*"Педагогические технологии и современный урок истории".*

***Урок — это зеркало общей и***

***педагогической культуры учителя,***

***мерило его интеллектуального богатства,***

***показатель его кругозора, эрудиции.*  
 *В. А. Сухомлинский***

Приобщение современного студента к вопросам исторического образования происходит в условиях чрезвычайно насыщенного информационного поля и изменения всего "фона" системы образования. Меняется восприятие молодого человека , он живет в мире технологичных символов и электронной культуры. Педагог должен быть вооружен современными методиками и новыми образовательными технологиями, чтобы общаться с ним на одном языке. Также новые концепции образовательного стандарта требуют иных подходов в организации учебного процесса.

В этой связи необходимо учитывать те новые цели и задачи, которые определяют направление развития современной системы исторического образования:

* адаптация обучающихся к современной социокультурной среде;
* активизация использования компьютерных технологий для освоения содержания образования ;
* интеграция технологий медиаобразования в систему развивающих занятий для активизации познавательной деятельности обучающихся.

В связи с вышесказанным важной для педагога задачей является определение путей целенаправленного формирования образовательной среды, позволяющей использовать современные педагогические технологии и способствующей реализации максимальной самостоятельности обучаемого на уроке, а также использование современного программно-методического обеспечения в процессе обучения.

В своей работе использую следующие современные педагогические технологии:

* Игровая;
* Информационно-коммуникативная;
* Проектно-исследовательская деятельность;
* Кейс-технология.
* Игровая технология

Цель учебной игры: создание игрового состояния , эмоционального отношения учащегося к исторической действительности .

Задача учебной игры: формирование исторического мышления, успешная социализация, развитие мыслительных навыков учащихся.

Виды учебных игр:

1.Деловые игры – моделируют ситуацию прошлого таким образом, что ученик выступает в ней только в роли современника (археолога, писателя, журналиста).

2.  Тренинговые игры – игры с правилами, основанные на алгоритме действий («Лото», «Поле чудес», тексты с ошибками, ребусы, шарады и т.д.)

3.   Реконструктивные игры:

Ролевые – игры, в которых происходит разыгрывание определенных ролей участников исторических событий.

Театрализованные представления - имеют чётко прописанный сценарий, наличие костюмов и декораций.

Театрализованные игры – тексты не прописаны заранее, а рождаются в процессе игры. (студенты изучают личность и пытаются максимально примерить роль на себя, вынести какое либо решение с позиции героя).  
 Метод проектов .

В преподавании истории под учебным проектом подразумевается комплекс поисковых, исследовательских, графических и других видов работ с целью практического или теоретического решения значимой проблемы. При использовании метода проектов на уроках истории учащимся предлагается ряд ситуаций, явлений, в которых так или иначе просматривается противоречие, они должны обозначить это противоречие и возникающую из него проблему. В группе идет оживленная дискуссия, а затем предлагается наметить гипотезы решения выделенной проблемы («мозговая атака»). Предлагается учащимся доказать справедливость тех нескольких гипотез, на которых они сами остановились.

Работая над подготовкой проектов, учащиеся заранее знакомятся с критериями оценки.

Учащиеся проводят социологические опросы, составляют схемы, таблицы, опорные конспекты, работают с историографическими источниками. Все это позволяет формировать критическое и творческое мышление, умение работать с информацией, формировать навыки проведения исследований, навыки работы и делового общения в группе.

В зависимости от темы исследования, организуются рабочие встречи учащихся с участниками военных конфликтов, героями , известными личностями. Примеры проектов: «Бессмертный полк», «Концлагеря как особенность фашистского режима». «Дети герои ВОВ». «Медики Ямала в годы ВОВ».

Существуют исследовательские проекты разных типов, например:

* *Исследовательские проекты*: «Почему падает активность избирателей на выборах?»
* *Творческие* *проекты* (планируемыми результатами и формами их представления могут быть: газета, эссе, реферат и т.д.) - « У войны не женское лицо». «Первые Романовы» .
* *Ознакомительно-ориентировочные (информационные)* (сбор информации о каком-то событии, явлении, проблеме) - «Память храня»

Работа над исследовательским проектом проходит по следующей схеме:

* 1. Выбор темы проекта, определение его типа и числа участников.
* 2. Обоснование проблемы, исследуемой в рамках намеченной тематики.
* 3. Распределение задач по группам, поиск информации.
* 4. Составление технологической карты с представлением логической последовательности хода работы.
* 5. Самостоятельная работа участников проекта по своим творческим заданиям.
* 6. Промежуточное обсуждение полученных данных.
* 7. Презентация проектов.
* 8. Коллективное обсуждение. Выводы.

Информационные технологии на уроках истории использую в следующих вариантах:

* 1.Мультимедийные презентации. За время преподавания курсов мною разработаны уроки с применением ИКТ, а также отдельные мультимедийные презентации.
* Применяются презентации, созданные обучающимися, что позволяет развивать их информационные и коммуникационные компетенции.
* Флэш-фильмы. Я считаю этот ресурс незаменимым на уроках (использую ЭОР).
* Например, очень нравятся студентам д/ф из серии «История России XX век» (81 серия), «Династия Романовых», «История государства Российского по Н. М. Карамзину».

При изучении темы «ВОВ» использую д/ф «Неизвестная война. 1941-1942гг».

* Тесты- позволяет организовать фронтальную, групповую и индивидуальную работу обучающихся на уроке, а так же проверить свои знания и степень усвоения материала дома.
* Тренажеры активно используются для достижения закрепления теоретического материала.
* Компьютерные учебники: Всеобщая История, История России XVII - XVIII века. История России XX век.

Преимущества компьютерных учебников заключается в следующем:

* Яркое, иллюстративное изложение изучаемого материала
* Анимированные схемы и презентации помогают лучше разобраться большом объёме исторической информации

Интерактивные карты иллюстрируют новый материал и позволяют зримо увидеть исторические и географические особенности стран.

Метод case-study или метод конкретных ситуаций

( от англ. Сase -ситуация, случай) – суть его в том, что учащимся предлагают осмыслить реальную жизненную ситуацию, описание которой одновременно отражает не только какую-либо практическую проблему, но и актуализирует определенный комплекс знаний, который необходимо усвоить при разрешении данной проблемы.

Цель метода case-study-совместными усилиями группы учащихся проанализировать ситуацию- case, возникающую при конкретном положении дел, и выработать практическое решение.

Акцент данной методики переносится не на получение готовых знаний,  а на их выработку, на сотворчество учащегося и педагога .

Виды кейса:

* обучающие кейсы - основной задачей которых выступает обучение;
* практические кейсы - которые отражают абсолютно реальные жизненные ситуации; научно-исследовательские кейсы - ориентированные на осуществление исследовательской деятельности.

Структура кейса: Ситуация; Проблема; Сюжет.

Можно долго говорить о том, каким должен быть урок. Неоспоримо одно: он должен приносить радость как учителю так и его воспитаннику.

Умелое использование педагогом современных образовательных технологий создает условия для формирования и развития компетентной, духовно-нравственной, социально зрелой, конкурентно способной, активной, инициативной, личности.