

Активные и интерактивные методы преподавания истории в школе



Автор реферата:
Чернова И.Ю.
учитель истории
МОУ «Гимназия №1»
г.Новомосковск
(в рамках курсов
повышения
квалификации)
**Научный
руководитель:**
Федорова О.Н.
2009-2010 уч.год.

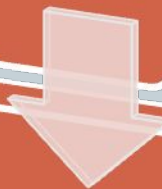
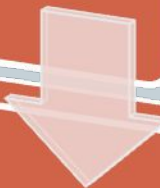
Стратегии в преподавании школьных историческо-обществоведческих дисциплин.



ПАССИВНАЯ

АКТИВНАЯ

ИНТЕРАКТИВНАЯ



ПАССИВНАЯ СТРАТЕГИЯ

(одностороннее воздействие)



- *Учитель – центральное место на занятии;*
- *содержание материала отобрано и подготовлено учителем;*
- *преобладание монолога (лекция);*
- *акцент на репродуктивность;*
- *директивное руководство;*
- *источник информации: речь учителя, текст учебника, документальный фильм, иллюстрация, музыкальное произведение и т.д.*

АКТИВНАЯ СТРАТЕГИЯ

(непосредственное взаимодействие)



- *Учитель сохраняет центральное место на занятии, но обучающиеся задают вопросы, поясняют положения, предлагают собственные решения.*
- *Поощрение инициативы и творчества.*
- *Ученик – объект педагогического воздействия с чертами субъекта образовательного процесса.*

Интерактивная стратегия



- *Учитель – организатор образовательного процесса, но не его главная фигура.*
- *Конструктивное взаимодействие учеников между собой в процессе обучения.*
- *Взаимодействие внутри ученических групп и между ними.*
- *Принцип участия – ученик активное действующее лицо в учебном процессе.*



Варианты обучения в сотрудничестве

Обучение в команде:

Особое внимание «групповым целям» и успеху всей группы, который может быть достигнут только в результате самостоятельной работы каждого члена команды в постоянном взаимодействии с другими членами группы при работе над проблемой (темой, вопросом).

- **Личностно-ориентированная технология обучения как иллюстрация сосуществования активных и интерактивных методов обучения в школе.**
- **Основная идея:** создание условий для активной совместной учебной деятельности обучающихся в разных учебных ситуациях.

Технология реализации проблемного обучения



Основная задача:
*создание стимула и
внутренней
заинтересованности к
познанию.*

- **Основной путь
решения:** *создание
адекватных
дидактических
ситуаций,
стимулирующих
учебную деятельность, в
частности посредством
постановки проблемной
задачи.*



Модель структурированной или регламентированной дискуссии

Пример: урок «Два мира: мода и быт 1960-х годов»

- **Проблемные вопросы:** В чем были причины различий повседневной жизни в СССР и Западной Европе? Каковы были общие тенденции развития и взаимовлияния в бытовой сфере? Какие надежды и мечты людей связаны с изменениями в быту на Западе и в СССР?
- **Задание:** Группы обсуждают моду (одежду, прически, косметику); жильё 1960-х годов и бытовую технику; досуг и отдых. (В разделе IV приводится подробная разработка подобного урока.)

«Малые группы» изучают какой либо аспект(вопрос) одной общей проблемы.

1. Знакомство в общем виде с проблемой.
2. Учитель выдвигает гипотезы по ее возможному решению.
3. Гипотезы обсуждаются на основе первичной информации.
4. Каждая группа исследует 1-2 подпроблемы, подобрав новую информацию, ее анализ.
5. Обмен информацией, спор-диалог по общей проблеме – подтверждение или опровержение выдвинутых гипотез.

Модель деловой проектной игры «Журналисты»



Ученикам предлагается выпустить номер исторического журнала (газеты), посвященного изучаемой теме. Создается команда – редколлегия (7–8 человек): редактор (пишет передовицу, раскрывает значение данных исторических событий, актуальность проблематики); сотрудники информационного отдела (готовят репортажи с мест событий, интервью с очевидцами или специалистами, подбирают необходимый материал для номера); сотрудники аналитического отдела (пишут материалы с анализом событий – обзрения, эссе, очерки и статьи); сотрудники развлекательно-познавательного отдела (готовят фельетоны, эпиграммы, анекдоты, ребусы, кроссворды по теме); художники-оформители (отбирают или создают свои иллюстрации, оформляют обложку).

- В ходе игры на уроке проходит ((презентация)) номера журнала, посвященного определенной теме.