учёные выделяют ряд принципов активизации познавательной деятельности учащихся.

Прежде всего в качестве основополагающего принципа следует рассматривать *принцип проблемности*. Путем последовательно усложняющихся задач или вопросов создать в мышлении учащегося такую проблемную ситуацию, для выхода из которой ему не хватает имеющихся знаний, и он вынужден сам активно формировать новые знания с помощью преподавателя и с участием других слушателей, основываясь на своем или чужом опыте, логике. Таким образом, учащийся получает новые знания не в

готовых формулировках преподавателя, а в результате собственной активной познавательной деятельности.

Следующим принципом является *обеспечение максимально возможной адекватности учебно-познавательной деятельности характеру практических задач*. Суть данного принципа заключается в том, чтобы организация учебно-познавательной деятельности учащихся по своему характеру максимально приближалась к реальной деятельности. Это и должно обеспечить в сочетании с принципом проблемного обучения переход от теоретического осмысления новых знаний к их практическому осмыслению.

Не менее важным при организации образовательного процесса учащихся является принцип взаимообучения. Следует иметь в виду, что учащиеся в процессе обучения могут обучать друг друга, обмениваясь знаниями. Для успешного самообразования необходимы не только теоретическая база, но и умение анализировать и обобщать изучаемые явления, факты, информацию; умение творчески подходить к использованию этих знаний; способность делать выводы из своих и чужих ошибок; уметь актуализировать и развивать свои знания и умения.

Очень важно, чтобы учебно-познавательная деятельность учащихся носила творческий, поисковый характер и по возможности включала в себя элементы анализа и обобщения. Процесс изучения того или иного явления или проблемы должны по всем признакам носить исследовательский характер. Это является еще одним важным принципом активизации учебно-познавательной деятельности: принцип исследования изучаемых проблем и явлений.

Для любого учебного процесса важным является *принцип индивидуализации* – это организация учебно-познавательной деятельности с учетом индивидуальных особенностей и возможностей учащегося. Для обучения этот принцип имеет исключительное значение, так как существует

очень много психофизических особенностей: состав аудитории (комплектование групп), адаптация к учебному процессу, способность к восприятию нового. Все это требует применять такие формы и методы обучения, которые по возможности учитывали бы индивидуальные особенности каждого учащегося, т.е. реализовать принцип индивидуализации учебного процесса.

Не менее важным в учебном процессе является механизм самоконтроля и саморегулирования, т.е. реализация *принципа самообучения*. Данный принцип позволяет индивидуализировать учебно-познавательную деятельность каждого учащегося на основе их личного активного стремления к пополнению и совершенствованию собственных знаний и умений, изучая самостоятельно дополнительную литературу, получая консультации.

Активность как самостоятельной, так и коллективной деятельности учащихся возможна лишь при наличии стимулов. Поэтому в числе принципов активизации особое место отводится *мотивации учебно-познавательной деятельности*. Главным в начале активной деятельности должна быть не вынужденность, а желание учащегося решить проблему, познать что-либо, доказать, оспорить.

Принципы активизации учебно-познавательной деятельности учащихся, также как и выбор методов обучения, должны определяться с учетом особенностей учебного процесса [7].

Помимо принципов, существуют также и факторы, которые побуждают учащихся к активности, их можно назвать еще и как мотивы или стимулы преподавателя, чтобы активизировать деятельность учащихся.

В числе *основных факторов*, побуждающих учащихся к активности, можно назвать следующие.

1. Творческий характер учебно-познавательной деятельности сам по себе является мощным стимулом к познанию.

2. Исследовательский характер учебно-познавательной деятельности позволяет пробудить у учащихся творческий интерес, а это в свою очередь побуждает их к активному самостоятельному и коллективному поиску новых знаний.
3. Состязательность также является одним из главных побудителей к активной деятельности учащегося. Однако в учебном процессе это может сводиться не только к соревнованию за лучшие оценки, это могут быть и другие мотивы. Например, никому не хочется «ударить в грязь лицом» перед своими одноклассниками, каждый стремится показать себя с лучшей стороны, продемонстрировать глубину своих знаний и умений. Состязательность особенно проявляет себя на занятиях, проводимых в игровой форме.
4. Игровой характер проведения занятий включает в себя и фактор познавательного интереса, и фактор состязательности, но независимо от этого представляет собой эффективный мотивационный процесс мыслительной активности учащегося. Хорошо организованное игровое занятие должно содержать «пружину» для саморазвития. Любая игра побуждает её участника к действию.
5. Эмоциональное воздействие вышеназванных факторов на учащегося оказывает и игра, и состязательность, и творческий характер, и познавательный интерес. Эмоциональное воздействие также существует, как самостоятельный фактор и является методом, который пробуждает желание активно включиться в коллективный процесс учения, заинтересованность, приводящая в движение.

Учитывая перечисленные факторы, педагог может безошибочно активизировать деятельность учащихся, так как различный подход к занятиям, а не однообразный подход это прежде всего у учащихся вызовет интерес к занятиям, учащиеся будут с радостью идти на занятия [22].

Рассмотрим основные *способы активизации познавательной деятельности*. С целью активизации познавательной деятельности учащихся педагогу необходимо:

- опираться на интересы учащихся и одновременно формировать мотивы учения, среди которых на первом месте выступают познавательные интересы, профессиональные склонности;
- включать учеников в решение проблемных ситуаций, а проблемное обучение, в процессе поиска и решения научного и практических проблем;
- использовать дидактические игры и дискуссии;
- использовать такие методы обучения, как беседа, пример, наглядный показ;
- стимулировать коллективные формы работы, взаимодействие учеников в учении [1].

Таким образом, мы можем сделать итог, что для активизации познавательной деятельности учащихся необходимо использовать активные методы обучения, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого учащегося, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность учащихся за результаты учебного труда и интерактивные методы, как методы более усиленной целенаправленной деятельности педагога и учащихся по организации взаимодействия между собой и междисциплинарного взаимодействия участников педагогического процесса для создания реальных условий развития.

1.2 Интерактивные технологии, методы и приемы, способствующие активизации познавательной деятельности учащихся на уроках истории

Интерактивные технологии в процессе обучения – это специальные методы и приёмы организации познавательной и коммуникативной

деятельности, в которой обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают.

Интерактивные методы – это методы, обеспечивающие личное участие, непосредственную включенность учащихся в предлагаемую деятельность [9, 37]. При использовании интерактивных методик исследуются противоречивые вопросы, моделируются реальные ситуации, предлагаются проблемы для совместного решения. Таким образом, интерактивные методики позволят учителю создать в группе атмосферу сотрудничества и созидания. Такая атмосфера в наибольшей степени соответствует цели воспитания правовой культуры, которая будет осознаваться целостно: не только через информацию, но и через чувства и действия.

Важным фундаментом интерактивных методов и приемов обучения является создание комфортных условий, в которых учащийся чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным процесс обучения. Занятия проходят в игровой форме, в непринужденной обстановке, в режиме отдыха и развлечений в приятной компании.

Таким образом, *интерактивные методы* можно рассматривать как способы усиленной целенаправленной деятельности педагога и учащихся по организации взаимодействия между собой и межсубъектного взаимодействия участников педагогического процесса для создания реальных условий развития. интерактивный обучение активизация учащихся

Интерактивное взаимодействие представляет собой процесс совместной деятельности педагога и учащихся, атрибутами которого являются: пространственное и временное сопричастие участников, создающее возможность личного контакта между ними; наличие общей цели, предвосхищаемого результата деятельности, отвечающего интересам всех и способствующего реализации полостей каждого; планирование, контроль,

коррекция и координация действий; разделение единого процесса сотрудничества, общей деятельности между участниками; возникновение межличностных отношений. *Интерактивное взаимодействие* - это интенсивная коммуникативная деятельность участников педагогического процесса, разнообразие и смена видов и форм, способов деятельности.

Назначение интерактивного взаимодействия состоит в изменении, совершенствовании моделей поведения и деятельности участников педагогического процесса. Среди ведущих признаков и инструментов интерактивного взаимодействия, выявленных благодаря анализу практики интерактивного взаимодействия, выделяются полилог, мыследеятельность, смыслотворчество, межсубъектные отношения, свобода выбора, ситуация успеха, позитивность и оптимистичность оценивания, рефлексия и др. Дадим им более подробную характеристику.

Полилог – «многоголосие», в котором можно услышать голос каждого участника педагогического взаимодействия; право каждого участника педагогического процесса на свою индивидуальную точку зрения, на готовность и возможность высказать ее, на свой смысл (осознание, понимание) по обсуждаемой проблеме; возможность существования любой точки зрения, любого смысла; отказ от абсолютных истин.

Диалог – восприятие участниками педагогического взаимодействия друг друга как равных партнеров; умение слушать и слышать друг друга; утверждение чужого «Я» независимо от взглядов, характера; помощь педагога воспитаннику в формировании своего образа мыслей, своего видения проблемы, своего пути решения задачи; право каждой участника педагогического взаимодействия быть самим собой, выразить себя, реализовать свой потенциал по своей модели, своему плану; сотрудничество педагога и учащегося; восприятие партнера по педагогическому взаимодействию субъектом деятельности; потребность и способность к рефлексии своей деятельности, взаимодействия.

Мыследеятельность – организация мыслительной деятельности участников педагогического процесса; не усвоение учащимися готовых истин, а самостоятельное решение проблем через осуществление системы мыслительных операций; проблемное обучение; самостоятельное выполнение учащимися различных мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация и т.д.); сочетание различных форм организации мыслительной деятельности учащихся (в частности, индивидуальной, парной, групповой); процесс обмена мыслями между участниками педагогического процесса.

Смыслотворчество – процесс осознанного создания (творения) субъектами педагогического взаимодействия нового содержания, значения предметов и явлений окружающей действительности; выражение индивидуального отношения к явлениям действительности; рефлексия с позиций своей индивидуальности; понимание каждым участников педагогического процесса, смысла изучаемого, рассматриваемого явления, события, ситуации, предмета; обмен индивидуальными смыслами между участниками педагогического взаимодействия; обогащение индивидуального смысла за счет обмена, соотношения с другими смыслами; содержание педагогического процесса становится продуктом, результатом смысловотворчества его участников.

Межсубъектные отношения – участники педагогического взаимодействия (педагог и учащийся) являются субъектами педагогического процесса, т.е. его полноправными участниками, самостоятельными, творческими, активными, ответственными; субъектность учащегося во многом определяется субъектной позицией педагога; каждый участник педагогического процесса создает условия для своего развития.

Свобода выбор – сознательное регулирование и активизация участниками педагогического процесса своего поведения, педагогического взаимодействия, которые способствуют их оптимальному развитию,

саморазвитию; возможность проявления субъектами педагогического взаимодействия своей воли; способность человека к сознательному регулированию и активизации своего поведения; потребность в преодолении препятствий, трудностей; потребность участников педагогического процесса действовать самостоятельно и взаимодействовать; осознанная ответственность за осуществляемый выбор.

Ситуация успеха – целенаправленное создание комплекса внешних условий, содействующих удовлетворению, радости, проявлению спектра положительных эмоций участниками педагогического процесса; позитивность и оптимистичность оценивания; разнообразие педагогических способствующих успеху в деятельности учащихся и педагога; успех как мотив к саморазвитию, самосовершенствованию; организация деятельности учащихся на принципах полилога, мыследеятельности, смыслов творчества.

Позитивность, оптимистичность оценивания - отсутствие в педагогическом взаимодействии отрицательных и полярных оценок; готовность педагога при характеристике деятельности учащихся, педагогического взаимодействия подчеркнуть ценность, неповторимость, значимость результата, достижения личности; стремление отметить позитивное изменение состояния (развития) учащегося; право учащегося на самооценку, оценку деятельности педагога, педагогического взаимодействия; способность педагога возвысить (но никак не унизить) достоинство учащегося; опора в оценке деятельности на положительное; создание ситуации успеха в деятельности через оценку; преобладание положительных эмоций у педагога в процедуре оценивания; недопустимость сравнения достижений одного учащегося с достижениями другого.

Рефлексия – самоанализ, самооценка участниками педагогического процесса своей деятельности, взаимодействия; потребность и готовность учащихся и педагога зафиксировать изменения своего состояния и определить причины этого изменения; процедура фиксации субъектом

педагогического взаимодействия своего развития и саморазвития в педагогическом процессе.

Все названные признаки интерактивного взаимодействия детерминируют друг друга, интегрируются в единый комплекс атрибутов, составляющих содержательную и технологическую основу процесса развития субъектности педагога в профессиональном образовании, любого компонента этого процесса.

Интерактивное педагогическое взаимодействие является альтернативой традиционному педагогическому воздействию, определяющему сущность авторитарно-императивного, личностно отчужденного педагогического процесса. Приоритетами интерактивного педагогического взаимодействия являются такие характеристики, как процессуальность, деятельность, общение, диалог, возможность самовыражения, смысловое творчество, рефлексия [9]. Традиционное же педагогическое воздействие направлено на выполнение обязательной программы, трансляцию знаний, формирование умений и навыков обучаемых.

Структура интерактивного педагогического взаимодействия является и основанием классификации активных педагогических методов. В соответствии с ведущей функцией того или иного метода в организации педагогического взаимодействия методы могут быть классифицированы по следующим группам:

- методы создания благоприятной атмосферы, организации коммуникации;
- методы обмена деятельностью;
- методы мыследеятельности;
- методы смысловое творчество;
- методы рефлексивной деятельности;
- интегративные методы (интерактивные игры).

Дадим характеристику каждой группе методов.

Методы создания благоприятной атмосферы, организации коммуникации своей процессуальной основой имеют «коммуникативную атаку», организуемую педагогом для активного включения в совместную деятельность, во взаимодействие каждого участника педагогического процесса. Методы этой группы способствуют самоактуализации каждого из учащихся, их конструктивной адаптации к складывающейся педагогической ситуации. Это такие методы как: «Прогноз погоды», «Аллитерация имени», «Имя и жест», «Поменяемся местами», «Заверши фразу», «Комплимент», «Подари цветок», «Если бы я был явлением природы...» (см. Приложение 1).

Методы обмена деятельностью предполагают сочетание групповой и индивидуальной работы участников педагогического взаимодействия, совместную активность участников педагогического процесса, тесную корреляцию деятельности педагога и учащихся. Методы: «Метаплан», «Мастерская будущего», «Аквариум», «Интервью», «Перекрёстные группы», «1х2х4», «круглый стол» (см. Приложение 2).

Методы мыследеятельности, с одной стороны, создают благоприятную атмосферу, способствуют мобилизации творческих потенциалов учащихся, с другой стороны, стимулируют активную мыслительную деятельность, выполнение различных мыслительных операций, осуществление осознанного выбора. Важнейшим процессуальным атрибутом всех названных методов является интенсивная коммуникативная деятельность участников. К данной группе относятся методы: «Четыре угла», «Цветные фигуры», «Выбор», «Логическая цепочка», «Смена собеседника», «Дюжина вопросов», «Самооценка» (см. Приложение 3).

Методы смыслов творчества ведущей функцией имеют создание учащимися своего индивидуального смысла об изучаемых явлениях, проблемах, обмен этими смыслами, разработку участниками педагогического взаимодействия нового содержания педагогического процесса. Это такие методы как: «Заверши фразу», «Ассоциации», «Алфавит», «Работа с

понятиями», «Интеллектуальные качели», «Минута говорения» (см. Приложение 4).

Методы рефлексивной деятельности направлены на фиксирование участниками педагогического процесса состояния своего развития, причин этого состояния, оценку эффективности состоявшегося взаимодействия. К данной группе относятся методы: «Рефлексивный круг», «Мини - сочинение», «Ключевое слово», «Зарядка», «Анкета - газета», «Цепочка пожеланий», «Заверши фразу», «Острова», «Рефлексивный ринг» (см. Приложение 5).

Интегративные методы (интерактивные игры) являются интегрированным методом, объединяющим все ведущие функции вышеназванных активных педагогических методов. Методы: «Гостиница», «Давай, делай!», «Икебана».

Интерактивные методы обучения способствуют формированию у учащихся таких качеств, как уважение прав и достоинств человека, мирный способ разрешения конфликтов, сотрудничество, открытость, настойчивость, справедливость, открытость, честность, законопослушание, ответственность, патриотизм, уважение чужих и своих трудовых усилий [9, 36-42].

Гутников А. и Пронькин В. предприняли попытку условного объединения интерактивных методов обучения в группы, прежде всего по целям их использования. В большинстве методов они обнаружили использование творческих заданий, работу в малых группах, тот или иной вид игровой деятельности, но оговорили и условность названия многих методов. Часто одни и те же методы встречаются под разными именами или одно и то же название используется для обозначения различного содержания. Авторы, конечно, не претендуют на окончательное утверждение названий и определений того или иного метода, понимая, что любой термин достаточно условен.

Основные интерактивные направления активизации познавательной деятельности:

1. Творческие задания.
2. Работа в малых группах.
3. Обучающие игры: ролевые игры и имитации; деловые игры и моделирование; образовательные игры.
4. Использование общественных ресурсов: приглашение специалиста; экскурсии.
5. Социальные проекты.
6. Разминки: армреслинг; "гол-мимо"; мысленная прогулка и др.
7. Изучение и закрепление нового информативного материала: интерактивная лекция; работа с наглядными пособиями, видео- и аудиоматериалами; ученик в роли учителя; каждый учит каждого и др..
8. Обсуждение сложных и дискуссионных вопросов и проблем: займи позицию (шкала мнений); смени позицию; карусель; дискуссия в стиле телевизионного ток-шоу; дебаты.
9. Разрешение проблем: дерево решений; мозговой штурм [4].

Таким образом, мы рассмотрели лишь наиболее распространенные *методы и приемы, как составляющие компоненты интерактивного обучения.* Выбор их использования зависит от разных причин: цели занятия, опытности участников и преподавателя, их значимость на уроке. Очень сложно классифицировать интерактивные методы, так как многие из них являются сложным переплетением нескольких приемов и характерны для разных технологий.

Рассмотрим *сущность интерактивного обучения, как способ активизации познавательной деятельности.*

Понятие "интерактивное обучение" представляет собой перевод англоязычного термина *interactive learning*, который обозначает

научение (стихийное или специально организованное), основанное на взаимодействии, и обучение, построенное на взаимодействии.

Обучение - это специально организованный процесс. Но мы учимся не только в классах. Огромную часть своих знаний мы приобрели и продолжаем приобретать в ходе естественного освоения опыта, которое получило название научение [9, 23].

«Интерактивный» означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком). Следовательно, интерактивное обучение - это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие.

Интерактивное обучение основано на прямом взаимодействии учащихся (обучаемых) с учебным окружением. Учебное окружение, или учебная среда, выступает как реальность, в которой участники находят для себя область осваиваемого опыта. Если рассматривать интерактивное обучение глубже, то речь идет не просто о подключении эмпирических наблюдений, жизненных впечатлений, учащихся в качестве вспомогательного материала, иллюстративного дополнения. Опыт учащегося-участника служит центральным источником учебного познания. В традиционном обучении ведущий (тренер, преподаватель, учитель) выполняет роль "фильтра", пропускающего через себя учебную информацию, в интерактивном - роль помощника в работе, одного из источников информации.

По сравнению с традиционным в интерактивном обучении меняется и взаимодействие с ведущим: его активность уступает место активности учащихся, его задача - создать условия для их инициативы. В таком обучении учащиеся выступают не пассивными "обучаемыми", но полноправными участниками, их опыт важен не менее чем опыт ведущего, который не дает готовых знаний, а побуждает к самостоятельному поиску. В условиях школы этот подход применяется в исследовательском обучении [3].

Интерактивное обучение основано на собственном опыте участников. *Интерактивное обучение*, таким образом, рассматриваются нами как специальные формы и средства организации познавательной деятельности, которая имеет вполне конкретные и прогнозируемые цели. Одна из таких целей - создание комфортных условий обучения, то есть условий, при которых учащийся чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения [16, 128].

Интерактивная деятельность на уроках предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач. Интерактив исключает доминирование как одного выступающего, так и одного мнения над другими. В ходе диалогового обучения учащиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого на уроках организуются индивидуальная, парная и групповая работа, исследовательские проекты, ролевые игры, работа с документами и различными источниками информации, творческие работы, рисунки.

Интерактивное обучение одновременно решает несколько задач:

- развивает коммуникативные умения и навыки, помогает установлению эмоциональных контактов между учащимися;
- решает информационную задачу, поскольку обеспечивает учащихся необходимой информацией, без которой невозможно реализовывать совместную деятельность;
- развивает общие учебные умения и навыки (анализ, синтез, постановка целей и пр.), то есть обеспечивает решение обучающих задач;
- обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде, прислушиваться к чужому мнению.

Интерактивное обучение отчасти решает еще одну существенную задачу. Речь идет о релаксации, снятии нервной нагрузки, переключении внимания, смене форм деятельности.

Понятие интерактивности заимствовано из «символического интеракционизма», рассматривающего взаимодействия между людьми «как непрерывный диалог, в процессе которого они наблюдают, осмысливают намерения друг друга и реагируют на них».

Интерактивное обучение – это обучение, погруженное в общение. При этом «погруженное» не означает «замещённое» общением. Интерактивное обучение сохраняет конечную цель и основное содержание образовательного процесса, но видоизменяет формы с транслирующих (передаточных) на диалоговые, то есть основанные на взаимопонимании педагога и учащихся в процессе решения учебной задачи.

Основные характеристики интерактивного обучения:

1. Комфортные условия обучения, при которых учащийся чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения
2. Идёт обмен знаниями, идеями, способами деятельности
3. Стоит задача – не только получать новые знания, но и развивать саму познавательную деятельность
4. Все участники процесса обучения должны проявлять терпимость к любой точке зрения
5. Развиваются коммуникативные умения и навыки
6. Применяется индивидуальная, парная и групповая работа
7. Применяются исследовательские проекты, ролевые игры, используются творческие работы и т.п.
8. Обсуждаемые темы неоднозначны в решении и требуют не только логического мышления, но и толерантности, уважения к чужому мнению

9. Требуется соблюдать регламент и процедурные вопросы (распределение функций, соблюдение правил)

10. Снимается нервная нагрузка учащихся, имеется возможность менять формы их деятельности, переключать внимание

Обучение в интерактивном режиме реализуется, если на это нацелены учебные задания или ситуации. Для этого применяются задания с открытым ответом или несколькими вариантами решения.

Суть интерактивного обучения, как способ активизации познавательной деятельности учащихся состоит в том, что практически все учащиеся оказываются вовлечёнными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают, востребован субъективный опыт учащихся и формируется их личностная позиция [12, 31].

Совместная деятельность в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем, происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества [18].

В интерактивном обучении большая роль принадлежит активности участников, то есть чем активнее, тем лучше. Есть множество приемов и ухищрений, с помощью которых учитель может поддерживать высокую активность участников, но они все же будут оставаться пассивными зрителями и слушателями (например, в начальной школе практикуется активное разучивание хором). Чтобы разобраться в особенностях интерактивного обучения, разделим активность участников на физическую, социальную и познавательную.

При физической активности учащиеся: меняют рабочее место, пересаживаются; говорят; пишут; слушают; рисуют и т.д.

При социальной активности учащиеся: задают вопросы; отвечают на вопросы; обмениваются мнениями и т.д.

При познавательной активности учащиеся: вносят дополнения или поправки в изложение педагога; выступают как один из источников профессионального опыта; сами находят решение проблемы.

В полноценном обучении участники взаимодействуют и с физическим, и с социальным окружением (друг с другом и с учителем), и с изучаемым содержанием. Основное правило звучит просто: все три вида активности должны быть взаимосвязаны и разнообразны.

Двигательная (физическая) активность - еще не означает взаимодействия участников с изучаемым содержанием; игровые двигательные упражнения, если они изолированы от содержания, выступают как "просто разминки". Точно так же не связанные с содержанием задания на общение (коммуникативная, макросоциальная активность) превращаются в отвлеченное средство оживления обстановки [12, 31].

Таким образом, *интерактивное обучение* обеспечивает совокупность способов целенаправленного усиленного межсубъектного взаимодействия педагога и учащихся, последовательная реализация которых создает оптимальные условия для их развития.

Глава 2. Применение интерактивных технологий, методов и приемов на уроках истории, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся

2.1 Обобщение педагогического опыта по использованию интерактивных технологий на уроках, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся основной школы

Рассмотрим примеры применения интерактивного обучения, его методы и приемы в современной школе при изучении истории на уроках.

Каждый ученик имеет склонности и задатки к определенным предметам, но учитель обязан создать такие условия, чтобы эти склонности проявились и чтобы заинтересовать предметом всех учеников. Если ученику история становится интересна, он более успешно ее изучает, если учитель при этом направляет его интерес, помогает проявить себя в качестве активного субъекта познания, то происходит развитие ученика.

Мастерство управления познавательной деятельностью учащихся зависит от множества факторов. Одним из важнейших является умение учителя сделать свой предмет интересным для школьников. Ибо интерес, как отмечают ученые, положительно влияет на все психические процессы и функции: восприятие, внимание, мышление, волю. «В процессе обучения и воспитания школьника познавательный интерес выступает в многозначной роли: и как средство живого, увлекающего ученика обучения, и как сильный мотив отдельных учебных действий школьника и учителя в целом, побуждающий к интенсивному и длительному протеканию познавательной деятельности, и как устойчивая черта личности школьника, в конечном итоге способствующая ее направленности»ⁱ. Ведущую роль играют и межличностные отношения учителя с учащимися. Использование влияния межличностных отношений на ребенка приводит к формированию у него позитивного или отрицательного отношения к процессу обучения, к школе в целом.

Трудно сказать, по каким путям поведет школьника его естественный возрастной процесс активности, если он не будет направлен никакими умственными интересами. Об этом очень серьезно предупреждал в свое время учителей К.Д. Ушинский, считавший, что «учение, взятое принуждением и силой воли», едва ли будет способствовать созданию развитых умов. Если учитель руководит процессом формирования

познавательного интереса, видит перспективу усложнения и развития этого интереса, учитывает возрастные особенности учеников, отбирает содержание, формы и методы работы, то происходит развитие его учеников и самого учителя.

Учитель на таком занятии активен 25% времени. Он лишь направляет, организует групповую работу, следит за выполнением правил группы, создает положительную психологическую атмосферу, дает новую информацию. Так, например, если учащиеся работают в группе, то запоминание составляет 50%, а если ребенок в процессе ролевой игры разыгрывает определенную модель поведения, то запоминание составляет 70%, а в роли обучающего - эффективность составляет 90%.

В школе эта модель обучения здоровью используется в форме профилактического тренинга на внеклассных занятиях. Такие занятия направлены на первичную профилактику, т.е. предупреждение. Задачей общеобразовательной школы не ставится лечение и исправление нарушений, но мы вполне можем предупредить развитие пристрастия к ПАВ, сформировать навыки поведения и определенные установки в области здоровья. Например, навык категорического и уверенного отказа от применения психоактивных веществ формируется сначала в ролевой игре, а потом учащемуся будет легче повторить то же самое и в жизни. При обучении здоровью в школе в младших классах используются новые интерактивные методы, такие как мозговой штурм, дискуссия, энергизаторы. Рассмотрим их более подробно.

«Мозговой штурм» - это хороший метод включения в работу всех членов группы, который позволяет выслушать мнение каждого, быстро генерировать множество идей. Каждый имеет возможность высказать свое мнение, что конечно повышает самооценку, тем более об этом говорят и основные правила работы группы: «Не критикуй! Не выноси информацию из группы! Здесь и сегодня!». В процессе мозгового штурма задается тема,

формулируется вопрос, дается время для обсуждения и каждый высказывает свое мнение по кругу.

Выполняются основные правила проведения мозгового штурма: не повторяться; чем больше список идей, тем лучше; идеи не оценивать и не критиковать; разрабатывая проблему, расширяй и углубляй ее.

Следующий метод - *групповая дискуссия*, которая возникает, когда каждый участник высказывает свое мнение по той или иной теме на основании своих знаний и опыта. Важно, чтобы мнения, высказанные в ходе дискуссии не критиковались и не оценивались. Преимущества групповой дискуссии в том, что она позволяет увидеть проблему со всех сторон; высказать личные точки зрения участников; повысить интерес к проблеме.

На протяжении любой совместной деятельности и тренинга группа испытывает снижение энергии, дети устают. Поэтому необходимы такие короткие небольшие упражнения, которые позволяют восстановить и мобилизовать энергию группы - энергизаторы. Иногда они могут нести определенный смысл, а часто можно использовать и вместо физпауз. Они снимают физическое и психическое напряжение, помогают получить удовольствие от учебы, спланируют в игре коллектив [14].

Интерактивные методы обучения используются часто на уроках географии. В. Г. Юсупова считает, что учитель, являясь организатором познавательной деятельности учащихся, обязан создать благоприятные условия для эффективного обучения. Это обстоятельство требует внедрения гибких моделей обучения - активных форм, методов и технологий. Одной из таких технологий является *технология проектной деятельности учащихся*, смысл которой заключается в приобщении к самостоятельному поиску и отбору информации из различных источников, анализу и прогнозу, а самое главное принятию нестандартных решений. Элементы проектной деятельности используются на всех ступенях обучения географии, но наиболее эффективно данное направление реализуется в старших классах.

Проектной деятельности свойственен исследовательский характер. Очень важным является то, что в работу над проектом вовлекаются все учащиеся класса. Поэтому для этапа предварительной защиты разрабатываются задания для исследования в малых группах сотрудничества. Особенно привлекательным для детей является то, что выводы, полученные при исследовании в процессе работы над проектом, могут быть адресованы в специальные службы для анализа и сравнения, например, в лабораторию по мониторингу окружающей среды. Проектное обучение имеет большие возможности для привлечения к обучению школьников. Главное заключено в том, чтобы учитель сам обладал такими возможностями, имел достаточную материальную базу для реализации самых разнообразных проектов [25].

Такижбаева О. Г. предлагает использовать интерактивные методы обучения в преподавании экономики в старших классах. Она считает, что понятие «интерактивные методы обучения» распространяется на достаточно обширную группу приемов и способов проведения теоретических и особенно практических занятий. Приведем некоторые примеры использования интерактивных методов обучения.

Лекция-дискуссия – развивает критическое мышление, активизирует процесс принятия материала, способствует более глубокому его пониманию. Между изложением логических разделов лекции педагог организует беглый обмен мнениями. Участники дискуссии могут высказывать свое мнение с места, не вставая. Дискуссия может проводиться также в конце занятия по всему содержанию лекции. Данный вид лекции оживляет учебный процесс, позволяет педагогу управлять коллективным мнением аудитории.

Лекция-консультация – формирует у учащихся умение задавать вопросы. Способствует усвоению материала для его практического применения. Она предпочтительна при изучении темы с выраженной практической направленностью (например, при изучении курса экономики это может быть анализ различного вида издержек, характеристика моделей

рынка совершенной и несовершенной конкуренции и т.д.) Могут быть следующие варианты ее организации.

Вопрос – ответы как направленность познавательной деятельности учащихся, используя который преподаватель излагает учебный материал (на это уходит 50-70 % лекционного времени) и акцентирует внимание на ряде нюансов практического применения рассматриваемого теоретического положения, остальное время отвечает на вопросы учащихся.

Вопросы - ответы – дискуссия, предполагает предварительную деятельность педагога в малых группах, который за несколько дней до занятия знакомит учащихся с темой и собирает вопросы в письменном виде. Первая часть занятия проводится в виде изложения основных положений темы и ответов на вопросы. Вторая часть проходит в форме свободного обмена мнениями по данной проблеме и ответов на дополнительные вопросы. В заключение преподаватель подводит итоги дискуссии.

Интерактивные методы и приемы обучения весьма эффективны при проведении практических занятий. Среди них, прежде всего, Такижбаева О. Г. выделяет «метод обсуждения в малых группах», например, при раскрытии сущности хозяйственных систем возможно традиционную, командно-административную, рыночную и смешанную системы характеризовать силами малых групп. Анализируя деятельность фирм в предпринимательском процессе, достоинства и недостатки предпринимательских структур рассматривать с позиций конкретных подгрупп и т.д.

Обсуждение в малых группах имеет следующие преимущества:

1. Участники осуществляют лучший контроль над своим обучением, чем при традиционном восприятии материала.
2. Поощряется участие каждого.
3. Участники менее зависимы от учителя.

4. Метод позволяет усилить усвоение и разъяснение нового материала посредством дискуссии.

При проведении обсуждения в малых группах необходимо учитывать следующий механизм:

1. Задание данной группе должно быть предельно ясным.
2. Группа должна быть осведомлена о временных рамках дискуссии.
3. Участники должны выслушивать друг друга, даже если они не согласны с тем, что говорят другие.
4. В дискуссии не должны доминировать один или два человека.
5. Группа должна состоять из четырех- семи человек.
6. Вопросы могут направлять дискуссию.
7. Каждый должен быть вовлечен в дискуссию.
8. Возможно распределение ролей среды участников группы.

Использование метода групповой дискуссии дает возможность участникам изложить свои идеи в малых группах; улучшает навыки решения проблем; дает возможность участникам учиться друг у друга; повышает у участников чувство ответственности при обучении.

Весьма эффективен такой интерактивный метод обучения экономике, как «ролевая игра». В теме курса экономики, посвященной анализу теории спроса и предложения, очень успешно работает деловая ролевая игра «Рынок черного жемчуга». Учащиеся группы апробируют себя в ролях продавцов и покупателей, стремящихся в процессе сделок получить максимальную прибыль.

Ролевая игра имеет ряд преимуществ:

1. Отражает реальную экономическую жизнь хозяйственных объектов.
2. Стимулирует интерес к рассматриваемой проблеме.
3. Увлекательна для участников группы.

При проведении ролевой игры необходимо учитывать, что она спонтанна и не имеет никаких предписаний, которым нужно следовать (за

исключением механизма проведения игры); актеры должны хорошо понимать свою роль для успешного завершения игры.

Процесс проведения игры включает в себя следующее:

1. Подготовить актеров так, чтобы им были понятны их роли и ситуация.
2. Создать такой климат, чтобы наблюдатели узнали, что представляет из себя ситуация.
3. Обсудить впечатления от увиденного и провести опрос обучающихся о том, чему они научились, остановиться на основных моментах игры.

Использование интерактивных *методов и приемов* обучения учащихся экономической дисциплине позволяет привлечь интерес как к экономическим предметам, так и к реальным экономическим процессам; сформировать у них потребность занимать активную жизненную позицию; адаптироваться к сложным рыночным условиям [21].

Рассмотрим возможности применения интерактивных методов и приемов в процессе обучения истории. В настоящее время методистами и учителями-практиками разработано немало форм групповой работы для обучения истории, которые они относят к интерактивным методам и приемам обучения. Наиболее известные из них -- «большой круг», «вертушка», «аквариум», «мозговой штурм», «дебаты». Ценное этих методов и приемов в том, что они позволяют ребенку не только выразить свое мнение, взгляд и оценку, но и, услышав аргументы партнера по игре, подчас отказаться от своей точки зрения или существенно изменить ее.

Прием «большого круга» оптимально применять в тех случаях, когда возможно быстро определить пути решения вопроса или составляющие этого решения. С помощью данной формы можно, например, разрабатывать законопроекты или инструкции, локальные нормативно-правовые акты.

«Аквариум» - форма диалога, когда ребятам предлагают обсудить проблему «перед лицом общественности». Малая группа выбирает того, кому

она может доверить вести тот или иной диалог по проблеме. Иногда это могут быть несколько желающих. Все остальные ученики выступают в роли зрителей. Отсюда и название - аквариум. Этот организационный прием дает школьникам возможность увидеть своих сверстников со стороны, то есть увидеть: как они общаются; как реагируют на чужую мысль; как улаживают назревающий конфликт; как аргументируют свою мысль и так далее [18].

В основе Федерального государственного образовательного стандарта лежит системно-деятельностный подход. Он подразумевает воспитание и развитие качеств личности, которые отвечают требованиям информационного общества, задачам построения демократического гражданского общества на основе диалога культур.

Культурно-исторический системно-деятельностный подход основывается на теоретических тезисах концепции Л.С. Выготского, П.Я. Гальперина, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина, которые раскрывают основные психологические закономерности процесса обучения и воспитания, структуру образовательной деятельности учеников с учетом общих закономерностей возрастного развития детей и подростков.

А.Н. Леонтьев выдвигал тезис о том, что все что происходит в психической сфере личности укоренено в его деятельности [19]. Сначала он придерживался линии, которую наметил Л.С. Выготский, но потом, изучив идеи М.Я. Басова о «морфологии», он предложил схему ее организации и преобразования на различных уровнях: в эволюции животного мира, в истории человеческого общества, а также в индивидуальном развитии человека - «Проблемы развития психики».

А. Н. Леонтьев отмечал, что деятельность - это особая целостность, которая содержит разнообразные компоненты: мотивы, цели, действия. Их нельзя рассматривать порознь, так как они образуют систему. Разницу между деятельностью и действием он разъяснял на следующем примере. Первобытный охотник на коллективной охоте в качестве загонщика

вспугивает дичь, чтобы направить ее к другим охотникам, которые сидят в засаде. Мотивом его деятельности является потребность в пище, удовлетворяет же он свою потребность, отгоняя добычу, из этого следует, что его деятельность определена мотивом, тогда как действие - той целью, которая им достигается (вспугивание дичи) ради реализации мотива [19].

Все педагоги-практики отмечают, что *технология интерактивного обучения* может быть технологической характеристикой отдельного урока, занятия, внеклассного мероприятия. В то же время в интерактивном режиме можно проводить серию или все уроки по какой-либо учебной дисциплине.

В заключение отметим, что *интерактивное обучение* позволяет решать одновременно несколько задач. Главное – оно развивает коммуникативные умения и навыки, помогает установлению эмоциональных контактов между учащимися, обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде, прислушиваться к мнению своих товарищей. Использование интерактива в процессе урока, как показывает практика, снимает нервную нагрузку школьников, дает возможность менять формы их деятельности, переключать внимание на узловые вопросы темы занятий, активизирует познавательную деятельность учащихся.

Таким образом, использование рассмотренных выше интерактивных методов и приемов на уроках истории побуждает преподавателя к постоянному творчеству, совершенствованию, изменению, профессиональному и личностному росту, развитию. Ведь знакомясь с тем или иным интерактивным методом, преподаватель определяет его педагогические возможности, идентифицирует с особенностями учащихся, предлагаемого содержания, примеряет к своей индивидуальности. И эта деятельность не оставляет педагога, пока он осознает, что интерактивные методы обучения являются действенным педагогическим средством, а использование в педагогическом процессе технологии интерактивного

обучения - необходимое условие оптимального развития и тех, кто учится, и тех, кто учит.

2.2 Разработка конспектов уроков истории с использованием интерактивных технологий обучения в 5 классе

Введение ФГОС основного общего образования ставит перед учителем задачу: быть готовым к организации образовательного процесса в современной информационно-образовательной среде. Основные задачи образования сегодня – не просто вооружить ученика фиксированным набором знаний, а сформировать у него умение и желание учиться, работать в команде, способность к самоизменению и саморазвитию на основе рефлексивной самоорганизации. Для того чтобы знания обучающихся были результатом их собственных поисков, необходимо организовать эти поиски, развивать познавательную деятельность учащихся. Вместо простой передачи знаний, умений, навыков от учителя к ученику приоритетной целью становится развитие способности ученика самостоятельно ставить учебные цели и задачи, проектировать пути их реализации, контролировать и оценивать свои достижения. Решению данных задач образования способствует применение в образовательной деятельности интерактивных форм обучения, а также использование интегрированных компьютерных средств

Данный конспект урока разработан для проведения урока актуализации знаний и умений (урок повторения) по Истории древнего мира в 5 классе. Класс по успеваемости средний. 50% учащихся занимаются на 4 и 5, неуспевающих нет. На уроках ребята проявляют активность, заинтересованность. Вместе с тем, быстро утомляются, что требует обязательного проведения физкультминуток и частой смены видов деятельности на уроке.

Изучив раздел «Древний Восток», учащиеся изучили большой объем исторических знаний, понятий, терминов. Учебной задачей урока является повторение и актуализация полученных знаний и умений. На данном уроке обозначены планируемые результаты:

- личностные - понимание культурного многообразия мира, уважение к культуре своего и других народов;
- метапредметные - способность сознательно организовывать и регулировать свою деятельность, владение умением работать с учебной информацией, использовать современные источники информации, в том числе материалы на электронных носителях; способность решать творческие задачи;
- предметные - овладение целостными представлениями об историческом пути народов своей страны и человечества как необходимой основой для миропонимания и познания современного общества; способность применять понятийный аппарат исторического знания и приемы исторического анализа для раскрытия сущности и значения событий и явлений прошлого и современности;

При проведении урока используется программный комплекс «ЛогоМиры 3.0». Цель использования данного интегрированного компьютерного средства: развитие познавательной активности учащихся, формирование информационно-коммуникативной компетенции через тестирование, созданное с помощью программы ЛогоМиры.

Творческая среда ЛогоМиры имеет понятный, красочный интерфейс, встроенный графический редактор, меню готовых форм, широкие возможности применения мультимедийных объектов. Освоение данной программы учителем и учащимся позволяет сделать образовательный процесс более привлекательным для учащихся, способствует реализации деятельностного подхода в образовании.

1. Конспект урока

Тема урока: «Древний Восток».

Тип урока: урок актуализации знаний и умений (урок повторения).

Цель урока: актуализация знаний учащихся по теме «Древний Восток», формирование информационно-коммуникативной компетенции учащихся.

Задачи урока:

Образовательные – проверить понятийный аппарат по изученным темам и сформировать умения следовать инструкциям, применять их в действии.

Развивающие – развивать творческую и мыслительную деятельность учащихся, интеллектуальные качества личности, такие как самостоятельность, обобщению, быстрому переключению; способствовать формированию навыков самостоятельной работы, используя информационную среду «Перволого 3.0» создавать страницу для теста с вопросом и рисунком к нему.

Воспитательные – повышать интерес учащихся к предмету; формировать понимание взаимосвязи и взаимовлияния народов в мире.

Оборудование и ресурсы:

1. Ноутбук учителя
2. Проектор
3. Ноутбуки учащихся
4. Программный комплекс «Лого Миры 3.0»

Планируемый результат урока:

Научатся: выполнять тесты в программе «ЛогоМиры 3.0»

Получат возможность научиться: создавать фон, текстовую надпись, добавлять объект в программе «ЛогоМиры 3.0»

Ход урока

Организационный этап

1. Приветствие.
2. Проверка подготовленности учащихся к уроку.

Работают во фронтальном диалоге.

Коммуникативные (речевая деятельность)

Этап мотивации к учебной деятельности

С целью мотивации учебной деятельности учитель предлагает учащимся вспомнить страны Древнего Востока, что вызвало наибольший интерес, а также какие были затруднения. Работают во фронтальном диалоге. Отмечают, что изученный материал интересен, называют факты из истории стран Древнего Востока.

Результат: формируются УУД

Личностные: самоопределение (самооценка). Смыслообразование (учебная мотивация)

Этап проверки домашнего задания, воспроизведение и коррекция знаний, навыков и умений учащихся.

1. Учитель знакомит учащихся с программой «ЛогоМиры 3.0».
2. Демонстрирует учащимся с помощью проектора 1 задание теста, созданного в программе, объясняет правила выполнения теста (см. приложение 1)

Учащиеся выполняют тестовую работу на ноутбуках.

Результат: формируются УУД

Регулятивные (управление своей деятельностью)

Познавательные (работа с информацией, применение ИКТ)

Актуализация знаний. Постановка цели и задач урока.

Для того, чтобы подвести учащихся к самостоятельной постановке цели урока учитель предлагает учащимся решить задачу и предположить какую цель мы поставим перед собой на уроке.

«Два пятиклассника ведут спор. Один считает, что тесты лучше выполнять письменно, на листочках – так привычнее. А другой считает, что выполнять тесты в программе ЛогоМиры гораздо интереснее. Как бы вы решили этот спор?» Учащиеся высказывают своё мнение. Делают вывод, что решать тесты с помощью компьютера более увлекательно, т.к. тесты красочные, сразу показывается результат твоего ответа.

Учащиеся приходят к мнению, что интересно не только решать тесты, но и создавать их самим. Формулируют цель урока – научиться работать в программе «ЛогоМиры»

Результат: формируются УУД

Коммуникативные (речевая деятельность)

Личностные: смыслообразование (определение границы собственного знания и незнания, умения и неумения)

Физкульт.минутка «Живая карта» : С помощью рук

Покажи где на карте....., мой друг!»

(Называются стороны света) Дети выполняют разминку. При команде СЕВЕР - поднимаем руки вверх, при команде ЮГ - руки в низ и присели, ЗАПАД –левая рука в сторону и наклонились в лево, ВОСТОК- правая рука и наклон.

Результат: формируются УУД

Регулятивные (управление своей деятельностью; инициативность и самостоятельность)

Изучение нового материала

Учитель знакомит учащихся с алгоритмом работы в программе ЛогоМиры; помогает освоить интерфейс программы, в т.ч. выбор фона, добавление рисунка, создание текстовой надписи. Направляет и корректирует деятельность учащихся. Учащиеся работают с программой ЛогоМиры, установленной на ноутбуках. Осваивают кнопки: Рисование/Графика; фон, штамп, черепашка. Учатся пользоваться командой-файл- взять рисунок. Осваивают кнопку надпись. Учатся пользоваться командой Текст-шрифт-цвет.

Результат: формируются УУД

Регулятивные (управление своей деятельностью)

Познавательные (работа с информацией, применение ИКТ)

Личностные: развитие устойчивого интереса к теме урока

Информация о домашнем задании, инструктаж по его выполнению

Подготовить по 3 вопроса для теста и необходимые картинки для них. Учащиеся уточняют ресурсы, которыми можно пользоваться при подготовке домашнего задания.

Результат: формируются УУД

Коммуникативные (речевая деятельность)

Познавательные (работа с информацией, применение ИКТ)

Рефлексия (подведение итогов занятия)

1. Какую цель ставили? Удалось ли ее достичь? Какими способами?
2. Давайте оценим наш урок.
3. Что вызвало затруднения? С каким настроением ты отправишься на следующий урок?

Подведение итогов урока, выставление и комментирование отметок

1. Отвечают на вопросы.
2. Оценивают урок с помощью сигнальных карточек (солнышко-понравилось, тучка – не очень)

Обсуждают что вызвало затруднения.

Результат: формируются УУД

Коммуникативные (речевая деятельность)

Личностные: самоопределение (самооценка).

Вывод: Представленный во второй главе материал представляет собой прием и формы активизации учащихся на уроках, которые на различных этапах урока способны не только способствовать усвоению нового материала, но и учить самостоятельно обобщать, вычленять главное. От первой секунды урока до его конца данные формы и приемы направлены на повышение эффективности учебного процесса, повышения интереса к предмету. Систематическое применение представленных методик способно дать положительный эффект в обучении учащихся истории.

Заключение

Изменение в образовательной системы, связанное с переходом от монокультурной традиции к диалоговой культуре, повлекло за собой серьезные изменения в технологиях преподавания. Данный процесс ознаменовался появлением разнообразных инновационных технологий, развитие которых выстраивалось на основе новых принципов взаимодействия участников образовательного процесса. Интеграция современных образовательных и информационных технологий становится важным условием для совершенствования процесса обучения истории.

Для человека, живущего в рамках современной цивилизации, характерно стремление к визуальному восприятию информации. Данное культурное явление приводит к тому, что в процессе информационной коммуникации зрительный знак преобладает над текстовым. Предмет история не является исключением. Электронные учебные пособия, созданные на базе мультимедиа, оказывают сильное воздействие на память и воображение, облегчают процесс запоминания, позволяют сделать урок более интересным и динамичным, «погрузить» ученика в обстановку какой-либо исторической эпохи, создать иллюзию соприсутствия, сопереживания, содействуют становлению объемных и ярких представлений о прошлом. Применение ИКТ позволяют реализовать идеи индивидуализации и дифференциации обучения, что представляется особенно важным в условиях становления профильной школы. Современные учебные пособия созданные на основе ИКТ, обладающие интерактивностью (способностью взаимодействовать с учеником), а также содержащие систему гиперссылок, позволяющую учащимся самостоятельно выбрать свое направление в процессе познания. Приоритет исследовательских и проектных технологий в преподавании истории предполагает использование широкой базы исторических источников, которая не всегда имеется в школьных библиотеках. Возможности ИКТ (электронных учебных пособий и

глобальной сети Интернет) по хранению и передаче информации позволяют по моему мнению решить эти задачи: повысить информационную насыщенность урока, выйти за рамки школьных учебников, дополнить и углубить их содержание. Современный образовательный процесс предполагает развитие у обучаемых творческих способностей. Подобное требование диктует необходимость работы учащихся с информацией, самостоятельно формируемой ими в виде творческой образовательной продукции. Решению данной задачи способствует развитие проектных технологий в изучении истории. В данном случае ИКТ, изначально предназначенные для создания информационных продуктов различного рода (текстов, презентаций, web – страниц и т.п.) и обладающие огромным творческим потенциалом, также могли бы стать эффективным инструментом в руках учащихся. Считаю, что информационно-коммуникационные технологии расширяют возможности диагностики уровня усвоения исторической информации. Разнообразные тестовые системы и оболочки позволяют индивидуализировать процесс оценки знаний учащихся, развивать способность учащихся к самооценке. Таким образом, информационно-коммуникационные технологии способны: стимулировать познавательный интерес к истории, придать учебной работе проблемный, творческий, исследовательский характер, во многом способствовать обновлению содержательной стороны предмета история, индивидуализировать процесс обучения и развивать самостоятельную деятельность школьников.

Возможно использовать программы общего назначения: Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, Microsoft FrontPage, Microsoft Publisher, Adobe Photoshop . Спектр применения данных программ в учебном процессе достаточно велик. Они могут использоваться для создания наглядности, контролирующих тестов, творческих образовательных продуктов учащимися и пр. Программа PowerPoint, используется для создания наглядно - образного представления исторического прошлого. В

Интернете представлен набор готовых учебных презентаций по предмету история.

Кроме того, широко практикуется создание презентаций, для творческого представления учащимися своего интеллектуального продукта (домашней работы, реферата, доклада, сообщения и т.п.). В деятельности педагога важным звеном является диагностика знаний учащихся. Используя табличный процессор Microsoft Excel, создают контролирующие тесты по различным разделам исторического курса.

Интернет можно рассматривать как часть информационно – коммуникационной предметной среды, которая содержит богатейший информационный потенциал. Образовательные ресурсы Интернета используют для поиска исторических источников, текстов монографий и курсов лекций, разнообразных методических материалов, газетных и журнальных статей, рефератов и др. Использование Интернета на уроках истории значительно увеличивает объем информации, задействованной в историческом образовании, позволяет свободно реализовать современные интерактивные технологии, в том числе проектные и модульные.

В настоящее время осознана важность и необходимость развития познавательной активности учащихся на уроках истории. В современных условиях, когда объем необходимых человеку знаний все больше и больше возрастает, уже недостаточно только усвоения знаний учащимися на уроках, важно научить самостоятельно пополнять знания. Традиционные формы уроков формируют у детей потребительский характер деятельности. Ученики перегружены однотипной работой. Многие затрудняются работать с учебником, историческим источником, картой. Не умеют сравнивать, устанавливать причинно-следственные связи, обобщать материал. Все это заставляет искать новые средства активизации познавательной деятельности учащихся. Решить эту проблему может использование ИКТ на уроках

истории. Это подтверждается концепцией развития школы и федеральной концепцией информатизации образования.

1. В настоящее время одна из основных задач образования – это вхождение в современное информационное общество. Одновременно происходит информатизация образования - внедрение новых информационных технологий: на уроках используются компьютерные обучающие программы, создаются компьютерные презентации силами учителей и учеников, проводится компьютерное тестирование и моделирование, поиск необходимого материала в Интернете. Государство вкладывает значительные ресурсы в информатизацию образования. Основная цель информатизации образовательного пространства – повышение эффективности и качества образования, формирование информационной культуры как основы информатизации общества в целом.

2. Компьютерная революция, свершившаяся на наших глазах в течение последних десятилетий, естественно затронула и систему народного образования. Компьютер в этой системе занял уникальное положение. Во-первых, он сам стал объектом изучения, а с другой стороны – явился удобным техническим средством обеспечения учебного процесса. Работу с компьютером и различными компьютерными программами изучают в школах и других учебных заведениях. Многие учащиеся используют компьютеры как вспомогательное средство при подготовке домашних заданий, сообщений, рефератов и других работ.

3. Компьютерная техника очень хорошо подходит для активизации учащихся на занятиях по любому предмету. Преподаватели самых различных дисциплин все шире и шире используют компьютеры в своей повседневной практике. Это и подготовка карточек, методических раздаточных материалов, использование средств ИКТ в качестве наглядности при объяснении нового материала, а также различные способы закрепления и проверки усвоенных знаний.

Исходя из этого, следует, что включение информационных технологий делает процесс обучения технологичнее и результативнее. Да, на этом пути есть трудности, есть ошибки, не избежать их и в будущем. Но есть главный успех - это горящие глаза учеников, их готовность к творчеству, потребность в получении новых знаний и ощущение самостоятельности. Компьютер позволяет делать уроки, не похожими друг на друга, что способствует интересу к ученью.

Список литературы

1. Асмолов, А. Г. Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. [Текст]: Система заданий: пособие для учителя / А. Г. Асмолов. М.: Просвещение, 2010. - 159 с.
2. Азимов, Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий [Текст] / Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин. – М.: Издательство ИКАР, 2009.
3. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [Электронный ресурс] – Режим доступа: Минобрнауки.рф/ <https://fgos.ru/>
4. Шубина Т.Н. Деятельностный метод в школе [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/527236/>
5. Бабанский, Ю. К. Педагогика: учебное пособие для студентов педагогических институтов / Ю. К. Бабанский. - М.: Просвещение, 1988. - 478 с.
6. Баранов, С. П. Педагогика: учебное пособие для студентов педагогических институтов по спец. “ Педагогика и методика нач. классов” / С. П. Баранов [и др.] - 2-е изд., доп. - М.: Просвещение, 1986. - 336 с.
7. Вайсен, Р. Обучение жизненным навыкам в школах / Р. Вайсен, Дж. Оли, В. Эванс, Дж. Ли, Б. Спрунгер, Д. Пеллаукс. - М.: Вита-Пресс, 1996. - 66 с.
8. Гутников, А. Как преодолеть сложности использования интерактивных методов и превратить их слабые стороны в сильные / А. Гутников, В. Пронькин [Электронный ресурс]. - Санкт-Петербург: Официальный сайт МОУ СОШ №1 ст. Ленинградская. - Режим доступа: <http://www.school-1.org>
9. Григальчик, Е. К. Обучаем иначе. Стратегия активного обучения / Е. К. Григальчик, Д. И. Губаревич, С. В. Петрусов. - Мн., 2003. - 68 с.

10. Жук, А. И. Активные методы обучения в системе повышения квалификации педагогов / А. И. Жук, Н. Н. Кошель- Мн.: Аверсэв, 2004. - 78 с.
11. Ильина, Т. А. Педагогика: курс лекций: учебное пособие для студентов педагогических институтов / Т. А. Ильина - М.: Просвещение, 1984. - 348 с.
12. Инновационные процессы в школе: организация и управление. - Владимир, 1995. - 69 с.
13. Кашлев, С. С. Технология интерактивного обучения / С. С. Кашлев. - Мн.: Белорусский верасень, 2005. - 176 с.
14. Кларин, М. В. Инновации в мировой педагогике: Обучение на основе исследования, игры, дискуссии / М. В. Кларин - Рига: Науч.-пед. Центр «Эксперимент», 1995. - 134 с.
15. Кларин, М. В. Интерактивное обучение - инструмент освоения нового опыта / М. В. Кларин // Педагогика. - 2000. - №7. - С.
16. Корниенко, С. Г. Интерактивное обучение / С. Г. Корниенко // Специалист. - 2005. - №10. - С. 31.
17. Коростылева, Л. А. Психологические барьеры и готовность к нововведениям / Л. А. Коростылева, О. С. Советова. - СПб., 1996. - 66 с.
18. Матвеева, И. В. Интерактивные методы в обучении здоровью [Электронный ресурс] / И. В. Матвеева. - Электрон. дан. - М., 2005. - Режим доступа: <http://gcon.pstu.ru/pedsovet/programm/-section=20-3.htm>
19. Подласый, И. П. Новый курс: Учебник для студентов педагогических вузов: В 2 кн. / И. П. Подласый - М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. - 576с.
20. Полат, Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е. С. Полат; под ред. Е. С. Полат. - М.: Просвещение, 1999. - 142 с.

21. Пидкасистый, П. И. Педагогика: учебное пособие для студентов педагогических вузов и педагогических колледжей / П. И. Пидкасистый. - М.: Педагогическое общество России, 1998. - 640с
22. Пидкасистый, П. И. Технология игры в обучении и развитии / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров - М.: Роспедагенство, 1996. - 268 с.
23. Скорина, М. С. Интерактивные методы обучения немецкому языку [Электронный ресурс] / М. С. Скорина - Электрон. дан. - Барановичи: Барановичский государственный университет, 2007. - Режим доступа: http://www.rusnauka.com/8._NPE_2007/Philologia.htm
24. Смолкин, А. М. Методы активного обучения: науч.-метод.пособие / А. М. Смолкин - М.: Высш.шк., 1991. - 74 с.
25. Такижбаева, О. Г. Использование интерактивных методов обучения в преподавании экономики [Электронный ресурс] / О. Г. Такижбаева - Электрон. дан. - Режим доступа: <http://www.rsreu.ru/materials/method2005/part3.htm>
26. Харламов, И. Ф. Педагогика: курс лекций / И. Ф. Харламов - Мн., 1979. - 456 с.
27. Шамова, Т. И. Активизация учения школьников / Т. И. Шамова - М.: Педагогика, 1982. - 112 с.
28. Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе / Г. И. Щукина - М.: Просвещение, 1982. - 184 с.
29. Юсупова, В. Г. Интерактивные методы обучения на уроках географии [Электронный ресурс] / В. Г. Юсупова. - Электрон. дан. - Ставрополь, 2007. - Режим доступа: http://www.lyceum15.ru/main.php?section_id=35
30. Профессиональный стандарт педагога [https://www.menobr.ru/article/65401-qqq-18-m1-profstandart-pedagoga].

Приложения

1. Нетрадиционное начало традиционного урока.
2. Проблемные ситуации
3. Урок-путешествие
4. Урок-конкурс
5. Урок-КВН
6. Игры, игровые моменты на уроках истории
7. Исторические задачи
8. Исторический словарь
9. Задания творческого характера
10. Игры с исторической картой
11. Опорные схемы
12. Тесты

Приложение 1

Нетрадиционное начало традиционного урока.

1. Возможные варианты рифмованного начала урока

1.

Друзья мои! Я очень рада
Войти в приветливый ваш класс
И для меня уже награда
Внимание ваших умных глаз.
Я знаю: каждый в классе гений,
Но без труда талант не впрок.
Скрестите шпаги ваших мнений-
Мы вместе сочиним урок!
Мои соавторы и судьи,
Оценкой вас не накажу.
За странный слог не обессудьте,
А дальше прозой я скажу.

3.

Вот звонок нам дал сигнал:
Поработать час настал.
Так что время не теряем
И работать начинаем
Встало солнышко давно,
Заглянуло к нам в окно.
На урок торопит нас,
Ведь история сейчас.

2.

Громко прозвенел звонок-
Начинается урок
Наши ушки на макушке,
Глазки хорошо открыты.
Слушаем, запоминаем,
Ни минутки не теряем.
Мы пришли сюда учиться,
Не лениться, а трудиться,
Работаем старательно
Слушаем внимательно.

2. Театрализованное начало на уроке истории:

“Разговор братьев Кирилла и Мефодия”

Кирилл: Мне нужна твоя помощь, брат. Я еду на север, к славянам. Буду ихучить.

Мефодий: Но как же ты собираешься это делать? Ведь нужны книги, а они написаны по-гречески?

Кирилл: Я думал об этом и решил: надо составить славянскую азбуку. Там будут все буквы, какие нужны для нашего языка. Вот посмотри (протягивает брату пергамент). А теперь надо перевести с греческого языка как можно больше книг, чтобы было чего читать. Мне одному не справиться с этим трудным делом.

Мефодий: Конечно, я буду помогать тебе. Пусть будут у славян свои книги. Русь не забыла этих людей. В Москве на Славянской площади возвышается бронзовый памятник, отдающий честь просветителям.

3. Стихи, отрывки художественных произведений

Стихотворение Брюсова: Я - раб царя. С востока до заката Среди других свершаю тяжкий труд И кус гнилой - единственная плата За стон, за пот, за тысячи минут.... Я - раб царя, и жребий мой безвестен; Как тень зари, исчезну без следа,	Неизвестный автор Мы мирно стояли пред Зимним дворцом, Царя с нетерпением ждали, Как вдруг между нами и царским крыльцом На ружьях штыки заблистали. И рота за ротой все супротив нас Вдруг фронтом развернуты были, Наставили дула в лица как раз И... в грозном молчаньи застыли. Так тихо... Так жутко... Вдруг слышится: «Пли!»
--	---

Меня с земли судьба сотрёт, как плесень; Но след не минет скорбного труда, И простоит близ озера Мерида Века веков святая пирамида.	Опомниться мы не успели, Свалились уж многие на снег в крови, За залпами ж залпы гремели. И ужас объял нас. Безумно крича, Мы с страшного места бежали, Израненных, мертвых с собой волоча, А в тыл нам стрелять продолжали.
--	--

4. Эпиграф к уроку

«Одним из отличительных признаков великого народа служит его способность подниматься на ноги после падения». В.О. Ключевский.

«У каждой страны – свой путь, выбранный к процветанию, у России – свой путь, выбранный к катастрофам». Г.Е. Миронов.

5. Загадка истории

Как известно, Александр I вступил на престол с помощью заговорщиков, убивших его отца — императора Павла I. Наследник престола знал о готовящемся заговоре, хотя и не давал согласия на убийство отца, — подразумевалось, что Павел будет только арестован. Существует версия, что чувство вины за гибель отца, в конце концов, привело Александра I к решению оставить трон и удалиться в монастырь под чужим именем. Во всяком случае, загадочные обстоятельства смерти Александра I дают повод для подобной легенды.

6. Пословицы и поговорки

- "Погибоша, аки Обри (авары), их же несть ни поемени, ни наследства" (в летописи), "беда, аки в Родне" (голод в 980 г. в Родне),

- "Руси веселье пити, не может без того быти" (слова Владимира магометанским миссионерам, 986 г.),

- "Путята крести (новгородцев) мечем, а Добрыня огнем" (о крещении новгородцев, оказавших сопротивление),

- "Не погнетши (не раздавивши) пчел, меду не едать", говорил волынско-галицкий князь Роман о своевольных боярах (1231 г.),
- "Не вовремя гость хуже татарина", "Тут словно Мамай воевал", "Каков хан, такова и орда" (эти пословицы отражают татарщину),
- "Семеро пойдут, Сибирь возьмут" (после завоевания Сибири казаками с Ермаком во главе),
- "Вот тебе бабушка и Юрьев день" (по поводу запрещения при Борисе крестьянам перехода к другим помещикам даже в осенний Юрьев день),
- "Пропал, как швед под Полтавой" (поражение шведов под Полтавой),
- "Лежачего не бьют" (во время кулачных боев),
- "По имени тебе место дать, по отчеству пожаловать" (местничество)

Приложение 2

Проблемные ситуации

1. При изучении в 8 классе темы «Крымская война» ученикам предлагается следующий вопрос: «Почему Россия, одна победившая в 1812 г. Наполеона и освободившая от его диктата Европу, через 40 лет оказалась в состоянии конфликта со всей Европой.

2. При изучении темы «Общественное движение в России в 70-х гг. XIX в.» был предложен вопрос «Почему Царь-Освободитель Александр II превратился в главную мишень для русских террористов спустя 20 лет после освобождения крестьян?».

3. «Почти 250 лет Русь платила дань Орде. Все попытки освободиться терпели неудачу. Чем же объяснить успех русских войск в 1380 г.? Явилась ли эта победа полной неожиданностью для обеих сторон?».

4. Другой приём создания проблемных ситуаций заключается в создании ситуации несоответствия новых фактов наличным знаниям учеников.

Например, постановка при изучении темы «Земская, городская и судебная реформы» вопроса «Почему отмена крепостного права вызвала необходимость реформирования системы управления и суда по всей России?», т.к. с точки зрения здравого смысла связь между крепостным правом, с одной стороны, и организацией управления и суда, с другой стороны, не очевидна.

Кроме того, можно создать ситуацию предположения, которая основана на возможности выдвинуть собственную версию о причинах, характере, последствиях исторических явлений и событий. Например, при изучении в 5 классе темы «Боги древних греков», учащимся был предложен вопрос: «Что объединяет всех древнегреческих богов и лежит в основе религии древних греков?». Ученики дали ответ, что всех богов объединяет то, что они олицетворяют определённые силы природы, и тем самым в основе древнегреческой религии лежит сакрализация природы.

Приложение 3

Урок-путешествие.

Тема урока: Обобщение раздела «Древний Восток», 5 класс

Цели урока:

- повторение пройденного материала;
- воспитывать стремление следовать нормам добра;
- формировать умение аргументировать свою точку зрения;
- развитие умения сотрудничества при выполнении сложных заданий;
- формирование мотивации к учению.

I. Организационный момент.

- Прозвенел звонок,

Начался урок!

II. Сообщение темы, целей

- Ребята, мы с вами окунулись в океан исторических знаний. Изучая историю, мы с вами узнаем, как жили разные народы, какие события происходили в их жизни, как и почему жизнь людей изменялась и стала такой, как сейчас.
- Знание истории помогает людям жить, узнавая прошлое, мы можем построить прекрасное настоящее и будущее.
- Исторические знания безграничны как океан. И вот сегодня я предлагаю совершить путешествие по историческому океану. А чтобы путешествие было благополучным и интересным, вам придётся потрудиться: проявить смекалку, показать свои знания, вспомнив то, что учили на уроках и дома, в нужную минуту оказать помощь своим друзьям.
- А путешествовать мы будем на волшебных корабликах.

(вывешиваются рисунки 3-х корабликов)

В путь- дорогу собирайся

Знания с собой бери.

Неудачам улыбайся,

Будь находчивей в пути.

-Итак, в путь! (да доске плакат с маршрутом путешествия)

(звучат слова из песни «По синему морю»)

III. Повторение пройденного материала.

1 этап.- «Буратино и Незнайка»

- Ребята, вы только посмотрите, мы с вами не одни отправились в путешествие. Здесь Незнайка и Буратино!

Деревянный мальчуган

И весёлый хулиган

В плаванье одни пустились

И как видно заблудились

- Ребята, как думаете, почему они заблудились?

- Для того, чтобы путешествовать по морю-океану, нужно прекрасно ориентироваться по курсу. Мы-то с вами не заблудимся, ведь мы знаем, где находились древние страны.

- Покажите по карте и скажите, где находились древние страны.

Египет- северо – восток Африки

Двуречье- Западная Азия

Финикия- восточное побережье Средиземного моря

Ассирия- севернее Двуречья, в верхнем течение реки Тигр.

Индия- юг Азии

Китай - восточная Азия.

- Молодцы, мы не заблудились, а поэтому продолжаем путешествие.

2 этап. - «Остров»

- Ребята, посмотрите, прямо по курсу – остров!

Остров исторический в океане есть

Весь покрытый зеленью, абсолютно весь

Много неизвестных слов вынесла волна,

Так поможем жителям разобрать слова.

Разобрать поможем им, что такое Нил,
 Джунгли и вельможи, каста, дельта, ил,
 Что обозначает: храм и фараон,
 Объясним, что значит Библ, Тир, Сидон.

- Волна вынесла на берег много слов. Люди прочитали эти слова, они им очень понравились. И жители острова стали называть этими слова различные предметы, давать имена новорождённым детям. Представляете, мальчика зовут Ил, девочку – Колесница. Они даже свой остров переименовали и стали называть «Таран». Правда смешно и нелепо.

- Как вы думаете, почему всё это произошло?

- Смеяться мы над жителями не будем. Если человек чего-то не знает – ему просто надо помочь. Давайте поможем разобраться жителям острова со значением непонятных для них слов.

(выясняется значение слов)

Нил, джунгли, каста, ил, Библ, Тир, Сидон, пирамида, фараон, храм,
 колесница, таран.

3 этап – «Скалы».

Оставила чайка

И гавань и скалы

Лежит чайка в море,

Где шторм небывалый

Торопиться чайка

На помощь матросам

Летит чайка вместе

С седым альбатросом

Крылом, как письмом,

Над суденышком машет

Она морякам

Путь в гавань укажет

-Ребята, на нашем пути снова преграды. Это- скалы. Стоят гордые, но одинокие они в океане. Ничего не видят, ничего не знают. Поэтому пропускают, расступаясь на пути, лишь тех, кто расскажет им то, что они хотят знать.

Ну-ка, детки, расскажите

Да всю правду доложите

Кто царем и где сидит

Сверху вниз на всех глядит.

- Нам придется рассказать о том, кто в каком царстве- государстве правит.

(Задание: соотнести имена правителей и названия стран)

Крез

Хаммурапи

Ашшурбанапал

Кир

Ашока

Цинь Шихуан

Тутмос

Персидская держава

Лидия

Двуречье

Ассирия

Китай

Индия

Египет

-Молодцы ребята! Вы справились с заданием, а потому - скалы нас пропускают и мы можем продолжить свое путешествие.

4 этап- «Веселый ветер»

Ветер по морю гуляет

Волны, волны нагоняет

И случается порой

Груз за борт летит долой.

- Веселый ветер проказник разбросал весь груз, который перевозили на корабле за борт.

- Ребята, как вы думаете хороший поступок совершил веселый ветер?

-Он и сам потом понял, что нельзя было этого делать, ведь этот груз ждали многие люди. Собрать то он собрал все что плавало на воде, только вот адреса, куда направлялся этот товар смыла вода. И раз уж он не может отправить товар по адресу, то он просит нас помочь ему найти хозяина этого груза, вернуть в ту страну от куда он был отправлен.

(Задание: назвать страну, где были открыты или изобретены данные предметы)

Шахматы - Индия

Компас - Китай

Красная ткань - Финикия

Пирамида - Египет

Сахар - Индия

Стекло - Финикия

Чай - Китай

Шелк - Китай

Бумага - Китай

Согласные буквы - Финикия

Таран – Ассирия

- Молодцы ребята, справились вы и с этой задачей. Теперь товар не пропадет, а вернется к своему владельцу. А веселые ветер- озорник осознал свою вину и дал обещание больше так не делать, и плохих поступков никогда не совершать, ведь они приносят лишь одни неприятности.

5 этап- «Магический кристалл»

- Ребята в ходе нашего путешествия мы с вами повторяем пройденный ранее материал. Мы вспоминаем то, что знаем, о чём читали, говорили, что изучали на уроках и дома. Но ведь знать только это - недостаточно. С каждым днем, на каждом уроке вы узнаете что-то новое.

- Вот почему наш корабль притягивает к себе, словно магнитом, магический кристалл. Ему не терпится рассказать вам что-то новое. Послушаем, что же он нам приготовил. Чего мы с вами не знаем, о чем не говорили на уроках.

- Есть выражение, которому уже более 2-х тысяч лет, но его можно услышать и сегодня: «Белый, как лунь». Как вы думаете, в каких случаях используется сегодня это выражение? Какого его происхождение? (Лунь Цой изобрёл в Китае бумагу)

- Слово «пирамида» на русский язык переводится «пшеница». Почему?

- Вам всем, конечно же, знаком фартук, которым мама пользуется, особенно на кухне. А знаете ли вы, что его женщины позаимствовали у египтян.

- Спасибо магическому кристаллу. Вот видите, ребята, даже на уроке повторения можно узнать что-то новое.

6 этап- «Маяк».

- Я вижу Маяк, а значит и наше путешествие скоро завершится.

Он стоит в высоких дюнах

И в ночах ревёт безлунных

Он указывает путь

Не даёт с пути свернуть.

- Проектор маяка осветил нам путь домой, но я вижу что – то ещё.

- Так это же линия времени.

- Определите последовательность исторических событий, правильно разместив их на линии времени.

1792-1750. до н. э. – правление Хаммурапи

612г. до н. э. – падение Ассирии

538г. до н. э. – Кир захватил Вавилон.

525г.. до н. э. – Персидская держава захватила Египет.

221г.. до н. э. – Объединение Китая.

2600г.. до н. э. – построена пирамида Хеопса.

IV. Итог урока. - Наше путешествие подошло к завершению. Вы славно потрудились: повторили не только пройденный материал, но и узнали нечто новое. Вы проявили смекалку, смогли оказать помощь тем, кто в ней нуждался, а ведь это очень важно в жизни – приходить людям на помощь, совершать добрые поступки.

(выставляются оценки за урок)

V. Домашнее задание:

Сохранилось несколько древнеегипетских задачников по математике, написанных на папирусе. Вот одна из задач.

«Было 7 домов, в каждом 7 кошек, каждая кошка съела 7 мышей, каждая мышь съела 7 колосков, каждый колос может дать 7 мер зерна. Найдите сумму общего числа домов, кошек, мышей, колосьев и мер зерна»

Приложение 4

Урок-конкурс.

Урок обобщающего повторения по истории России в 7-м классе по теме "Россия – век XVII"

Цели:

-обучающая – повторить изученный на уроках материал об истории России в XVII в.;

-развивающая – продолжить формирование умений и навыков обобщения и анализа учебного материала, развивать мыслительные и коммуникативные способности;

-воспитывающая – воспитывать чувства патриотизма и коллективизма.

Оборудование урока: презентация и мультимедийное устройство.

Подготовка к уроку: класс делится на три команды, каждая из которых в ходе урока отвечает на вопросы конкурсных заданий. Конкурсные задания проецируются в виде слайдов презентации, после ответов команд на экран проецируются правильные ответы с последующей коррекцией знаний учащихся.

Ход урока.

Задание 1. Исторический портрет.

Сведения о его происхождении настолько разнообразны, противоречивы и голословны, что прошлое его остается совершенно неизвестным; можно только, в виду хорошего знания им церковных книг, заключать, что он был из духовных по рождению или службе. Народ дал этому сознательному обманщику меткое прозвище - «Вор», с которым он и перешел в историю. Кто это и чем знаменит в истории?

Подсказка: В 1608-09 создал Тушинский лагерь под Москвой, откуда безуспешно пытался захватить столицу. С началом открытой польской интервенции бежал в Калугу, где был убит.

Ответ: Самозванец - Лжедмитрий II («Тушинский вор»), неизвестного происхождения. С 1607 выдавал себя за якобы спасшегося царя Дмитрия (Лжедмитрия I).

Задание 2. «Слово – не воробей...»

Кто из известных людей в 17 веке мог сказать такие слова и по какому поводу:

«Ох, бедная Русь, чего-то тебе захотелось латинских обычаев и немецких поступок».

«Бедной, бедной, безумное царишко! Что ты над собою сделал?»

Подсказка: Написал свыше 80 произведений, в том числе и описание своей жизни. За свои слова и убеждения был предан церковному проклятию и 15 лет «последней жизни» провел в земляной тюрьме. По царскому указу сожжен «за великие на царский дом хулы».

Ответ: Протопоп Аввакум Петрович, глава старообрядчества и идеолог раскола в православной церкви, писатель. Выступил против реформы Никона.

Задание 3. В лабиринте слов.

Разгадайте зашифрованные слова и дайте им определения.

- 1) н е в н и и ц е р т я – интервенция
- 2) р а у а т м у к ф н а – мануфактура

Задание 4. Историческая география.

По фрагменту исторической карты определите какое событие 17 века отражено на карте. Дайте краткую характеристику этого события.

Ответ: Восстание под управлением Ст. Разина. Произошло в южных районах России на Волге и Дону в 1670-1671 гг. Было вызвано усилением крепостного права и ограничением прав казачества со стороны властей. Происходило в два этапа: первый – «поход за зипунами» (через низовье Волги и Каспийское море в Персию за добычей), второй – поход на Москву.

После неудачной осады Симбирска отряды восставших были разбиты.

Потерпело поражение, С.Разин казнен.

Задание 5. «Давным-давно».

Составьте предложение и укажите дату события.

Земский собор, царь, М.Романов, избрать.

Ответ: Земский собор избрал царем М.Романова. Это произошло в 1613 г.

Задание 6. Художественная галерея.

Какие новые явления в культуре России 17 века отражены на этих иллюстрациях?

Ответ: 1. «узорочье», 2. парсуна, 3. бытовые сцены в росписи храма, 4. изображение живых человеческих черт в иконах.

Задание 7. «Не верю!»

Найдите в тексте ошибки и исправьте их.

Церковный раскол

«Возглавил церковные реформы протопоп Аввакум, вернувшийся из польского плена. Он предлагал исправить церковные книги по греческим образцам. Его противником стал митрополит Никон. Протопоп Аввакум предложил царю Михаилу Федоровичу разделить с ним власть, за что и был сожжен на костре. Никон был заточен в монастырь».

Ответ:

«Возглавил церковные реформы протопоп Аввакум (патриарх Никон), вернувшийся из польского плена (не был в плену). Он предлагал исправить церковные книги по греческим образцам (по старым русским). Его противником стал митрополит (патриарх) Никон. Протопоп Аввакум предложил (к этому стремился патриарх Никон) царю Михаилу Федоровичу (события происходили в царствование Алексея Михайловича) разделить с ним власть (выступил против царя), за что и был сожжен на костре (был сожжен за сопротивление реформе и выступления против царя). Никон был заточен (уехал сам) в монастырь».

Приложение 5

Урок -КВН

5 класс, тема «Древняя Греция».

Цель урока:

- углубить представление учащихся о древнегреческих городах государствах, об отмене долгового рабства в результате борьбы демоса
- дать представление учащимся о рабовладельческой демократии и ее влиянии на культуру Греции

ХОД УРОКА

Слово учителя: Мы с вами собрались сегодня поиграть задорно, дружно, весело. Алексей Максимович Горький писал: «Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить

КВН – веселый клуб,
 Любит он находчивых,
 Думай если ты не глуп,
 Отвечай доходчиво
 Пусть веселая игра
 Знать тебе поможет
 Почему? Зачем? Когда?
 Проигравших здесь не будет
 Победит лишь знание,
 Не беда, что выигрыш труден,
 Прочь отбрось страдания!

ПРОГРАММА КВНа

1. Выборы и представление жюри
 2. Представление команд
 3. Конкурсы
- Разминка
 - Конкурс команд

- Конкурс болельщиков
- Конкурс знатоков
- Выездной конкурс команд
- Конкурс капитанов
- Заочное путешествие по Афинам
- Путешествие в город Олимпия

4. Подведение итогов КВН

Слово учителя: соревнования проходят между двумя командами (дети придумывают название команд)

КОНКУРС 1. Разминка (вопрос – ответ)

1. назовите и покажите древнейшие государства мира, знакомые вам ранее из курса истории древнего мира
2. определите с помощью карты схемы о каком государстве пойдет речь на уроке
3. на каком полуострове расположена Греция
4. чем отличаются природные условия Греции и Египта
5. какие трудности испытывали греческие земледельцы
6. какие полезные растения хорошо росли на почвах Греции, назовите их
7. как греки поступали с излишками оливкового масла
8. какими морями омывается Греция

КОНКУРС 2. Конкурс команд (конверты с заданиями)

Вы помните, что в Греции существовало множество городов – государств, т. е. она не была объединена под властью одного государя, как Египет, Индия, Китай.

Определите по карте-схеме свое государство и дайте ему характеристику по плану:

- А) состав населения
- Б) управление
- В) положение рабов

КОНКУРС 3. Конкурс болельщиков (когда это было)

Мы с вами знаем, что греки гордились тем, что отстаивали свою независимость в 5 веке до н.э. в борьбе с персами, в ходе греко-персидской войне

- 1 Марафонское сражение
2. битва у Фермопил
3. Саламинский морской бой
4. битва у города Платеи

КОНКУРС 4. Конкурс знатоков (кто он)

1. Один из самых опытных греческих стратегов, который принимал участие в сражении 490 г. до н.э. на Марафонской равнине
2. Спартанский царь, на могиле которого установлен памятник с фигурой льва и надписью: «Тот, кого я теперь на камне храню, если бы, львом именуясь, он не был мне равен и духом, я над могилой его лап не простер бы своих».

КОНКУРС 5. Выездной конкурс команд (театрализованное представление)

Представим, что мы с вами приехали в Грецию и находимся на представлении. Нашему вниманию представляют комедию Аристофана «Всадник», определите по одной из сцен, в каком европейском государстве происходит действие.

Текст: Удачливый стратег, недавно одержавший победу, входит в огромный театр, заполненный доверху публикой, занимает мраморное кресло в первом ряду. Театр замирает, зритель не спускает глаз со стратега, они знают то, что не известно ему одному. А он не догадываясь ни о чем, пожимает плечами. Что произошло? – думает стратег. Машинально приглаживает одежду, ощупывает лысин, как будто бы все в порядке. А в это время на оркестре появляется актер, встреченный хохотом и рукоплесканиями. На солнце сверкает его плешь. К маске приделаны уши под стать ослу, а нос боги мои, разве встретишь человека с таким уродливым носом, он поводит им словно принюхиваясь: где пахнет добычей.

Стратег все еще ничего не может понять, но как только актер открывает рот и произносит первые слова речи, с которой стратег обращался в народное собрание к гражданам, сразу становится понятным странное поведение зрителей и их хохот. Тот уродец с прыгающей походкой, высмеивающий его заметную хромоту, его двойник.

Автор комедии, дав ему другое имя, выставил стратега на посмешище. Он представил его хвастуном и хапугой, запускающим лапу в государственную казну и расходующим государственные деньги, как пожелает, но это уж слишком. Сторонники стратега вскакивают с места, потрясая кулаками, они требуют прекратить представление. Тогда с кресла спокойно и неторопливо поднимается сам стратег. Как он владеет собой. Жестом, добившись тишины, стратег аплодирует своему двойнику и просит его продолжать игру.

Вопросы командам:

1. В каком государстве происходит действие?
2. Где могла разыгаться такая сцена?
3. Почему стратег терпел ядовитые и злые насмешки над собой?
4. Что угрожало стратегу, если бы он, как правитель города, прервал представление?

Культура особенно успешно развивается тогда, когда каждый может высказать свое мнение, указать на недостатки вышестоящих начальников, когда писатель может писать то, что думает, когда можно высмеять то, что подлежит осмеянию.

КОНКУРС 6. Конкурс капитанов (чьи это слова)

«Поверьте, мне было нелегко... все, все были недовольны! Они корили меня тем, что я забыл о своем происхождении. Другие, правда, ставят в заслугу, что я очистил их поля. Да от камней, лишивших многих сна и покоя. Но те же люди добавляли, что я остановился на полпути, не доведя дело до конца. И вообще, лучше бы мне писать стихи, чем пытаться мирить врагов. Увы,

упреки были справедливы, но кто осмелился сказать, что я напрасно прожил жизнь?

КОНКУРС 7. Заочное путешествие по Афинам (конкурс рисунков)

Нельзя не вспомнить о культурных достопримечательностях греков, с помощью рисунков своих товарищей, картин и аппликаций. Определите и назовите архитектурные памятники Греции.

- 1 здание театра
- 2 Акрополь
- 3 Парфенон
- 4 Львиные ворота в Микенах
- 5 Эрехтейон

Конкурс 8. Путешествие в город Олимпия (вопрос-ответ)

1. Какие два места с похожим названием вы встречали?
2. Когда впервые произошли олимпийские игры?
3. Кто мог участвовать в олимпийских играх?
4. Какова продолжительность олимпийских игр?
5. Назовите основные виды состязаний олимпийских игр.
6. Каково историческое значение этих игр?

Подведение итогов урока и награждение команд.

(выставление оценок и вручение грамот)

Приложение 6

Игры, игровые моменты на уроках истории

Игра «Замени одним словом»

- владелец вотчины - ?
- раб - ?
- коллектив крестьян - ?
- крестьянин, несший военную службу - ?
- жилище феодала - ?

Игра «Меткий стрелок»

Поход Олега на Киев 911 г.

Договор Руси с греками 972г.

Гибель Игоря 882г.

Гибель Святослава 945г.

Игра «Вы – учитель »

Перед вами работа ученика, вам нужно её проверить и если в ней есть ошибки, то, конечно же, исправить их.

«Окончание Северной войны»

В начале 40-х гг. 18 века Иран, воспользовавшись ослаблением Турции, решил захватить все Закавказье, угрожая торговым путям индийских купцов. Тогда Апраксин предпринял поход вдоль побережья Черного моря. В результате похода к России был присоединен Азов.

Игра «Открытое письмо»

Повторение темы: «Реформы Петра 1» 10 класс

Ученикам предлагаю написать «письма». Они могут быть адресованы другу, родственнику, просто знакомому. Но обязательное требование – использование в тексте письма материала, изученного ранее. Чтобы помочь ребятам и направить их творческие работы в нужном направлении, желательно дать ребятам опорные слова.

На данном повторении такими опорными словами могут быть: ревизия, двор, Дон.

Привожу пример, как справился с этим заданием один из учеников.

«Здравствуй, мой друг Афанасий!

Давно я не писал тебе, не рассказывал о жизни нашей деревни. С тех пор, как мы виделись, многое изменилось. Жить стало труднее. На мои плечи свалилось много проблем. Это уже не та жизнь, которая была при Софье. Теперь я не могу даже приехать к тебе. Нет возможности. У вас на Дону легче, вы – свободный народ. Вас никто не угнетает, не давит на вас.

Перепись населения в деревне была, да, говорят, неверно сделана. Ревизии назначили на каждый двор. Ревизоры ведут себя с нами как с нелюдьми, обыскивают каждый уголок в доме.

Да вот еще беда. Раньше подать была подворная, а теперь будет подушная. Но несмотря ни на что, я не падаю духом и стараюсь выжить изо всех сил. До свидания! Желаю тебе хорошей жизни!»

Игра «Чудо-домик».

На доске разборными аппликациями (можно сделать с помощью диапроектора – по слайдам) создан эклектический архитектурный «домик» из частей, принадлежащих нескольким древним культурам (например, египетской, китайской, греческой). Он помещен в центре классной доски или на отдельной доске. Члены разных команд или представители трех рядов, подходят к доске, забирают нужные части, размещают их на своем игровом поле (стена, доска) и достраивают мелом недостающие детали.

«Летает – не летает» (вариант известной детской игры). Учитель называет слова, значение которых ему необходимо проверить, вперемешку с иными. Если названное слово относится к нужной группе («летает»), дети поднимают руки, если нет – просто сидят. Поднятие рук можно заменить хлопками, топанием и пр. – способ реакции могут предложить сами дети, тогда им будет приятнее работать.

«Кто он?» К доске выходят три-четыре человека, которые изображают исторических персонажей, богов, героев, мифологических существ. Водящий сообщает их примерный статус (это мифологический персонаж). Пытаясь угадать, класс задает вопросы. Прямые вопросы запрещены, время ограничено.

«Да – нет – не знаю». Кроме проверки знаний, игра учит умению видеть границы своего знания и незнания и критичности при восприятии информации независимо от ее носителя. Игра предполагает использование трех условных сигналов: 1 – согласен, все правильно; 2 – не согласен, утверждение ошибочно; 3 – не понимаю, требуется объяснение. Удобнее всего изготовить карточки со знаками «+», «-», «?» или карточки трех цветов. Учитель медленно читает текст, состоящий из коротких утверждений, дети после каждого из них соответствующим образом реагируют. Обнаруженные ошибки тут же исправляет кто-нибудь из учеников, про непонятные места рассказывает учитель, предварительно спросив, не может ли помочь кто-нибудь из класса.

«Печатная машинка». Учитель раздает буквы по алфавиту – каждый ученик получает свою букву (если детей меньше 33, часть класса получает вторую букву). Затем называется какое-либо новое понятие из изучаемой темы. Дети должны в быстром четком ритме «отпечатать» его на машинке – владельцы подходящих букв друг за другом делают хлопок в ладоши. Фразу «печатать» сложнее – она более длинная, надо договариваться о том, как обозначать пробел, знаки препинания (возможно общим топанием или совместным вставанием). Мобилизация всех учеников при этом резко возрастает.

«Умный листочек». По рядам с последней парты передают вперед лист бумаги, на котором каждый ученик должен написать одно слово или дату из заданной темы (имя древнегреческого бога, героя, географическое название, понятие темы «Культура»). Выигрывает команда, справившаяся быстрее и точнее остальных.

«Дружный пересказ». Одна из команд начинает воспроизводить какой-либо текст из пройденного материала (описание сражения Греко-римских войн, сюжет «Илиады» и пр.) по цепочке так, чтобы один человек говорил не более 2-3 фраз. Если кто-либо не смог подхватить рассказ товарища, его должна продолжить по тем же правилам команда соперников. Выигрывают те, кто меньше нуждался в посторонней помощи.

«Части текста». Данное упражнение эффективно для проверки крайне обширного домашнего задания. Класс делится на четыре группы:

«Введение», «Основная мысль», «Заключение», «Дополнение». Игравшие трех групп должны передать свою часть текста. Предварительно им дается время посоветоваться о границах своей части и выбрать рассказчиков. Группа «Дополнение» имеет право взять слово после выступления каждой группы.

«Один в поле воин». Один ученик, выступающий в роли исторического персонажа (посла во враждебном государстве, Демосфена и др.), должен убедить собравшихся принять его точку зрения. После истечения указанного времени проводится обсуждение: удалось ли выполнить задачу, какие аргументы приводил, какими способами воздействия на аудиторию пользовался.

Приложение 7

Исторические задачи

Событийно – проблемные задачи

1. Можно предложить задание:

- Расскажите о процессе В.Засулич.

А можно предложить историческую задачу (с известными и неизвестным, как и все задачи):

«В 1878 г. Вера Засулич, первая женщина-террористка в России, была привлечена к уголовной ответственности за покушение на жизнь петербургского градоначальника генерала Ф.Ф.Трепова. Засулич должны были, по логике вещей, подвергнуть суровой каре. Однако она прямо из зала суда была выпущена на свободу. Почему?»

2. Учебники истории требуют от учащихся запомнить такой факт: монголо-татары, не дойдя сто верст до Новгорода, повернули на юг. Ну, дети запомнили. И что с того? Задача же, в отличие от учебника требует от учащихся не просто помнить это, но и объяснить: «Почему богатый Новгород, об этом прекрасно были осведомлены завоеватели, не был подвергнут захвату и разграблению, ведь до города-то рукой подать, каких-нибудь 200 километров? Что для них эти двести километров, если могучее войско преодолело с победами не одну тысячу? И потом, город монголо-татары не взяли, а дань Новгород Орде платил? Как же так, ведь везде, где проходили ордынцы, они захватывали города и земли, облагали их данью и уж тогда те в установленные сроки отправляли ее в Сарай или Каракорум. Здесь же покорения не было, а дань платили да не при каком-нибудь худосочном князишке, а при самом Александре Невском!»

Биографические задачи

«Не раз жалел он, что «родился великим князем». Владел французским, немецким, английским и польским языками. Реформатор. В семейной жизни неустойчив. Имел жену и восемь детей, но по-настоящему любил другую

женщину, родившую от него трёх детей. Через полтора месяца после смерти жены царь обвенчался с княжной Е.Долгорукой, пережил несколько покушений на свою жизнь. Кто этот человек?»

Хрестоматийно – литературные задачи.

«В эти годы воздвигнута колокольня Ивана Великого. Построены новые города Белгород, Оскол, Томск. Из-за границы выписаны доктора, в Москве открыто несколько аптек. Заложен российский флот: «Были куплены два корабля в Любеке со всеми принадлежностями и даже матросами». Был отлит колокол в 10000пудов. Какой век и кого из царей характеризуют эти события?»

Приложение № 8

Исторический словарь

«История средних веков» 6 класс

После изучения параграфа № 1, на отдельные листы я выписываю основные понятия:

Великое переселение народов

Арианство

После изучения параграфа № 2, к уже имеющимся карточкам добавляются новые, с основными понятиями из параграфа:

Догмат

Ереси

Церковный
собор

Монашеский
орден

Церковная десятина

Монастырь

В классе на уроке, когда мы повторяем пройденную тему § 2, то работаем не только с данными историческими терминами, но повторяем понятия из §1. Так постепенно формируется конверт с историческими словами.

- 8. Главным, в Египте был.
- 11. Вера в Иисуса Христа
- 14. Хранилище документов
- 17. Последовательность событий
- 19. 10 веков
- 21. В какой цивилизации впервые была введена система рангов.
- 22. Общественное разделение труда осуществлялось в этапа.
- 24. Материал для письма

По вертикали

- 2. Богиня истории
- 3. Точка отсчета нашей эры- рождение
- 4. Первый историк
- 7. Между концом Древнего и началом Среднего царства лежит длительный... период.
- 9. Воспроизведение картин, рисунков
- 10. Порядок отсчета больших промежутков времени
- 12. Первыми наиболее важными видами деятельности людей освобожденных от производительного труда были.
- 13. Наука, изучающая прошлое по вещественным источникам
- 15. Какая цивилизация дает нам первый известный учебник менеджмента, который был найден в начале XX века.
- 16. Значительный вклад в развитие практики и теории управления внесли.
- 18. Книгохранилище
- 20. Сделанное
- 23. Мусульманская религия
- 3. Ребусы

Приложение № 10

1.



€ E=A (вече)

2.



Щ



””””

(Дума)

3.

(вотчина)



Приложение 10

Игры при работе с исторической картой

1. Игра в «молчанку». Один ученик молча показывает объект на карте, другой молча поднимает руку, выходит к доске и пишет название объекта. Если кто-то скажет слово, то выбывает из игры.

2. Игра «Четвертый лишний». Учащимся предлагаются названия городов и местечек, связанных с определенными событиями. Ученики должны исключить лишнее и назвать даты событий (выделено лишнее).

1. Астрахань, **Киев**, Саратов, Самара. 2. Переяславль, **Яссы**, Корсунь, Белая Церковь. 3. Путивль, Калуга, **Ярославль**, Тула. 4. **Новгород**, Путивль, Севск, Кромы.

Ответы: 1 — пункты, связанные с- восстанием Степана Разина; 2-е освободительной борьбой Богдана Хмельницкого; 3-е восстанием Ивана Болотникова; 4 — с продвижением Лжедмитрия I.

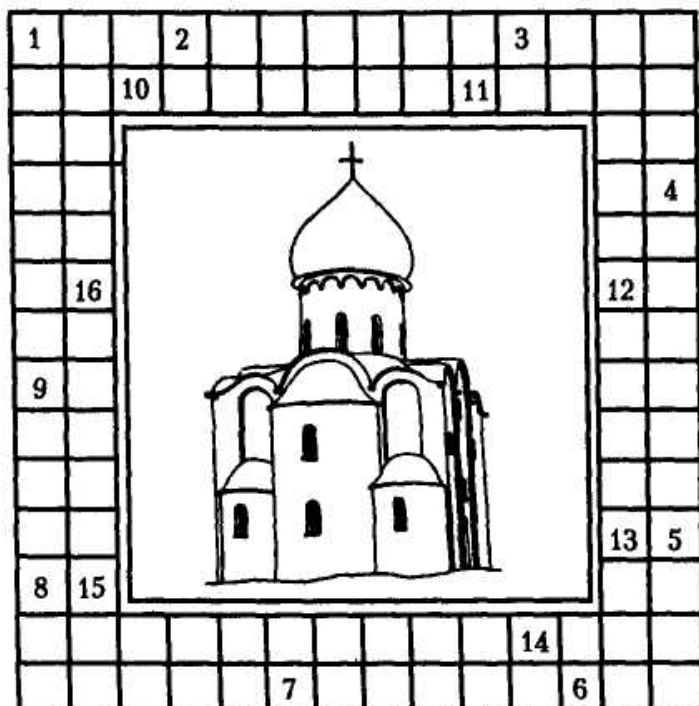
3. Аукцион. Изучению географических открытий конца XV — начала XVI вв. посвящена игра «Исторический аукцион». Готовясь к ней, учитель разъясняет, что аукцион — это особый способ продажи товаров.

Предварительно товары выставляются для осмотра. Потом называется первоначальная цена товара. Кто хочет что-либо купить на аукционе, тот называет наивысшую цену.

Вот как проходила эта игра. Были приобретены компас, карта Америки, маска-сувенир, будильник, конструктор «Сделай сам корабль», альбом, календарь, игрушечные пушка и ружье. Эти покупки ученики старались приспособить к изучаемой эпохе. Альбом потребовался для написания дневника Колумба; календарь — чтобы составить календарь мая; корабль — чтобы сделать каравеллу. Для подготовки к аукциону ученикам дали список книг, имеющихся в библиотеке.

На уроке-аукционе учитель или старшеклассник, стоя за столом, показывает продаваемый предмет. Каждый желающий может сказать все, что знает о нем. Выслушав ответ, старшеклассник ударяет деревянным молотком по подставке и спрашивает: «Кто знает больше?». Предмет вручается победителю, показавшему лучшие знания. Победителя определяет жюри. Выработке картографических знаний содействуют чайнворды. Это цепочки слов, составленные так, что последняя буква каждого слова должна быть одинаковой с начальной буквой слова, следующего за ним.

4. Чайнворд «Города Древней Руси».



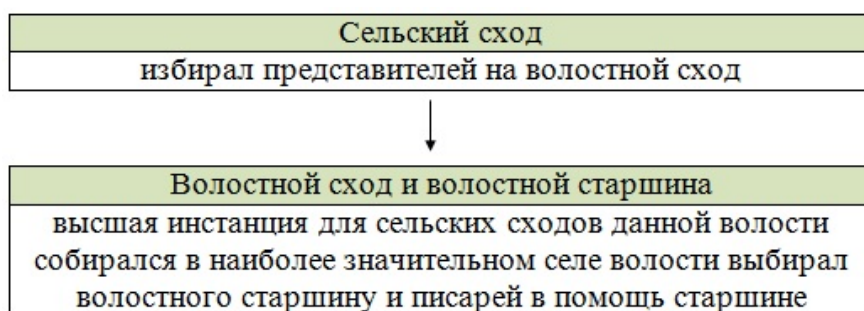
1. Старейший город на Днестре — по летописи «мать городов ских».
2. Любимый город княгини Ольги, ее удельное владение Киева.
3. Подмосковный город, давший позже название одной из улиц столицы,
4. Центр Волынского княжества; один из старейших городов Северо-Восточной Руси.
5. Город на берегу озера Неро — центр княжества.

6. Город на Западной Двине, входивший в состав Полоцкой земли.
 7. «Злой город» — так говорили о нем монголо-татарские захватчики.
 8. Город близ Сейма, через него прошли казацкие отряды на соединение с Болотниковым.
 9. Город на Вятке.
 10. Центр Северской земли на Десне.
 11. Город на Клязьме, названный именем одного из князей.
 12. Город на Сейме, один из пунктов на пути Лжедмитрия I к Москве.
 13. Город, находящийся в районе военных действий Хмельницкого, между Киевом и Корсунью.
 14. Город на Ловати, известный в качестве одного из пунктов на великом торговом пути «из варяг в греки».
 15. Город-крепость близ реки Великой, форпост Пскова в борьбе с немецкими рыцарями.
 16. Город на правом берегу Днепра, перешедший по Андрусовскому перемирию к русскому государству.
- Ответы: 1. Киев. 2. Вышгород. 3. Дмитров. 4. Владимир (Волынский). 5. Ростов. 6. Витебск. 7. Козельск. & Курск. 9. Котельнич. 10. Чернигов. 11. Владимир (на Клязьме). 12. Рыльск. 13. Канев. 14. Великие Луки. 15. Изборск. 16. Киев.

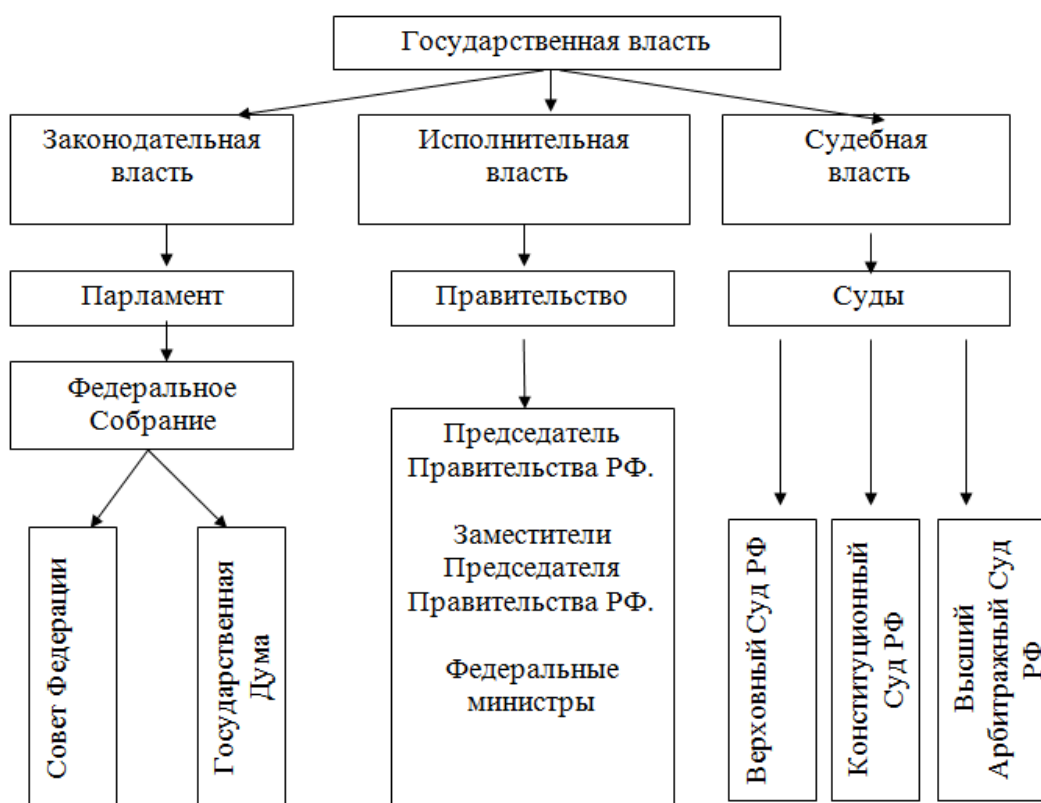
Приложение № 11

Опорные схемы

1. Система крестьянского самоуправления



2. Разделение государственной власти в РФ



Приложение № 12

Тесты

12.1. Задания с несколькими вариантами ответа

Когда Финляндия вошла в состав Российской империи?

- а) в 1812 году;
- б) в 1815 году;
- в) в 1809 году.

2.2 Альтернативные задания

Согласны ли вы с утверждениями, что:

- а) Битва на реке Сити произошла в 1232 году;
- б) Захват татарами Киева в 1240 году;
- в) Русско -половецкое войско потерпело поражение в битве на Калке в 1223 году.

2.3 Задания на восстановление соответствия

Соотнесите правильно деятелей и событий

Мамай	Захват Москвы
Дмитрий Донской	Победа в междоусобной борьбе
Василий II	Победа на Куликовом поле
Афанасий Никитин	Поединок перед началом <u>Куликовской битвы</u>
Андрей Рубл	Оборона Москвы от <u>Тохтамыша</u>
<u>Пересвет</u>	Путешествие в Индию
Сергей Радонежский	Создание «Троицы»
<u>Тохтамыш</u>	Поражение на Куликовом поле
Остей	Благословение князя Дмитрия на борьбу с Ордой

12.4 Задания на определение последовательности

Какие из нижеперечисленных черт были наиболее важны для средневекового человека? Расположите их в порядке убывания.

- благочестие

- забота о спасении души
- служение Богу
- достижение социального возвышения
- богатство и успех в делах
- тяжёлый и упорный труд

12.5 Задания на исключение лишнего

Исключите из данного ряда лишнее имя. По какому принципу вы это сделали?

Владимир Мономах, Иван IV, Александр I, Василий II, Федор Иванович.

12.6. Задания на аналогию.

Хаммурапи

Рамзес

Царь

фараон, Египет, корона, слуги, дворец

Египет

Рим

Нил

Италия, Альпы, Тибр, Цезарь, Колизей

12.7. Задания с ограничениями на ответ

«Крымская война (....-....) была вызвана обострением борьбы европейских государств вокруг..... вопроса. Огромная Османская империя, охватывающая когда-то территорию от до....., слабела и не могла удержать в повиновении все свои владения».

12.8 Задания со свободными ответами

Какая из нижеперечисленных оценок характера и результатов реформы 1861 года кажется вам наиболее точной и справедливой.

- а) Реформа 1861 года была вынужденной уступкой крепостников и сохранила привилегии последних;
- б) Реформа была компромиссом между крепостниками и либералами, единственно возможным в конкретных исторических условиях

- в) Реформа была хитрой уловкой самодержавия и крепостников
- г) Реформа не давала бывшим крепостным реальной политической и экономической свободы и не улучшала положения крестьян.
- е) Реформа окончательно решила аграрный вопрос.

Если вас не удовлетворяет ни одна из предложенных оценок, постарайтесь сформулировать и обосновать собственную.
