

# 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.**



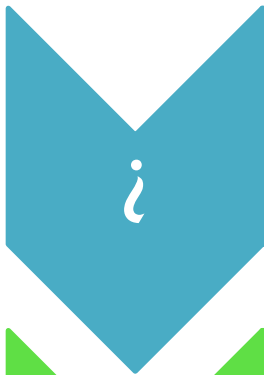
« Задача учителя открывать новую перспективу размышлениям ученика».

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

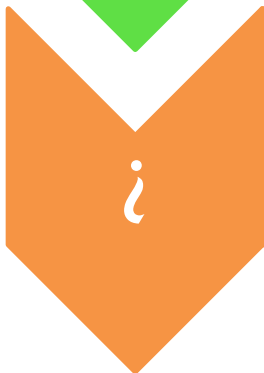
# С переходом на ФЛОС, передо мной встали следующие вопросы:



Многие  
для  
создания  
сложных  
структур  
и  
т.д.



Какие из  
этих  
подходов  
являются  
наиболее  
эффективными  
и  
т.д.



Какие  
проблемы  
связанные  
с  
внедрением  
ФЛОС  
и  
т.д.

Участие  
в  
проект  
как  
важно  
ли  
совсем  
отказаться  
от  
принятия  
или  
проект  
важно  
как  
применя  
в  
стоп  
участие

## 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:**

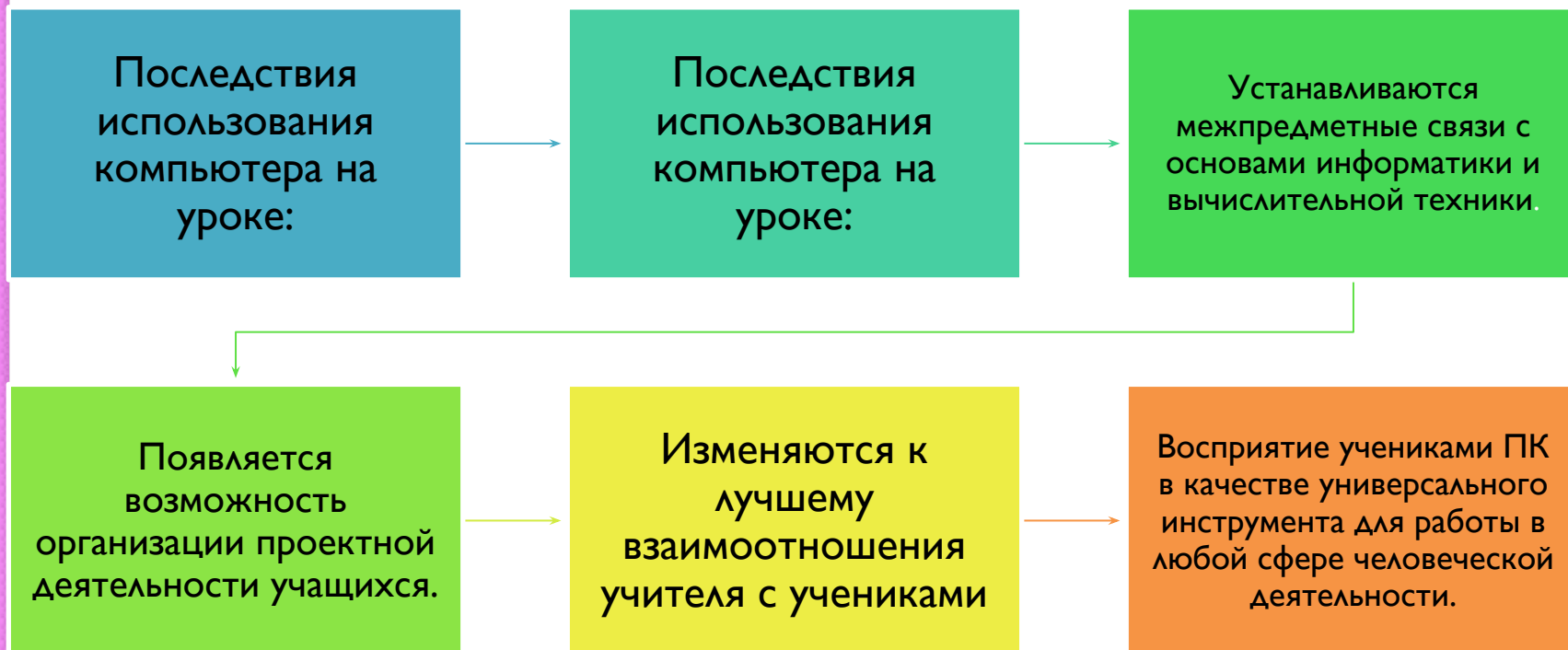
- ✓ создать условия, при которых учащиеся:  
самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников;
- ✓ учатся пользоваться приобретёнными знаниями для решения познавательных и практических задач;
- ✓ приобретают коммуникативные умения, работая в различных группах;
- ✓ развивают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

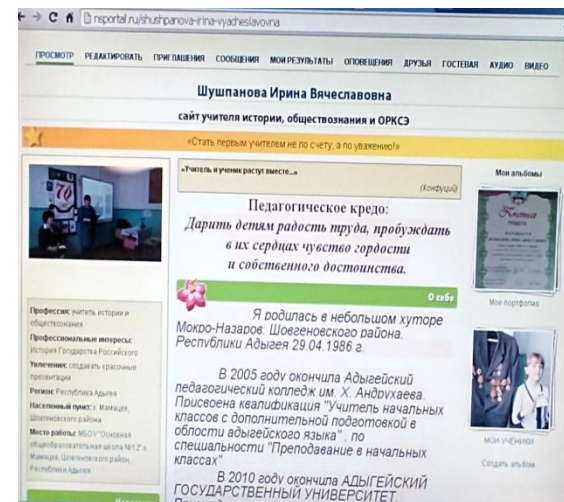
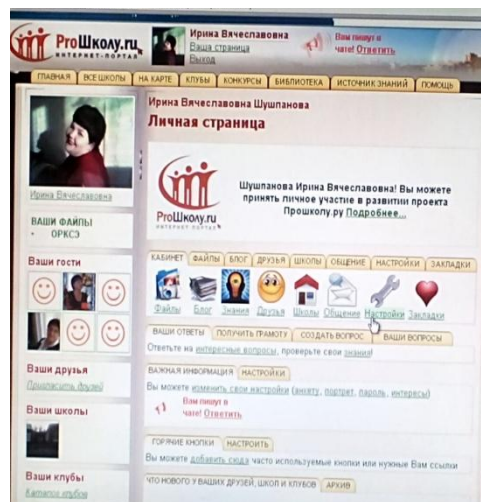
- Создание проблемной ситуации.
- Постановка и формулирование проблемы, выдвижение версий;
- Этап актуализации имеющихся знаний;
- Планирование деятельности;
- Поиск решения проблемы (открытие нового знания);
- Выражение решения проблемы;
- Применение нового;
- Итог урока, оценивание;
- Домашнее задание


# Мои достижения



# Обмен опыта

- 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