Использование интерактивных методов обучения в преподавании истории и обществознания

Автор: Метелева Ирина Александровна

Организация: ГБОУ РО «Красносулинская школа-интернат спортивного профиля»

Населенный пункт: раб. пос. Горный

В условиях модернизации образования одной из ведущих задач современной школы выступает задача формирования у обучающихся ключевых компетенций. Наиболее значимыми среди них являются:

умение брать на себя ответственность при принятии решений;

толерантность, уважение к представителям других национальностей, умение жить в мире с людьми других культур, религий, языков;

умение работать с различными видами информации;

способность постоянно обучаться и самосовершенствоваться и т.д.

Таким образом, необходимость развивать общую культуру школьников продиктована самой жизнью, в частности, тем социальным заказом, который предъявляет современное общество к общеобразовательной подготовке детей: сформировать социально- активную инициативную творческую личность, развивая природные задатки, склонности и индивидуальность каждого ученика. Поэтому необходимо выявить наиболее оптимальные формы обучения, методы и приемы, используемые на уроках истории для расширения кругозора школьников и их общей культуры на основе индивидуального и дифференцированного подхода .

Новые времена предъявляют новые требования. Меняется общество, меняется отношение к изучаемым предметам. История в этом плане наиболее подвержена изменениям. Неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Содержание учебников выходит за рамки учебных пособий: телевидение, радио, компьютерные сети за последнее время значительно увеличили поток и разнообразие информации. Однако все эти источники предоставляют материал для восприятия пассивно. В обществе, в прессе, на телевидении, в учебниках появились разные точки зрения на одни и те же события. В связи с этим возникает вопрос: способен ли студент запомнить и усвоить этот объем информации? Сегодня многие ищут пути, которые способствовали бы повышению эффективности обучения.

Использование современных образовательных технологий в практике обучения является обязательным условием интеллектуального, творческого и нравственного развития учащихся. В начале XXI века человечество, несомненно, вошло в новую стадию своего развития: учёные и политики, предприниматели и педагоги всё чаще говорят о наступлении информационной эры. Современную жизнь уже довольно сложно представить без использования вычислительной техники.

Современное преподавание истории и обществознания – это соединение фактов мышления и самостоятельности – качествами столь ценными в технологиях развивающего обучения.

Сегодня определён обязательный минимум содержания исторического и обществоведческого образования выпускников. Постепенно складывается представление о том, что делать на уроках истории и обществознания, чему обучать, как преподавать и обучать, как учить и учиться.

Основные методические инновации связаны с применением активных или, как их ещё называют, интерактивных методов обучения, позволяющих взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком).

Во все времена педагога волновала проблема, как сделать так, чтобы всем было интересно на уроке, чтобы все были вовлечены в учебный процесс, чтобы не осталось ни одного равнодушного.

Как с помощью истории развить личность студента, его творческое мышление, умение анализировать прошлое и настоящее, делать собственные выводы и иметь на все собственную точку зрения?

Современное общество ставит перед нами задачу подготовки выпускников, способных ориентироваться в меняющейся жизненной ситуации, самостоятельно приобретать необходимые знания, применяя их на практике для решения разнообразных возникающих проблем, чтобы иметь возможность найти в жизни свое место. При традиционном подходе к образованию весьма затруднительно воспитать личность, удовлетворяющую этим требованиям.

Но все эти задачи могут быть реализованы в условиях активной деятельности обучающегося при использовании учителем интерактивных методов и приемов обучения.

Многие методические инновации связаны сегодня с применением интерактивных методов обучения. Слово “интерактив” образовано от слова “interact” (англ.), где “inter”— взаимный, “act” — действовать. “Интерактивность” означает способность взаимодействовать или находиться в режиме диалога. Следовательно, интерактивное обучение — это, прежде всего, диалоговое обучение. Диалог возможен и при традиционных методах обучения, но лишь на линиях “учитель — ученик” или “учитель — группа учащихся (аудитория)”. При интерактивном обучении диалог строится также на линиях “ученик — ученик” (работа в парах), “ученик — группа учащихся” (работа в группах), “ученик - аудитория” или “группа учащихся — аудитория” (презентация работы в группах), “ученик — компьютер” и т.д.

Интерактивное обучение— это специальная форма организации познавательной деятельности, когда учебный процесс протекает таким образом, что практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность рефлектировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет учащимся не только получать новое знание, но и развивать свои коммуникативные умения: умение выслушивать мнение другого, взвешивать и оценивать различные точки зрения, участвовать в дискуссии, вырабатывать совместное решение. Значительны и воспитательные возможности интерактивных форм работы. Они способствуют установлению эмоциональных контактов между учащимися, приучают работать в команде, снимают нервную нагрузку школьников, помогая испытать чувство защищенности, взаимопонимания и собственной успешности. Интерактивное обучение требует использования специальных форм организации познавательной деятельности и ставит вполне конкретные и прогнозируемые цели, например, создание комфортных условий обучения и включенность учащихся в учебное взаимодействие, что делает продуктивным сам процесс обучения.

Таким образом, интерактивное обучение позволяет: развивать коммуникативные умения и навыки, приучать работать в команде, обеспечивать учащихся необходимой информацией, без которой невозможно реализовать совместную деятельность.

Интерактивное обучение благодаря смене форм деятельности способствует, в известной мере, и релаксации, снятию нервной нагрузки.

Приступая к организации интерактивного обучения на уроках истории и обществознания, полезно учитывать следующие правила:

1.​ В работу должны быть вовлечены в той или иной мере все участники (студенты).

2.​ Надо позаботиться о психологической подготовке участников.

3.​ Обучающихся в технологии интерактива не должно быть много. Только при этом условии возможна продуктивная работа в малых группах.

4.​ Помещение для работы должно быть подготовлено с таким расчётом, чтобы всем участникам интерактива было легко пересаживаться для работы в больших и малых группах.

5.​ Вопросы процедуры и регламента надо обсудить в самом начале занятия и постараться не нарушать их.

6.​ Каждый участник семинара в группе должен знать свою роль, но в случае необходимости уметь заменить других.

Систематическое использование компьютера на уроке приводит к целому ряду важных последствий:

·​ резко возрастает уровень использования наглядности на уроке;

·​ повышается производительность труда учителя и учащихся на уроке;

·​ устанавливаются межпредметные связи с основами информатики и вычислительной техники;

·​ появляется возможность организации проектной деятельности учащихся по созданию учебных программ под руководством преподавателей информатики и истории;

·​ преподаватель, создающий или использующий информационные технологии, вынужден обращать огромное внимание на логику подачи учебного материала, что положительно сказывается на повышении уровня знаний учащихся;

·​ изменяются к лучшему взаимоотношения учителя со студентами, далёкими от истории, особенно увлечёнными ПК; эти учащиеся начинают видеть в преподавателе «родственную душу»;

·​ изменяется, особенно у учащихся среднего звена, отношение к ПК как дорогой, увлекательной игрушке. Ребята начинают воспринимать его в качестве универсального инструмента для работы в любой сфере человеческой деятельности.

По сравнению с традиционным обучением в интерактивном обучении меняется взаимодействие педагога и студентов: активность педагога уступает место активности учащихся, а задачей педагога становится создание условий для инициативы.

Интерактивные методы требуют большой подготовки как самого преподавателя, так и подготовки студентов, их готовности сотрудничать, подчиняться правилам, предложенным учителем. В процессе учебной деятельности происходит раскрытие способностей, развивается самостоятельность и способность к самоорганизации, умение вести диалог, искать и находить содержательные компромиссы, то есть студент получает не только систему знаний, но и набор ключевых компетентностей в образовательной и коммуникационной сферах.

Следует выделить несколько методов интерактивного обучения, активно используемых на уроках истории и обществознания. Это: “мозговой штурм”, дискуссия, ролевая и деловая игра, метод Синквейна, “Три предложения ” и другие.

Мозговой штурм - это метод продуцирования идей и решений при работе в группе.

Цель метода: ведение группового обсуждения для решения какой-либо проблемы.

Для проведения мозгового штурма коллектив делится на две группы: генераторы и аналитики идей.

Генераторы идей должны в течение короткого времени предложить как можно больше вариантов решения обсуждаемой проблемы, при этом:

называя идеи, нельзя повторяться;

чем больше список идей, тем лучше;

подходить к решению проблемы нужно с разных сторон.

Вторая группа – аналитики, получают от первой группы списки вариантов и, не добавляя ничего нового, рассматривают каждое предложение, выбирая наиболее разумное и подходящее. Каждый аналитик имеет три голоса и отдает их за наилучшие, по его мнению, три идеи. Оценка может быть произведена следующим образом: первая идея получила три голоса, вторая – два, третья – один. Идея, набравшая наиболее большее количество голосов, и есть - решение.

Задачами мозгового штурма являются:

включение в работу всех членов группы;

определение уровня знаний и основных интересов участников;

активизация творческого потенциала участников.

Существует несколько способов формирования групп. Размер групп можно выбирать в зависимости от целей занятия и отведенного на него времени.

В паре каждому предоставляется право говорить. Если группа состоит из трех участников, то существует большее разнообразие мнений. Группе из четырех человек присуща большая гибкость, так как они могут быть образованы путем слияния двух пар. Таким образом, каждый уже будет знаком с позицией одного участника, прежде чем начать разговор с большим количеством человек. Группа из 5-6 участников увеличивает возможность обмена опытом и обеспечивает более высокий творческий потенциал в построении проектов или решении проблем.

Во время проведения мозгового штурма педагог выступает в роли “заказчика”. Он кратко излагает суть проблемы или вопрос и правила проведения мозговой атаки. Фиксирует идеи, высказанные участниками, держится в стороне от дискуссии. Со стороны преподавателя запрещается критика любых мнений и предложений, предпочитается разнообразие идей.

При построении уроков истории и обществознания я использую метод проблемной ситуации. Озвучивая проблемную ситуацию, предлагаю найти выход из нее методом мозгового штурма. При этом стараюсь давать такие задания, которые могут обогатить личный опыт учащихся. Например, проблема “лишних”, свободных денег. Эту проблему ставлю при изучении темы “Деньги”. Здесь она звучит так: “Помещая деньги на банковский счет, в какой валюте вы будете их хранить – в рублях, в долларах или в евро?”

Решение проблемы происходит в группах. Студентам дается время для предложения идей и для анализа наилучших вариантов.Студенты после обсуждений обычно приходят к правильным выводам. Свои деньги, чтобы обезопасить себя от возможных рисков, нужно разделить на части, перевести в разные виды валюты ( в доллары, в евро, в рубли) и разместить вклады в различные банковские учреждения. Знания, полученные на этом уроке, могут пригодиться в их будущей самостоятельной жизни.

Одной из форм обучения, которые могут развить навыки умения логично, доказательно отстаивать свою точку зрения по той или иной позиции, является метод дискуссии.

Дискуссия – специфическая форма беседы, организуемая ведущим, когда у участников на основании своих знаний и опыта имеются различные мнения по какой-либо проблеме.

Цели дискуссии: решение групповых задач или воздействие на мнения и установки участников в процессе обучения.

Групповая дискуссия решает следующие задачи:

обучение участников анализу реальных ситуаций;

формирование навыков обсуждения проблемы;

развитие умения взаимодействовать с другими участниками;

демонстрация множественности решений различных проблем.

Участники групповой дискуссии должны:

слушать и слышать друг друга;

не перебивать;

не оценивать друг друга;

не обижать и не обижаться;

умолкнуть по знаку;

участвовать всем;

соблюдать регламент.

Существуют различные формы дискуссионного диалога при изучении истории:

круглый стол (разные позиции – свободное выражение мнений);

экспертные группы (обсуждение в микрогруппах, затем выражение суждений от группы)

форум (группа вступает в обмен мнениями с аудиторией);

симпозиум (формализованное представление подготовленных мнений, сообщений по данной проблеме);

дебаты (представление бинарных позиций по типу « доказательство – опровержение»);

“судебное заседание” (обсуждение, имитирующее судебное разбирательство – слушание дела);

“аквариум”(Преподаватель делит студентов на 3 группы, они располагаются по кругу в виде аквариума. При обсуждении первая группа говорит, вторая - слушает, третья - замечает их ошибки, добавляет, исправляет).

Роль учителя в организации групповой дискуссии:

обозначение проблемы;

побуждение к дискуссии всех участников;

сбор различных мнений и аргументов;

подведение итога групповой работы;

сообщение объективной информации по теме дискуссии и своего комментария;

главное, заботиться о том, чтобы накал встреч не спадал до конца.

В ходе дискуссии учитель следит за соблюдением правил ведения дискуссии:

Я критикую идеи, а не людей.

Моя цель не в том, чтобы “победить”, а в том, чтобы прийти к наилучшему решению.

Я побуждаю каждого из участников к тому, чтобы участвовал в обсуждении.

Я выслушиваю соображения каждого, даже если я с ним не согласен.

Я сначала выясняю все идеи и факты, относящиеся к обеим позициям.

Я стремлюсь осмыслить и понять оба взгляда на проблему.

Я изменяю свою точку зрения под воздействием фактов и убедительных аргументов.

Приведу пример урока дискуссии по теме “Процессы и проблемы суверенизации” по истории. При изучении темы ставится проблема: “Возможно ли было сохранение СССР?”. Ребята анализируют события 1991-1994года. Значительно активизируется поиск решения при обсуждении в группах, которые условно представляют политические силы, боровшиеся за суверенитет республик и против него. В ходе обмена мнениями вырисовываются картины реальной обстановки того времени, возможности или невозможности сохранения единого государства. Чтобы продолжить обсуждение в нужном направлении, я предлагаю ряд вопросов, которые помогут ощутить суть проблемы.

Студенты приходят к различным выводам, каждая группа доказывает свою позицию. Выигрывают в результате такой работы все: каждый принимает участие, “пропускает” через себя иную точку зрения. Здесь я обязательно хочу упомянуть о колоссальном воспитательном значении таких уроков. Патриотизм, неравнодушие к судьбе страны, желание решить ее проблемы – эти и многие другие качества формируются на таких уроках.

Хочу отметить, что элемент дискуссии необходимо включать во все этапы урока. Ведь искусство дискуссировать, отстаивать свою точку зрения, исходя из собственного опыта у наших учащихся развито еще слабо. И над этой проблемой в будущем еще предстоит активно работать.

Следующий интерактивный метод, используемый на уроках истории и обществознания, это ролевая игра.

Ролевая игра – это ситуация, в которой участник берет нехарактерную для него роль, поступает непривычным образом.

Ролевая игра дает возможность представить себя в различных ситуациях, смоделировать свое поведение в зависимости от взятой на себя роли.

Компонентами ролевой игры выступают:

Моделирование - формирование эффективного способа поведения каждого участника группы в конкретной разыгрываемой им ситуации.

Инструктаж - вмешательство ведущего (учителя), который помогает участникам группы советами, обратной связью, поддержкой поиска оптимального выхода из трудной ситуации.

Подкрепление - поощрение, стимулирующее правильное поведение участников группы в разыгрываемой ситуации.

Положительные стороны ролевой игры:

В процессе подготовки и в ходе самой игры углубляются исторические знания учащихся, расширяется круг источников постижения истории.

Приобретаемые знания становятся личностно-значимыми, эмоционально-окрашенными, так как ученик побывал в роли участника событий прошлого.

Игровая форма работы создает определенный настрой, который обостряет мыслительную деятельность учащихся.

Создается атмосфера раскованности, свободы мышления, мнения учителя и студента становятся разнозначными, так как учитель оказывается в роли зрителя.

Коллективная работа позволяет научить деловому общению, дать опыт публичных выступлений.

Ролевая игра дает возможность отличаться студенту, не обладающему хорошими знаниями, преодолеть внутреннюю боязнь замечаний учителя и одногруппников.

Роль преподавателя заключается в том, что предоставляет участникам возможность принимать новые формы поведения в ситуациях, определяет поведение в той или иной жизненной ситуации. Учитель обучает и инструктирует участников исполнения роли.

Какие роли могут играть учащиеся на уроках истории?

Реально существовавшее лицо (король, князь, путешественник, руководитель восстания, полководец, политический деятель и др.)

Вымышленный персонаж, типичный представитель эпохи ( крестьянин, феодал, воин, торговец и др.)

Ролевую игру можно использовать на различных этапах урока. Это очень ценно на уроках истории. Вот несколько приемов использования ролевой игры :

1. “Кто я?”. Студент в костюме какого-то персонажа рассказывает о нем. Учащиеся угадывают кто он. Например, урок “Религия древних греков”. “-Благодаря мне жилища людей стали светлыми в самые темные вечера. Я помог им побороть зимнюю стужу. За что же царь богов так жестоко наказал меня” (Прометей)

Поэма Гомера “Илиада”. “-Завтра мой поединок с вождем троянцев Гектором. Я готов сражаться. Только бы стрела или копье моего врага не попали мне в пятку” (Ахиллес).

2. “Интервью” – студенты задают вопросы представителю другой исторической эпохи. Например: Вопросы рыцарю: Сколько весили доспехи? Что получал победитель? и др.

В процессе игры студенты познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию.

На уроках истории и обществознания в этапе рефлексии, обобщения я часто применю метод “Синквейна”.

Синквейн - это стихотворение, которое состоит из 5 строчек , составленных по определенным правилам:

1 строка – название темы

2 строка – это определение темы в двух прилагательных

3 строка – это 3 глагола, показывающие действия в рамках темы.

4 строка – фраза из 4 слов, демонстрирующая отношение автора к теме.

5 строка – завершение темы, синоним первого слова, выраженный любой частью речи.

Составление синквейна позволяет развивать творческое мышление, выразить свое отношение к изучаемой теме, сформировать четкое представление о той или иной позиции.

Игра понятна – это часть жизненного опыта. Учитель, передавая знания посредством игры, учитывает не только будущие интересы студента, но и удовлетворяет сегодняшние. Используя игру, учитель организует учебную деятельность, исходя из естественных потребностей, а не из своих соображений удобства и порядка.

Игра позволяет сделать динамичным и интересным процесс восприятия исторических фактов, имен, дат, названий географических объектов, с которыми связано то или иное историческое событие. Она исключает нежелательную зубрежку. Знания в игре усваиваются через практику. Учащиеся не просто заучивают материал, они рассматривают его с разных сторон, раскладывают его на многообразные логические ряды. Многие игры бывают просты в исполнении. По времени они могут занимать в среднем от 10 до 30 минут. Таким образом, учитель может использовать игру вместе с другими видами учебной деятельности.

Игра “Три предложения”.

Учитель зачитывает короткий рассказ или документ. Студентам необходимо внимательно выслушать и передать содержание рассказа или документа тремя простыми предложениями. Побеждает тот, у кого рассказ короче и при этом точно передает содержание. Другой вариант игры – работа с печатным текстом. Это может быть отрывок из учебника. Три простых предложения ребята могут записать в тетради. В этом случае удобней выявить победителя.

Эта игра помогает развивать очень важное умение – выделять главное, на котором основываются и навыки работы с прессой, и ориентирование в информационном потоке, а также умение составить план, конспект, реферат.

Вариантов игровых ситуаций можно привести множество: кроссворды, «Интервью с историческим героем», «Найди ошибку», «Аукцион имен», «Отгадай термин, героя и событие». Творческий учитель всегда может выбрать себе то, что ему подходит, и сам придумает множество новых игр.

Практика показывает, что игра на уроке – это занятие серьезное. Методически верно организованная игра требует от ее участников активной познавательной деятельности не только на уровне воспроизведения или преобразования, но и на уровне творческого поиска, способствует сотрудничеству учителя и учащихся в процессе обучения.

Использование компьютерной техники и информационных технологий значительно повышает эффективность процесса обучения благодаря его индивидуализации, наличию обратной связи, расширению наглядности. Они позволяют оперировать большим объемом информации, реализовывая возможность лучшего усвоения материала, оптимизации учебного процесса и усиления мотивации студентов к учебной деятельности.

В настоящий момент я считаю наиболее удобным использование на уроках истории мультимедийных технологий в форме презентаций и учебных видеофильмов. В качестве одной из форм обучения, стимулирующих обучающихся к творческой деятельности, можно предложить создание одним студентом или группой презентации, сопровождающей изучение какой-либо темы курса.

Большую пользу может принести использование обучающих программ и электронных энциклопедий для расширения кругозора учащихся, получения дополнительного материала, выходящего за рамки учебника. В настоящее время уже имеется значительный список всевозможных обучающих программ, к тому же сопровождаемых и методическим материалом, необходимым учителю. Разнообразный иллюстративный материал, мультимедийные и интерактивные модели поднимают процесс обучения на качественно новый уровень. Здесь важен и психологический фактор: современному студенту намного интереснее воспринимать информацию именно в такой форме, нежели при помощи устаревших схем и таблиц. При использовании компьютера на уроке информация представляется не статичной беззвучной картинкой, а динамичными видео- и звукорядом, что значительно повышает эффективность усвоения материала. Интерактивные же элементы обучающих программ позволяют перейти от пассивного усвоения к активному, так как учащиеся получают возможность самостоятельно моделировать явления и процессы, воспринимать информацию не линейно, а с возвратом, при необходимости, к какому-либо фрагменту.

Модернизация образования, углубление и усложнение содержания исторического образования в техникуме настоятельно требуют от преподавателей применения инновационных методов работы: активных, нестандартных, развивающих вовлеченность студентов в процесс обучения и увлеченность им.

Актуальность темы, на мой взгляд, заключается в том, что в условиях модернизации исторического образования необходим переход на такие формы, методы, приемы организации учебного процесса, которые в большей степени помогут студенту войти в новое пространство. При этом необходимо добиться увеличения числа студентов:

- осваивающих общие и профессиональные компетенции;

- умеющих устанавливать конструктивные отношения с другими людьми;

- самостоятельно принимать решения и осознавать меру ответственности за них.

Чему учить и как учить? - этим вопросом задается каждый преподаватель.

Элберт Грин Хаббард считал, что "Цель обучения ребенка состоит в том, чтобы сделать его способным развиваться дальше без помощи преподавателя".

Вот почему вместо простой передачи знаний, умений, навыков от преподавателя к студенту приоритетной целью образования становится развитие способности студента самостоятельно ставить учебные цели, проектировать пути их реализации, контролировать и оценивать свои достижения, иначе говоря, умение учиться.

А для достижения цели преподавателю самому все время приходится учиться. Он уже не может работать как раньше.

Хотелось бы выделить следующие наиболее важные, на мой взгляд, проблемы:

- чему учить?

-как учить?

-какие методы считать современными?

«Мы с огромной скоростью движемся к миру, в котором умение учиться, обобщать, анализировать и переносить знания из одной предметной области в другую станут залогом того, что человек обретет профессиональный успех".

Техникум всегда готовил к жизни, но к какой жизни готовить сегодня? Мир меняется настолько быстро, а информация умножается и устаревает, что «техникум должен в большей степени учить способам познания мира, умению самостоятельно учиться и общаться с людьми».

Изменения, произошедшие в последнее десятилетие в нашем обществе, включая и систему образования, открыли новые возможности в педагогической деятельности. Использование современных образовательных технологий в практике обучения является обязательным условием интеллектуального, творческого и нравственного развития студентов. В начале XXI века человечество, несомненно, вошло в новую стадию своего развития: учёные и политики, предприниматели и педагоги всё чаще говорят о наступлении информационной эры.

С внедрением компьютерных технологий стало модным использование их на уроках. Это позволяет более точно донести до студентов особенности исторических событий, привлечь их внимание. Если выдается такая возможность, я использую презентации, которые составляю сама или использую готовые, отрывки из документальных и художественных фильмов. При получении опережающего задания студенты также готовят презентации. Новые информационные и телекоммуникационные технологии дают в руки богатый набор инструментов и широчайшие возможности работы в едином информационном пространстве с доступной и качественной информацией. Они способствуют обучению оптимальным приемам поиска информации, повышают общий информационно-культурный уровень студентов.

Но необходимо проанализировать проблемы, связанные с подачей лекционного материала с использованием электронных презентаций, а также особенности восприятия информации современными студентами. Кроме того, можно применять интернет-тестирования в качестве механизма проверки знаний.  
Возрастание роли информационных технологий сегодня привычное явление. Компьютер стал неотъемлемой составляющей нашей жизни и трудно себе представить современного человека без его использования. Вполне логично, что компьютеризация образования– реальность сегодняшнего дня. В настоящее время достаточно много написано трудов, посвященных анализу информационного общества, основными характеристиками которого являются тиражирование интеллектуального продукта не только посредством печатных изданий, но и через научные конференции, симпозиумы, лекции, семинары и, конечно, Интернет. В современном обществе умение добывать информацию имеет не меньшую, а часто, и большую ценность, чем знание о ком-то или о чем-то.  
Необходимо признать, что студент сегодня отличается от студента 90-х. Это отличие состоит в том, как он воспринимает знание, как добывает информацию и как ее обрабатывает. Для многих Интернет является первоисточником, а иногда, и единственным источником информации, которому доверяют. Зависимость от Интернета заметна во время проведения занятий. Возможно, это объясняется недостатком электронных библиотек, отсутствием навыков работы с учебной литературой, экономией времени и т.д. При этом не перестает удивлять некритичность восприятия материала.[1]  
Сегодня перед педагогами стоит двойная задача: вернуть интерес аудитории к знаниям, а также найти более приемлемый формат их подачи. Найти привлекательные образы подачи материала — важнейшая задача. Необходима обратная связь, визуальная, эмоциональная реакция, создающая условия для заинтересованной, комфортной работы.  
Однако практика показывает, что использование информационных технологий в учебном процессе сопряжено как с позитивными результатами, так и с негативными.

С одной стороны, визуальная коммуникация лучше воспринимается и лучше запоминается. С этой точки зрения перевод текстов лекций в электронный формат, предоставляет дополнительную возможность обращения к учебному материалу, что позитивно сказывается на учебном процессе.

Но, подача лекционного материала в виде слайдов вызывает вопросы. Формулировка некоторых теоретических положений в формате тезисов, определение категорий неплохо воспринимаются студентами, особенно технических специальностей, для которых структурирование материала в гуманитарных предметах имеет важное вспомогательное значение. Студенты на гуманитарных предметах воспринимают подачу теоретического материала в сжатой форме ( тезисов, таблиц ). При этом и те и другие, сосредотачиваясь на необходимости списать предложенный на экране материал, практически не слышат объяснения, связанные с его раскрытием.

Что же такое современный урок? Это урок, на котором царят деловая атмосфера и доброжелательные отношения, взаимоуважение преподавателя и студентов, это рациональное распределение учебного времени, достижение целей урока, его результативность, это урок, на котором есть динамика, эмоция, интеллект.

Использование интерактивных форм обучения и различных педагогических технологий – вот небольшой перечень нетрадиционных возможных методов и средств обучения учащихся истории и обществознания в настоящее время.

Очень важно для достижения целей и задач урока правильно подобрать образовательную технологию. Из множества методов и технологий, выбираю следующие:

1) Развивающие технологии обучения. Метод развивающего обучения – это метод постановки учебных задач, установите, объясните, определите, найдите, исключите и т.д. Здесь очень подходит приём «кластера». С помощью кластеров можно представить большой объем информации, проследить причинно-следственные связи. Как составляется кластер? Посредине листа или доски пишется ключевое слово или фраза. Вокруг накидываются слова или предложения по данной теме, затем эти слова соединяются с главным словом или фразой. У этих второстепенных слов тоже могут быть ответвления.

2) Проблемное обучение. Студенты должны научиться обозначать проблему в истории и видеть пути решения этой проблемы. Метод «мозгового штурма». Преподаватель или студенты формулируют учебную проблему. Студенты выдвигают разные порой абсурдные идеи. Затем совместно из этих идей отбираются лучшие. Примерные проблемы для мозгового штурма по истории: было ли монголо-татарское иго на Руси; альтернативы развития России после февраля 1917 года; 1941 год – пути решения проблемы надвигающейся войны и т.д.

3) Технология метода проекта. Проект – это модель будущего, т.е. прототип, прообраз какого-либо объекта, вида деятельности. Виды проектов: информационные, игровые, исследовательские, творческие. Примерные темы проектов: история России в портретах; женщины на русском престоле; кремлевские жены; дети декабристов; историческая память, история родного города, история памятников архитектуры и т.д.

4) Кейс-технология**-** изучение явлений на основе конкретных ситуаций, общих закономерностей на примере анализа конкретных случаев - как коллективное обсуждение вариантов решения. Кейс- технология работают на формирование и развитие учебно-информационной компетенции и коммуникативной (социальной) компетенции.

5) Использование здоровьесберегающих технологий в учебном процессе позволяет студентам более успешно адаптироваться в образовательном и социальном пространстве, раскрыть свои творческие способности.

6) Технология личностно-ориентированного образования, направлена на развитие личностных качеств студентов, способствующих адаптации и успешности человека в обществе: надпредметных умений и ключевых компетентностей.

Обязательной частью любой технологий является рефлексия, а в основе процесса – взаимодействие преподавателя и студента. В процессе применения технологий на уроках истории и обществознания происходит формирование следующих ключевых компетенций выпускников:

- Политические и социальные компетенции (способность брать на себя ответственность, участвовать в совместном принятии решений, регулировать конфликты мирным путем)

- Компетенции, необходимые для жизни в поликультурном обществе (способность жить с людьми других культур, языков, религий)

- Коммуникативные компетенции (владеть монологической и диалогической речью, навыками дискутирования)

- Компетенции, связанные с возникновением информационного общества (владение информационно-коммуникативными технологиями, критическим мышлением)

- Когнитивные компетенции (творческая инициатива, готовность учиться в процессе всей жизни)

В последние десятилетия начались большие изменения в системе историко-обществоведческого образования: произошел отказ от формационного подхода, широко внедряются цивилизационные, культурологические, аксиологические подходы; возросло значение гражданского и нравственно-патриотического образования; усилилось внимание к изучению духовной жизни вместо приоритетного изучения социально-экономической истории. Стала складываться определенная система преподавания общих гуманитарных дисциплин, так как ониобладают большим потенциалом интеграции знаний из различных наук и выстраивания межпредметных связей.

Современный подход к преподаванию гуманитарных дисциплин ставит общей целью создание макси­мально благоприятных условий для развития свободной, мыслящей, информированной, ответственной за совершенные поступки личности студента. Для достижения этого перед преподавателем ставятся следующие *целевые установки:*

1.*Социализация,*то есть подготовка к жизни в обществе XXI веке.

2. Воспитание *патриотизма*через осозна­ние сопричастности к судьбе Родины.

3.*Самостоятельность –*как формирование мотивации к познанию, творчеству, обучению и самообучению на протяжении всей жизни.

4.*Коммуникация*с целью сотрудничества с другими людьми для достижения общего социально значимого результата.

5.*Талерантность –*как уважениесоциального, мировоз­зренческого, конфессионального и культурного многообразия.

6. Умение делать свободный, осознанный и ответственный *выбор*при принятии решений и выработке собственной позиции по важным ми­ровоззренческим вопросам.

7.*Конструктивность,*выражающаяся в умении предлагать собственные пути решения общественных проблем, отказе от нигилизма.

Современный образовательный процесс немыслим без поиска новых, более эффективных технологий, призванных содействовать развитию творческих способностей обучающихся, формированию навыков саморазвития и самообразования. Этим требованиям в полной мере отвечает проектная деятельность в учебном процессе.

Суть метода – стимулировать интерес обучаемых к определённым проблемам, предполагающим владение определённой суммой знаний, и через проектную деятельность показать практическое применение полученных знаний. Другими словами, от теории к практике.

В основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков и умений самостоятельно конструировать свои знания. Метод проектов ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся – индивидуальную и групповую. Этот подход органично сочетается с групповым подходом к обучению. Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы, предусматривающей, с одной стороны, использование разнообразных методов, средств обучения, а с другой – интегрирование знаний, умений из различных областей науки, техники, технологии, творческих областей. Результаты выполненных проектов должны быть «осязаемыми» - заканчиваться конкретным результатом, готовым к внедрению.

Основные требования к использованию метода проектов:

1.​ Наличие значимой в исследовательском, творческом плане проблемы (задачи), требующей интегрированного знания, исследовательского поиска для её решения.

2.​ Практическая, теоретическая значимость предполагаемых результатов.

3.​ Самостоятельная мотивированная деятельность участников проекта.

4.​ Структурирование содержательной части проекта (с указанием поэтапных результатов).

5.​ Выявление проблемы, предложение путей её решения, оформление конечных результатов, анализ полученных данных, подведение итогов.

Выбор тематики проектов может быть различным. Тематика проектов может предлагаться как преподавателем, так и самими студентами, ориентирующимися на собственные интересы. Тематика проектов может касаться каких-то теоретических вопросов академической программы, требующих углубления на данном этапе обучения. Результаты выполненных проектов должны быть материальны ( презентации, видеофильм, различные виды публикаций, и т.д.).

Проектная деятельность заинтересовывает студентов, если они знают, что их проект будет востребован. Выбирая тему проекта и выполняя его, они учатся выявлять потребности приложения своих сил, находить возможности для проявления своей инициативы, способностей, знаний и умений, проверяют себя в реальном деле, проявляют целеустремлённость и настойчивость.

Гуманистический смысл проектного обучения состоит в развитии творческого потенциала обучающихся. Студенты с большим увлечением выполняют именно ту деятельность, которая выбрана ими самими. Проектная деятельность способствует преобразованию процесса обучения в процессе самообучения, позволяет каждому увидеть себя как человека способного и компетентного. Проектный метод обучения в сочетании с традиционным является действенным элементом в организации самостоятельной работы студентов.

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

·​ Самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников;

·​ Учатся пользоваться приобретёнными знаниями для решения познавательных и практических задач;

·​ Приобретают коммуникативные умения, работая в различных группах;

·​ Развивают у себя исследовательские умения;

·​ Развивают системное мышление.

В последние годы увлечение проектной работой стало всеобщим. Причина этого кроется в тех возможностях, которые открывает проектная деятельность для развития общеучебных (надпредметных) умений и социализации учащихся.

Приоритет исследовательских и проектных технологий в преподавании истории и обществознания предполагает использование широкой базы источников. Современный образовательный процесс предполагает развитие у обучающихся творческих способностей. Подобное требование диктует необходимость работы учащихся с информацией, самостоятельности формирований ими в виде творческой образовательной продукции. Решению данной задачи способствует развитие проектных технологий в изучении истории и обществознания.

В заключении мне бы хотелось отметить, что применение в практике преподавания истории и обществознания интерактивных методов обучения способствуют повышению интеллектуальной активности учащихся, следовательно, и эффективности урока. Даже самые пассивные обучающиеся включаются в активную деятельность , у них наблюдается развитие навыков оригинального мышления, творческого подхода к решению проблем.

А главное - использование интерактивных методов обучения помогает выполнить заказ общества, подготовить политически зрелую личность с активной жизненной позицией, способную самостоятельно мыслить и принимать решения.

Список использованной литературы.

1. Суворова Н. Интерактивное обучение: новые подходы. Учитель-2000, №1
2. Г.К. Селевко. Современные образовательные технологии. Москва, 1998г.
3. Симоненкова Т.Д. Проектная деятельность учащихся. // Завуч №8 207г.
4. Преподавание истории в школе. № 4 ,6 .2001г.
5. Иванова Л.Ф. Проектная работа в обучении обществознанию. // Преподавание истории и обществознания в школе. №2 №3 2007г
6. Козин С.В. Информационные технологии в преподавании обществознания.// Преподавание истории и обществознания в школе. №3 2003г.
7. Коротаева Е.В. . “Обучающие технологии в познавательной деятельности школьников” Москва – 2003г.
8. Короткова М.В.. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. Москва, 2003г.
9. Лисин Е. Чему учить и как учить.// Республика Татарстан 2002г.
10. Чернов А.В. Использование информационных технологий в преподавании истории и обществознания. // Преподавание истории в школе. №8 2001г.
11. Щепотин, А.Ф., Федоров В.Д.. Современные технологии обучения в профессиональном образовании. М., 2005.
12. http://www.pacademy.edu.by/public/academ.phtml?l&page=yanushevich.htm