

Как сделать процесс внедрения ФГОС на уроках истории и обществознания эффективным

Из опыта работы
учителя истории и
обществознания
Шушпановой Ирины
Вячеславовны



Немного о себе

- Шушпанова Ирина Вячеславовна
- 29 апреля 1986 г рождения
- В 2005 году окончила Адыгейский педагогический колледж им Х. Андрухаева
- В 2010 году окончила Адыгейский Государственный Университет. Исторический факультет.
- Общий педагогический стаж работы
- 9 лет 8 месяцев.
- Категория I

Педагогическое кредо:

**Дарить детям радость труда,
пробуждать в их сердцах
чувство гордости и
собственного достоинства.**



« Задача учителя открывать новую перспективу размышлениям ученика».

Конфуций

Каждый год меняются дети,
а значит, меняется подход к
обучению.

Моя задача как учителя –
создать условия для
саморазвития возможностей
и творчества учащихся,
вовлечь каждого ученика в
активный познавательный
процесс

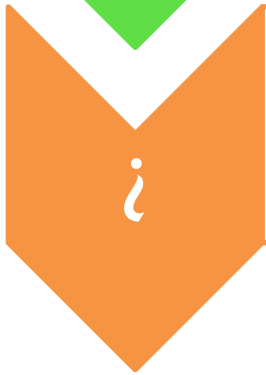
С переходом на ФУОС, передо мной встали следующие вопросы:



Какие задачи стоят перед нами в связи с переходом на ФУОС? Какие ресурсы необходимы для решения этих задач? Какие риски существуют? Какие меры по снижению рисков необходимо принять?



Какие меры по снижению рисков необходимо принять? Какие меры по повышению эффективности необходимо принять? Какие меры по обеспечению безопасности необходимо принять?



Какие меры по обеспечению безопасности необходимо принять? Какие меры по повышению эффективности необходимо принять? Какие меры по снижению рисков необходимо принять?

Учащиеся встали передо мной следующие вопросы: Как можно использовать ресурсы? Как можно повысить эффективность? Как можно снизить риски?

Мотивация у учащихся к обучению истории и обществознания.

- приобретение навыков самостоятельного поиска ответов на поставленные вопросы,
- умение анализировать факты,
- обобщать и делать логические выводы.



Игровые технологии на уроках истории и обществознания

- Способствуют повышению качества знаний учащихся.
- Позволяют сформировать коммуникативные компетенции у обучающихся.
- Формируют интерес к предмету.

Использование игровых технологий в процессе обучения истории позволит обеспечить повышение мотивации у учащихся, повысить их самооценку

Проектная технология

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.

Цель проектного обучения:

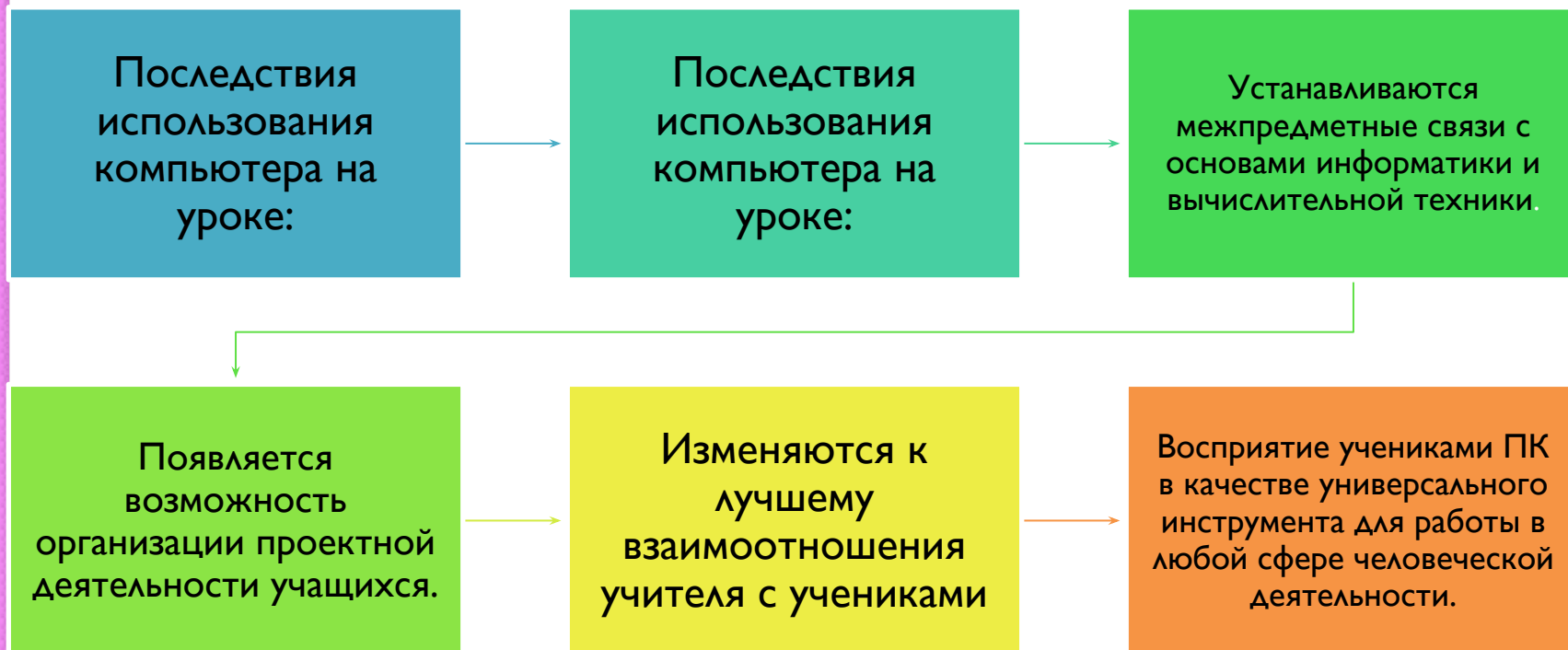
- ✓ создать условия, при которых учащиеся:
самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников;
- ✓ учатся пользоваться приобретёнными знаниями для решения познавательных и практических задач;
- ✓ приобретают коммуникативные умения, работая в различных группах;
- ✓ развивают у себя исследовательские умения;
- ✓ развивают системное мышление

Основные требования к использованию метода проектов

- ✓ Наличие значимой в исследовательском, творческом плане проблемы (задачи), требующей интегрированного знания, исследовательского поиска для её решения.
- ✓ Практическая, теоретическая значимость предполагаемых результатов.
- ✓ Самостоятельная мотивированная деятельность участников проекта.
- ✓ Стимулирование содержательной части проекта (с указанием поэтапных результатов).
- ✓ Выявление проблемы, предложение путей её решения, оформление конечных результатов, анализ полученных данных, подведение итогов

информационно-коммуникативные ТЕХНОЛОГИИ

ИКТ способны стимулировать познавательный интерес к предметам, придать учебной работе проблемный, творческий характер, во многом способствовать обновлению содержательной стороны предметов, индивидуализировать процесс обучения и развивать самостоятельную деятельность школьников.



групповые технологии

- ⦿ Задача каждого учащегося состоит познать что-то вместе, чтобы каждый участник команды овладел необходимыми знаниями, сформировал нужные навыки и при этом, чтобы вся команда знала, чего достиг каждый.

«Обучение в команде» сводится к трем основным принципам:

награды

индивидуальная

успех

кейс-технология

- Особенностью метода case - технологий является создание проблемной ситуации на основе фактов из реальной жизни.

Методы case –технологий

Метод инцидентов

Игровое проектирование

Метод дискуссии

Метод разбора деловой корреспонденции

Ситуационно-ролевая игра

Кейс - стадии

формы деятельности учащихся на уроке

- Составление опорных конспектов в виде плана, схемы, графика, диаграммы, рисунка
- Заполнение сравнительно-обобщающей таблицы, которая станет итогом анализа и сопоставления сравниваемых фактов и обобщения исторических событий.
- Составление биографических справок – характеристик исторических личностей

формы деятельности учащихся на уроке

- Работа с исторической картой.
- Анализ исторических источников (документов).
- Подготовка и оформление сообщения, доклада, реферата.
- Рецензия на ответ товарища.
- Задания на образную реконструкцию исторических фактов:
- Изложение исторических событий от имени одного из участников, свидетелей, современников или потомков;
- Изложение сути исторических событий в диалоге, споре, беседе их непосредственных участников, представляющих разные (противоположные) мнения и оценки

Результатом обучения с использованием форм и методов деятельностного подхода является развитие у учащихся широкого круга компетентностей

социально-адаптивной (гражданственной)

когнитивной (познавательной)

информационно-технологической

коммуникативной

Основные универсальные типы мыследеятельности

```
graph TD; A[Основные универсальные типы  
мыследеятельности] --- B[исследование]; A --- C[проектирование]; B --- D[конструирование]; C --- E[управление];
```

исследование

проектирование

конструирование

управление

Структура эффективного урока

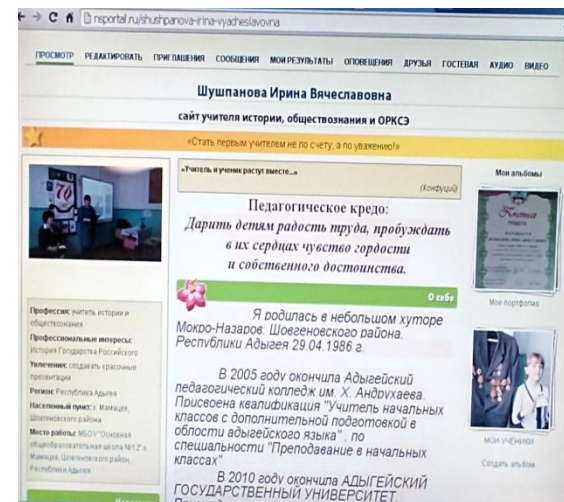
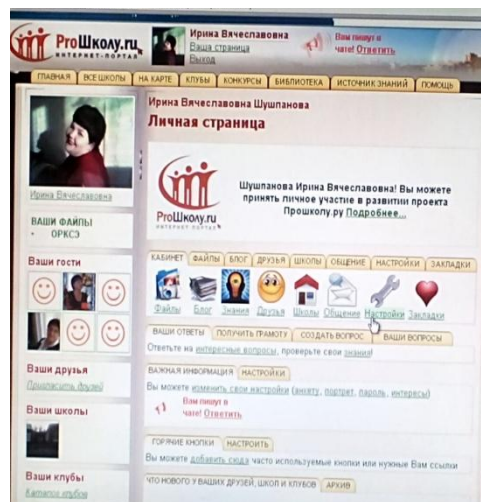
- Создание проблемной ситуации.
- Постановка и формулирование проблемы, выдвижение версий;
- Этап актуализации имеющихся знаний;
- Планирование деятельности;
- Поиск решения проблемы (открытие нового знания);
- Выражение решения проблемы;
- Применение нового;
- Итог урока, оценивание;
- Домашнее задание


Мои достижения



Обмен опытом

- Систематически выступаю на педагогических советах, заседаниях районного и школьного методических объединений;
- Размещаю материалы в сети Интернет;
- Мероприятия по обмену опытом



- 
- Источник знания неистощим: какие успехи ни приобретай человечество на этом пути, все людям будет оставаться искать, открывать и познавать.

И. Гончаров