

Головеева Лариса Юрьевна,
кандидат педагогических наук, доцент

Применение интерактивных технологий в процессе обучения истории в основной школе

Интерактивные технологии обучения предполагают взаимодействие всех участников образовательного процесса, поэтому значительное место в их применении отводится групповой работе. Организация работы в малых группах дает возможность не только полноценно освоить программный материал, но и принять активное участие в работе по его изучению всем учащимся, практиковать навыки межличностного общения и сотрудничества, создает комфортную обучающую среду, обогащает познавательную деятельность новыми приемами.

Групповая работа может быть успешной при условии поэтапной подготовки к ней учащихся. Первый этап предполагает формирование умений работать с учебным текстом в процессе самостоятельной индивидуальной работы школьников (анализ, сравнение, объяснение исторических фактов, составление планов, систематизация материала в таблице и др.). На втором этапе из психологически совместимых и имеющих общие интересы учеников создаются пары постоянного состава для развития умений работать с различными источниками знаний и приобретения навыков совместной деятельности.

На третьем этапе организуется собственно групповая работа. Наиболее оптимальной считается группа из 4-5 человек. Принципы деления на группы могут быть различными в зависимости от учебной цели, содержания и характера предстоящей деятельности – по взаимному выбору, случайным образом, по определенному признаку, по выбору учителя [1, с. 101-102].

Наиболее целесообразно использование групповой работы при изучении исторического материала большого объема, когда есть возможность разбить его на несколько содержательных или логических блоков (например, по странам, проблемам, сферам жизни, направлениям внешней или внутренней

политики, культуры и т.п.). Групповая работа может быть также использована на уроках обобщения и контроля.

Групповая деятельность учащихся на уроке состоит из следующих этапов:

- постановка перед каждой группой учебной задачи, инструктаж учителя по ее выполнению, получение группой дидактического материала;
- обсуждение в группе плана и способов выполнения группового задания;
- распределение обязанностей и заданий внутри группы;
- индивидуальное выполнение заданий;
- обсуждение индивидуальных результатов работы в группе;
- обсуждение общего задания группы;
- презентация выполненного группового задания;
- подведение итогов работы всех групп;
- оценка результатов деятельности и рефлексия.

Достоинства групповой формы работы заключаются в повышении познавательной мотивации, эффективности усвоения знаний, формировании навыков организации самостоятельной и коллективной работы, развитии творческих способностей. Вместе с тем, групповая работа требует большой подготовительной работы как со стороны учителя, так и школьников, которых к такой деятельности нужно планомерно готовить. Такая форма требует четкой организации и при комплектовании групп, и в процессе самой работы (возможны шум, нарушения дисциплины и т.п.), и на этапе презентации, также могут возникать сложности при оценивании вклада каждого учащегося в общий результат работы. Кроме того, такой вид деятельности очень затратен по времени.

Индивидуальная, парная и групповая работа учащихся используется на уроках истории по технологии развития критического мышления (ТРКМ), которая является одной из наиболее востребованных в современном образовании. Несмотря на то, что ключевое слово «критическое» мышление,

это не значит, что его суть составляют негативные суждения или необоснованная критика. Под критическим мышлением понимают систему суждений, которая используется для анализа фактов с формулированием обоснованных выводов и позволяет выносить обоснованные оценки и интерпретации. Обычно с критическим мышлением связывают высокий уровень рефлексивности – готовности задавать себе вопросы о том, как я решил ту или иную задачу, на что ориентировался, когда принимал решение.

В профессиональной и повседневной жизни критическое мышление помогает думать и работать более аккуратно и точно, быстро определять важное и второстепенное, эффективнее разрешать проблемы, внимательнее и результативнее справляться с различными задачами. Критическое мышление нельзя сформировать раз и навсегда, оно развивается на протяжении всей жизни, поэтому основной целью ТРКМ является развитие интеллектуальных способностей ученика, позволяющих учиться самостоятельно.

Основу данной технологии составляет базовая модель трех стадий «вызов – реализация смысла – рефлексия» [5, с. 59], которая помогает учащимся самим определять цели обучения, осуществлять продуктивную работу с информацией и размышлять о том, что они узнали.

Первая стадия – стадия вызова, на которой ставится задача не только активизировать, заинтересовать учащегося, мотивировать его на дальнейшую работу, но и «вызвать» уже имеющиеся знания либо создать ассоциации по изучаемому вопросу, что само по себе станет серьезным активизирующим и мотивирующим фактором для дальнейшей работы.

Вторая стадия – осмысление, предполагает непосредственную работу с информацией, причем приемы и методы технологии позволяют сохранить активность ученика, сделать чтение или слушание осмысленным. На этой стадии ведущей задачей становится приобретение новых знаний (лекция, текст документа, видеофильм и т.д.). Однако важно сохранить интерес к изучаемому, подавать новый материал с учетом поставленных учеником на стадии вызова целей, предъявленных запросах.

Третья стадия – стадия рефлексии (размышления). На этой стадии информация анализируется, интерпретируется, творчески перерабатывается. На этой стадии педагогу важно организовать обсуждение пройденного таким образом, чтобы ученик смог оценить и продемонстрировать, как изменилось его знание от стадии вызова – к стадии рефлексии. Не менее важным является и оценка того «мыслительного пути», действий учащегося, оценки своей работы в команде, своего понимания пройденного, всего того, что мы определяем как инструменты, которые помогут ученику в дальнейшем, «научат его учиться» и без помощи учителя [2, с. 19-21].

На каждой стадии применяются разнообразные методические приемы, способствующие достижению цели.

Важной задачей совершенствования процесса обучения является его визуализация. Зрительная опора существенно помогает ученикам в усвоении базовых знаний. Из всех наглядных средств на уроках истории достаточно широкое применение получила технология опорного конспектирования, когда материал, предназначенный для изучения, учитель представляет в виде особых конспектов из опорных сигналов [4, 6]. Опорные сигналы – это набор ключевых слов, знаков и других опор для мысли, особым образом расположенных на листе, где материал скомпонован в отдельные блоки с выделением взаимосвязей и логики его изложения. В основе создания таких конспектов заложено свойство человеческого мышления – в сжатой, образной форме запоминать информацию, схематизировать ее. Но опорные сигналы отличаются от схемы, где информация сокращена, логически оформлена, но все же записана словесно.

Выделяют опорные сигналы символические (б; +; 3 и др.), графические ({; \; ↔ и др.), рисунчатые, словесные (причины; дань и др.).

С их помощью составляются конспекты опорных сигналов (КОС), где закодирована учебная тема. Для составления конспекта нужно подготовить развернутый текст изложения темы. Затем производится «сортировка» учебного материала: текст разбивается на блоки, в каждом из которых

выделяется главная мысль и материал, который к ней относится. Следующий этап работы – выделение смысловых элементов (аргументация, иллюстрация, вывод) в каждом блоке. Затем каждый блок кодируется в виде опорных сигналов и располагается на листе в логической последовательности темы.

На первом уроке темы, на которую отводится несколько часов, учитель проводит лекцию с использованием опорного конспекта и с дешифровкой опорных сигналов. В течение всех следующих уроков по теме КОС должен висеть перед глазами ребят и к нему все время нужно обращаться при изучении отдельных блоков. Например, можно отводить несколько минут на занятии для того, чтобы поискать ошибки в конспекте, изображенном на доске, провести промежуточное воспроизведение отдельных блоков и т.д. Все остальное время изучения темы будет посвящено смысловому наполнению блоков, материал изучается в условиях семинарских занятий, лабораторных работ, видеоуроков и т.п., используются приемы само- и взаимопроверки знания материала отдельных блоков, парная и групповая работа, коллективное обсуждение. На последнем занятии темы – письменное воспроизведение КОС всеми учениками и зачет с использованием опорного конспекта или без него, который может принимать не только учитель, но и учащиеся.

Одной из самых востребованных в основной школе технологий является игровая, поскольку игра – это любимое занятие детей, которое представляется им увлекательным и интересным. Игра в обучении – это интерактивная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых исторических фактов.

В современной дидактике существует множество различных классификаций игр в зависимости от характера деятельности (интеллектуальные, физические, социальные, психологические), по игровой методике (сюжетные, ролевые, деловые, драматизации и др.), по игровой среде (настольные, компьютерные, аудиторные, на местности и др.) и т. д.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо, чтобы игра соответствовала учебно-воспитательным целям урока, была доступна для учащихся данного возраста.

Главной особенностью игровой деятельности является ее двуплановость: с одной стороны – играющий выполняет реальную деятельность, решает конкретную задачу, с другой стороны – ряд моментов деятельности носит условный характер, позволяет отвлечься от реальной ситуации. Именно двуплановость обуславливает развивающий эффект игры, помогает снять психическое напряжение, так как в случае неудачи игру можно повторить несколько раз. Особенно это относится к имитационным играм.

Игровые технологии могут быть использованы как на определенном этапе урока, так и на всем уроке, например, контрольном, а также во внеклассной работе.

В любом случае игровая технология включает в себя ряд взаимосвязанных элементов, которые позволяют соответствовать природе игровой деятельности [3, с. 142-143]:

- игровая ситуация – эмоциональная установка на игру, на восприятие игровых задач, на активизацию мыслительной деятельности и воображения ребенка;

- постановка задач игры;

- правила игры, которые организуют поведение играющих, обеспечивают игрокам равные условия, выступают регулятором игрового действия;

- игровые действия, обусловленные правилами игры, должны быть мотивированы и постепенно усложняться;

- игровое состояние – эмоциональное отношение к игровой деятельности и ее атрибутам;

- результат игры: для педагога – проверка уровня знаний и норм поведения; для учеников – пробуждение интереса к теме, эмоциональное удовлетворение.

Повышенный интерес школьников к играм на уроках истории компенсирует учителю временные и эмоциональные затраты на подготовку и проведение игры на уроке.

Литература

1. Баранов, П. А. Использование групповой формы работы учащихся при изучении новой истории (X класс) / П. А. Баранов // Преподавание истории в школе. – 1990. – № 6. – С. 101–106.

2. Муштавинская, И. В. Технологии развития критического мышления на уроке и в системе подготовки учителя / И. В. Муштавинская. – Санкт-Петербург : КАРО, 2017. – 144 с.

3. Педагогические технологии : учебник и практикум для академического бакалавриата. Образовательные технологии / под общ. ред. Л. В. Байбородовой, А. П. Чернявской : в 2 ч. – Москва : Юрайт, 2019. – Ч. 1. – 258 с.

4. Селеменев, С. В. Сайт о наглядных конструкциях : [сайт]. – URL : <http://www.ok-sv.ru/>

5. Современные педагогические технологии основной школы в условиях ФГОС / О. Б. Даутова, Е. В. Иваншина, О. А. Ивашедкина [и др.]. – Санкт-Петербург : КАРО, 2015. – С. 58–99.

6. Шевченко, С. Д. Школьный урок : как научить каждого / С. Д. Шевченко. – Москва : Просвещение, 1991. – 175 с.