Всероссийский конкурс

«Современные образовательные технологии

в условиях реализации ФГОС»

«Целесообразность применения интерактивных технологий обучения на уроках истории и обществознания в условиях реализации ФГОС»

Саедгазина Гузель Расимовна,

учитель истории и обществознания

МБОУ СШ №64 г.Ульяновска

Ульяновск

2020

СОДЕРЖАНИЕ

I. Введение ……... 3

II. Технология применения интерактивных методов обучения истории и обществознанию: теоретические основы построения интерактивного обучения ……..... 5

III. Интерактивные стратегии или методы кругового воздействия …... 6

IV. Методы интерактивного обучения на уроках истории и обществознания……. 8

V. Конспект урока обществознания с применением интерактивных методов обучения……. 17

VI. Заключение……..... 22

VII. Список литературы……... 25

I. Введение

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 и обществознания развить личность ученика, его творческое мышление, умение анализировать прошлое и настоящее, делать собственные выводы и иметь на все собственную точку зрения?

Современное общество ставит перед школой задачу подготовки активных выпускников способных:

- ориентироваться в меняющейся жизненной ситуации, самостоятельно приобретая необходимые знания, применяя их на практике для решения разнообразных возникающих проблем, чтобы на протяжении всей жизни иметь возможность найти в ней свое место;
- самостоятельно критически мыслить, видеть возникающие проблемы и искать пути рационального их решения, используя современные технологии; четко осознавать, где и каким образом приобретаемые ими знания могут быть применены, быть способными генерировать новые идеи, творчески мыслить;
- грамотно работать с информацией (собирать необходимые для решения определенной проблемы факты, анализировать их, делать необходимые обобщения, сопоставления с аналогичными или альтернативными вариантами решения, делать аргументированные выводы, применять полученный опыт для выявления и решения новых проблем);
- быть коммуникабельными, контактными в различных социальных группах, уметь работать сообща в различных областях, в различных ситуациях, предотвращая или умело выходя из любых конфликтных ситуаций;
- самостоятельно работать над развитием собственной нравственности, интеллекта, культурного уровня.

Основная цель педагогической деятельности – это развитие способностей учащихся к интегрированному мышлению, которое поможет им увидеть новые стороны явления, формирует целостное видение мира, а значит, облегчит поиск своего места в нем.

Противоречия, проблема и цель определили объект исследования.

Объект исследования: педагогический опыт по использованию технологии интерактивного обучения в процессе урочной и внеурочной деятельности обучающихся по истории и обществознанию.

Предмет исследования: технология интерактивного обучения как средство повышения мотивации познавательной деятельности, формирования учебно-познавательных компетенций обучающихся.

Гипотеза исследования: если систематически использовать технологию интерактивного обучения, то следует ожидать повышения уровня успеваемости обучающихся, увеличение активности во внеурочной деятельности, так как ее применение способствует формированию ключевых компетенций, продуктивному усвоению учебного материала, развитию творческого подхода к учебному материалу, обогащению социального опыта обучающихся.

Цель и гипотеза определили **задачи** проекта:

- изучить и обобщить передовой опыт проведения уроков по истории и обществознанию с использованием активных и интерактивных методик;
- описать технологию применения интерактивных методов обучения для повышения качества образования и для оказания помощи учащимся в реализации познавательного творческого потенциала;
- выявить, все ли необходимые компоненты и средства имеются в наличии для реализации данной технологии;
- ориентировать учащихся на восприятие и коллективное решение сложных вопросов на основе максимального умственного напряжения;
- анализ личного опыта преподавания.

II. Технология применения интерактивных методов обучения истории и обществознанию: теоретические основы построения интерактивного обучения.

Главной задачей современной системы образования является создание условий для формирования личности ученика, который способен к дальнейшему самосовершенствованию, самообразованию, взаимодействию и сотрудничеству, творчеству. Эти способности личности называются ключевыми в современном обществе.

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

Интерактивное обучение - это специальная форма организации познавательной деятельности. Его суть состоит в такой организации учебного процесса, при которой практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что знают и думают. В результате создаются условия, при которых ученик чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

Интерактивное обучение – это освоение учеником опыта (стихийное или специально организованное), основанное на взаимодействии с областью осваиваемого опыта, с тренером, друг с другом. Для того чтобы без потерь интегрировать его приемы в рамки классно-урочной системы (связанной с жесткостью учебного расписания, сменой уроков, кабинетов и пр.), необходимо использовать самые разнообразные интерактивные способы взаимодействия с аудиторией[4].

Таким образом, интерактивное обучение позволяет: развивать коммуникативные умения и навыки, приучать работать в команде, обеспечивать обучающихся необходимой информацией, без которой невозможно реализовать совместную деятельность; развивать общие учебные умения (анализ, синтез, постановка целей и пр.). Использование интерактивных методов на уроках истории и обществознания дает наиболее успешное обучение. Это происходит по следующим причинам:

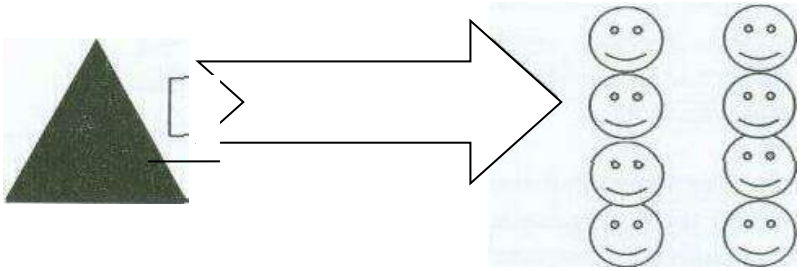
- учащиеся не только получают информацию, они также вынуждены дать логическое объяснение, почему их пути к решению и само решение является правильными или, по крайней мере, лучшим из имеющихся вариантов;
- учащиеся прорабатывают идеи более глубоко, т.к. они знают, что не логично построенные заключения будут оспариваться;
- учащиеся во время решения проблемы используют свой и чужой опыт. Такой общий фонд знания больше, чем знания любого отдельного ученика.

III.Интерактивные стратегии или методы кругового воздействия

В процессе интерактивного обучения можно применять различные формы урока, но наиболее результативными являются семинары, лабораторные и практические работы. Оптимальным способом организации такого урока является пространство **тренинга.**

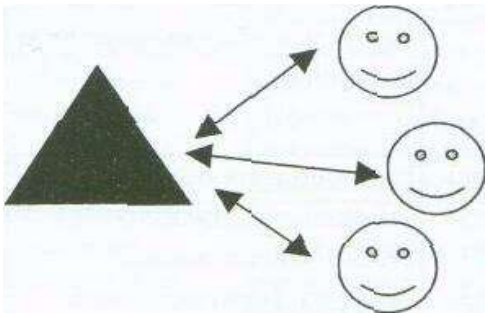
По сравнению с традиционным обучением в интерактивном обучении меняется взаимодействие педагога и обучающихся: активность педагога уступает место активности обучающихся, а задачей педагога становится создание условий для инициативы.

Пассивные стратегии или методы линейного воздействия.



При использовании стратегии информационного характера, процесс взаимодействия преподавателя с обучающимися превращается в одностороннее линейное воздействие. Преподаватель является главными организаторами, они распределяют работу, предлагают заранее составленный план, лично контролируют все действия учащихся, единолично распределяют необходимую информацию. Любая попытка подростков показать свою самостоятельность, их инициатива и творчество рассматриваются как отход от заранее намеченного и единственно верного плана работы.

Активные стратегии или методы кругового воздействия



Характер взаимодействия преподавателя и обучающихся меняется, хотя учитель и остается центральной частью занятия. Он остается главным и единственным источником информации и экспертом, но обучающиеся уже не являются пассивными слушателями. Они могут задавать вопросы, прояснять необходимые положения, предлагать собственные решения. Учебно-воспитательный процесс не может быть полностью подготовлен взрослыми, занятия не имеют жесткой структуры, могут возникнуть дополнительные темы для обсуждения. Формулирование тем и проблем также происходит в ходе совместного обсуждения. На схеме показан двусторонний характер общения взрослого руководителя и школьников. Вместе с тем роль преподавателя в активных методах остается ключевой, без него невозможно дальнейшее проведение занятия или проекта. Именно поэтому данный подход также можно отнести к воздействию преподавателя на учеников, хотя и происходящему по несколько иной технологии. 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.

Интерактивные методы требуют большой подготовки как самого учителя: информация, раздаточный материал, оборудование урока, так и подготовки учащихся, 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 ребенок не только получает систему знаний, но и набор ключевых компетентностей в образовательной сфере и в коммуникационной.

IV. Методы интерактивного обучения на уроках истории и обществознания

Следует выделить несколько методов интерактивного обучения, активно используемые на уроках истории и обществознания: это “мозговой штурм”, дискуссия, ролевая и деловая игра, дебаты, метод “Синквейна”, “INSERT” (активное чтение), метод шести шляп, “чтение со стопами ”, методика сотрудничества (“кооперативное обучение”), проектная деятельность 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 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 их 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 большое разнообразие мнений. Группе из четырех человек присуще 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.

Для создания групп можно предложить следующие способы:

- пожалуйста, огляните комнату и найдите себе партнера, с кем бы вам хотелось работать в течение следующих десяти минут;
- выберите того, с кем вы еще не работали вместе;
- выберите того, кто родился в том же месяце, что и вы;
- примерно того же роста, как и вы;

• выкиньте пальцы на одной руке и теперь найдите четырех человек, показывающие такое же количество, что и вы и др.

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 учителя запрещается критика любых мнений и предложений, предпочитается разнообразие идей.

Решение проблемы происходит в группах. Учащимся дается время для предложения идей и для анализа наилучших вариантов. Дети после обсуждений обычно приходят к правильным выводам.

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 создания проблемы;

• развитие умения воздействовать с другими участниками;

• демонстрация многозначности решения 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 вопросу: доказательство – опровержение);
- “судебное заседание” (обсуждение, имитирующее судебное разбирательство – слушание дела);
- “аквариум”. Учитель делит класс на 3 группы. Обычно они располагаются по кругу в виде аквариума. При обсуждении первая группа говорит, вторая - слушает, третья - замечают их ошибки, добавляют, исправляют.

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 участвовать 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.

Надо отметить, что элемент дискуссии необходимо включить во всех этапах 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:

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

2. Приобретаемые знания становятся личностно-значимыми, эмоционально-окрашенными, так как ученик побывал в роли участника событий прошлого.
3. Игровая форма работы создает определенный настрой, который обостряет мыслительную деятельность учащихся.
4. Создается атмосфера раскованности, свободы мышления, мнения учителя и ученика становятся разнозначными, так как учитель оказывается в роли зрителя.
5. Коллективная работа позволяет научить деловому общению, дать опыт публичных выступлений.
6. Ролевая игра дает возможность отличаться ученику, не обладающему хорошими знаниями, преодолеть внутреннюю боязнь замечаний учителя и товарищей по классу.

Роль учителя 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?

1. Реально существовавшее лицо (король, князь, путешественник, руководитель восстания, полководец, политический деятель и др.)
2. Вымышленный персонаж, типичный представитель эпохи (крестьянин, феодал, воин, торговец и др.)

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

На уроках истории и обществознания в этапе рефлексии, можно применить метод “Синквейна”.

Синквейн - это стихотворение, которое состоит из 5 строчек 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, сказывающая отношение автора к теме.

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

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

В 5-8 классах для активизирования познавательной деятельности обучающихся можно использовать различные игры. Эта форма обучения соответствует психологическим особенностям школьников данного возраста (быстрая утомляемость, небольшой запас исторических представлений), отвечает их познавательным потребностям.

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

Игра позволяет сделать динамичным и интересным процесс воспитания исторических фактов, имен, дат, названий географических объектов, с которыми связано то или иное историческое событие. Она исключает нежелательную зубрешку. Знания в игре усваиваются через практику. Обучающиеся не просто заучивают материал, но рассматривают его с разных сторон, раскладывают его на многообразные логические ряды. Многие игры 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. Ученикам 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”. 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.

Инсерт (INSERT) – метод активного чтения даёт возможность сохранить интерес к теме и тексту учебника. Маркировка текста «v», «+», « - », «?».

«v»	«+»	« - »	«?»
Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, соответствует тому, что знаете или думали, что знаете	Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, для вас является новым	Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, противоречит тому, что вы уже знали или думали, что знаете	Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, непонятно, или вы хотели бы получить более подробные сведения по данному вопросу

Роль мультимедийных уроков

Формировать у учащихся информационную компетентность позволяет использование на учебных занятиях электронных учебников, электронных энциклопедий, медиатеки цифровых образовательных ресурсов, мультимедийных учебных пособий. Такие элементы социального опыта как практические умения, нормы поведения в типовых ситуациях передаются через демонстрацию образцов и упражнения электронных интерактивных тренажеров. Наглядность демонстрации, четкость комментариев и инструкций обеспечивают усвоение образцов поведения. Используя новые электронные средства обучения у учителя отпадает необходимость быть единственным источником знаний, он выступает инициатором проблемных вопросов, организатором самостоятельной работы учащихся и обсуждения ее результатов, консультантом, помогающим преодолеть текущие затруднения при работе с новыми средствами обучения.

Соглашаясь с мнением И.В.Шалыгиной, высказанным в работе «Современный мультимедийный урок: дидактические ориентиры в море технологий», можно утверждать, что сегодняшний мультимедийный урок - это все-таки традиционный урок с использованием электронных дидактических средств обучения, компьютеров и компьютерных сетей (технического обеспечения учебного процесса). Новые электронные средства обучения выполняют традиционные дидактические функции, обогащая возможности традиционных средств обучения.

Объяснение нового материала, сопровождаемое демонстрационным видеоматериалом, – основной источник информации для учеников. При этом использование электронной энциклопедии или электронного учебника в контексте рассказа учителя включает зрительное восприятие учеников в процесс усвоения материала, что очень важно для создания у них точного и целостного представления об изучаемом явлении. Основные дидактические возможности аудиозаписи - формирование звукового образа, источник информации. Особенно эффективны аудиозаписи при работе с

персоналиями. Интерактивная карта выполняет основную дидактическую функцию - формирование наглядных представлений, источник информации, позволяющий получить самую разнообразную информацию о ходе исторических битв, военных походах и сражениях и т.д. Мультимедиалекция - источник информации, формирование наглядных представлений, повышение информационной плотности занятий за счет ускоренной подачи информации, обеспечение необходимой эмоциональной насыщенности учебного материала. Мультимедиалекции, интерактивные карты, схемы, таблицы, аудио и видеозаписи, интерактивный тренажер дают возможность использовать активные методы обучения и делают изучение курса истории и обществознания занимательным и увлекательным, активизируя познавательную деятельность учащихся на учебном занятии.

V. Конспект урока обществознания с применением интерактивных методов обучения

Тема: Конституция. Основной закон страны.

Цель:

- познакомить обучающихся с основным законом страны;
- научить умению классифицировать конституционные права и обязанности граждан;
- работать над формированием понятийного аппарата;
- развивать у обучающихся навыки работы с законами, нормативными документами и практического применения их в жизни;
- продолжить формирование навыков работы в группе.

Оборудование: Конституция (для каждой группы, или обучающегося), листы ватмана, маркеры, плакаты: «ЛИЧНЫЕ ПРАВА», «ПОЛИТИЧЕСКИЕ ПРАВА», СОЦИАЛЬНО-ЭКОНОМИЧЕСКИЕ», «КУЛЬТУРНЫЕ», лента для рефлексии.

Методы: работа в группах, «мозговой штурм», мини-лекция, разминка.

Основные понятия и термины: Конституция, права, обязанности, правовой статус человека.

ХОД УРОКА

Записывается тема урока.

1. Вопрос учителя. Какие ассоциации вызывает у вас слово «Конституция»?
2. **Задание:** в течение одной минуты в рисунке изобразить ассоциации к слову Конституция с правой стороны от темы урока, один из обучающихся (по желанию) рисует на доске. Остальных можно спросить: кто и что нарисовал
3. Вопрос учителя. Что такое Конституция?

Методом **«мозгового штурма»** проводится обсуждение слова «Конституция». Ответы записываются на листе ватмана или на доске.

3. Для знакомства с текстом Конституции проводится **игра «Неизвестная страна».**

Обучающиеся делятся на группы (можно использовать любой способ деления на группы)

Цель игры: показать, что права и обязанности часто вызваны жизненной необходимостью.

«Представьте, что вам удалось открыть новую страну, в которой никто раньше не жил, в которой нет ни правил, ни законов. Ваша группа жители этой новой страны. Задание:

1) Каждый в тетради составляет перечень правил безопасной жизни, которые должны быть гарантированы каждому в этой стране.
2) Обсудив друг с другом свои перечни, составьте 10 самых важных правил и оформите их на листе ватмана, начав работу с названия вашей страны.
3) Каждая группа представляет свои правила по очереди. Другие группы внимательно слушают и задают вопросы.
4) Вопрос учителя:

- «Можно ли как-то сгруппировать похожие права и обязанности?»
- Права выделите зеленым цветом:
  - личные
  - политические
  - социально-экономические
  - культурные
- Обязанности выделите красным цветом
- Что бы вы дополнили к перечням?
- Являются ли они всеобщими?
- Другие вопросы.

5) Работа с Конституцией.

Цель: найти схожие статьи в Конституции. Номера статей выписать рядом со схожими правилами на ватмане.

Вопросы группам: 1) Каких статей в Конституции больше, посвященных правам или обязанностям?

2) Какие обязанности записаны в Конституции?

Ответы обучающихся: - ст. 57 – платить налоги
- ст. 59 – защита Отечества
- ст. 58 – об охране природы и окружающей среды
- ст. 44 – забота об охране памятников культуры
- ст. 38, п.2 – забота о детях обязанность родителей
п.3 – забота детей о нетрудоспособных родителях.

Выводы: права и обязанности человека составляют его **правовой статус.**

4. Мини-лекция.

1) Рассказать о первых законах Древнего Рима – Римское право.
2) О законах Хаммурапи.
3) О принятии в 1689 году парламентом Великобритании «Билля о правах», который ограничивал власть короля и гарантировал права и свободы.
4) О Конституции 1787 года США.

5) О «Декларации прав человека и гражданина» 1789 года мо Франции.

Подробнее об истории 5-ти Конституций России – 1918, 1924, 1936, 1977 и 1993 годов.

Главное **правило при составлении Конституции** – это то, что все другие законы страны не должны противоречить Конституции.

1. Разминка – физкультминутка. Закрепление.

1) На стенах по разным углам необходимо развесить плакаты, определяющие разные права.
2) Все дети встают вкруг в центре класса. Учитель зачитывает права человека по порядку. Обучающиеся выбирают, к какому плакату им встать.

Условие: обучающиеся выборочно или по желанию объясняют свой выбор.

Перечень прав для разминки:

- право на жизнь;
- право на свободу мысли;
- право на труд и выбор профессии;
- право на национальный язык;
- тайна переписки;
- право на участие в митингах и собраниях;
- право на отдых;
- выбор места проживания;
- право на образование;
- право на охрану здоровья и медицинскую помощь;
- право на социальное обеспечение;
- и другие.

В конце разминки обязательно подвести итоги, похвалить и поблагодарить за хорошую работу.

6. Возвращение к началу урока.

Посмотреть на записи, сделанные на ватмане к вопросу «Что такое Конституция».

Сделать выбор неверных ответов и дать определение термина «Конституции».

Обратить внимание обучающихся на связь прав и обязанностей человека.

7. Рефлексия.

Вопросы учителя:

У кого тема урока вызвала затруднения? Почему?

1. Кому было некомфортно на уроке? Почему?
2. Как бы вы оценили работу: класса, вашей группы, свою?
3. Кого можно выделить.

Учитель приглашает встать детей на «Ленту рефлексии» по своему самочувствию, на которой 3 отметки:

- 0 градусов;

- 36, 6 градусов – самое комфортное состояние человека в любое время;

- 100 градусов.

Условие: каждый учащийся (либо по желанию) говорит о своем самочувствии в конце урока.

8. Домашнее задание: п. 9, практикум к параграфу – выполняют все.

По выбору: 1. Подготовить сообщение о главах и разделах Конституции РФ.

2. Предложить поправки к Уставу школы.

PS.

1. На данном занятии использованы все стили обучения:

- визуальный (раздаточный материал, схема на доске);
- аудиальный (мини-лекция, комментарии обучающихся);
- кинестический (моделирование страны, активные передвижения);
- эмоциональный (примеры об опыте, полученном ранее, рефлексия).

2. «Лента рефлексии» - это атласная лента любого цвета, на которой отмечены 3 шкалы с градусами: 0, 36,6 и 100 градусов на определённом расстоянии. Я использую ленту красного цвета.

VI. Заключение

Интерактивное обучение позволяет решать одновременно несколько задач. Главное – оно развивает коммуникативные умения и навыки, помогает установлению эмоциональных контактов между учащимися, обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде, прислушиваться к мнению своих товарищей. И еще, использование интерактивных технологий на уроке, как показывает практика, снимает нервную нагрузку школьников, дает возможность менять формы их деятельности, переключать внимание на узловые вопросы темы занятий.

Основные принципы преподавания:

Основные принципы	**Комментарии**
Сотрудничество обучаемых и обучающих	Необходимо создать обстановку взаимодействия и взаимной ответственности, только при желании аудитории получить что-то новое возможен положительный результат.
Эффективность стратегии преподавания	Применение определенной стратегии преподавания должно определяться готовностью всех участников процесса образования к подобному роду взаимодействия. Применяемые на уроке методы определяются поставленными целями, особенностями и уровнем подготовки обучающихся, способностями и интересами преподавателя.
Стратегия преподавания должна быть целесообразной	Метод должен работать на выполнение определенной задачи, а не применяться ради технологии. Всегда стоит задать себе вопрос: «Почему занятие будет построено именно так, а не по-другому»? При использовании любого метода следует соразмерять ожидаемый результат с затраченным временем и силами. Интересный методический прием может оказаться не оправдано энергоемким и затратным по времени.
Вариативность	Не следует слишком часто злоупотреблять даже самым эффективным и успешным способом работы. В преподавании необходимо разнообразие, как содержания, так и методики, на уроке следует добиваться смены форм деятельности обучающихся. Она должна быть максимально разнообразна, но это разнообразие не должно быть искусственным.

Творческий подход	В методике нет застывших догм и окончательных правил. Преподаватель, в зависимости от выбранной темы, поставленных целей и других факторов, может выбирать новые формы воплощения, менять алгоритм действий.
Наличие алгоритма	Необходимо иметь разработанную последовательность использования приемов преподавания на конкретном занятии. Каждый метод должен иметь четкую структуру его применения с обоснованием и тщательной проработкой всех этапов.
Демократичность	Применение любого метода должно быть построено на демократических ценностях (уважении других точек зрения, мирное разрешение конфликтов, соблюдение прав человека и т.д.), предпочтение следует оказывать методам, которые оказывают наибольшее влияние на формирование личности каждого учащегося.

Положительные и отрицательные стороны интерактивной стратегии

Положительные стороны	**Отрицательные стороны**
Расширение ресурсной базы	Первоначально сформулированная тема может оказаться рассмотренной поверхностно при недостаточном уровне подготовленности обучающихся
Высокая степень мотивации	Трудности установления дисциплины и ее поддержания
Максимальная индивидуализация обучения	Строгий лимит обучающихся
Акцент на деятельность, практику	Объем изучаемого материала небольшой
Широкие возможности для творчества	Требуется большое количество времени
Прочность усвоения материала	Сложность индивидуального оценивания

Применение в практике преподавания истории и обществознания интерактивных методов обучения способствуют повышению интеллектуальной активности обучающихся, следовательно, и эффективности урока. Даже самые пассивные обучающиеся включаются в активную деятельность с огромным желанием, у них наблюдается развитие

навыков оригинального мышления, творческого подхода к решаемым проблемам. Кроме того, формируется все ключевые компетенции:

- умение брать на себя ответственность при принятии решений;
- толерантность, уважение людей других национальностей, умение жить с людьми других культур, религий, языков;
- умение работать с различными видами информации;
- способность постоянно повышать свое образование и т.д.

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

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Национальная образовательная инициатива «Наша новая школа».

2. Асмолов А.Г., Бурменская Г.В., Володарская И.А. Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. - М.: Просвещение, 2011.

3. Поливанова К.Н.. Проектная деятельность школьников. М., «Просвещение», 2011.

4. Григорьев Д.В., Степанов П.В. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное обучение. М., «Просвещение», 2011.

5. Интернет. Сеть творческих учителей.

6. http://pedsovet.su/load Российский образовательный форум.