

**Публичное представление  
собственного инновационного педагогического опыта  
учителя истории и обществознания Пушкинского филиала  
МБОУ «Атьминская СОШ»  
Ромодановского района  
Богомоловой Елены Евгеньевны**

В данной школе работаю с 1990 года. Стаж педагогической работы 32 года. В 2018 году прошла аттестацию и подтвердила высшую квалификационную категорию.

*Педагогическая проблема*, над которой работа ведется в течение последних пяти лет – «Интерактивное обучение на уроках истории и обществознания»

**Актуальность и перспективность.** Интерактивное обучение позволяет резко увеличить % усвоения материала. Здесь уместно привести китайскую поговорку: “Скажи мне, я забываю. Покажи мне, я могу запомнить. Позволь мне сделать это, и это станет моим навсегда”.

Я думаю, что это не случайно, поскольку интерактивные методы задействуют не только сознание ученика, но и его чувства, а также волю (действие, практику), то есть включают в процесс обучения, “целостного человека”. Считаю, что сегодня интерактивное обучение как никакая другая технология способствует овладению учеником всеми 7 ключевыми компетентностями: ценностно-смысловой, общекультурной, учебно-познавательной, информационной, коммуникативной, социально-трудовой, компетентностью личностного самосовершенствования и профильной.

Молодому человеку, вступающему в самостоятельную жизнь в условиях современного рынка труда и быстро изменяющегося информационного пространства, необходимо быть эффективным, конкурентоспособным . Он

должен быть творческим, самостоятельным, ответственным коммуникабельным человеком, способным решать проблемы личные и коллектива. Ему должна быть присуща потребность к познанию нового, умение находить и отбирать нужную информацию. Именно поэтому, сегодня очень актуальны направления, которые будут способствовать повышению активности учеников, формированию их творческого потенциала.

Практическая значимость данной проблемы заключается в том, чтобы научить своих учеников самостоятельно приобретать знания, мыслить, уметь ориентироваться на рынке труда, быть востребованным и успешным.

### **Теоретическая база:**

В книге «Теория и методика преподавания истории<sup>1</sup>» автор Вяземский Е.Е. особое внимание уделяет мировому опыту преподавания и изучению истории в школе.

Хуторский А.В. в книге «Практикум по дидактике и современным методикам обучения<sup>2</sup>» представил различные методологические системы, конкретные методы и формы обучения, использовал новейшие технологии и примеры ведения занятий.

В книге «Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории<sup>3</sup>» Короткова М.В. описывает два ведущих интерактивных метода- обучение с помощью игровой деятельности учащихся и дискуссии. Автор представляет различные сценарии игр и дискуссий. Эти нововведения можно использовать в нетрадиционных уроках, которые способствуют улучшению знаний учащихся.

В книге «Педагогика<sup>4</sup>» Подласый И.П. раскрыл общие основы педагогики, теории воспитания с учетом достижения современных наук и педагогического опыта, рассмотрел принципы организации педагогического процесса в школе.

. Ривкин Е. Ю. Клиповое мышление как стимул обновления педагогической практики / Е. Ю. Ривкин // Профессиональные ориентиры. – 2015. – № 1 (13). – С. 5-9.

Специфика данной темы заключается в том, что исследуются интерактивные методы обучения, потому что новые методы являются основой педагогической деятельности учителя.

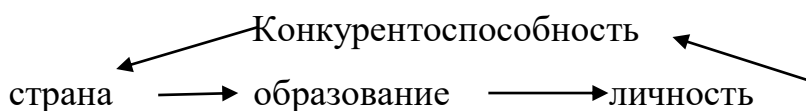
## 2. Условия формирования ведущей идеи опыта.

В ходе своей педагогической работы я столкнулась с проблемой.

Школьники мало читают и не понимают смысла прочитанного, быстро забывают то, чему их недавно учили, и не могут осилить пройденные темы. Позже я познакомилась с феноменом клипового мышления. Методом проб и ошибок я пришла к выводу, что учебный материал лучше усваивается и сохраняется в памяти учащихся, если «добыт» ими самостоятельно. А еще лучше, если самостоятельно переработан. Поэтому в своей практике использую следующие интерактивные формы обучения:

- создание ситуации выбора
- проблемно-познавательные, логические задания и др.

Часто на уроках обществознания я чувствовала потребность «изобразить» на доске суть изучаемого материала. Например, на вопрос «Почему для государства образование - приоритетная задача?» Ответ выглядел так:

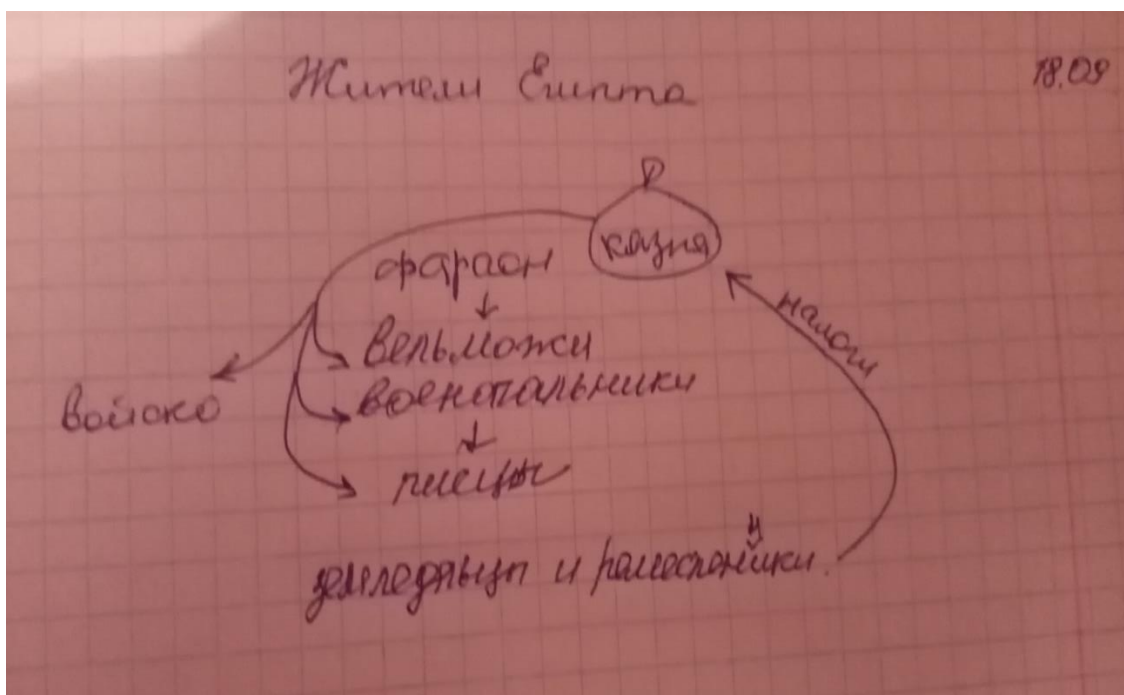


Дети учатся переводить текстовую информацию в схему, кластер.

Настоящим открытием для меня стал метод интеллект - карт. С этим методом я познакомилась на курсах повышения квалификации в МРИО. Метод интеллект - карт активно используется мной на уроках обществознания. Схема, кластер или интеллект-карта- проделав такую работу ребенок лучше запоминает и воспроизводит материал. Особенно это помогает, когда у ребенка слабо развита речь.

Так , например, в 5 классе по теме «Как жили земледельцы и ремесленники»

в пункте «Жители Египта», детям предлагается «расставить» жителей на лестнице. И изобразить «движение» налогов.



### 3. Технология опыта. Содержание, методы, приемы.

В своей практике использую следующие интерактивные формы обучения:

- создание ситуации выбора
- проблемно-познавательные, логические задания
- беседа исторического лица
- сочинение-рассуждение, письма
- тексты-ловушки, тексты с историческими ошибками
- соотнеси

- закончи предложение
- узнай историческое лицо
- создание интеллект- карт

#### Создание ситуации выбора.

В 10 классе по истории России по теме: “Октябрьская революция” можно предложить вопрос: “На чьей стороне выступили бы вы, если бы жили в октябре 1917 года? В какую партию вошли? Почему?” (работа может идти в группах: октябристы, трудовики, монархисты.)

#### Проблемно-познавательные, логические задания

Познавательные задачи, я уверена, в значительной мере способствуют развитию способности ученика к самостоятельной познавательной деятельности: целеполаганию, планированию, анализу, рефлексии, умению отличать факты от домыслов, владению измерительными навыками, использованию статистических и иных методов познания, т.е. овладению учебно-познавательной компетентностью.

На уроке в 6 классе по теме « Империя Карла Великого» сопоставляем даты создания и падения империи. 800-843гг.- слышится вопрос, сформулированный самими детьми «А почему так мало?» - значит, задача поставлена.

#### Создание интеллект- карт

*Правила создания интеллект - карт:*

- Для создания карт используются только цветные карандаши, маркеры и т.
- Основная идея, проблема или слово располагается в центре.
- Для изображения центральной идеи можно использовать рисунки, картинки. Каждая главная ветвь имеет свой цвет.
- Главные ветви соединяются с центральной идеей, а ветви второго, третьего и т.д. порядка соединяются с главными ветвями.
- Ветви должны быть изогнутыми, а не прямыми (как ветви дерева).

- Над каждой линией – ветвью пишется только одно ключевое слово.
- Для лучшего запоминания и усвоения желательно использовать рисунки, картинки, ассоциации о каждом слове.

Разросшиеся ветви можно заключать в контуры, чтобы они не смешивались с соседними ветвями.

Особенно результативно проходят уроки, на которых удастся объединить метод проблемного обучения и составление интеллект - карт.

## 5. Анализ результативности

Я считаю, что с использованием в своей работе технологии интерактивного обучения, у меня появилась возможность усилить, прежде всего, мотивацию обучения у учащихся, появилась возможность формировать ключевые компетентности на своих уроках. В этом для меня заключается успешность преподавания истории и обществознания. За этим будущее. Сегодня это востребовано обществом и даёт позитивные результаты.

Мои ученики активно принимают участие в школьном туре олимпиад по истории и обществознанию, ежегодно занимают призовые места в районных олимпиадах по истории и обществознанию, а также выходят на республиканский уровень.

### Результативность в цифрах за 2018-2022 учебный год:

*результат итоговой аттестации в форме ОГЭ- 65% качества*

- **- участие детей в предметных олимпиадах:**

*На уровне муниципалитета:                      На уровне республики :*

*призеров-8*

*победителей-3*

*победителей- 1*

- **- результаты внеурочной деятельности:**

*На уровне муниципалитета:                      На уровне республики :*

*победителей-6 ,*

*призеров-1*

*победителей-1*

***Выступления на методическом объединении учителей истории и обществознания***

*На муниципальном уровне- 2      На школьном уровне-3*

***Мастер класс для педагогов в рамках семинара***

*урок- исследование «Деньги и их функции» в 7классе*

**6. Трудности и проблемы при использовании данного опыта**

При использовании технологии интерактивного обучения столкнулась с некоторыми трудностями:

во-первых, часть учебного материала в учебниках изложена так, что учащимся сложно вычленить проблему;

во-вторых, для решения поставленной задачи не всегда четко изложен материал, не хватает фактов;

в-третьих, объемы параграфов учебника, например «История средних веков» 6 класс, не позволяют в полной мере рассмотреть все аспекты изучаемой темы;

в-четвертых, в малокомплектных школах численность детей в классе не позволяет работать несколькими группами, пропадает элемент соревнования, здоровой конкуренции.

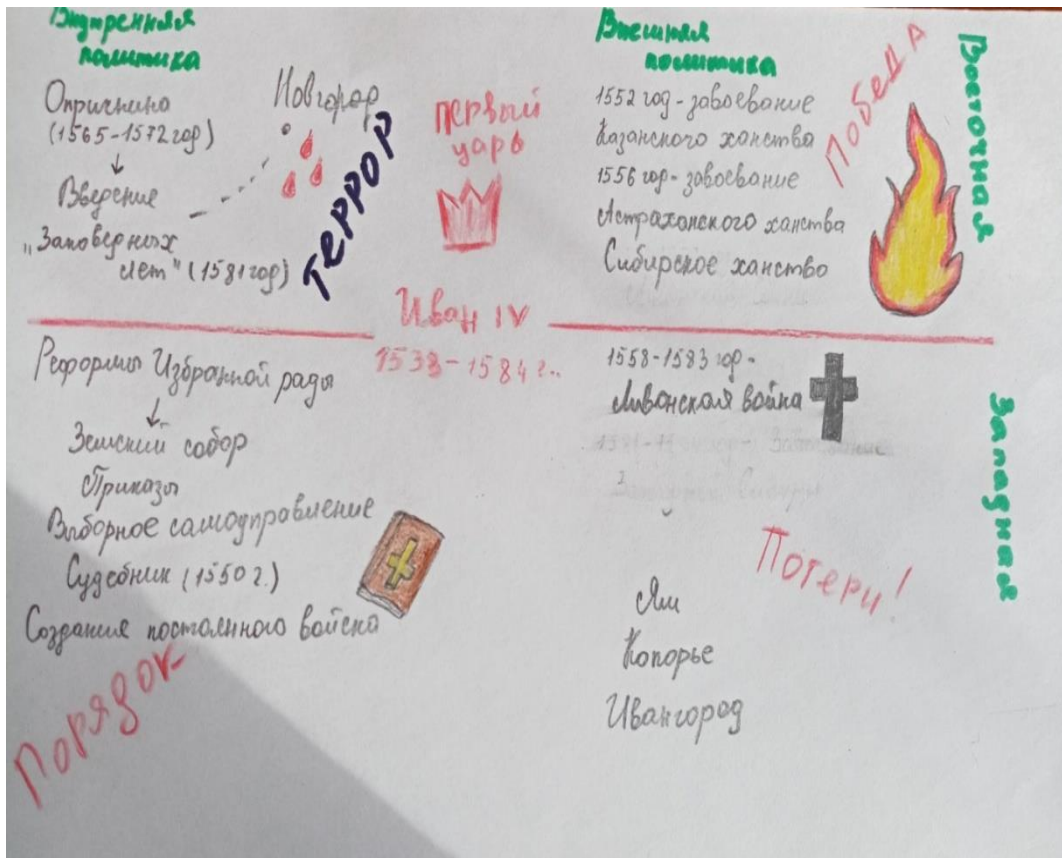
**7. Адресные рекомендации по использованию опыта**

Использовать интерактивное обучение на уроках истории и обществознания, несомненно, нужно. А в условиях ФГОС - просто необходимо. Проблемный метод обучения в сочетании с составлением интеллект –карт- дают эффективные результаты на уроках обществознания в 5-7 классах. ( в этом возрасте дети с удовольствием занимаются творчеством

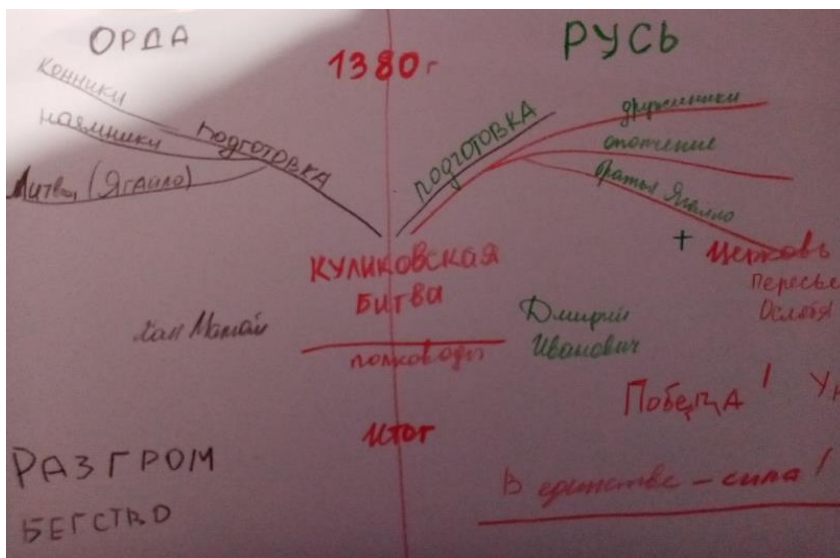
с карандашом в руках)

Интеллект- карты- и кластеры используются на уроках с большим объемом информации, « Крымская война»- 9 кл, «Марафонская битва»-5 кл.

Так же эти методы подходят для обобщения темы.



Обобщение темы «Политика Ивана Грозного»



Кластер по теме «Куликовская битва»



## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

- 1 Вяземский Е.Е. Теория и методика преподавания истории.- М.: Владос, 2003.
2. Л.А. Даринская «Технология педагогического мастерства» Санкт-Петербург, учебно-методическое пособие 2010г.
3. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение / А.П. Панфилова. – М.: Издательский центр «Академия», 2011.
- 4 Короткова М.В. Проведение игр и дискуссий на уроке истории.- М.: Владос- Пресс, 2001.
- 5 Кукушина В.С. Педагогические технологии.- Ростов на Дону.: Март, 2002.
- 6 Подласый И.П. Педагогика.- М.: Владос, 1999..
7. Пометун, О.С. Пироженко, Л.В. Современный урок. Интерактивные технологии обучения [Текст]: научно методический сборник / О.С. Пометун, Л.В. Пироженко. - М.: А. С.К. - 2004г. - 192с.
- 8.. Ривкин Е. Ю. Клиповое мышление как стимул обновления педагогической практики / Е. Ю. Ривкин // Профессиональные ориентиры. – 2015. – № 1 (13). – С. 5-9.
9. «. Савельев, А.Я. Традиционные и инновационные технологии. Школьные технологии. - 2008г. - №5 - С.25
10. Старицына О. А. Клиповое мышление vs образование. Кто виноват и что делать? / О. А. Старицына // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2018. – Т. 7. – № 2 (23). – С. 270-274.
11. Суворова Н. "Интерактивное обучение: Новые подходы" М., Учитель.- 2006г. - №1. - 57 с.
12. Хуторской А.В. Практикум по дидактике и современным методам обучения.- СПб.: Питер, 2004.- 541с.

Интернет-ресурсы:

1. Фестиваль «Открытый урок» (<http://festival.1september/>)
2. Российский общеобразовательный портал([http://www school.edu.ru.](http://www.school.edu.ru))
3. Семеновских Т. В. Феномен «клипового мышления» в образовательной вузовской среде / Т. В. Семеновских // Интернет-журнал «Науковедение». – 2014.