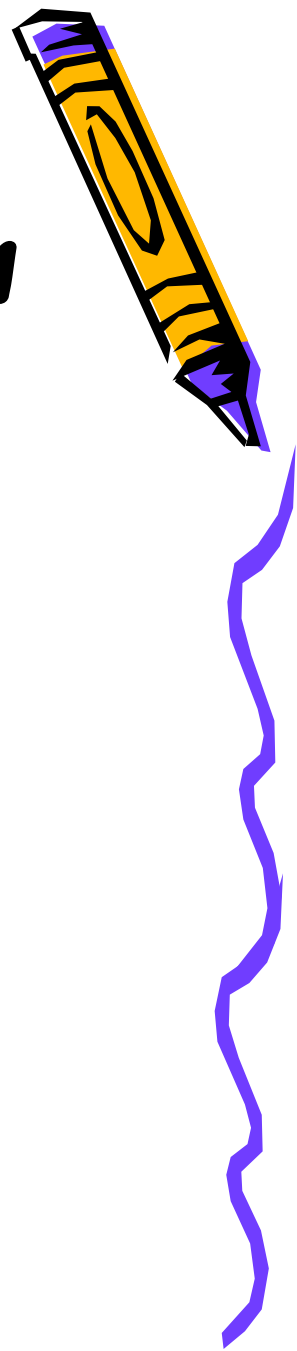
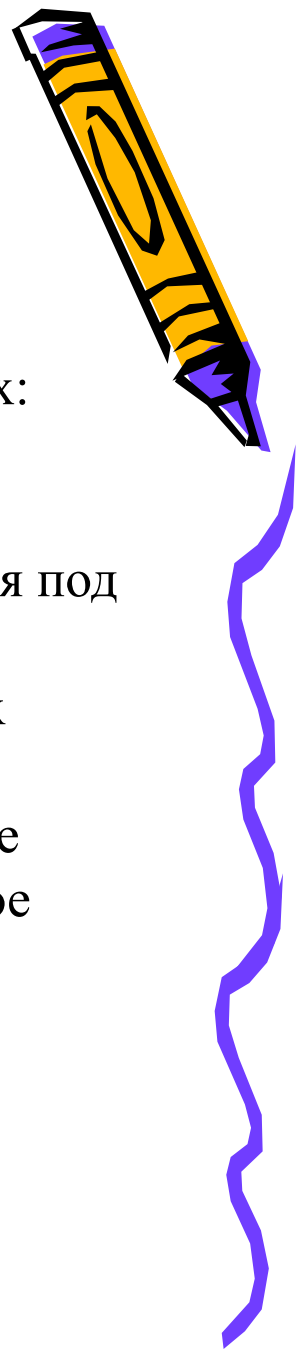


Повышение мотивации на уроках истории



Метод проблемных задач

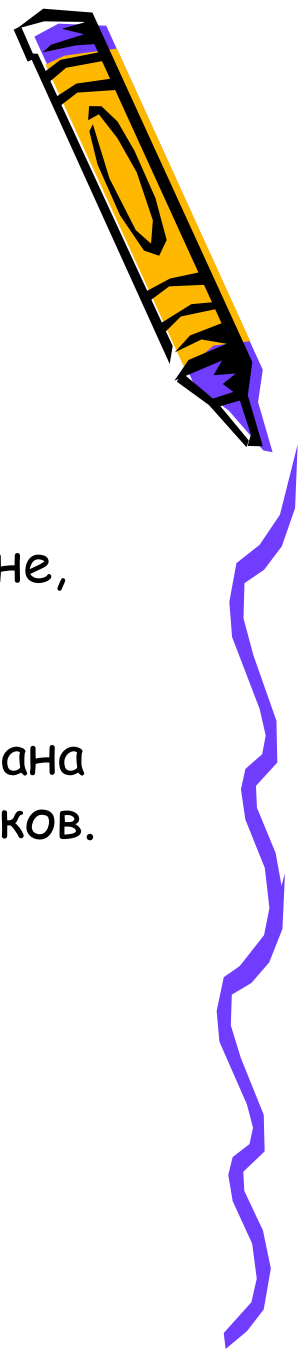


Этот метод представлен в следующих последовательных этапах:

1. Создание проблемной ситуации и определение познавательной задачи
2. Активный мыслительно-познавательный поиск учащегося под руководством учителя, самостоятельный подход к выводам
3. Тренировочные упражнения, применение знаний в новых условиях с целью возбуждения мышления.
4. Творческое самостоятельное овладение знаниями, а также способами активной познавательной деятельности, интенсивное умственное развитие



Ситуация несоответствия, когда жизненный опыт слушателей противоречит научным данным, предъявленным в условиях задачи:



Исправьте ошибки в тексте.

- «Е.И. Пугачев происходил из казаков станицы Зимовейской на Яике. Он участвовал в Северной войне, где приобрёл опыт в кавалерийском деле. Сбежав из армии, он испытал немало лишнего. Пугачёв решил выдать себя за «чудесно спасшегося» императора Ивана Антоновича и привлечь на свою сторону донских казаков. Самозванец собрал большое войско и осадил город Астрахань. Под её стенами он разгромил правительственные войска».



Ситуация неопределенности возникает в случаях, когда проблемное задание содержит недостаточное количество данных для его решения. Расчет делается на сообразительность, смекалку и интуицию учащихся.



- «Известно, что отец Владимира Мономаха знал 5 иностранных языков. Какие это могли быть языки?»»
- « В Иркутске и Чите одна из городских улиц называется Дамской. Чем вы можете объяснить подобное название?»»



Ситуация предположения основана на возможности выдвинуть собственную версию о причинах, характере, последствиях исторических событий:



- *«В первобытное время было много животных, которыми могли питаться люди. Однако, они часто голодали. Почему такое могло случаться в древности?»*



ситуация выбора, когда школьникам предлагается из нескольких представленных вариантов ответа выбрать и обосновать один, на их взгляд наиболее убедительный:



Урок «Россия 1825г.»

- «События 14 декабря 1825 года на Сенатской площади - это восстание или попытка государственного переворота?»

Урок "Холодная война».

- Проблемное задание: одни историки (советские) приписывают вину за развязывание "холодной войны" Западу, другие (западные) - СССР, третьи - обеим сторонам. Учащимся предлагается выяснить: кто виноват? Учащиеся разбиваются на три группы, им выдаются карточки с заданиями и указываются материалы для поиска ответов. Результатом работы становятся выступления групп. Учащиеся приходят к выводу, что виновными являются обе стороны. На дом предлагается также проблемное задание: "Холодная война" продолжается сегодня? Подберите факты из СМИ, подтверждающие или опровергающие данное утверждение".



Метод проекта



Виды проектов:

- **Исследовательские.** Они предполагают деятельность учащихся по решению творческой, исследовательской проблемы с характерными для любой научной работы методами исследования;
- **Прикладные.** Они направлены на получение конкретного результата деятельности;
- **Информационные.** Они направлены на работу с информацией о каком-либо явлении или объекте;
- **Ролевые.** Они направлены на реконструкцию и моделирование определенных ситуаций



Урок по теме «Гражданская война.»»



Учитель может предложить три проекта:

- 1) «Театр» (инсценировка какого либо события или явления периода),
- 2) Мини-музей «Портреты гражданской войны»,
- 3) «Три цвета гражданской войны» (Нужно установить социальный состав, цели программы белых, красных и зеленых, определить цели крестьянских движений).



Метод игры

Существует огромное разнообразие учебных игр, например:

1) игра «Отсроченная отгадка» - позволяет заинтересовать детей на весь урок, активизирует внимание. До объявления темы учитель предлагает необычный факт, комментарий, который показывает тему урока, но не называет ее. Ученики в ходе обсуждения должны выдвинуть свои версии того, что за тема будет изучаться на уроке, что нового они узнают, о чем вообще пойдет речь;



2) Игра «Историческая азбука»

Словарно - терминологическая работа. Игра развивает гибкость мышления, обобщать знания учащихся. Задаётся буква, допустим «А». Ребята за установленное время составляют список слов, результаты сравниваются

3) Игра «Царь горы» Словарно - терминологическая работа. Методика: ученики должны выстроиться в линию. Если ученику удаётся ответить на вопрос, он становится в конец линии, если - нет, он садится на место. Победитель - «Царь горы».



Спасибо за внимание

