

Интерактивные образовательные технологии

Учебно-методическое пособие для студентов 4 курса бакалавриата Института истории и международных отношений, обучающихся по направлению подготовки «Педагогическое образование» направленность (профиль) – «История» Индекс (по учебному плану). 44. 03. 01

Ястер Ирина Викторовна

Рекомендуют к печати:

Кафедра Отечественной истории и историографии ИИиМО

Кандидат педагогических наук, доцент Гусейнов А.З..

ВВЕДЕНИЕ

Преподавание истории в современной школе характеризуется пересмотром педагогических технологий в соответствии с Историко культурным стандартом по Отечественной истории 2014 года и новыми ФГОС общего среднего образования и требует от учителя способности ориентироваться в многообразии форм, методов и средств, используемых на уроках.

В основе определения технологического обеспечения обучения лежит ответ на вопросы: для чего учить и как учить школьника XXI века. Цели исторического образования всегда отвечают потребностям общества, обусловлены ИКС. Сегодня мы говорим о приоритетности не только образовательной, но и развивающей функций урока истории. На первое место выдвигаются задачи не столько усвоения знаний об основных этапах развития человеческого общества, но и первую очередь развития исторического мышления учащихся, формирования универсальных учебных действий, и достижения предметных, метапредметных и личностных результатов обучения. Таким образом, на первый план выдвигаются развивающие задачи школьного исторического образования. Иными словами, с помощью исторических знаний, новых интерактивных педагогических технологий ученик должен самоопределить себя в окружающем мире, сформировать личностные компетенции.

Курс «Интерактивные образовательные технологии» призван научить бакалавров-педагогов и будущих учителей не только самому правильно определять технологическое обеспечение каждого урока, но и включить учеников в процесс самостоятельного овладения историческим знанием. Современное школьное историческое образование требует от учащихся самостоятельно решать поставленные педагогом проблемы с помощью различных образовательных технологий - активных и интерактивных. И всему этому необходимо научить студентов.

Курс предполагает рассмотрение ряда теоретических и методических вопросов из различных областей знаний – педагогики, психологии, истории, объединяющим началом которых являются понятия ФГОС и системно-деятельностный подход как средство организации эффективной системы общего исторического образования. В ходе изучения курса предполагается сформировать у студентов целостное представление об организационно-технологических проблемах, содержании и способов деятельности учителя истории в современных условиях

В процессе чтения курса и проведения семинарских занятий необходимо познакомить студентов с Историко-культурным стандартом по Отечественной

истории, УМК по истории и богатым арсеналом интерактивных технологий, разработанных педагогической наукой и практикой.

Тема 1. Сущность понятия «образовательная технология»

Термин «технология» впервые появляется в практике образования за рубежом в Европе в 1950-е годы и понимается как максимальное использование в обучении технических средств обучения, а затем технологии рассматриваются и применяются как отдельные методы или приемы обучения.

Термин «технология» (от др.-греч. слов: Τέχνη - искусство, мастерство, умение; λόγος - слово, учение) описывает научную область знания о практическом преобразовании действительности. Технологическое знание содержит информацию о способах, возможностях, целях и задачах использования различных технических инструментов и средств.

Любая технология включает в себя использование целой совокупности техник и может пониматься как система управления процессом преобразования определенной области действительности. Технология в той или иной мере направлена на реализацию научных идей, положений, теорий в практике. Поэтому технологическое знание занимает промежуточное положение между наукой и практикой.

Очень часто в научных и методических публикациях как синонимы используются такие термины, как «образовательная технология», «педагогическая технология», «технологии обучения». Необходимо отметить, что однозначного толкования этих терминов не существует. Исследователи тем не менее, отмечают, что «образовательная технология» (технология в сфере образования) представляется несколько более широкой, чем понятие «педагогическая технология», так как образование включает, кроме педагогических, еще разнообразные социальные, управленческие, культурологические, экономические и другие смежные аспекты. Принципиальным является, что в понимании сути педагогической технологии важное место занимает технологический подход к обучению (В.П. Беспалько, М.В. Кларин, Г.К.Селевко и др.), предусматривающий диагностическое управление учебным процессом, наличие обратной связи и гарантированное достижение поставленных целей. Практически все ученые главной сущностной характеристикой понятия педагогической технологии называют системный подход к обучению.

В данной случае, будем придерживаться следующего определения: образовательная технология – это система научно и практически

обоснованных форм, методов, приемов обучения, используемых в управлении образовательным процессом, направленным на достижение четко поставленной цели.

Образовательная технология предполагает четко выраженные шаги (технологические операции), каждый из которых представляет микромодель всего образовательного процесса, т.е. имеет свою цель, содержание вплоть до результата обучения. Реализация образовательной технологии представляет собой заранее спроектированный учебный процесс, гарантирующий достижение ясно обозначенных целей. Образовательную технологию можно понимать как целенаправленно используемый способ управления образовательным процессом, ориентированный на создание оптимальных условий для развития и обучения учащихся.

Можно сделать вывод, что словосочетание «педагогическая технологии» используется как собирательный термин, включающий весь перечень технологий, применяемых в системе обучения. Педагогические технологии рассматривают в связи с процессом конструирования и реализацией этого образовательного процесса.

Типы образовательных технологий зависят от целей и способов деятельности; временной продолжительности процесса и уровня познавательной активности учеников.

Практически образовательные технологии каждого типа объединяются задачами предметного преподавания, но несут в себе огромные возможности интегрированного обучения, так как реализуют цели образования комплексно. Однако, образовательные технологии исторического образования с одной стороны, имеют свою специфику, а с другой подчиняются общим законам дидактики.

Цели образовательных технологи:

- создать условия для самоактуализации и самореализации обучающегося;
- предоставить возможность для конструирования собственного знания;
- реализовать возможности самооценки и самокоррекции;
- побудить интерес к предмету;
- повысить познавательную активность ученика.

Задачи образовательной технологии:

- личностное саморазвитие;

- образовательная мотивация (повышение интереса к процессу обучения и активное восприятие учебного материала);
- креативность (формирование навыков и умений творческого постижения и осмысления нового знания);
- развитие культуры речи (формирование навыков аргументированного говорения и письма);
- формирование социальной компетентности (формирование коммуникативных навыков и ответственности за знание).

Принципы и правила ведения образовательных технологий:

1. Ценностно-ролевое равенство всех участников, включая руководителя.
2. Право каждого участника на ошибку: самостоятельное преодоление ошибки – путь к истине.
3. Отсутствие критических замечаний в адрес любого участника.
4. Предоставление свободы в рамках принятых правил (право выбора, право самостоятельности действий, право не участвовать на этапе предъявления результата).
5. Значительный элемент неожиданности, неясности в заданиях. Неопределенность рождает интерес и желание выйти из сложного положения, что стимулирует творческий процесс.
6. Диалог как главный принцип взаимодействия, сотрудничества, сотворчества (диалог участников, отдельных групп, диалог с самим собой, с научным или художественным авторитетом). Рождается истинная коммуникативная культура.
7. Организация и перестройка реального пространства, в котором происходит образовательная технология в зависимости от задачи каждого этапа.
8. Ограничение роли учителя как авторитета на всех этапах работы. Прежде чем перейти непосредственно к характеристике педагогических технологий необходимо дать краткую характеристику самих моделей обучения.

Модели обучения

1) репродуктивная (пассивная) модель - обучаемый выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит). Эта модель была традиционна для старого урока, где ученики запоминали и воспроизводили то, что скажет учитель.

2) активная модель - обучаемый выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания). Ученик беседует с учителем,

задает вопросы, вступает в дискуссию и пытается сам решить поставленную проблему.

3) интерактивная модель - обучение происходит в процессе взаимодействия обучаемого с другими субъектами образовательного процесса – учениками. Ученики работают в группе и самостоятельно. Путем обсуждения ищут решение поставленной задачи.

При пассивно-репродуктивной модели обучения наибольшую нагрузку получает знаниевый (когнитивный) компонент в структуре формируемых компетенций. Использование активной модели обучения наиболее способствует развитию деятельностного (навыки осуществления профессиональных операций и процедур) и ценностно-эмоционального компонентов (появляется переживание значимости приобретенного знания и мотивация его использования). Коммуникативный компонент в структуре компетенций формируется в условиях применения интерактивной модели обучения.

Каждая модель обучения имеет свои педагогические технологии, которые, однако, могут благоприятно использоваться во всех моделях одновременно.

Тема 2. Виды и классификации образовательных технологий

Очень сложен вопрос классификации образовательных технологий в практике школы и соответственно определения видов тех или иных образовательных технологий. Попытка классифицировать и создать систему образовательных технологий в педагогике предпринята В.В.Сериковым. В разработанной им классификации критерием выбран вид опыта в содержании образования. Под системой образовательных технологий ученый понимает упорядоченное их множество, в котором каждому структурному элементу содержания образования ставится в соответствие способ организации его усвоения. Попытаемся представить образовательные технологии как дидактическую систему (принципы построения и место в общей логике учебного процесса). Каждому виду опыта, включаемого в содержание образования, соответствует и своя технология, способ его освоения. В этом исходная позиция дидактики, так называемый принцип единства содержательного и процессуального компонентов обучения. Так, для знаниевого опыта, в структуре которого выделяются эмпирические и теоретические знания, ведущими являются, соответственно наглядно-эмпирические и задачно-деятельностные технологии. Для освоения способов деятельности значимы инструктирующие и тренинговые технологии. Для

общекультурного опыта ведущую роль играют технологии создания ориентировочных основ видов деятельности и системы учебных задач с нарастанием самостоятельности и продуктивности. Для усвоения творческого опыта необходимы проблемные, интерактивные, исследовательские технологии. Личностный опыт как специфический компонент содержания образования не может осваиваться только через включение обучающихся в некоторую совокупность деятельностей, а предполагает более сложную детерминацию развития – ситуацию «открытия смысла», для актуализации которой могут быть применимы технологии - контекстные, диалогические, свободного выбора, совершения поступка и др. Компетентностный опыт требует имитационно-моделирующих, проектных технологий, своеобразных «жизненных практик», в которых только и может сформироваться компетентность».

По критерию «парадигма образования» Н.В.Бордовская распределяет образовательные технологии на следующие группы: в рамках знаниевой парадигмы применяют технологии трансляции и усвоения знаний; информационной парадигмы - новые информационные технологии, деятельностной – технологии организации учебно- познавательной, учебно-игровой, учебно-поисковой деятельности студентов (технологии проблемного обучения, игровые технологии, технологии поэтапного усвоения знаний), культурологической парадигмы – технологии организации диалога разных культур и т.д., личностно-ориентированной парадигмы – технологии контекстного обучения, рефлексивного обучения, технологии «погружения», проектной парадигмы – технологии проектирования образовательной программы, проблемной лекции, нового вузовского учебника.

По доминирующим методам и принципам организации обучения в вузе выделяют: технологии проблемного обучения, технологии модульного обучения, технологии дистанционного обучения, технологии развивающего обучения, технологии объяснительно-иллюстративного обучения.

В образовательном процессе школы стали применять новое понятие - стратегии обучения. В современной литературе в области образования большинство исследователей определяют учебную стратегию следующим образом. Стратегии обучения - это учебные модели, которые предполагают четкие результаты обучения и направлены на их достижение средствами специальным образом сконструированных программ. Спроектировать стратегию - это разработать цель, процесс усвоения содержания обучения, поддержку обучающихся и обратную связь. Отличие «стратегии обучения» от «технологии обучения», по мнению разработчиков, заключается в том, что

первая отвечает на вопрос - «Что мы делаем, чтобы достичь тех или иных целей в обучении?»; вторая - «Как мы будем действовать, чтобы эффективно достичь целей обучения?».

В основе современных педагогических технологий лежит системно-деятельностное обучение. Проблема деятельностного подхода в образовании в нашей стране изучается уже несколько лет. Одним из ведущих специалистов в данной проблеме является доктор педагогических наук, профессор института содержания и методов обучения РАО Л.Н. Алексахина, которая определяет деятельностный подход в обучении как «планирование и организация учебного процесса, в котором главное место отводится активной и разносторонней, в максимальной степени самостоятельной познавательной деятельности учащихся, ориентированной на заданный результат»

В деятельностном подходе личность, ее формирование и развитие рассматриваются с позиций практической деятельности как особой формы психической активности человека.

Основной акцент в деятельностном подходе уделяется социальной сущности личности. Другими словами, личность рассматривается как совокупность социальных характеристик (свойств, качеств), которые человек приобретает в предметной деятельности, выполняя полезную общественную роль с позиций своего положения в обществе. Социальная среда, в которой живет человек, занимаясь общественно полезной деятельностью, вступая в деловые и межличностные отношения с другими людьми через общение, есть источник становления его личности.

Концепцию «учения через деятельность» предложил американский учёный Д. Дьюи. Им были определены основные принципы деятельностного подхода в обучении:

- учёт интересов учащихся;
- учение через обучение мысли и действию;
- познание и знание-следствие преодоления трудностей;
- свободная творческая работа и сотрудничество.

В отечественной педагогике и психологии теория деятельности формировалась благодаря исследованиям Л.С.Выготского, А.Н.Леонтьева, Д.Б.Эльконина, П.Я.Гальперина, В.В.Давыдова.

Под деятельностным подходом понимают такой способ организации учебно-познавательной деятельности обучаемых, при котором они являются не пассивными «приёмниками» информации, а сами активно участвуют в

учебном процессе. Суть деятельностного подхода в обучении состоит в направлении «всех педагогических мер на организацию интенсивной, постоянно усложняющейся деятельности, ибо только через собственную деятельность человек усваивает науку и культуру, способы познания и преобразования мира, формирует и совершенствует личностные качества».

Итак, деятельностный подход в обучении с позиции обучающегося состоит в осуществлении разного вида деятельностей для решения проблемных задач, имеющих для обучающегося личностно-смысловой характер. Учебные задачи становятся интегративной частью деятельности. При этом важнейшей составляющей действий являются действия умственные. В этой связи особое внимание уделяется процессу выработки стратегий действия, учебным действиям, которые определяются как способы решения учебных задач. В теории учебной деятельности с позиции её субъекта выделяются действия целеполагания, программирования, планирования, контроля, оценивания. А с позиции самой деятельности – преобразующие, исполнительские, контрольные. Большое внимание в общей структуре учебной деятельности отводится действиям контроля (самоконтроля) и оценки (самооценки). Самоконтроль и оценка учителя способствуют формированию самооценивания. Функция учителя при деятельностном подходе проявляется в деятельности по управлению процессом обучения. Как образно замечал Л.С. Выготский «учитель должен быть рельсами, по которым свободно и самостоятельно движутся вагоны, получая от них только направление собственного движения».

Учебная деятельность школьников на уроках неодинакова по эффективности, она зависит от образованности и личностных качеств учащегося. Процесс выработки умений и навыков представляет собой процедуру освоения учащимися тех или иных знаний. Он протекает с различной скоростью. Скорость усвоения материала по любой теме выражается через познавательную активность ученика, его отношения к процессу познания и результату. Основные формы и методы организационной работы учителя должны быть ориентированы на активизацию личности, то есть необходимо создать условия, когда каждый может развиваться в индивидуальном ритме и темпе.

Основными задачами учителя при организации учебной деятельности учащихся являются:

- формирование результатов – предметных, метапредметных и личностных;

- формирование навыков самообучения, самоконтроля, самопроверки, самооценки, рефлексии;
- формирование умения ставить перед собой цель и намечать пути её достижения; формулировать проблемы и решать их, выдвигать гипотезы и проверять их достоверность;
- увеличение творческого потенциала учащихся, развитие критического мышления.

Деятельностный подход создает условия для самореализации ученика на уроке, т.к. в его основе лежит не управление учебной деятельностью, а сопровождение учебной деятельности школьника. Деятельность школьника при этом не ограничивается категорией «учебная деятельность», а рассматривается в более широком контексте миропознания и самопознания, личностного становления и развития ребенка, подростка.

Учитель, основываясь на деятельностном подходе, выбирает те педагогические технологии, которые способствуют самореализации учащихся.

Тема 3. Интерактивные технологии и их существенные характеристики.

Прежде чем говорить об интерактивных технологиях необходимо разобрать понятия «интеграция» и «интегративное обучение». Понятие «*интеракция*» (от английского «interact»: «inter» - «взаимный», «act» - «действовать») возникло впервые в психологии и является одним из центральных в современной педагогике.

В современной педагогике термином «*интеракция*» обозначается *взаимодействие всех участников образовательного процесса, в ходе которого осуществляется обмен информацией, совместное изучение проблемных вопросов, моделирование ситуаций, оценка результатов учебного сотрудничества.*

Интерактивное обучение - это способ организации процесса познания в форме совместной деятельности обучающихся, при котором все участники образовательного процесса взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно изучают общие проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия коллег и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества, направленного на решение познавательных задач. Термин «интерактивное обучение» появился в работах по педагогике, описывающих процесс обучения как общение, кооперацию, сотрудничество равноправных участников.

Появление и развитие интерактивных технологий обусловлено тем, что перед обучением встали новые задачи: не только дать учащимся знания, но и обеспечить формирование и развитие познавательных интересов и способностей, творческого мышления, умений и навыков самостоятельного умственного труда. Возникновение новых задач обусловлено бурным развитием информации. Если раньше знания, полученные в школе, техникуме, вузе, могли служить человеку долго, иногда в течение всей его трудовой жизни, то в век информационного бума их необходимо постоянно обновлять, что может быть достигнуто главным образом путем самообразования, а это требует от человека познавательной активности и самостоятельности.

Основой интерактивного обучения является психология человеческих взаимоотношений и взаимодействий, служащая пониманию ценности и эффективности такого знания, которое добывается в совместной деятельности через диалог, полилог.

Логика образовательного процесса при интерактивном обучении выстраивается не от теории к практике, а от формирования нового опыта к его теоретическому осмыслению через применение. Прямое взаимодействие, обмен знаниями и опытом между участниками образовательного процесса повышает их мотивацию, служит источником их взаимообучения, взаимообогащения и способствует большей продуктивности обучения.

В интерактивном обучении осуществляется постоянная смена режимов деятельности: игры, дискуссии, работа в малых группах, небольшой теоретический блок и др..

Интерактивное обучение подразумевает постановку вполне конкретных и прогнозируемых целей и задач, одна из которых состоит в создании комфортных условий образовательного процесса, при которых студент или слушатель чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность и погружается в продуктивную совместную с другими деятельность.

Часто термин «интерактивное обучение» упоминается в связи с информационными технологиями, использованием ресурсов Интернета, дистанционным образованием. Компьютерные телекоммуникации позволяют вступать в интерактивный (письменный или устный) диалог, а также осуществлять активный обмен сообщениями между пользователем и информационной системой. Компьютерные обучающие программы позволяют учащимся управлять ходом обучения, регулировать скорость изучения материала и возвращаться на более ранние этапы.

Интерактивная образовательная технология представляет собой совокупность форм, методов, способов, приёмов обучения, предполагающих организацию активного взаимодействия субъектов образовательного процесса и их совместной познавательной деятельности с целью создания наиболее благоприятных условий для практического освоения и постижения теоретического знания учащимися.

Другими словами, интерактивная образовательная технология – это способ управления образовательным процессом при помощи системы интерактивных форм и методов обучения с целью оптимизации формирования профессиональных и общекультурных компетенций учащихся.

Цель применения интерактивных технологий – активизация учения ребенка за счет включения в образовательный процесс уже имеющихся у него или конструируемых знаний. Такой подход преодолевает традиционную пассивность студента. Существует определенная закономерность обучения, описанная Р. Карникау и Ф. Макэлроу: человек помнит 10% прочитанного; 20% – услышанного; 30% – увиденного; 50% – увиденного и услышанного; 80% – того, что говорит сам; 90% – того, до чего дошел в деятельности. Интерактивная технология решает **задачи**:

- - 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.
- социально-ориентационную (результаты которой проявляются уже за пределами учебного времени и пространства).

Обучение на основе интерактивного подхода приводит к повышению мотивированности обучающихся, стимулированию их познавательной активности и творчества, всестороннему раскрытию и развитию способностей. Творческий характер обучения, увлеченность, позитивный настрой учащихся оказывают мотивирующее действие и на педагога, позволяя долго сохранять работоспособность и открывать новые ресурсы в постоянном образовательном процессе.

Когда ученики пытаются внести собственное знание или опыт, преподаватель часто оставляет это на уровне информации. При этом переструктурирование предмета обсуждения не происходит. Интерактивная технология предполагает нарушение привычной коммуникативной модели «мнение преподавателя – дополнения ученика». Происходит привнесение в образовательный процесс знаний уже имеющихся у ученика, или за счет активной деятельности по построению нового. При использовании интерактивных методов ученик становится полноправным участником образовательного процесса, его опыт служит основным источником учебного познания.

Таким образом, мотивация обучения повышается – ученики приближаются к предмету познания через их собственный опыт. Если преподаватель, с одной стороны, структурирует предмет познания для более легкого усвоения, с другой стороны, принимает и включает в обсуждение мнения учеников, которые не совпадают с его собственной точкой зрения, его научной позицией.

Процесс организован таким образом, что практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем этот обмен имеет ярко выраженную эмоциональную окраску, духовное единение участников.

Целевые ориентации:

- Активизация индивидуальных умственных процессов учащихся.
- Возбуждение внутреннего диалога у учащегося.
- Обеспечение понимания информации, являющейся предметом обмена.
- Индивидуализация педагогического взаимодействия.
- Вывод учащегося на позицию субъекта обучения.
- Достижение двусторонней связи при обмене информацией между учащимися.
- Самой общей задачей учителя в интерактивной технологии является фасилитация (поддержка, облегчение) — направление и помощь процессу обмена информацией:
 - выявление многообразия точек зрения;
 - обращение к личному опыту участников;
 - поддержка активности участников;
 - соединение теории и практики;
 - взаимообогащение опыта участников;

- облегчение восприятия, усвоения, взаимопонимания участников;
- поощрение творчества участников.

Концептуальные позиции интерактивных технологий

- Информация должна усваиваться не в пассивном режиме, а в активном, с использованием проблемных ситуаций, интерактивных циклов.
- Интерактивное общение способствует умственному развитию.
- При наличии обратной связи отправитель и получатель информации меняются коммуникативными ролями. Изначальный получатель становится отправителем и проходит все этапы процесса обмена информацией для передачи своего отклика начальному отправителю.
- Обратная связь может способствовать значительному повышению эффективности обмена информацией (учебной, воспитательной, управленческой).
- Двусторонний обмен информацией хотя и протекает медленнее, но более точен и повышает уверенность в правильности ее интерпретации.
- Обратная связь увеличивает шансы на эффективный обмен информацией, позволяя обеим сторонам устранять помехи.
- Контроль знаний должен предполагать умение применять полученные знания на практике.
- мультимедийные компьютеры в совокупности с мультимедийной и интерактивной техникой позволяют сделать учебный процесс:
 - познавательным (последние данные и информация из Интернета);
 - увлекательным (оригинальность заданий) ;
 - занимательным (игры, кроссворды) ;
 - гибким (в компьютере несколько блоков, которые можно менять, дополнять и т.д.) ;
 - творческим (использовать самые новые достижения в компьютерной технологии) ;
 - эстетически привлекательным (красочный интерфейс: графика, видео, анимация, специально подобранные для каждой программы).

Технология интерактивного обучения предполагает четко выстроенную логику занятия, направленную на достижение поставленных целей и задач.

Этапы технологии:

- 1) этап подготовки занятия;
- 2) вступление с постановкой цели и задач занятия и целеполагания участников;
- 3) основную часть занятия, направленную непосредственно на решение поставленных задач;

4) подведение итогов (рефлексию участников совместной работы в группе).

Эта технология приводит к изменению функций основных участников образовательного процесса школы: преподавателя и ученика. Преподаватель выполняет роль не только учителя и транслятора информации но и роль организатора взаимодействия и совместной деятельности в условиях непосредственного общения.

Такой подход преодолевает традиционную пассивность ученика. При использовании интерактивных технологий ученик становится полноправным участником образовательного процесса, его опыт служит основным источником учебного познания. Преподаватель не даёт готовых знаний, но побуждает обучаемых к самостоятельному поиску. По сравнению с традиционными формами ведения уроков, в интерактивном обучении меняется взаимодействие преподавателя и ученика: активность педагога уступает место активности обучаемых, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы.

Таким образом, мотивация обучения повышается, - ученики приближаются к предмету познания через их собственный опыт (различные действия, являющиеся структурной основой учебной деятельности). Если преподаватель, с одной стороны, структурирует предмет познания для более легкого усвоения, с другой стороны, принимает и включает в обсуждение мнения учеников, которые не совпадают с его собственной точкой зрения, его научной позицией. Процесс организован таким образом, что практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем этот обмен имеет ярко выраженную эмоциональную окраску, духовное единение участников.

Тема 4. Роль учителя при использовании интерактивных технологий

При использовании интерактивных технологий роль преподавателя меняется, перестаёт быть центральной. В основе деятельности учителя заложено побуждение учащихся к практической и активной познавательной деятельности, без которых нет движения вперед в овладении знаниями. Познавательная активность означает интеллектуально-эмоциональный отклик на процесс познания, стремление учащегося к учению, к выполнению

индивидуальных и общих заданий, интерес к деятельности преподавателя и других учащихся. Под познавательной самостоятельностью принято понимать стремление и умение самостоятельно мыслить, способность ориентироваться в новой ситуации, находить свой подход к решению задачи, желание не только понять усваиваемую учебную информацию, но и способы добывания знаний; критический подход к суждениям других, независимость собственных суждений.

Правила организации интерактивного обучения

1. В работу должны быть вовлечены в той или иной мере все ученики класса.
2. Необходима психологическая подготовка участников. В этой связи полезны разминки, постоянное поощрение за активное участие в работе, предоставление возможности для самореализации.
3. Оптимальное количество участников - не более 25 человек по 5 – 7 человек в группе.
4. Помещение должно быть подготовлено с таким расчетом, чтобы участникам было легко пересаживаться для работы в больших и малых группах.
5. Четкое закрепление (фиксация) процедур и регламента. Об этом надо договориться в самом начале и постараться не нарушать его. Например: все участники будут проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать его достоинства.

Обязательные условия организации интерактивных технологий:

- доверительные, по крайней мере, позитивные отношения между преподавателем и учеником;
- сотрудничество в процессе общения преподавателя и учеников между собой;
- опора на личный опыт обучающихся, включение в учебный процесс ярких примеров, фактов, образов;
- многообразие форм и методов представления информации, форм деятельности студентов, их мобильность;

включение внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимомотивации учеников. **Обобщенно роль преподавателя при интерактивном обучении состоит в следующем:**

- регулирует образовательный процесс и занимается его общей организацией, формирует группы учеников;
- готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах,

- даёт консультации,
- контролирует время и порядок выполнения намеченного плана.

•

Для решения воспитательных и учебных задач учителем могут быть использованы следующие интерактивные методы:

1. Дискуссия
2. Кейс-технологий.
3. Метод проектов.
4. Круглый стол.
5. Мозговой штурм.
6. Дебаты.
7. Деловые и ролевые игры.
8. Case-study (анализ учебных конкретных ситуаций).
9. Тренинги.
10. Дидактическая игра

Перечисленные методы предполагают большую активность обучаемого, творческое переосмысление полученных знаний при обсуждении их решения в группе. В качестве основных критериев интерактивной модели обучения следует выделить возможность неформальной дискуссии, свободного изложения материала, развитие инициативы школьника, наличие групповых заданий, которые требуют коллективных усилий.

Таким образом, задача учителя состоит в том, чтобы использовать различный арсенал интерактивных методов обучения, которые стимулируют познавательную деятельность обучающихся, вовлекают каждого из них в мыслительную и поведенческую активность, и направлены на личностное принятие имеющегося решения каждым учеником.

Тема 5. Дидактическая игра как технология интерактивного обучения

Технология игрового обучения - это форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности.

Игровая технология имеет глубокие исторические корни. Известно насколько игра многогранна, она обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает и дает отдых. Но исторически одна из первых ее задач — обучение. Не вызывает сомнения, что игра практически с первых моментов своего возникновения выступает как форма обучения, как

первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения. С целью выработки необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей.

Еще в древних Афинах (VI-IV века до н. э.) практику организованного воспитания и обучения пронизывал принцип соревнования (агностики). Дети, подростки, юноши постоянно состязались в гимнастике, танцах, музыке, словесных спорах, самоутверждаясь и оттачивая свои лучшие качества. Тогда же зародились военные игры — маневры, штабные учения, разыгрывание «боев». В X веке в школах среди методов также были популярны состязания школьников, например, в риторике.

В Западной Европе в эпоху Возрождения и реформации к использованию принципов игрового обучения призывали Т. Компанелла и Ф. Рабле. Они хотели, чтобы дети без труда и как бы играя, знакомились со всеми науками.

Я.А. Коменский призывал все «школы — каторги», «школы-мастерские» превратить в места игр. Всякая школа, по его мнению, может стать универсальной игрой и надо все осуществлять в играх и соревнованиях, сообразуясь с возрастом в школе детства, отрочества, юности и т.д. Джон Локк рекомендовал использовать игровые формы обучения. Ж.-Ж. Руссо, ставя задачи гражданского воспитания человека, предлагал программу педагогических мероприятий: общественно полезный труд, совместные игры, праздники. Как педагогическое явление игру одним из первых классифицировал Ф. Фребель, теория игры являлась основой его педагогической теории. Подметив дидактичность игры, он доказал, что игра способна решать задачи обучения ребенка, давать ему представление о форме, цвете, величине, помогать овладевать культурой движения. Дальнейшее развитие игровых форм обучения и их изучение показало, что с помощью игры решаются практически все педагогические задачи.

Особую роль в современном становлении игрового обучения сыграло стихийное развитие игротехнического движения, опиравшегося в первую очередь на использование деловых игр, которые послужили основой развития большой группы методов обучения, получивших название методов активного обучения. Первая деловая игра была разработана и проведена М.М. Бирштейн в СССР в 1932 г. Метод был подхвачен и сразу получил признание и бурное развитие. Однако в 1938 году деловые игры в СССР постигла участь ряда научных направлений — они были запрещены. Их второе рождение произошло только в 1960-х гг., после того как появились первые деловые игры в США (1956 г., Ч. Абт, К. Гринблат, Ф. Грей, Г. Грэм, Г. Дюпюи, Р. Дьюк, Р. Прюдом и другие). Сегодня во всех развитых странах

мира нет такого учебного заведения, в котором не использовались бы деловые игры или игровые методы обучения.

Технологии игрового обучения присущи следующие черты:

1. Свободная развивающаяся деятельность, предпринимаемая по указанию учителя, но без его диктата и осуществляемая учениками по желанию, с удовольствием от самого процесса деятельности.
2. Трещкая, импровизационная, активная по своему характеру деятельность.
3. Эоционально напряженная, приподнятая, состязательная, конкурентная деятельность.
4. Деятельность, проходящая в рамках прямых и косвенных правил, отражающих содержание игры и элементов общественного опыта
5. Деятельность, имеющая имитационный характер, в котором моделируется профессиональная, общественная или иная среда жизни человека.
6. Деятельность, обособленная местом действия и продолжительностью, рамками пространства и времени.

К важнейшим свойствам игры относится высокий уровень активности, который достигается добровольно, без принуждения.

Высокая активность, эмоциональная окрашенность игры порождает и высокую степень открытости участников. Человек приоткрывается, отбрасывает в игре психологическую защиту, теряет настороженность, становится самим собой. Это может объясняться тем, что участник игры решает игровые задачи, увлечен ими и поэтому не готов к противодействию с другой стороны. Экспериментально было показано, что в ситуации некоторой рассеянности внимания иногда легче убедить человека принять новую для него точку зрения. Если чем-то незначительным отвлекать внимание человека, то эффект убеждения будет более сильным. Возможно этим, в какой-то степени, определяется высокая продуктивность обучающего воздействия игровых ситуаций.

Игровая технология обучения отличается от других педагогических технологий тем, что игра: хорошо известная, привычная и любимая форма деятельности для человека любого возраста.

1. Одно из наиболее эффективных средств активизации, вовлекающее участников в игровую деятельность за счет содержательной природы самой игровой ситуации, и способное вызывать у них высокое эмоциональное и физическое напряжение.

В игре значительно легче преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры.

2. Мотивационна по своей природе. По отношению к познавательной деятельности, она требует и вызывает у участников инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение, устремленность.
3. Позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений; добиваться глубинного личностного осознания участниками законов природы и общества; позволяет оказывать на них воспитательное воздействие; позволяет увлекать, убеждать, а в некоторых случаях, и лечить.
4. Многофункциональна, её влияние на человека невозможно ограничить каким-либо одним аспектом, но все её возможные воздействия актуализируются одновременно.
5. Преимущественно коллективная, групповая форма деятельности, в основе которой лежит соревновательный аспект. В качестве соперника, однако, может выступать не только человек, но и обстоятельства, и он сам (преодоление себя, своего результата).
6. Нивелирует значение конечного результата. В игре участника устраивает любой приз: материальный, моральный (поощрение, грамота, широкое объявление результата), психологический (самоутверждение, подтверждение самооценки) и другие. Причем при групповой деятельности результат воспринимается им через призму общего успеха, отождествляя успех группы, команды как собственный.
7. В обучении отличается наличием четко поставленной цели и соответствующего ей педагогического результата.

В настоящее время интерес к игре быстро растет, это естественным образом приводит к увеличению числа игр, а также к их разнообразию. Ориентироваться в них становится сложнее. Поэтому актуальность вопроса классификации игр повышается с каждым днем.

Классификация по сущностной игровой основе выглядит следующим образом:

- игры с правилами;
- ролевые игры;
- комплексные игровые системы (КВН).
- игры для изучения нового материала;
- игры для закрепления;
- игры для проверки знаний;

- обобщающие игры

При планировании педагогической работы в определенных случаях важно разделять игры по количеству участников на: групповые, индивидуальные, диалоговые (парные), массовые.

Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой, запоминающейся.

В процессе игры интеллектуально пассивный ребенок способен выполнить такой объем работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

Игра создает особые условия, при которых может развиваться творчество. Суть этих условий заключается в общении на равных, где исчезает робость, возникает ощущение – «я тоже могу», т. е. в игре происходит внутреннее раскрепощение. Для обучения важно, что игра является классическим способом обучения действием. В игре органично заложена познавательная задача.

Организация игр - не всегда простое занятие:

- Дисциплина: азарт игры может превратить урок в беспорядочное, шумное мероприятие.
- Серьезное отношение к предмету. Ведь учитель должен дать детям знание, и они должны быть научны.
- Оценка в игре - ещё одна проблема. Артистичные дети могут получить оценку не за знание, а за артистизм. В игре нет полной предсказуемости. Много разных проблем встает перед учителем: как часто следует привлекать игру, сколько времени нужно тратить на нее на уроке и т. д.

Игра - это яркий и эмоциональный праздник. И это указывали многие известные педагоги: А. С. Макаренко, В. А. Сухомлинский, С. А. Шмаков и др. В организации игры все должно быть продумано до мелочей.

Структура организации игры.

Выбор игры.

Учитель должен выбрать игру соответствующую программному содержанию и четко представить себе, какие результаты он хочет получить. От этого часто зависит оформление замысла, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры.

Подготовка игры.

1) Предварительная подготовка учащихся к игре. Задача учителя заключается в том, чтобы все дети понимали, что они должны делать в ходе подготовительной работе. Предварительная подготовка зачастую несет основную дидактическую нагрузку. Это в основном относится к ролевым играм. Но учителю надо больше доверять детям, не надо полностью организовывать подготовку, пусть они сами проявят самостоятельность.

2) Подготовка непосредственно перед игрой. Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения.

Введение в игру.

1) Предложение игры детям. Обычно организатору игры достаточно сказать: «А теперь давайте поиграем в: (Название игры)» или «А чтобы вы лучше запомнили этот материал, мы с вами поиграем в игру» или «В связи с этим есть такая игра». Этого достаточно.

2) Объяснение правил игры. Необходимо сформулировать их кратко и конкретно.

3) Выбор участников игры. Участников учитель может сам выбирать, потому что ученики могут обидеться. Учитель может предложить головоломку. Кто быстрее решит, тот и играет. Или играют те, у кого фамилия на букву «А», те, у кого день рождения в январе или учащиеся с 15-го по 19-ый номер журнале и т. п. для учителя важно включить каждого школьника в активный познавательный процесс. Поэтому целесообразно, чтобы участников было как можно больше.

Ход игры.

1) Начало игры. Очень важно, чтобы игра набрала обороты. Игры с правилами обычно требуют хорошего темпа. И это «в руках» организатора: кому-то подсказать, кого-то подогнать восклицаниями «Ускоряем темп!», «Долгая пауза!»:

2) Развитие игрового действия (кульминация). На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников и зрителей. Организатору важно следить за выполнением правил и иногда, подбодрить играющего.

3) Заключительный этап игры. Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение, не следует ждать, что игра сама надоеет учащимся. Для того чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее сказать о

приближении ее окончания. Таким образом, у учащихся, появляется время, чтобы психологически подготовиться к окончанию игры.

V. Подведение итогов. (Оценка и поощрение школьников). Подведение итогов игры включает в себя как дидактический результат (что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим и что помогло ему достичь победы). Сложный момент объявления результатов соревнования. Чтобы класс не перессорился, учитель должен умело принимать решения. Нездоровый эмоциональный фон в ученическом коллективе после игры, проведенный на уроке, - вина учителя.

Чтобы избежать этих проблем, необходимо:

1) перед началом подготовки к игре четко объявить критерий, о котором будет производиться оценка результатов;

2) со всей тщательностью обязательно отметить положительные стороны команд (участников), которые не заняли призовых мест;

3) отметить, что мешало игре, если таковое было. И, конечно, всем должно быть предельно ясно, что команды, которые получили призовые места, действительно были сильнее.

Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния).

Несмотря на то, что учитель сам чувствует настроение класса, все же это не может представлять полноценную картину, так как это коллективное настроение. Учителю важно понимать каждого ребенка, чтобы сделать выводы для проведения последующей игры - с учетом индивидуальных особенностей каждого. И поэтому важно, несмотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, провести анализ игры - он залог эффективности игровой деятельности, развития методического мастерства учителя.

Важной задачей учителя становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить такие умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования полученных знаний. Игра позволяет расширить границы собственной жизни ребенка, исчезает робость, ребенок осуществляет самостоятельный поиск знаний, эмоциональность игрового действия активизирует все психологические процессы и функции ребенка.

Тема 6. Технология проектной деятельности

Одним из требований ФГОС нового поколения является организация проектной деятельности учащихся на уроках истории и во вне урока. Более того, каждый выпускник школы должен подготовить проект по любому, выбранному самостоятельно направлению. Эта образовательная технология может применяться как активная и как интерактивная модель обучения. Все зависит от способов ее организации. Если это групповой проект – то это является интерактивной технологией, если индивидуальный – то активная педагогическая технология.

Что же такое проектная деятельность ученика, в чем ее сильные и слабые стороны.

Метод проектов не является принципиально новым в мировой педагогике. Он возник еще в 20-е годы прошлого столетия в США. Его называли также методом проблем и связывался он с идеями гуманистического направления в философии и образовании, разработанными американским философом и педагогом Дж.Дьюи. Его организация предусматривала развитие личной заинтересованности в ребенка в приобретаемых знаниях, которые могут и должны пригодиться им в жизни.

Задача метода – стимулировать интерес учеников к определенным проблемам, предполагающим владение определенной суммой знаний через проектную деятельность, предусматривающую решение одной или целого ряда проблем, показать практическое применение полученных знаний. Другими словами, от теории к практике.

Метод проектов привлек внимание русских педагогов еще в начале 20 века. Идеи проектного обучения возникли в России практически параллельно с разработками американских педагогов. Под руководством русского педагога С.Т.Шацкого в 1905 году была организована небольшая группа сотрудников, пытавшаяся активно использовать проектные методы в практике преподавания. Позднее, уже при советской власти эти идеи стали довольно широко внедряться в школу, можно даже сказать, что вся учебная деятельность до конца 20 х годов была организована как проектная. Но теоретически и методически она была слабо обоснована, многие проекты были недостаточно продуманы. И постановлением ЦК ВКП/б/ в 1931 году метод проектов был осужден и с тех пор в России больше не предпринималось, сколько-нибудь серьезных попыток возродить этот метод в школьной практике.

Вместе с тем в зарубежной школе он активно и весьма успешно развивался. В США, Великобритании, Израиле, Финляндии, Германии, и многих других странах идеи гуманистического подхода к образованию Дж.Дьюи, его метод проектов нашли широкое распространение и приобрели большую популярность в силу рационального сочетания теоретических знаний и их практического применения для решения конкретных проблем совместной деятельности школьников. Сегодня происходит возврат к проектному методу, в котором многие видят перспективу и выделяют его как педагогическую технологию.

В настоящее время методу проектов уделяют большое внимание в связи с переходом к новым образовательным парадигмам, подразумевающим приобщение учеников к поиску информации и самостоятельному анализу ее содержания. Метод проектов открывает значительные возможности для формирования основных компетенций учащихся в процессе их включения в практическую и научно-исследовательскую деятельность. Проекты в классическом понимании предполагают большой объем времени и усилий, как со стороны учителя, так и со стороны ученика.

Проект – это “пять П”: **Проблема – Проектирование (планирование) – Поиск информации – Продукт – Презентация.**

1-й этап. **Проблема**, выбор темы, которая должна содержать проблему; формулировка гипотезы, определение цели и задач.

2-й этап. **Проектирование**. Определено количество участников, в какой форме будет проект. Запуская проект необходимо составить календарь работы над проектом: даты, основные этапы и краткое содержание проделанной работы, ответственные за каждый этап.

Каждый член группы должен знать, что он предоставит к концу того или иного этапа работы

3-й этап. **Поиск** (исследовательская деятельность). Поиск и сбор информации, изучение специальной литературы. Обмен информацией и ее обсуждение с другими участниками проекта. Анализ информации, отбор наиболее значимых данных, выстраивание общей логической схемы выводов для подведения итогов.

4-й этап. **Продукт**. Оформление материалов, информационных стендов, иллюстраций, схем, диаграмм, презентаций. Предполагаемый иллюстративный ряд к проекту. Материально-техническое обеспечение проекта: аудио, видео, стенд.

5-й этап. **Презентация.** Ребята защищали свои проекты.

Проекты бывают:

Исследовательские. Они предполагают деятельность учащихся по решению творческой, исследовательской проблемы с характерными для любой научной работы методами исследования;

Прикладные. Они направлены на получение конкретного результата деятельности;

Информационные. Они направлены на работу с информацией о каком-либо явлении или объекте;

Ролевые. Они направлены на реконструкцию и моделирование определенных ситуаций.

Цель проектного обучения состоит в том, чтобы создать условия, при которых учащиеся:

- самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников;
- учатся пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач;
- приобретают коммуникативные умения, работая в различных группах;
- развивают у себя исследовательские умения (умения выявления проблемы, сбора информации, наблюдения, проведения эксперимента, анализа, построения гипотез, обобщения);

В полном объеме данная методика может быть применена в основном в старших классах и во внеурочное время. Для подготовки учеников к настоящим проектам необходимо начать их знакомство с данной технологией на уровне второй ступени обучения. Отдельные элементы метода проектов вполне успешно могут внедряться при обучении истории уже в 6–9-х классах. Для этого необходимо использовать разнообразные приемы и методики направленные на развитие когнитивных, социально-коммуникативных компетенций учащихся. В ходе традиционного урока возможно создание ситуации интеллектуального поиска, основанной на поиске решения проблемной задачи или ситуации в самых различных ее вариантах. Учащиеся второй ступени обучения уже владеют достаточным уровнем навыков по поиску и анализу информации, осваивают способы ее правильного оформления и предъявления.

Наряду с большими проектами существуют мини-проекты, которые отличаются рядом особенностей.

Во-первых, они должны отвечать уровню психофизического развития подростков данного возраста, поэтому должны обязательно включать игровой, творческий момент.

Во-вторых, они не должны занимать слишком много учебного времени, должны быть рассчитаны на быструю их реализацию.

В-третьих, проекты должны подразумевать разнообразную форму их воплощения, создающую для каждого индивидуальные условия для творческой самореализации.

Проект должен быть основан на прочном знаниевом фундаменте, и в то же время подразумевать индивидуальное представление и личностное отношение к изучаемому периоду истории. По способам своей реализации мини-проекты можно разделить на несколько видов: творческие домашние задания, проблемные задачи на уроке, комбинированные, индивидуальные, групповые. Вид мини-проекта зависит от нескольких моментов: от уровня подготовленности учащихся, от содержания изучаемого материала, от особенностей организации учебного процесса в данном образовательном учреждении.

На педагогической практике В 5-м классе может быть организована проектная работа при изучении истории Древнего мира. Учащимся было предложено, после изучения соответствующих разделов, выполнить дома следующие задание: изготовить из различных материалов, имитирующих настоящие, образцы древней письменности: глиняных таблички (можно использовать пластилин, покрытый лаком), папирус на особой бумаге, которую можно предварительно искусственно состарить), пальмовые листья (можно использовать засушенные листья комнатных растений), шелковая ткань, бамбуковые дощечки в качестве заменителя моно использовать скрепленные линейки), навощенные таблички, берестяная кора и т.д.

Таким образом, использование мини-проектов позволяет формировать позитивную динамику мотивации образовательного процесса, создать ситуацию успеха и творческой атмосферы на уроке и дома.

Роль учителя в проектной технологии очень велика, именно от него зависит и процесс, и результаты. Поэтому учитель должен владеть всем арсеналом, исследовательских, поисковых методов, уметь организовать исследовательскую, самостоятельную работу учащихся; уметь организовывать и проводить дискуссии, не навязывая свою точку зрения, не подавляя учеников своим авторитетом; уметь интегрировать знания из различных областей для решения проблематики выбранных проектов. Все это

позволило учителю поддерживать устойчивый интерес к выбранной теме проекта.

Хочу в качестве примера привести еще ролевой проект для 6 класса “Деятельность парламента в средневековой Англии”. Среди участников распределялись роли депутатов палаты лордов и палаты общин; избирался спикер парламента. В процессе подготовки проекта изучается история возникновения, традиции работы средневекового парламента, костюмы представителей различных сословий. В итоге было воспроизведено заседание английского парламента со всеми атрибутами. Шестиклассники не только хорошо усвоили эту тему, но и приобрели определенный опыт общественной деятельности.

Другой Вид проекта - исследовательский, монопроект можно предложить старшеклассникам.

Название проекта «История моей семьи в истории моей страны»

Цели и задачи проекта:

- создать целостное представление об истории России XX- 21 века;
- выяснить связи между историей семьи и историей страны;
- повысить интерес к изучению истории;
- вызвать чувство гордости за своих предков;
- формировать умения школьников самостоятельно определять цели и задачи своей работы, искать материал, интерпретировать результаты;
- способствовать развитию коммуникативных умений и навыков.

Этапы создания проекта

№	Этап	Содержание
1.	Информационный	Установочное занятие, сообщение о целях и задачах проекта, формирование мотивации к выполнению проекта, обмен мнениями, определение общего направления работы.
2.	Плановый	Определение конкретной цели индивидуального проекта, его задач. Структуры, формы; обдумывание условий, необходимых для реализации проекта, определение поля деятельности.
3.	Поисковый	Сбор и анализ информации, работа с источниками

4. Обобщающий Структурирование информации, систематизация данных, построение логической схемы, выводов.
5. Этап представления и защиты проекта. Итоговое представление проекта, демонстрация приобретенных знаний и умений; анализ проблем, определение перспектив дальнейшей работы.
6. Аналитический. Рефлексия.

Конечным продуктом проекта могут быть доклады старшеклассников об истории своих семей в разные годы XX- 21 века. Учебным результатом стал опыт проектировочной деятельности, способность создавать и защищать собственный продукт.

Самостоятельно учащиеся не могут овладеть проективной методикой. Педагог как инициатор, организатор и равный участник проекта играет важную роль на всех этапах деятельности. Он анализирует ситуацию, выдвигает идеи, консультирует. Самое главное для учителя, способствовать самостоятельной работе детей, удерживаясь от прямых подсказок.

У учеников возникают трудности в постановке целей и задач, при осуществлении выбора и его аргументации, при сравнении полученного результата с задуманным, при оценке результатов своей деятельности. Поэтому на каждом этапе детям необходима поддержка, регулярное консультирование, помощь в систематизации и обобщении материала и при проведении анализа проделанной работы.

Таким образом, проектная методика является эффективной инновационной технологией, которая значительно повышает уровень владения историко-краеведческим материалом, внутреннюю мотивацию обучающихся, уровень самостоятельности школьников и сплоченность коллектива, а также общее интеллектуальное развитие учащихся.

Тема 7. Дискуссия как интерактивная технология

Чаще всего на уроках истории используется дискуссия. Исследователи приходят к мнению, что дискуссия – это метод обсуждения и разрешения спорных вопросов. В настоящее время она является одной из важнейших форм образовательной деятельности, стимулирующей инициативность учащихся, развитие рефлексивного мышления. В отличие от обсуждения как обмена мнениями, дискуссией называют обсуждение-спор, столкновение точек зрения, позиций и т.д. Но ошибочно считать, что дискуссия – это

целеустремленное, эмоциональное, заведомо пристрастное отстаивание уже имеющейся, сформированной и неизменной позиции.

Дискуссия в учебном процессе – это равноправное обсуждение учителем и учениками проблем, возникших стихийно или запланированных учителем на уроках. Она возникает, когда перед людьми стоит вопрос, на который нет единого ответа. Результатом может быть общее соглашение, лучшее понимание проблемы, новый взгляд на нее, возможно совместное решение.

Важность регулярного использования дискуссии на учебных занятиях в настоящее время не оспаривается никем. Для прочного усвоения знаний и понимания возможности их использования в практической деятельности необходимо не просто прочитать и выучить материал, но и обязательно обсудить его с другим человеком. Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн и многие другие исследователи доказывали, что интеллектуальный рост является продуктом как внутренних, так и внешних, т.е. социальных процессов. Они говорили о том, что более высокий уровень мышления возникает из взаимоотношений или, проще сказать, диалога между людьми. Анализируя их исследования, добавляют: «При совместном генерировании и обсуждении идей люди выходят на уровень мышления, значительно превосходящий возможности отдельных индивидуумов. Коллективно и в личных беседах они рассматривают проблемы под различным углом зрения, соглашаются или спорят, отслеживают разногласия, разрешают их и взвешивают альтернативы»

Признаки дискуссии:

- работа группы лиц, выступающих обычно в ролях ведущего и участников;
- соответствующая организация места и времени работы;
- процесс общения протекает как взаимодействие участников;
- взаимодействие включает высказывания, выслушивание, а также использование невербальных выразительных средств;
- направленность на достижение учебных целей.

Взаимодействие в учебной дискуссии строится не просто на поочередных высказываниях, вопросах и ответах, но на содержательно направленной самоорганизации участников – т.е. обращении учеников друг к другу и к учителю для углубленного и разностороннего обсуждения самих идей, точек зрения, проблемы. Общение в ходе дискуссии побуждает учеников искать различные способы для выражения своей мысли, повышает восприимчивость к новым сведениям, новой точке зрения; эти личностно развивающие

результаты дискуссии напрямую реализуются на обсуждаемом в группах учебном материале. Сущностной чертой учебной дискуссии является диалогическая позиция педагога, которая реализуется в предпринимаемых им специальных организационных усилиях, задает тон обсуждению, соблюдению его правил всеми участниками .

Учителю нереалистично было бы ожидать, что при организации дискуссии все получится само собой. Педагоги опасаются, что оживленное неупорядоченное обсуждение может вывести учебный процесс из-под контроля. Многие учителя заменяют самоорганизацию детей прямым управлением. Стремление «сжать» обсуждение, сделать его компактнее нередко приводит к превращению дискуссии в обмен вопросами и ответами между учителем и учениками.

Учебная дискуссия направлена на реализацию двух групп задач, имеющих одинаковую важность:

1. Задачи конкретно-содержательные:
 - осознание детьми противоречий и трудностей, связанных с обсуждаемой проблемой;
 - актуализация ранее полученных знаний;
 - творческое переосмысление возможностей применения знаний, и др.
2. Организационные задачи:
 - распределение ролей в группах;
 - соблюдение правил и процедур совместного обсуждения, выполнение принятой роли;
 - выполнение коллективной задачи;
 - согласованность в обсуждении проблемы и выработка общего, группового подхода, и т.д.

Исследования по использованию дискуссии в различных условиях обучения свидетельствуют о том, что она уступает прямому изложению по эффективности передачи информации, но высокоэффективна для закрепления сведений, творческого осмысления изученного материала и формирования ценностных ориентаций.

Этапы проведения дискуссии:

- Постановка проблемы
- Разбивка участников на группы
- Обсуждение проблемы в группах
- Представление результатов перед всем классом
- Продолжение обсуждения и подведение итогов

При планировании работы на подготовительном этапе выбирается форма проведения.

Формы дискуссии:

Круглый стол – беседа, в которой на равных участвует небольшие группы учащихся (5 человек), которые последовательно обсуждают поставленные вопросы;

Заседание экспертной группы, первый вариант. Обычно 4-6 участников, с заранее назначенным председателем, которые обсуждают намеченную проблему, а затем излагаются свои позиции всему классу. В процессе дискуссии остальной класс является молчаливым участником, не имея право вступить в обсуждение. Данная форма напоминает телевизионные «Ток-шоу» и эффективна только в случае выбора актуальной для всех темы;

Заседание экспертной группы, второй вариант. Класс разбивается на микрогруппы на подготовительном этапе, каждая микрогруппа самостоятельно обсуждает поставленную проблему и выбирает эксперта, который будет представлять мнение группы. На основном этапе обсуждение происходит между экспертами – представителями групп. Группы не имеют права вмешиваться в обсуждение, но могут, в случае необходимости, взять «тайм-аут» и отозвать эксперта для консультаций.

Форум – обсуждение. Схожее с первым вариантом «заседания экспертной группы», в ходе которого эта группа вступает в обмен мнениями с «аудиторией» (классом);

Одним из видов дискуссии является Мозговой штурм. На первом этапе класс, разбившись на микрогруппы, выдвигает идеи для решения поставленной проблемы. Этап продолжается от 10 минут до 15 минут. Действует строгое правило: «Идеи высказываются, фиксируются, но не обсуждаются». На втором этапе происходит обсуждение выдвинутых идей. При этом группа, высказывавшая идеи, сама их не обсуждает. Для этого либо каждая группа посылает представителя со списком идей в соседнюю группу, либо заранее формируется группа экспертов, которая не работает на первом этапе.

Другой вид дискуссии - симпозиум. Это более формализованное по сравнению с предыдущим обсуждение, в ходе которого участники выступают с сообщениями, представляющими их точки зрения, после чего отвечают на вопросы «аудитории» (класса). Симпозиум эффективен для обобщающего урока. Для того чтобы все учащиеся выступили, обычно организуется несколько симпозиумов в течение года.

Можно на уроке организовать дебаты. Дебаты – это формализованное обсуждение, построенное на основе заранее фиксированных выступлений участников – представителей двух противостоящих, соперничающих команд (групп), – и опровержений. Вариантом этого вида обсуждений являются так называемые «парламентские дебаты». В них обсуждение начинается с выступления представителей от каждой из сторон, после чего трибуна предоставляется для вопросов и комментариев участников поочередно от каждой стороны.

Судебное заседание. Обсуждение, имитирующее судебное разбирательство (слушание дела).

Перекрестная дискуссия. один из методов технологии развития критического мышления. Для организации перекрестной дискуссии необходима тема, объединяющая две противоположные точки зрения. На первом этапе каждый из учащихся индивидуально пишет по три-пять аргументов в поддержку каждой из точек зрения. Аргументы обобщаются в микрогруппах, и каждая микрогруппа представляет список из пяти аргументов в пользу одной точки зрения и пяти аргументов в пользу второй точки зрения. Составляется общий список аргументов. После этого класс делится на две группы – в первую группу входят те учащиеся, которым ближе первая точка зрения, во вторую – те, кому ближе вторая точка зрения. Каждая группа ранжирует свои аргументы по степени важности. Дискуссия между группами происходит в перекрестном режиме: первая группа высказывает свой первый аргумент – вторая группа его опровергает – вторая группа высказывает свой первый аргумент – первая группа его опровергает и т.д.

Общий итог в конце дискуссии – это не столько конец размышления над данной проблемой, сколько ориентир в дальнейших размышлениях. Важно заранее продумать форму подведения итогов, которая соответствует ходу и содержанию дискуссии. Итог может подводиться в простой форме краткого повторения хода дискуссии и основных выводов, к которым пришли группы, и определения перспектив или в творческой форме – создание плаката или выпуск стенгазеты, коллаж, эссе, стихотворение, миниатюра и др.

Анализ и оценка дискуссии повышают ее педагогическую ценность и развивают коммуникативные навыки учащихся. Анализироваться должно выполнение как содержательных, так и организационных задач.

Тема 8. Информационно-коммуникативные технологии

Одним из методов интерактивного обучения являются Информационно-коммуникативные технологии (ИКТ). Создание и развитие информационного общества предполагает их широкое применение в образовании, что определяется рядом факторов.

Во-первых, внедрение ИКТ в образование существенным образом ускоряет передачу знаний и накопленного технологического и социального опыта человечества не только от поколения к поколению, но и от одного человека другому.

Во-вторых, современные ИКТ, повышая качество обучения и образования, позволяют человеку успешнее и быстрее адаптироваться к окружающей среде и происходящим социальным изменениям. Это дает каждому человеку возможность получать необходимые знания, как сегодня, так и в будущем постиндустриальном обществе.

В-третьих, активное и эффективное внедрение этих технологий в образование является важным фактором создания системы образования, отвечающей требованиям информационного общества и процессу реформирования традиционной системы образования в свете требований современного индустриального общества.

Существует множество определений ИКТ но более существенно, на мой взгляд, это: ИКТ – как процессы и методы взаимодействия с информацией, которые осуществляются с применением устройств вычислительной техники, а также средств телекоммуникации.

Кажется, что дети в таком случае просто напросто «общаются с информацией». Что же тогда делать учителю? – Организовывать «дозированное общение», «совмещённое общение» и «попеременное общение» для эффективного образования, которое будет нравиться учащемуся и обеспечит современное качественное образование.

Также, внедрение мультимедийных средств обучения в образовательный процесс позволит педагогу решать следующие наиболее сложные задачи преподавания: 1) оптимизация отбора и представления изучаемого материала 2) внедрение новых концептуально методологических подходов 3) расширение возможностей использования наглядности 4) оптимизация контроля за знаниями 5) включение познавательных заданий в образовательный процесс 6) обеспечение глубоких знаний при сохранении здоровья

В зависимости от выполняемых функций средства обучения можно разделить на несколько групп: 1) носители учебной информации: электронные (компьютерные программы, электронные учебники), лазерные (CD-ROM, DVD, мультимедиа, помогающие обеспечивать интерактивность

взаимодействия учащегося с учебным материалом), сетевые (Web – сайты, дистанционные курсы в сети Интернет). 2) Передающие учебную информацию, но не являющиеся её носителями (мультимедийный видеопроектор для проведения интерактивных лекций, звуковые колонки и др.) Для качественного изменения образовательного процесса с использованием ИКТ необходимым условием является наличие интерактивной доски. Электронная интерактивная доска - это сенсорная панель, работающая в комплексе с компьютером и проектором. Интерактивные доски можно использовать как при работе в большой аудитории, так и в маленьких группах. С их помощью можно разнообразить процесс обучения: учитель может объяснять новый материал, используя одновременно текст, аудио и видео материалы, DVD, CD-ROM и Интернет-ресурсы. Писать и делать пометки можно поверх всех документов, диаграмм и веб-страниц. Любую информацию, отображенную на интерактивной доске, можно распечатать, сохранить, отправить по электронной почте и поместить на сайт 3) Совмещают в себе обе функции 4) Вспомогательные (Microsoft Office, например, программная оболочка PowerPoint в которой создаются мультимедийные презентации для выступлений, информационно иллюстративные презентации-викторины и др.)

Средства ИКТ бывают: 1. Обучающие. Они сообщают знания, формируют навыки практической или учебной деятельности, обеспечивая требуемый уровень усвоения материала. 2. Тренажеры. Предназначены для отработки различных умений, закрепления или повторения пройденного урока. 3. Справочные и информационно-поисковые. Сообщают сведения по систематизации информации. 4. Демонстрационные. Визуализируют изучаемые явления, процессы, объекты с целью их изучения и исследования. 5. Имитационные. Представляют собой определенный аспект реальности, позволяющий изучать его функциональные и структурные характеристики. 6. Лабораторные. Позволяют проводить эксперименты на действующем оборудовании. 7. Моделирующие. Дают возможность составлять модель объекта, явления с целью его изучения и исследования. 8. Расчетные. Автоматизируют расчеты и разнообразные рутинные операции. 9. Учебно-игровые. Предназначены для создания учебной ситуации, в которой деятельность обучаемых реализована в игровой форме.

Использование компьютера определяет три типа уроков:

1) с использованием ПК в демонстрационном режиме (один компьютер на столе учителя и проекционное оборудование);

2) с использованием в индивидуальном режиме (компьютерный класс);

3) с использованием в индивидуальном дистанционном режиме (компьютерный класс с выходом в Интернет).

Проведение уроков второго и третьего типа ограничено в связи с сильной загруженностью кабинетов информатики, отсутствием необходимого количества ноутбуков – альтернативы стационарным компьютерам, отсутствием возможности выхода в Интернет вне кабинета информатики.

Компьютер может использоваться на всех этапах обучения. При этом для ребенка он выполняет различные функции: учителя, рабочего инструмента, объекта обучения, сотрудничающего коллектива, игровой среды. Например, при проведении уроков второго типа компьютер может выступать в функции учителя, представляя собой источник учебной информации, частично или полностью заменяющий учителя и книгу; наглядное пособие качественно нового уровня; тренажер; средство диагностики и контроля.

Содержание урока с помощью ИКТ может заиграть «новыми красками» если правильно их смешивать с «основными цветами».

В связи с этим необходимо определить:

- для каких тем стоит использовать задания, выполняемые на компьютере, и для каких дидактических задач;
- какие программные средства целесообразно использовать для создания заданий, выполняемых на компьютере;
- какие предварительные умения работы на компьютере должны быть сформированы у учащихся;
- как организовать занятия с использованием компьютера;
- как ИКТ решают задачи коллективно-творческого развития ученика.

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

Формы и направления использования ИКТ учителем-гуманитарием очень обширны. На уроке истории изучается очень большое количество дат, событий, сравнительных данных, общих картин происходящего ранее; большое значение имеет также культурная составляющая - достижения иконописи, живописи, архитектуры, музыки – требующие наглядных

примеров. Все перечисленное требует систематизации, а ИКТ в этом вопросе может стать хорошим помощником.

Во-первых, компьютер позволяет оптимизировать труд учителя. Он дает возможность упорядоченно хранить огромное количество материала и готовых разработок уроков. На уроках, используется разнообразный текстовый материал: фрагменты из документов, научных трудов, высказывания политиков, мыслителей, кратко сформулированные основные идеи, обобщающие выводы. Теперь есть возможность чередовать учебник, книгу, исторический источник, документ, с файлами на компьютере, выведенными на проектор, или электронным учебником. Порой, это намного удобнее. Можно упорядочить весь материал по классам в соответствии с календарно-тематическим планированием - это позволит сэкономить массу времени при подготовке и проведении урока в дальнейшей перспективе. Каждая папка на компьютере может содержать файлы с планом изучаемой темы, соответствующим содержанию текстовым материалом, хронологическим справочником и словарем, схемами и таблицами, картами, картинками, аудиоматериалами или видеосюжетами, вопросами и заданиями. К тому же история такая наука, в которой могут происходить некоторые изменения, открываться новые факты и события; ко всему прочему у учителя могут появиться новые идеи по проведению урока – электронные носители легко поддаются корректировке и изменению с минимальной затратой времени.

Во-вторых, имея компьютер, учитель получает неограниченные возможности в изготовлении раздаточных печатных материалов к каждому уроку с учетом целей и задач обучения и индивидуальных особенностей учащихся. Для своих уроков учитель может создать учебные мини-пособия, содержащие тексты и наглядный материал, карточки-задания, тесты, кроссворды и т. д. Ученики работают с ними как на уроке, так и дома. Создавать печатные материалы можно с помощью прикладных программ Microsoft Office: Word и PowerPoint. Редактор таблиц Excel позволяет создавать таблицы, диаграммы и графики, представляя ученикам статистические данные. Сохраняя материалы в электронном виде, мы получаем возможность редактировать их, многократно копировать и печатать (размножать). Можно вывести на экран проблемные вопросы и постепенно приходить к их решению всем классом, можно создать игровую ситуацию с использованием иллюстративного материала.

В-третьих, компьютер позволяет вести электронный журнал. Его очень легко создать, используя прикладную программу Microsoft Office — редактор таблиц Excel. Наберитесь терпения, научитесь вводить формулы

в ячейки и создавать гиперссылки, и перед вами откроются неограниченные возможности. Нужно только один раз создать страничку в Excel, ввести необходимые формулы, и компьютер сам вычислит по вашим данным все, что необходимо. Информация журнала доступна ученику и построена таким образом, чтобы он видел результаты своей работы и мог определить итоги деятельности в удобное для него время. Она может быть распечатана и предоставлена родителям.

В-четвертых, компьютер позволяет использовать готовые электронные программные продукты. Это мультимедиа учебники, энциклопедии и справочники, галереи, тестовые программы и тренажеры для подготовки к ЕГЭ. Использование электронных учебных пособий позволяет повысить качество обучения, сделать его динамичным, решать несколько задач - наглядность, доступность, индивидуальность, контроль, самостоятельность.

В-пятых, компьютер позволяет творческому учителю создавать свои образовательные ресурсы. В пакете прикладных программ фирмы Microsoft Office есть программа, вполне доступная каждому учителю и ученику, имеющему элементарные знания в области ИКТ, — программа PowerPoint. Она позволяет создавать презентации, которые могут быть частью, основой урока или творческой работой учащихся.

Использование презентаций позволяет решить проблему наглядности, дает возможность создавать и использовать разнообразные карты, рисунки, портреты исторических деятелей, видеофрагменты, схемы и диаграммы. Позволяет частично заменить записи на доске, учебные тексты, рабочую тетрадь, карточку для самостоятельной работы ученика.

Процесс создания презентаций — процесс творческий. И к этому творчеству необходимо привлекать учеников. У учащихся, активно работающих с компьютером, формируется более высокий уровень самообразовательных навыков, умений ориентироваться в бурном потоке информации, умение выделять главное, обобщать, делать выводы. Например, при закреплении знаний можно организовать на уроке групповую деятельность учащихся, совместное творчество учителя и учеников по созданию слайдов. Это создаст на уроке благоприятный психологический климат, сформирует умение работать в группе. Представление докладов, рефератов, проектов может (а в старших классах — должно) сопровождаться презентацией. Наличие в Интернете текстовой и иной информации позволяет учащимся пользоваться готовой шпаргалкой для выступления на уроке, а при работе над презентацией это становится невозможным, так как для её подготовки ученик должен будет провести исследовательскую работу, использовать большое количество источников информации. Данный вид

учебной деятельности позволяет развивать у ученика логическое мышление, формирует общеучебные умения и навыки. В процессе демонстрации презентации ученики приобретают опыт публичных выступлений, который, безусловно, пригодится в их дальнейшей жизни. Включается элемент соревнования, что позволяет повысить самооценку ученика, так как умение работать с компьютером является одним из элементов современной молодежной культуры. Создание мультимедийных проектов расширяет горизонты исследовательской деятельности ученика, способствует повышению интереса к предмету, формированию коммуникативной культуры.

Презентации могут быть различных видов, среди них можно выделить:

1) «Компьютерная лекция» разработанная средствами Power Point - это тематически и логически связанная последовательность информационных объектов, демонстрируемая на экране или мониторе. В ходе лекции используются различные информационные объекты: изображения (слайды), звуковые и видеофрагменты. Изображения (слайды) - это рисунки, фотографии, графики, схемы, диаграммы, карты. Видеофрагменты - это фильмы, включенные в презентацию целиком или частично. Звуковые фрагменты - дикторский текст, музыкальные или иные записи, сопровождающие демонстрацию слайдов. Эффективность работы со слайдами, картинками и другими демонстрирующими материалами будет намного выше, если дополнять их показом схем, таблиц.

2) "Домашние работы", которые содержат необходимую информацию, вопросы и задания для работы с ней. Они позволяют ученикам ликвидировать пробелы, вызванные пропуском занятий. Их можно использовать при индивидуальном или дистанционном обучении учащихся.

3) "Экскурсии" и "галереи", которые позволяют школьникам приобщиться к шедеврам мировой художественной культуры, более глубоко изучить вопросы развития культуры разных народов на разных исторических этапах.

Важное значение в работе имеют Интернет-ресурсы. Интернет-технологии на уроке могут рассматриваться как источник дополнительной информации по предмету, инструмент исследования, способ самоорганизации и самообразования, возможность личностно-ориентированного подхода. Но при этом не следует забывать, что учитель должен руководить своими учениками в их путешествии по сети. Информатизация образования, создание информационного образовательного пространства, внедрение новых интернет-технологий в образование... Об этом много пишут и много говорят. Понятно, что ИКТ вошли в число современных образовательных технологий и для того, чтобы соответствовать

сегодняшнему уровню образования, учитель, безусловно, должен использовать их на своих уроках.

Кроме повышения мотивации, наглядности и создания эмоционального настроения, использование компьютеров на уроках позволяет повысить эффективность деятельности учителя и учащихся. Но для эффективного использования ИКТ необходимо, чтобы технологии были доступны всем учителям. Необходимо организовать систему обмена идеями и ресурсами между преподавателями. Компьютеры должны быть установлены в каждом классе, и с них должен быть выход в Интернет. 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. Применение в процессе обучения мультимедийных технологий способствует частичному решению данной проблемы. 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.

. Глобальная информатизация современного общества оказала существенное влияние на образовательный процесс, потребовав радикального пересмотра используемых методик обучения. Стремление к визуальному восприятию как общее культурное явление, характерное для современного этапа развития цивилизации приводит к тому, что зачастую в процессе информационной коммуникации зрительный знак преобладает над текстовым. Частичному решению данной проблемы способствует применение в процессе обучения новых информационно-коммуникативных технологий (ИКТ), которые обладают тотальной мультимедийностью.

Мультимедийные технологии позволяют интегрально представлять исторические знания. Мультимедийность облегчает процесс запоминания, позволяет сделать урок более интересным и динамичным, «погрузить» ученика в обстановку исторической эпохи, создать иллюзию соприсутствия, сопереживания, содействует становлению объемных и ярких представлений о прошлом.

Одним из преимуществ использования новых информационных технологий является, переакцентирование с вербальных методов обучения истории на методы поисковой и творческой деятельности. Использование образовательной информации размещенной на дисках, не является заменой

учебника или его новым вариантом. Оно создает основу для организации самостоятельной деятельности учащихся по анализу и обобщению исторического материала при широком использовании индивидуальных и групповых форм организации учебного процесса.

Применение новых информационных технологий на уроках истории дополняет рассказ учителя визуальным рядом в виде иллюстраций правителей, выдающихся исторических личностей, сцен из жизни прошлых эпох. Восприятие, интерпретация и освоение исторических знаний на базе мультимедиа реализуется не только когнитивным способом, но и созерцательным путем. Одновременная работа слухового и зрительного каналов позволяют школьнику лучше усвоить матерную ему эмоциональную окраску.

Таким образом, с помощью информационно-коммуникативных технологий интенсифицируется информационное взаимодействие между субъектами образовательной среды, результатом которого является формирование более эффективной модели обучения. Применение инновационных технологий привели к тому, что принципы взаимодействия в новой образовательной среде значительно изменились. Учащийся, долгое время воспринимаемый в образовательных технологиях как объект обучения, становится равноправным субъектом образовательного процесса.

Тема 9. Интерактивные технологии при обучении истории в старших классах

«Мозговой штурм», «мозговая атака» (метод «дельфи»). «Мозговой штурм» – это способ генерирования идей для разрешения проблемы. Во время мозгового штурма участники свободно обмениваются идеями по мере их возникновения, таким образом, что каждый может развивать чужие идеи.

Это метод, при котором принимается любой ответ на заданный вопрос. Важно не давать оценку высказываемым точкам зрения сразу, а принимать все и записывать мнение каждого на доске или листе бумаги. Участники должны знать, что от них не требуется обоснований или объяснений ответов. «Мозговой штурм» применяется, когда нужно выяснить информированность и/или отношение участников к определенному вопросу.

Алгоритм проведения:

1. Задать участникам определенную тему или вопрос для обсуждения.
2. Предложить высказать свои мысли по этому поводу.

3. Записывать все прозвучавшие высказывания (принимать их все без возражений). Допускаются уточнения высказываний, если они кажутся вам неясными (в любом случае записывайте идею так, как она прозвучала из уст участника).

4. Когда все идеи и суждения высказаны, нужно повторить, какое было дано задание, и перечислить все, что записано со слов участников.

5. Завершить работу, спросив участников, какие, по их мнению, выводы можно сделать из получившихся результатов и как это может быть связано с темой.

После завершения «мозговой атаки» (которая не должна занимать много времени, в среднем 4-5 минут), необходимо обсудить все варианты ответов, выбрать главные и второстепенные.

«Мозговая атака» является эффективным методом при:

- обсуждению спорных вопросов истории ;
- повышении мотивации неактивных учеников;
- формировании банка большого числа идей в течение короткого периода времени;
- выяснения информированности или подготовленности аудитории.
- работе в малых группах.

Портфолио. Это образовательная технология, в основе которой используется метод аутентичного оценивания результатов образовательной и профессиональной деятельности. Аутентичное оценивание – это вид оценивания, применяющийся, прежде всего, в практико-ориентированной деятельности и предусматривающий оценивание сформированности умений и навыков личности в условиях помещения ее в ситуацию, максимально приближенную к требованиям реальной жизни – повседневной или профессиональной. Такой компетентный подход применим к оцениванию качества образования, с одной стороны как качества образовательных результатов, с другой как качества условий, в которых они достигаются. Метод портфолио применим также не только для аутентичного оценивания результатов образования студентов, но и для оценки компетентности вузовских преподавателей.

Виды портфолио:

1. Портфолио работ. Это индивидуальный, персонально подобранный пакет материалов, которые представляют образовательные (профессиональные) результаты и достижение ученика: собрание различных творческих и проектных работ студента, а также описание основных форм и направлений его учебной и творческой активности: участие в научных конференциях, конкурсах, учебных лагерях, прохождение элективных

курсов, различного рода практик, спортивных и художественных достижений и др. Оформляется в виде творческой папки ученика с приложениями его работ в виде текстов, электронных версий, фотографий, видеозаписей.

1. Портфолио отзывов. Характеризуют способы анализа и планирования своей образовательной деятельности и профессиональной карьеры, которыми он владеет. Включает в себя характеристики отношения студента к различным видам деятельности, представленные преподавателями, родителями, однокурсниками, а также письменный анализ самого студента своей конкретной деятельности и её результатам. Представляется в виде текстов заключений, рецензий, отзывов, резюме, эссе, рекомендательных писем и пр.

Суть использования метода портфолио - обеспечить эффективное взаимодействие студента с научным руководителем, преподавателями и кураторами, а также с потенциальными работодателями до и после окончания вуза.

Этапы технологии «портфолио»:

1. Мотивация и целеполагание.
2. Разработка структуры материалов портфолио.
3. Планирование деятельности по сбору, оформлению и подготовке материалов к презентации. Выработка критериев оценивания материалов портфолио.
4. Сбор и оформление материалов. Тренинги и консультации по формированию необходимых знаний и навыков создания и презентации портфолио. Рефлексия деятельности на этапе.
5. Пробы в презентации портфолио. Рефлексия деятельности на этапе. Тренинги и консультации по формированию необходимых знаний и навыков создания и презентации портфолио. Доработка критериев оценивания портфолио.
6. Презентация в рамках цели создания и использования. Рефлексия деятельности на этапе.
7. Оценка результатов деятельности по оформлению и использованию материалов портфолио.
8. Итоговая рефлексия деятельности.

Case-study. Это метод анализа конкретных практических ситуаций. Цель метода — научить студентов анализировать информацию, выявлять ключевые проблемы, выбирать альтернативные пути решения, оценивать их, находить оптимальный вариант и формулировать программы действий.

При анализе конкретных ситуаций особенно важно то, что здесь сочетается индивидуальная работа студентов с проблемной ситуацией и

групповое обсуждение предложений, подготовленных каждым членом группы. Это позволяет студентам развивать навыки групповой, командной работы, что расширяет возможности для решения типичных проблем в рамках изучаемой учебной тематики. В результате проведения индивидуального анализа, обсуждения в группе, определения проблем, нахождения альтернатив, выбора действий и плана их выполнения студенты получают возможность развивать навыки анализа и планирования.

Разработка практических ситуаций может происходить двумя путями: на основе описания реальных событий и действий или на базе искусственно сконструированных ситуаций.

Рекомендации по работе с конкретной проблемной ситуацией:

1. Проблемная ситуация, как правило, не бывает ограничена одной темой или дисциплиной. Обычно она взаимосвязана с другими проблемами и вопросами. Студенты должны использовать навыки нахождения межпредметных связей.

2. В ходе анализа проблемной ситуации студенты должны уметь выявить именно внутренние причины, а не их внешние проявления.

3. Студенты должны продемонстрировать понимание концепций, идей и подходов, описанных в учебной дисциплине, а также умение использовать их для анализа конкретной ситуации и для выработки рекомендаций. Обычно проблемную ситуацию можно интерпретировать несколькими способами, и слушатели должны быть готовы к выявлению неопределенности и неоднозначности.

4. Не следует останавливаться, обнаружив один проблемный аспект ситуации, следует попытаться найти другие проблемы и направления анализа.

5. Студентам рекомендуется привести примеры из личного опыта, подтверждающие правильность анализа и предложенные рекомендации.

6. Подход к работе с практической ситуацией должен быть системным.

Тренинг. Его целью является формирование навыков и умений в какой-либо сфере профессиональной деятельности посредством выполнения последовательных заданий, действий или игр, направленных на достижение наработки и развития требуемого навыка.

Основные требования к проведению тренинга:

1. Оптимальное количество участников тренинга 8(10)-20(25) человек;

2. Посадочные места расположены по «тренинговому кругу», что способствует активному взаимодействию его участников;

3. Обязательность ознакомления участников в начале любого занятия тренинга с целями и задачами данного занятия;
4. Проведение на первом занятии тренинга упражнения «знакомство» и принятие «соглашения» - правил работы группы;
5. Создание дружелюбной доверительной атмосферы и ее поддержание в течение всего тренинга;
6. Вовлечение всех участников в активную деятельность на протяжении всего тренинга;
7. Уважение чувств и мнений каждого участника;
8. Поощрение участников тренинга;
9. Подведение участников тренером (преподавателем) к достижению поставленной перед ними цели занятия, не навязывая при этом своего мнения;
10. Обеспечение тренером соблюдения временных рамок каждого этапа тренинга;
11. Обеспечение эффективного сочетания теоретического материала и интерактивных упражнений;
12. Обязательность подведения итогов тренинга по его окончании.

Тренинг может состоять из одного или нескольких занятий, иметь различную продолжительность – от одного часа до нескольких дней.

Необходимые условия успешного тренинга:

1. Готовность обучаемого учиться;
2. Применение различных форм и методов обучения;
3. Использование повторения для закрепления знаний;
4. Соответствие процесса обучения реальной жизненной ситуации;
5. Своевременность непредвзятой, адекватной оценки действий обучаемых учителем.

Тренинговое занятие включает в себя 2 этапа: информационный блок (предоставление теоретических знаний) и выработка практических навыков.

Информационный блок. Этот этап можно начать с ответов на вопросы из опросников, которые вызвали массовое затруднение. Основной материал может быть преподнесен в виде мини-лекции, мультимедийной презентации. Затем на выбор преподавателя могут быть использованы различные методы интерактивного обучения: ролевые игры, дискуссии, приглашение визитера, работа в малых группах и т.д.

Выработка практических навыков. С этой целью можно использовать ролевые игры, инсценировки, дискуссии, «мозговую атаку» и др.

Итоги подводятся и в конце занятия, и в конце тренинга. Как правило, эта процедура рассчитана на то, чтобы участники поделились своими

впечатлениями, ощущениями, высказали свои пожелания. Подведение итогов можно проводить в виде заполнения «листов откровения», опросников, анкет. Тренер может спросить участников семинара, что нового они узнали, что было для них интересно, полезно, предложить вспомнить, какие упражнения они выполняли, таким образом, закрепляя пройденный материал.

Данные интерактивные методы обучения наиболее эффективны и возможны для использования в старших классах и при проведении уроков обществознания.

Тема 10. Интерактивные технологии во внеурочной работе по истории.

Интерактивные технологии могут быть использованы во внеурочной деятельности по истории. Говоря о технологичном обеспечении организации воспитательной работы необходимо сказать о Коллективно-творческой деятельности (КТД), которая предусматривает организацию работы в группах и также может быть отнесена к интерактивным технологиям. Основателем этой теории является И.П. Иванов. Первый и главный признак этой методики - коллективность на всех этапах деятельности детей и взрослых: обсуждение идей и замыслов, планирование, подготовка, организация, проведение, анализ результатов... причем, важны такие моменты, как: поручения на основе индивидуальных желаний, интересов и склонностей; обеспечение активности и самостоятельности каждого участника; оптимизм и мажор; позитивная педагогическая оценка на протяжении всех этапов деятельности, игровая инструментовка всех дел и участия каждого, творческий характер организуемой педагогами деятельности.

КТД выполняет две очень важные и актуальные задачи:

- развивает отношения в коллективе;
- позволяет воспитателю помогать отдельным школьникам в их развитии и самоактуализации.

Организация и осуществление КТД включает в себя несколько этапов:

1. Этап задумки, накопления идей, выдвижение цели и задач, доведение их до принятия каждым участником взрослым и школьником. При этом используются самые разнообразные приемы: коллективное общение, «мозговой штурм» (или «мозговая атака»), когда всеми предлагается множество самых, в том числе поначалу нереальных идей.

2. Этап начальной организации: отбор идей к осуществлению, выборы «Совета дела», определение задач и функций каждого члена совета, всех участников, приглашенных гостей.

3. Этап оповещения и доведения всех идей и содержания дела до сведения всех участников и гостей. Приемы: различного рода необычные афиши, другие формы оповещения - театрализация, костюмированное приглашение, необычные пригласительные билеты и письма с предложениями об участии. Создание атмосферы ожидания.

4. Этап распределения поручений по подготовке отдельных фрагментов дела (по группам, индивидуальные задания): жеребьевка, творческое деление на группы, коллективное определение, кто какое поручение может выполнить наилучшим образом, личные предложения и идеи; подготовка необходимой атрибутики и бутафории, костюмов, музыкального, кино – видео оформления.

5. Проведение самого дела. Здесь несколько «шагов»:

- сбор гостей, различные действия в преддверии события (представления гостей, тематические выставки, театрализованные и музыкальные эпиграфы, шуточные испытания - допуски для участников, аттракционы, сюрпризы, маленькие символические сувениры...;

- торжественное начало (песенное, театрализованное, музыкальное, видео - или слайд фильм, постановка проблемных вопросов и задач, произнесение вступительных слов, чтение стихов и т.д.);

- основная часть (содержание и методика определяется основным видом деятельности, жанром избранной формы, возрастом участников, отобранным и подготовленным содержанием, коллективно избранными приемами);

- финальная, завершающая часть (творческое подведение итогов, принятие решения или обращения, награждение победителей, итоговая объединяющая песня, театрализованное действие, трогательное прощание и т.п.).

6. Этап подведения итогов. Сначала среди всех участников (по кругу или в порядке, избранном коллективно, все высказывают свое мнение: что было хорошо, что не очень и как надо было бы, и надо будет делать впредь; очень важно при этом соблюдение чувства такта). После этого следует психолого-педагогический анализ проведенного дела, осуществляемый педагогами. Проектируется деятельность на будущее.

В педагогической деятельности: воспитатель, как по нотам расписывая «партию» (социальную роль) каждого воспитанника, организует коллективную творческую деятельность детей, т.е. стимулирует их самодеятельность, создавая условия для самоактуализации каждой личности. Реализуется эта идея с помощью различных приемов, используемых педагогами, таких как:

- распределение дел и поручений в классном коллективе на основе индивидуальных особенностей детей, их интересов и склонностей, желаний в определенной психолого-педагогической ситуации, возможностей каждого к наилучшему исполнению дел;

- прием подведения ученика к правильному пониманию высоких человеческих ценностей;

- забота педагога о создании позитивной самооценки каждого воспитанника реализуется через создание ситуаций успеха, авансированное доверие, оптимизм и мажор в отношениях учителя и учащихся, в ученическом коллективе. Самооценка - стержневая характеристика личности, ее ядро. Она включает оценку самого себя, своей деятельности, своего положения в коллективе, своего отношения к другим. От уровня самооценки зависит активность личности в деятельности, ее потребность в самосовершенствовании.

КТД можно использовать при организации внеурочной деятельности по истории – исторический вечер, викторина по истории, работа исторического кружка.

Интересно и эффективно протекает воспитательный процесс в педагогических коллективах и у педагогов, вводящих в практику своей внеурочной деятельности с учащимися игровую инструментовку всех дел. Например:

- в интеллектуально-познавательной деятельности - различные игры типа «Поле чудес», «Состязания знатоков...», заочные путешествия... ценностно-ориентировочной деятельности - этические игры и тренинги, интервью с историческими и литературными героями, пресс - клубы, дискуссионные клубы, ролевые игры;

- в художественно - творческой - малая Третьяковская галерея, конкурсы поделок из природного материала, конкурсы актерского мастерства, сказочное представление событий, происходящих в школе;

- в деятельности свободного общения - разговоры «при свечах», «у зеленой лампы», жизнь на «необитаемом острове», «путешествие к центру «Я» и т.д.

Таким образом, применяя на уроках и во внеурочное время интерактивные технологии обучения, учитель добивается новых возможностей, связанных, прежде всего, с налаживанием межличностного взаимодействия путем внешнего диалога в процессе усвоения учебного материала. Действительно, между учащимися в группе неизбежно возникают определенные межличностные взаимоотношения; и от того, какими они будут, во многом зависит успешность их учебной деятельности. Умелая организация взаимодействия обучающихся на основе учебного материала становится мощным фактором повышения эффективности учебной деятельности в целом.

Виды самостоятельной работы студентов при изучении курса.

Темы эссе

1. Интерактивные образовательные технологии: за и против.
2. Ролевая игра и ее отличие от инсценировки.
3. ИКТ – как средство интерактивности или увлечение компьютером?
4. Педагогическая польза и вред интерактивных технологий.
5. Интерактивные технологии и ЕГЭ – противоречия или требование времени?

Рефераты

1. Ролевая игра как образовательная технология и условия продуктивности ее применения.
2. Дискуссия и технологии ее проведения, подготовки и анализа.
3. Проблемное обучение как элемент интерактивной технологии.
4. Работа в малой группе и ее характерные особенности.
5. Интерактивные технологии и рефлексия на уроке.
6. Краеведческие проекты и требования к их осуществлению

Домашние задания.

Каждый студент готовит самостоятельно учебный проект по выбранной заранее теме.

Темы проектов

1. Игра на уроке истории ее виды и дидактические особенности.
2. Изучение исторического деятеля на уроке с помощью интерактивных технологий.

3. Модернизация школьного исторического образования и ее основные направления.
4. Технология проблемного обучения и ее использование на уроках истории.
5. ИКТ и специфика их использования в преподавании истории в школе.
6. Технологические приемы работы со школьным учебником истории.
7. Интерактивные образовательные технологии (любая по выбору).

Основные вопросы для зачета.

1. Новые ФГОСы и требования к обучению истории в школе.
2. Современные технологии в историческом образовании и требования к их планированию.
3. Сущность понятия образовательная технология, ее принципы и составляющие.
4. Основные модели обучения, их сильные и слабые стороны.
5. Сущность понятия интерактивные технологии, их задачи и специфика.
6. Итерактивные образовательные технологии и их классификация.
7. Метод проектов: сущность, основные этапы и условия эффективности.
8. Дискуссия как метод работы в малой группе, условия эффективности ее использования.
9. Тренинг и специфика его применения на уроке истории.
10. Проблемное обучение и его основные этапы.
11. Проблемная ситуация и пути ее создания на уроке.
12. Информационно-коммуникативные технологии и методы их использования на уроке.
13. Игра на уроке истории: задачи, классификация и методы использования на уроке.
14. Ролевая игра и технология ее использования.
15. Модерация и основные требования к ее применению.
16. Кейс-метод и условия эффективности его использования.
17. Личностно-ориентированное обучение и его методики.
18. Дебаты и специфика их применения на уроке истории.
19. Современные интерактивные технологии организации внеклассной работы по истории.
20. Специфика использования интерактивных технологий в старших классах.

Примерные тесты для самооценки знаний

Тест №1.это способ организации процесса познания в форме совместной деятельности обучающихся, при котором все участники образовательного процесса взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно изучают общие проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия коллег и свое собственное поведение

Тест № 2. Формы организации процесса обучения: а) урок, б) факультатив, в) экскурсия, г) дидактическая игра, д) упражнение, е) домашняя работа, ж) объяснение.

Тест № 3. К интерактивным методам обучения относятся а) беседа, б) мозговой штурм,

в) дидактическая игра, г) рассказ, д) упражнение.

Тест № 4. Сущность процесса обучения как совместной деятельности учителя и ученика составляет _____ преподавания и учения.

Тест № 5. Система научно и практически обоснованных форм, методов, приемов обучения, используемых в управлении образовательным процессом, направленным на достижение называется.....

Тест № 6. _____ - это положение, содержащее описание педагогической деятельности в определенных условиях для достижения определенной цели, раскрывающее отдельные стороны применения какого-либо принципа обучения.

Тест. № 7. Процессы и методы взаимодействия с информацией, которые осуществляются с применением устройств вычислительной техники, а также средств телекоммуникации называется _____ технологией

Тест № 8. Принцип _____ обучения требует, чтобы содержание, объем изучаемого и методы его изучения соответствовали уровню интеллектуального, нравственного, эстетического развития учащихся, их возможностям усвоить предлагаемый материал.

Тест № 9. _____ КОМПОНЕНТ государственного образовательного стандарта устанавливается субъектом Российской Федерации.

Тест № 10. Способы совместной деятельности педагога и учащихся, направленные на достижение ими образовательных целей, называются _____ обучения.

Тест № 11. Форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности является технологией.....

Тест № 12. Технология обучения, при которой деятельность обучаемого носит продуктивный, творческий, поисковый характер, называются _____.

Тест № 13. _____ - это внеаудиторная форма организации обучения, направленная на закрепление, углубление, расширение и систематизацию знаний, полученных во время аудиторных занятий, и самостоятельное овладение новым учебным материалом.

Тест № 14. Технология _____ предполагает показ предметов, процессов и явлений в их символьном изображении с помощью плакатов, карт, портретов, фотографий, рисунков, схем, репродукций.

Тест № 15. Технологии, главным признаком которых является воспроизведение и повторение способа деятельности по заданиям учителя, называются _____.

Литература

1. Абдулаев Э.Н. Реализация деятельностного подхода в преподавании //Преподавание истории в школе 2015, №6
2. Вяземский Е. Е. Теория и методика преподавания истории. М., 2013.
3. Короткова М.В. Методика проектирования, разработки и использования творческих заданий по истории. //Преподавание истории в школе 2015, №6
4. Кукушин В.М. Педагогические технологии. Учебное пособие для студентов высших учебных заведений. М , 2004.
5. Калущкая Е.К. Метод кейсов на уроках обществознания а основной школе: теория и практика //Преподавание истории и обществознания в школе 2016, №1.
6. Крючкова Е.А. Исследовательская деятельность учащихся: от теории к практике. //Преподавание истории в школе 2017, №3
7. Мартынова М.С. SMART - технологии в современном образовании//Современное образование: содержание, технологии, качество. СПб. 2010.
8. Моисеева М.В., Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Нежурина М.И. Интернет обучение: технологии педагогического дизайна / Под ред. канд. пед. наук М.В.Моисеевой. М. 2008.
9. Мясоед Т.А. Интерактивные технологии обучения. Спец. семинар для учителей М., 2004. Образовательные технологи в вузе: опыт национально-исследовательского Саратовского государственного университета //под ред. Елиной Е.Г. Саратов. СГУ. 2012
10. Образовательные технологи в высшем педагогическом образовании // под ред. Елиной Е.Г. Саратов. СГУ. 2014
- 11.Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений / А.П. Панфилова. – М., Академия, 2009.
- 12.Педагогические технологии: Учебник для студентов педагогических вузов.; Под ред. Н.М. Борытко, И.А. Соловцовой, А.М. Байбаковой. – М.: 2006.

13. Пидкасистый, П. И. Технологии игры в обучении и развитии: учебное пособие / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. -М. 2013.
14. Панфилова А.Л. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений / А.Л. Панфилова. – М., Академия, 2009.
15. Салман Хан. Весь мир – школа. Преобразованное образование. М., 2015.
16. Сафронова И.В., Лебедев И. Е. Информационные технологии в системе исторического образования // Методист. 2002. №5
17. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2 т. Т.1. – М.: НИИ школьных технологий, 2006.
18. Селевко Г.К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления. УВП. М.: НИИ школьных технологий, 2005
19. Стародубцев А.В. Метод проектов в образовательной деятельности: учеб. пособие. Томск, 2010
20. Сечена Т.И. и др., Справочник учителя истории и обществознания/ авт.-сост. Т. И. Сечена. Волгоград: Учитель, 2013
21. Суворова, К Г. Интерактивное обучение: Новые подходы. М. Прогресс, 2005.
22. Трайнев В.А. Информационные коммуникационные педагогические технологии: учебное пособие. М. 2007.
23. Трайнев И.В. Конструктивная педагогика. М. 2004.
24. Федотова Е.Л., Федотов А.А. Информационные технологии в науке и образовании. М.2015.
25. Федеральный государственный образовательный стандарт: основное общее образование. М. 2012.
26. Хуторской, А. В. Практикум по дидактике и современным методикам обучения. СПб. 2004.
27. Шутенко А.В. Методы проведения учебных занятий с использованием средств информационных и коммуникационных технологий М. 2010.
28. Чернов А.В. Использование информационных технологий в преподавании истории и обществознания. // Преподавание истории в школе. 2008. № 8
29. Ястер И.В. Методика обучения истории в школе [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие для студентов 3 курса Института истории и международных отношений, обучающихся по

специальности «Педагогическое образование» (профиль « История») /
2014 - 36 с. - Б. ц. ID= 1085

Интернет-ресурсы

<http://www.nmg.ru/> историческая энциклопедия

<http://www.km.ru/> серия уроков «Виртуальная школа Кирилла и Мефодия»

<http://www.nd.ru/> Истории. 5 класс

<http://obr.1c.ru/> Раздел «Образование» портала 1С электронные издания для подготовки и проведения уроков

Чепель Т.Л., Яковенко Т.Д. Интерактивные методы в высшем педагогическом образовании как условие его интенсификации. Электронный ресурс

<http://www.concord.websib.ru/page.php?article=88&item=2>

Корнеева Л.Н. Университетское управление. 2004. № 4(32). С. 78-83.

Электронный ресурс <http://ecsocman.edu.ru/text/16944548/>

http://abc.vvsu.ru/Books/metod_prep_psih/page0006.asp

ntu.sci-nnov.ru > [RUS/otd...metod...portfolio.doc](#)

САРАТОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНА И. Г. ПЕРВШИНСКОГО