

Использование
интерактивных
методов
в преподавании истории и
обществознания

*Учитель истории и обществознания
МАОУ гимназии № 83 города Тюмени
Доценко Максим Юрьевич*

Задачи школы

- ориентироваться в меняющейся жизненной ситуации, самостоятельно приобретая необходимые знания, применяя их на практике для решения разнообразных возникающих проблем;
- самостоятельно критически мыслить;
- грамотно работать с информацией;
- быть коммуникабельными, контактными в разных социальных группах;
- работать над развитием собственной нравственности, интеллекта, культурного уровня.

Интерактивное обучение – диалоговое обучение

- «Учитель – ученик»
- «Учитель – группа»
- «Ученик – ученик»
- «Ученик- группа учащихся»
- «Ученик – аудитория»
- «Группа учащихся – аудитория»
- «Ученик – компьютер»

Методы интерактивного обучения

- «Мозговой штурм»;
- Дискуссия;
- Деловая игра;
- Ролевая игра;
- Метод «Синквейна»
- Игры, игровые элементы

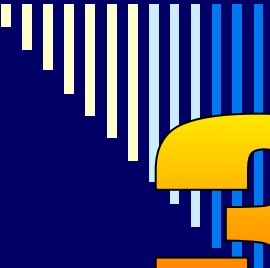


МОЗГОВОЙ ШТУРМ-

*Это метод продуцирования
идей и решений при работе
в группе.*

Цель метода

*Поиск путей решения
какой либо проблемы.*



Задачи

- Включение в работу всех членов группы.
 - Определение уровня знаний и основных интересов участников.
 - Активизация творческого потенциала участников.
-

Правила проведения МОЗГОВОГО штурма

- Называя идеи, нельзя повторяться.
- Чем больше список идей, тем лучше.
- Разрабатывая проблему, подходите к ней с разных сторон, расширяя и углубляя различные подходы.
- Идеи не оцениваются и не критикуются.

Роль учителя

- Определяет направление и тему мозгового штурма.
- Фиксирует идеи, высказанные участниками.
- Держится в стороне от дискуссии.

Дискуссия -

Форма беседы, когда у участников на основании своих знаний и опыта имеются различные мнения по какой – либо проблеме.

формы дискуссионного диалога

- круглый стол;
- экспертные группы;
- форум;
- симпозиум;
- дебаты;
- «судебное заседание»;
- «аквариум»

цель

Решение групповых задач или
воздействие на мнения и
установки участников в
процессе общения.

Задачи

- Обучение участников анализу реальных ситуаций.
- Формирование навыков формирования проблемы.
- Развитие умения воздействовать с другими участниками.
- Демонстрация многозначности решения различных проблем.

Роль учителя

- Обозначение проблемы.
- Побуждение к дискуссии всех участников.
- Сбор различных мнений и аргументов.
- Выделение общих точек зрения и важных пунктов.
- Подведение итога групповой дискуссии.
- Сообщение объективной информации по теме дискуссии и своего комментария.

Ролевая игра

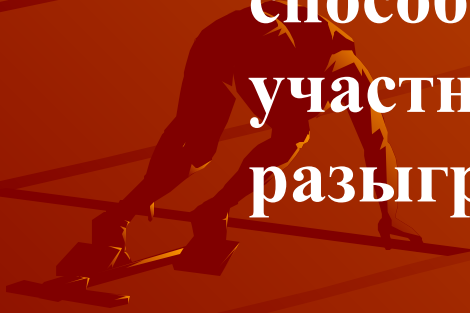
ситуация , в которой участник берет нехарактерную для него роль.

Компоненты ролевой игры

1. Моделирование
2. Инструктаж
3. Подкрепление

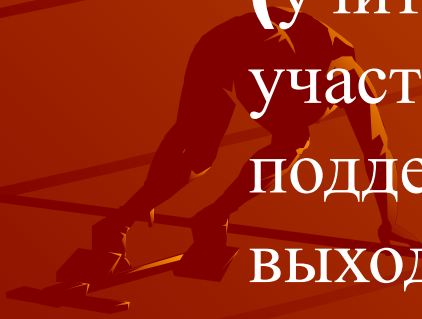
Моделирование

**Это – формирование эффективного
способа поведения каждого
участника группы в конкретной
разыгрываемой ситуации.**



Инструктаж

Это – вмешательство ведущего (учителя), который помогает участникам группы советами, поддержкой поиска оптимального выхода из трудной ситуации.



Подкрепление

Это – поощрение, стимулирующее правильное поведение участников группы в разыгрываемой ситуации.



Задачи

- Предоставить участникам возможность применять новые формы поведения в ситуациях, приближенных к реальным.
- Показать, как поведение участников влияет на окружающих.
- Дать возможность испытать новые чувства, мысли, идеи.
- Побудить к работе , обеспечить обратную связь со стороны членов групп.

Синквейн –

СИНКВЕЙН –

это стихотворение, которое состоит

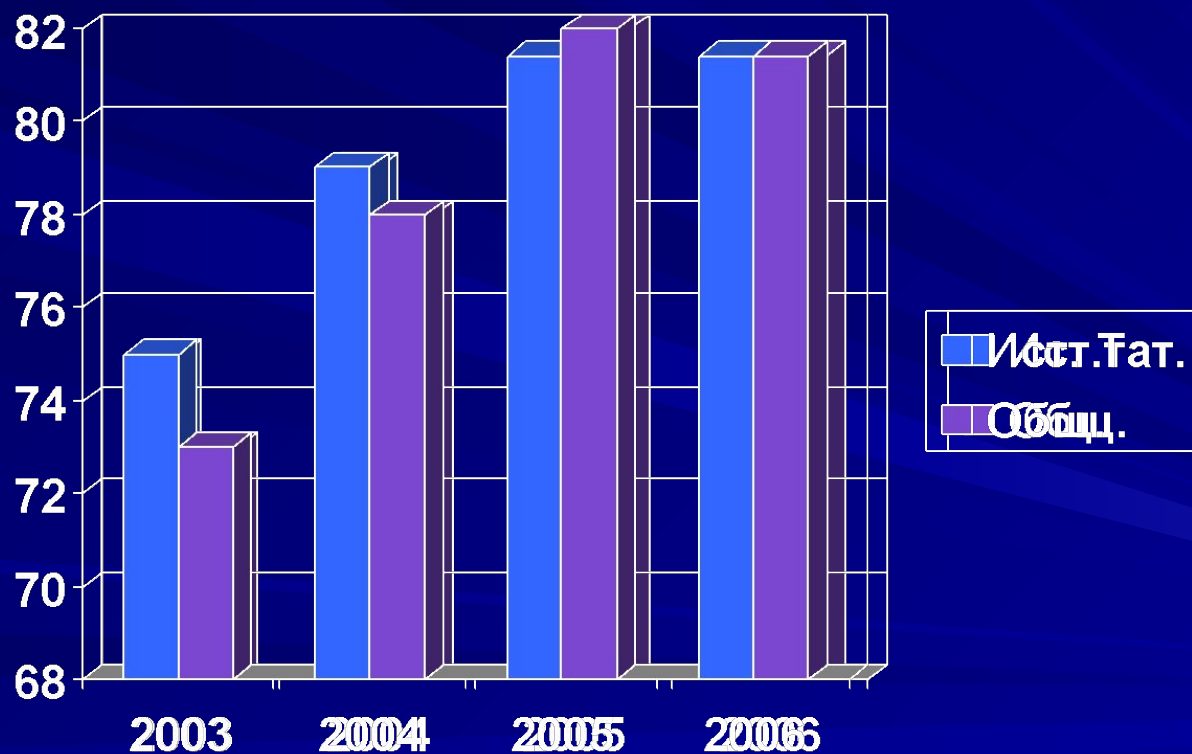
из 5 строчек по определенным правилам.

- 1 строка** – название темы,
- 2 строка** – определение темы в двух прилагательных,
- 3 строка** – 3 глагола, показывающие действия в рамках темы,
- 4 строка** – фраза из 4 слов, сказывающая отношение автора к теме,
- 5 строка** – завершение темы, синоним первого слова.

ЭЛЕМЕНТЫ ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ

- Кроссворды;
- «Интервью с историческим героем»;
- «Найди ошибку»;
- «Аукцион имен»
- «Отгадай термин, героя и событие»
- «Три предложения»

Качество успеваемости



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