

**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 взаимодействовать 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.

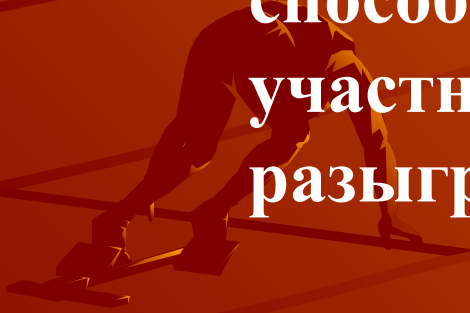
# Компоненты ролевой игры

1. Моделирование
2. Инструктаж
3. Подкрепление



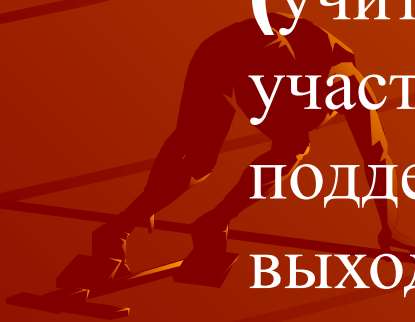
# Моделирование

**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

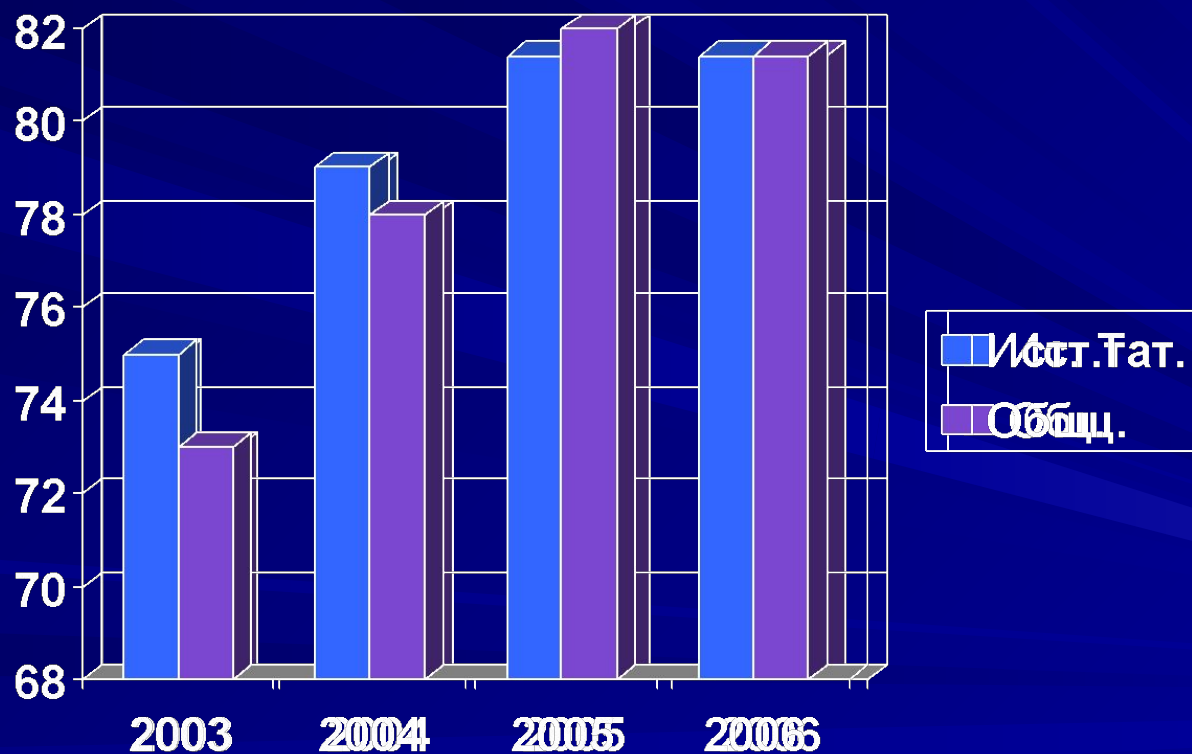
из 5 строчек по определенным правилам.

- 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.*