

**Современные образовательные
технологии в достижении предметных
результатов при обучении истории и
обществознанию**

**Выполнила: Овечкина Н.В.,
учитель истории и обществознания,
МКОУ СОШ с.Голуметь**

*В современных условиях концепция
модернизации российского
образования заключается в
формировании универсальных
знаний, освоении ключевых
компетенций и
совершенствовании опыта
самостоятельной деятельности.*

Современные педагогические технологии

- воздействуют на все компоненты системы обучения: цели, содержание, методы и организационные формы обучения, средства обучения,
- позволяет решать сложные и актуальные задачи педагогики,
- развивают интеллектуальный, творческий потенциал, аналитическое мышление и самостоятельность.

Современные образовательные технологии:

- **технология личностно-ориентированного обучения;**
- **технология использования в обучении игровых методов;**
- **технология развивающего обучения;**
- **коллективная система обучения;**
- **информационно-коммуникационные технологии;**
- **технология модульного обучения.**
- **технология дистанционного обучения**
- **интерактивные технологии;**
- **технология разноуровневого обучения;**
- **проблемное обучение;**
- **здоровьесберегающие технологии и другие.**

Технологии деятельностного типа

Технология развития критического мышления

Теория решения изобретательских задач

Информационно-коммуникативные технологии

Технология проектной деятельности

Технология проблемно-диалогического обучения

Технология оценивания

Приемы развития критического мышления

Прием «Кластер»

Учебно-мозговой штурм

Интеллектуальная разминка

Зигзаг

Прием «Инсерт»

Эссе

Приём «Корзина идей»

Приём «Составление

синквейнов»

Приём «Знаю../Хочу

узнать.../Узнал...»

Круги по воде

Да - нет

Приём «Взаимоопрос»

Приём «Перепутанные

логические цепочки»

Приём «Перекрёстная

дискуссия»

Метод «Консенсус». Обучающиеся делятся на группы. Задается проблема. Каждая группа рассматривает проблему или ситуацию и формирует свой ответ. Далее все группы должны обсудить готовые ответы и сформировать одну общую идею. **Данный метод заставляет анализировать, аргументировать, высказывать свою точку зрения и воспринимать чужую. Формируется умение слушать и слышать друг друга и приходить к одному общему ответу.**

Прием «Три предложения». Учитель зачитывает короткий текст. Ученикам необходимо внимательно выслушать и передать содержание тремя простыми предложениями. Побеждает тот, у кого рассказ короче и точно передает содержание. Другой вариант игры – работа с печатным текстом. Это может быть отрывок из учебника, документ и т.п. **Эта форма помогает развивать важное умение – выделять главное, на котором основываются навыки работы с источниками, а также умение составить план, конспект, тезисы, аннотацию и т.д. Данные умения позволят более продуктивно справиться с заданиями части «С».**

Информационные технологии

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

Технология проектов

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.

Технология разноуровневого обучения

Разноуровневое обучение предполагает:

- учёт индивидуальных типологических особенностей учащихся (черт характера, способностей, темперамента);
- умение составлять психологическую характеристику детей (тип мышления, особенности памяти и другие);
- анализ имеющегося опыта школьников, накопленных ими знаний и умений;
- учёт направленности личности (потребностей, мотивов, ценностей).

Технология развивающего обучения

Суть технологии заключается в следующем: за каждым видом мыслительной деятельности стоят соответствующие учебные приёмы (составление плана, сравнительных таблиц, определение понятия, пересказ и др.).

Задача состоит в том, чтобы научить школьников этапам работы, из которых складывается умственная деятельность.

Технология критического мышления

Метод тонких и толстых вопросов.

Класс разбивается на две группы.

- Каждая группа записывает вопросы по предыдущей теме, например: «Социальная структура общества».
- Вопросы нужно составлять грамотно.
- После выполнения задания группы обмениваются вопросами и отвечают на них.
- Затем оценивают ответы друг друга.



Тонкие вопросы

Кто ?
Что ?
Когда ?
Будет ...?
Мог ли ... ?
Как звать ...?
Было ли ...?
Согласны ли Вы ...?
Верно ли ...?



Толстые вопросы

Дайте 3 объяснения, почему...?
Объясните, почему...?
Почему Вы думаете ...?
Почему Вы считаете ...?
В чем различие ...?
Предположите, что будет,
если... ?
Что, если ... ?

Технология проблемного обучения

"Мышление начинается с проблемной ситуации".

По И.Я. Лернеру, проблемное обучение, при котором учащиеся систематически включаются в процесс решения проблем и проблемных задач, построенных на содержании программного материала.

✓ Данный метод сводится к тому, что перед учащимися ставится проблема: вопрос или систему вопросов, можно с помощью графиков, чертежей, рисунков, сравнительных таблиц.

✓ Данная технология в процессе обучения помогает научить учащихся:

- отстаивать свою точку зрения, отстаивать свое мнение;
- развивать мыслительную деятельность;
- искать альтернативные варианты и различные суждения и точки зрения;
- анализировать, сопоставлять учебный материал;
- делать выводы, обобщения и сравнения;

Педагогические игровые технологии

1. Вовлекает всех учащихся класса в процесс обучения.
2. Позволяет учащимся быть непосредственными участниками игры.
3. Создает образное восприятие учащимися исторических событий.
4. Позволяет учащимся раскрепоститься психологически.
5. Помогает учащимся лучше запомнить учебный материал.

Кейс-технология

Кейс -технология- технология изучения явлений на основе конкретных ситуаций.

Название технологии произошло от от английского «case» - казус, запутанный или необычный случай. Кейс (Case study) - метод анализа ситуаций.

Преимущество данной технологии состоит в том, что обучающимся предоставляется возможность погрузиться в конкретную ситуацию, осознать себя участником каких-либо исторических событий, встать на чью-либо позицию.

Наиболее эффективно данная технология применяется на уроках, где необходимо рассмотреть конкретные события, взгляды, мнения.

Мнемотехники

– это приемы запоминания определенных видов информации (цифры, термины, тексты, персоналии, иностранные слова, выражения и др.)

Метод «связок»

Находить яркие, необычные образы, картинки, которые по «методу связки» соединяют с информацией, которую надо запомнить.



Высокий

Труд



Нечистый

Слова-вешалки –

это такие мнемотехнические системы, в которых сначала надо выучить набор слов, а затем «вешать» на них слова и фразы, которые надо запомнить.

«Экономика»

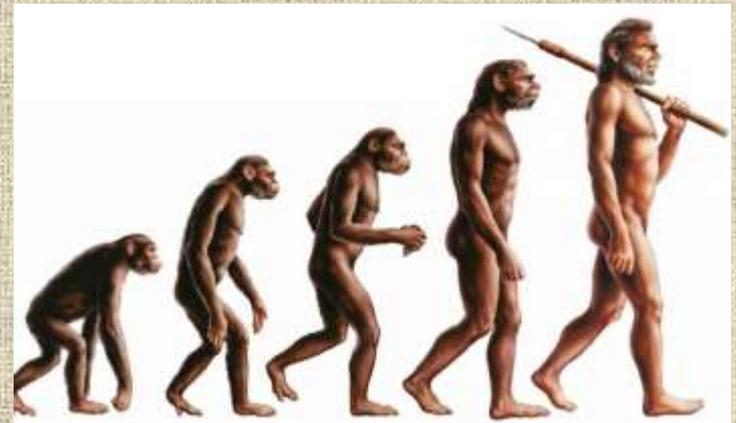
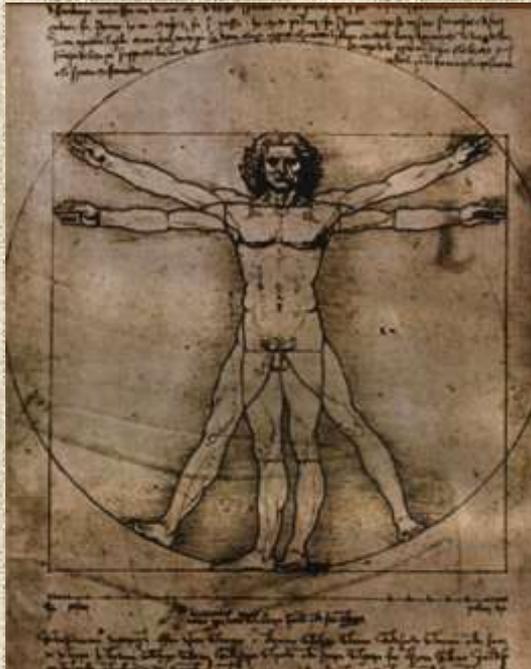
частная, государственная, смешанная

«Культура»

массовая, народная, элитарная

Прием символизации

применяется для запоминания абстрактных понятий, не имеющих четкого образного значения.



Образование смысловых фраз из начальных букв

запоминаемой информации

«**К**аждый **о**хотник **ж**елает **з**нать,
где **с**идит **ф**азан» -

о последовательности цветов в спектре:
красный, оранжевый и т.д.

ФАКТОРЫ ПРОИЗВОДСТВА:

земля, труд, капитал,
предпринимательские способности, информация
(«**З**десь **и** там **п**редприниматель **с**читает капитал»)

Ритмизация -

**перевод информации в стихи, песенки,
в строки, связанные
определенным ритмом или рифмой.**

Приемы

технологии развития

критического мышления

Таблица «З-Х-У» («Знаю – Хочу знать – Узнал»)

Один из способов графической организации и логико-смыслового структурирования материала. Форма удобна, так как предусматривает комплексный подход к содержанию темы.

1 шаг: До знакомства с текстом учащиеся самостоятельно или в группе заполняют первый и второй столбики «Знаю», «Хочу узнать».

2 шаг: По ходу знакомства с текстом или же в процессе обсуждения прочитанного учащиеся заполняют графу «Узнали».

3 шаг: Подведение итогов, сопоставление содержания граф.

Дополнительно можно предложить детям еще 2 графы – «источники информации», «что осталось не раскрыто».

«Корзина» идей, понятий имён....

Это прием организации индивидуальной и групповой работы учащихся на начальной стадии урока, когда идет актуализация имеющегося у них опыта и знаний, он позволяет выяснить все, что знают или думают ученики по обсуждаемой теме урока. На доске можно нарисовать значок корзины, в которой условно будет собрано все то, что все ученики вместе знают об изучаемой теме. Обмен информацией проводится по следующей процедуре:

1. Задается прямой вопрос о том, что известно ученикам по той или иной проблеме.
2. Сначала каждый ученик вспоминает и записывает в тетради все, что знает по той или иной проблеме (строго индивидуальная работа, продолжительность 1-2 минуты).
3. Затем происходит обмен информацией в парах или группах. Ученики делятся друг с другом известным знанием (групповая работа). Время на обсуждение не более 3 минут. Это обсуждение должно быть организованным, например, ученики должны выяснить, в чем совпали имеющиеся представления, по поводу чего возникли разногласия.
4. Далее каждая группа по кругу называет какое-то одно сведение или факт, при этом, не повторяя ранее сказанного (составляется список идей).
5. Все сведения кратко в виде тезисов записываются учителем в «корзинке» идей (без комментариев), даже если они ошибочны. В корзину идей можно «сбрасывать» факты, мнения, имена, проблемы, понятия, имеющие отношение к теме урока. Далее в ходе урока эти разрозненные в сознании ребенка факты или мнения, проблемы или понятия могут быть связаны в логические цепи.
6. Все ошибки исправляются далее, по мере освоения новой информации

Кластеры

Это способ графической организации материала, позволяющий сделать наглядными те мыслительные процессы, которые происходят при погружении в ту или иную тему. Кластер является отражением нелинейной формы мышления. Иногда такой способ называют «наглядным мозговым штурмом».

Последовательность действий проста и логична:

1. Посередине чистого листа (классной доски) написать ключевое слово или предложение, которое является «сердцем» идеи, темы.
2. Вокруг «накидать» слова или предложения, выражающие идеи, факты, образы, подходящие для данной темы. (Модель «планеты и ее спутники»)
3. По мере записи, появившиеся слова соединяются прямыми линиями с ключевым понятием. У каждого из «спутников» в свою очередь тоже появляются «спутники», устанавливаются новые логические связи.

«ИНСЕРТ»

В дословном переводе «инсерт» с английского означает: интерактивная система записи для эффективного чтения и размышления. Прием осуществляется в несколько этапов.

I этап: Предлагается система маркировки текста, чтобы подразделить заключенную в ней информацию следующим образом:

V «галочкой» помечается то, что уже известно учащимся; - знаком «минус» помечается то, что противоречит их представлению; + знаком «плюс» помечается то, что является для них интересным и неожиданным; ? «вопросительный знак» ставится, если что-то неясно, возникло желание узнать больше.

II этап: Читая текст, учащиеся помечают соответствующим знаком на полях отдельные абзацы и предложения.

III этап: Учащимся предлагается систематизировать информацию, расположив ее в соответствии со своими пометками в следующую таблицу:

«V»	«-»	«+»	«?»

IV этап: Последовательное обсуждение каждой графы таблицы.

Предметная область использования: преимущественно научно-популярные тексты с большим количеством фактов и сведений.

Прием способствует развитию аналитического мышления, является средством отслеживания понимания материала.

Этапы ИНСЕРТА соответствуют трем стадиям: вызов, осмысление, рефлексия.

Синквейн

Происходит от французского слова «sing» – пять. Это стихотворение, состоящее из пяти строк. Используется как способ синтеза материала. Лаконичность формы развивает способность резюмировать информацию, излагать мысль в нескольких значимых словах, емких и кратких выражениях.

Синквейн может быть предложен, как индивидуальное самостоятельное задание; для работы в парах; реже как коллективное творчество. Границы предметной области зависят от гибкости воображения учителя. Обычно синквейн используется на стадии рефлексии, хотя может быть дан и как нетрадиционная форма на стадии вызова.

Как показывает опыт, синквейны могут быть полезны в качестве:

- 1) инструмента для синтезирования сложной информации;
- 2) способа оценки понятийного багажа учащихся;
- 3) средства развития творческой выразительности.

Методика «Шесть шляп мышления»

Один из самых популярных методов мышления, разработанных Эдвардом де Боно. Этот метод позволяет структурировать и сделать намного более эффективной любую умственную работу. По мнению Эде Боно, любая проблема обязательно вызывает у человека всплеск эмоций, заставляет его собирать факты, искать варианты решений, а также анализировать положительные и отрицательные последствия каждого из этих решений. Еще один тип мышления связан с упорядочением идей. Чтобы методика лучше запоминалась, нужен был яркий образ. Эдвард де Боно решил связать типы мышления с цветными шляпами. Дело в том, что в английском языке шляпа обычно ассоциируется с видом деятельности — шляпа кондуктора, полисмена и т.д. Словосочетание "надеть чью-либо шляпу" означает заниматься конкретной деятельностью. Человек, мысленно надевая шляпу определенного цвета, выбирает в данный момент тип мышления, который с ней

В основе «Шести шляп» лежит идея параллельного мышления. Параллельное мышление – это мышление конструктивное, при котором различные точки зрения и подходы не сталкиваются, а сосуществуют.

Белая шляпа: информация. Белая шляпа используется для того, чтобы направить внимание на информацию. В этом режиме мышления нас интересуют только факты. Мы задаемся вопросами о том, что мы уже знаем, какая еще информация нам необходима и как нам ее получить. Я предлагаю надеть белую шляпу — это значит, что я жду от них полной информации и факты.

Черная шляпа: критика. Черная шляпа позволяет дать волю критическим оценкам. Тут нужно во всем видеть недостатки, подвергать сомнению слова и цифры, искать слабые места.

Желтая шляпа: логический позитив. Желтая шляпа требует от нас переключить свое внимание на поиск достоинств, преимуществ и позитивных сторон рассматриваемой идеи. Желтая шляпа — антагонист черной, она позволяет видеть выгоды и достоинства. Мысленно надев желтую шляпу, человек превращается в оптимиста.

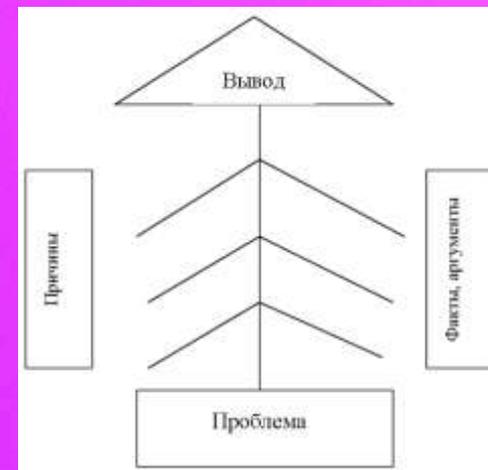
Зеленая шляпа: творчество. Зеленая шляпа — это шляпа творческого поиска. Если мы проанализировали достоинства и недостатки, мы можем надеть эту шляпу и подумать, какие возможны новые подходы в сложившейся ситуации

Красная шляпа: чувства и интуиция. В режиме красной шляпы у учащихся появляется возможность высказать свои чувства и интуитивные догадки относительно рассматриваемого вопроса, периодически предоставляет учащимся возможность высказаться: «Наденьте-ка свою красную шляпу и скажите, что вы думаете о моем предложении».

Синяя шляпа: управление процессом. Синяя шляпа отличается от других шляп тем, что она предназначена не для работы с содержанием задачи, а для управления самим процессом работы. В частности, я ее использую в начале урока для определения того, что предстоит сделать, и в конце, чтобы обобщить достигнутое и поставить новые цели.

Стратегия анализа проблемных ситуаций «Фишбон» (Fishbone)

Слово «Фишбон» дословно переводится как «рыбная кость». Эта стратегия позволяет учащимся «разбить» общую проблемную тему на ряд причин и аргументов. Визуальное изображение этой стратегии похоже на «рыбную кость» (отсюда и название) или, если эту «кость» расположить вертикально, – на елочку.



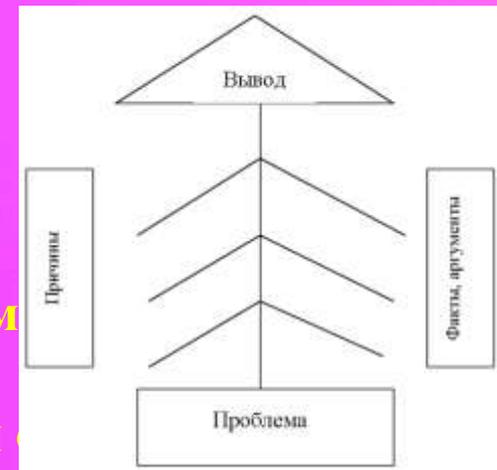
Порядок работы с использованием «Фишбон» обусловлен самой графической формой:

1. В нижнем прямоугольнике, после обсуждения с классом, ведущий записывает формулировку проблемы

2. Путем анализа источников, возможно, консультаций с специалистами, просмотра видеофильмов и т.д.

учащиеся выделяют причины и аргументы, подтверждающие их предположения. Часто бывает, что причин больше, чем аргументов. Это происходит потому, что предположения уже сформулированы, а информация, подтверждающая правомерность гипотез, пока еще отсутствует. И в этом ничего плохого нет – учащиеся привыкают к осознанию того, что предположения без аргументов так и остаются на левой стороне «елочки», то есть, остаются только лишь предположениями.

3. Путем анализа связки «причины-аргументы» учащиеся синтезируют вывод, который записывается в конечной части рисунка.





*Игровые технологии на уроках
обществознания*

Главное требование ФГОС II поколения –
организация учебного процесса таким образом, чтобы обучающиеся могли не только самостоятельно получать новые знания, но и в дальнейшем применять их в решении новых задач.

Таким образом, главная задача учителя – организация условий, инициирующих действия учащихся в необходимом направлении, условий для самореализации ученика на уроке.

Условия формирования опыта



Игра – один из важнейших видов деятельности, способ познания окружающего мира. В ходе игровой деятельности ученики включаются в поиск информации, ответов, т.к. хотят не только выиграть, но и получить хорошую оценку

Изучение методической литературы



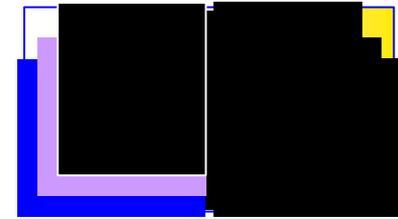
Использование игровых технологий:

способствует повышению качества знаний обучающихся.

позволят сформировать коммуникативные компетенции у обучающихся.

формирует интерес к предмету.

Применение игровых технологий
позволяет более успешно
решать следующие задачи:



1. Дидактическую

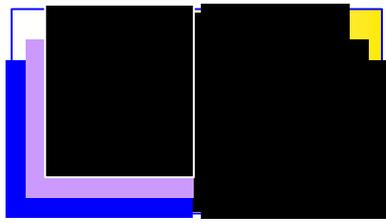
расширяет кругозор, активизирует познавательную деятельность, формирует необходимые умения и навыки, способствует усвоению учебного материала, позволяет быстро проверить результат.

2. Развивающие:

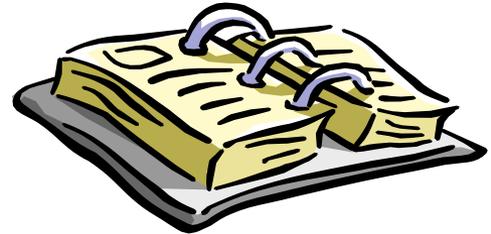
- развивать у учащихся творческое мышление;
- способствовать практическому применению умений и навыков, полученных на уроке.

3. Воспитательные:

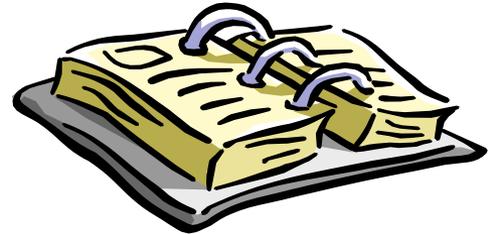
- вырабатывать историческое самосознание;
- способствовать воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности.



***Результативность дидактических игр
зависит:
во-первых, от систематичности их
использования
во-вторых, от целенаправленности
программы игр в сочетании с обычными
дидактическими упражнениями.***



*Дидактические игры на уроках
можно использовать как при
изучении нового материала, так и
во время систематизации
учебного материала, при работе с
текстом и т.д.*



Игровые задания:

составление кроссвордов, викторин, головоломок, ребусов, шарад, криптограмм.

***Данные* приемы позволяют не только обеспечить психологическую разгрузку учащихся, но и дать сведения развивающего и воспитательного плана, побудить к активизации самостоятельной познавательной деятельности.**

Игра **«Переводчик»**. Трудностью в усвоении различных определений является сложность научного языка. В этой игре детям предлагается высказать какую-либо фразу другими словами, перевести с «научного» языка на «доступный».

Например:

Труд — это целесообразная деятельность людей, имеющая своим содержанием преобразование, освоение природных и социальных сил для удовлетворения исторически сложившихся потребностей человека и общества.

- целенаправленная деятельность людей, преобразовательная деятельность для удовлетворения своих потребностей и т.д.

Игры на закрепление и обобщение материала

- **«Реставрация».** Для игры выбирается текст (легкий для восприятия) по изучаемой теме, каждое предложение записывается с новой строки, оно несет самостоятельную смысловую нагрузку. Затем текст разрезается на полоски так, чтобы на каждой помещалось одно предложение. Полоски перемешиваются и помещаются в конверт. Ученик должен восстановить текст. Для удобства проверки предложения нумеруются в произвольном порядке или можно в уголке каждой полоски написать определенную букву так, чтобы при правильном выполнении складывалось бы слово (молодец, правильно и т.д.).

- **«Слово по вертикали»** может быть сконструирована по любой теме, например по теме «Двуречье (Месопотамия)». В этой игре потребуется знания городов. Слева пишутся необычные слова это названия городов Месопотамии, в которых нарушен порядок букв, кроме того, в каждом слове есть еще лишняя буква. Необходимо восстановить порядок букв и написать получившееся название рядом с необычным словом, а лишнюю букву вписать между двумя звездочками. Если задание выполнено правильно, то из лишних букв по вертикали можно будет прочесть название еще одного города этой страны.

•КУВУР _____	* *	Ответ: Урук	В
•АШАГАЛ _____	* *	Лагаш	А
•РЭВУДЭ _____	* *	Эруду	В
•ИРИАМ _____	* *	Мари	И
•ШРУШАЛ _____	* *	Ашшур	Л
•ИНЕЯВИНО _____	* *	Ниневия	О
•НУР _____	* *	Ур	Н

-
- Эта игра в увлекательной форме позволит закрепить сложные для запоминания слова.

Игры для закрепления.

«Найди ошибки»

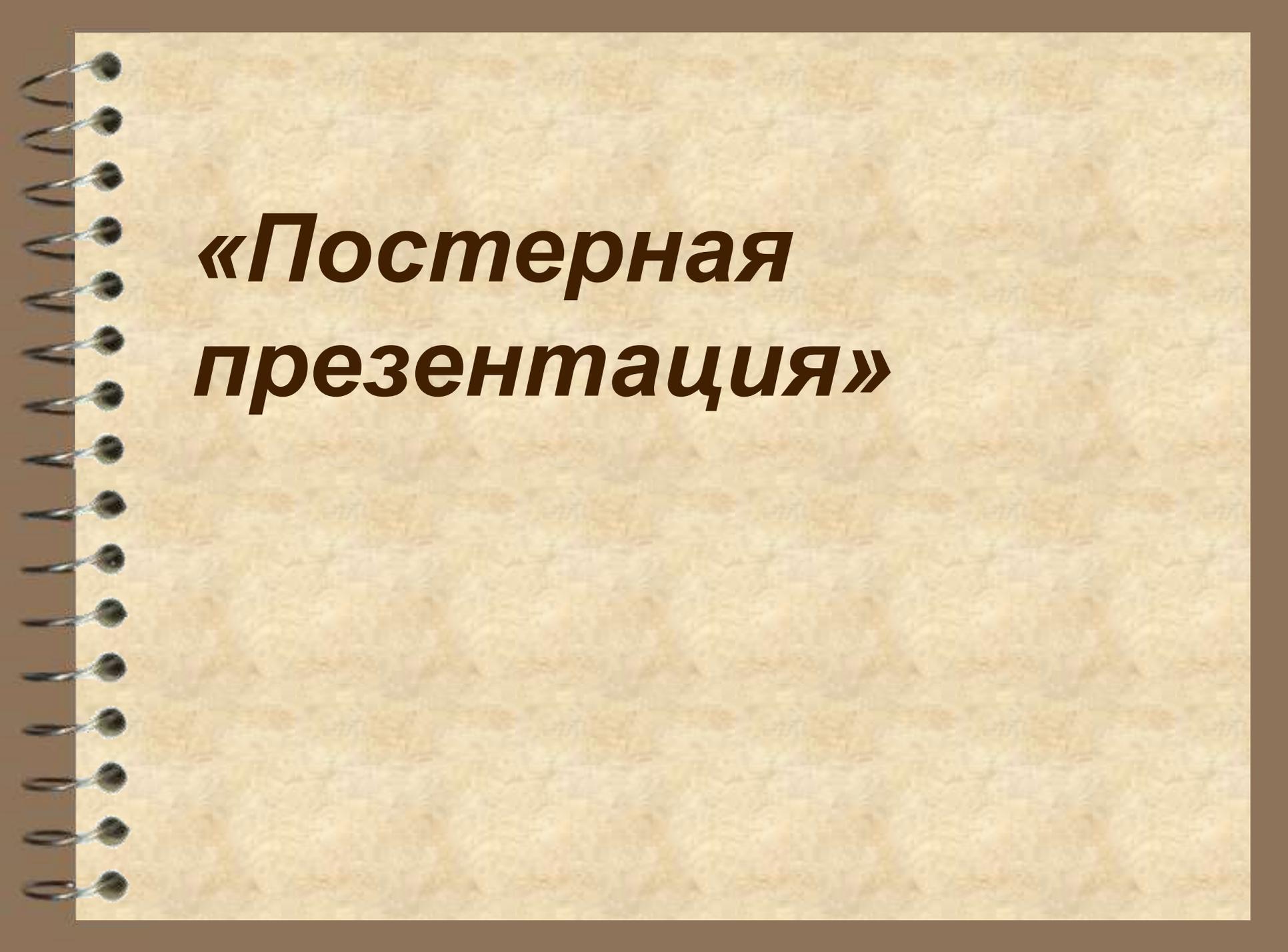
- **Учащимся предлагается текст, в котором допущены фактические ошибки. Ребята должны найти эти ошибки.**

**В целом, подводя итоги
использование игры на уроках истории,
можно выделить положительные и
отрицательные моменты:**

Отрицательные:

- игра для преподавателя – большая нагрузка, подготовка к игровому уроку требует гораздо больше времени, чем к традиционному.
- эмоциональное состояние преподавателя должно соответствовать той деятельности, в которой он участвует.
- преподаватель играет многоплановую

Однако абсолютизировать игровой метод не стоит, так как он хорош лишь при разумном пропорциональном сочетании с традиционными уроками.

A spiral-bound notebook with a light beige, textured cover. The spiral binding is on the left side. The text is centered on the page.

***«Постерная
презентация»***

Постерная презентация

Постерная презентация- представление какой- либо информации в виде постера, выполненного с помощью техники коллажа.

Образный метод запоминания

Постерная презентация

Постер – [от англ. poster – постер] означает плакат, картина, фрагмент.

Коллаж – [от фр. collage – наклеивание] означает технический приём в изобразительном искусстве: наклеивание на какую-нибудь основу материалов, отличающихся от неё по цвету и фактуре, или произведение, выполненное таким способом.

Постерная презентация

позволяет:

- › улучшить запоминание большого объёма информации;
- › развить коммуникативные УУД обучающихся на уроках;
- › получить обучающимися навыки работы в группе и презентационные умения

МЕТОД ПОСТЕРНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ



ПРЕДПОЛАГАЕТ

Постер (от англ. poster) -
плакат или афиша

1 создание
постеров (на
основе
иллюстраций и
текстовой
информации)

2
групповое
представление
постеров

3
обсуждение
постеров



развитие коммуникативных УУД обучающихся в
образовательном процессе



MyShared

Постерная презентация

Особенности:

- › реализация идеи диалога;
- › чередование индивидуальной, групповой деятельности, работы в парах;
- › развитие коммуникативных УУД

Этапы работы при создании постера

1 этап: создание творческих коллективов (парная или групповая работа, сотрудничество между участниками, взаимоконтроль)

2 этап: мозговой штурм (обсуждение разных вариантов решения задания, отбор наиболее удачных решений, постановка целей)

3 этап: изготовление постера (определение концепции, выбор структуры, выбор средств для лучшего донесения информации)

4 этап: презентация постеров (донесение важной информации до слушателей, аргументированное изложение своей точки зрения)

5 этап: рефлексия (определение степени достижения группой поставленных целей, контакт с аудиторией, взаимодействие со слушателями)

Содержание постера

Что?

Зачем?

Кто?

Тема

Когда?

Как?

Где?

Содержание постера

Задачи

ФАКТЫ

Тема

Методы

Гипотезы

Ассоциативный постер

Ассоциации – спонтанное соединение идей, восприятий, образов, фантазий.

Ассоциативный постер



Человек и общество

Духовная сфера

Сферой общественной жизни, определяющей специфику определенного общества, называют духовную жизнь общества. Данная сфера включает в себя духовные образования, культуру и все ее формы, все уровни общественного сознания, привычки и настроения общества.



Социальная сфера



Огбурн
основоположник социологии как самостоятельной науки.



Политика

(др.-греч. πολιτική) «политика» — это искусство управления государством»
Аристотель 4 в. до н.э.) — понятие, включающее в себя деятельность органов государственной власти и государственного управления, а также вопросы и события общественной жизни, связанные с функционированием государства.



«Все кто размышляет об искусстве управления людьми, убеждены, что судьбы народов зависят от воспитания молодежи»



Экономика

от др.-греч. οἶκος — дом, хозяйство, хозяйствование территория управления хозяйствованием и правило, закон, буквально «правила ведения домашнего хозяйства» — хозяйственная деятельность общества, а также совокупность отношений, складывающихся в системе производства, распределения, обмена и потребления.



Адам Смит

«...существом в природе богатства является исключительно труд.»

«...существом в природе богатства является исключительно труд.»

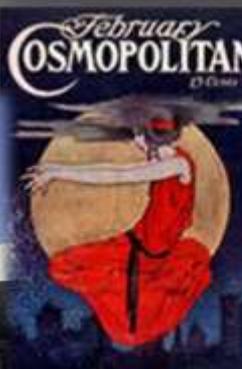
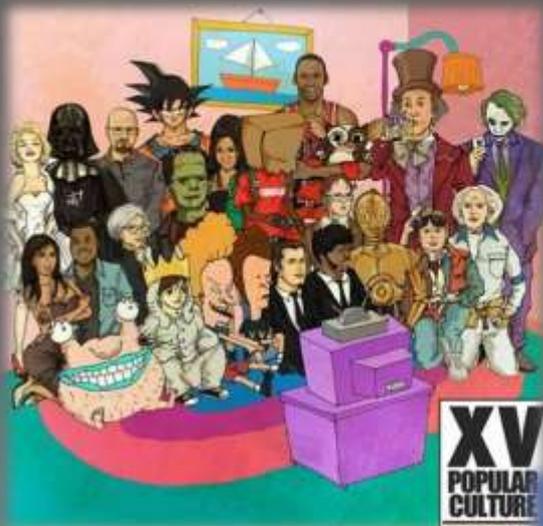
Адам Смит

«Обществом и государством должна быть обеспечена свобода и независимость каждого индивидуального члена, позволяющая ему в полной мере использовать свои таланты»



Направления развития массовой культуры:

● ТЕЛЕВИДЕНИЕ, ЖУРНАЛЫ, РЕКЛАМА



Формы культуры



1.



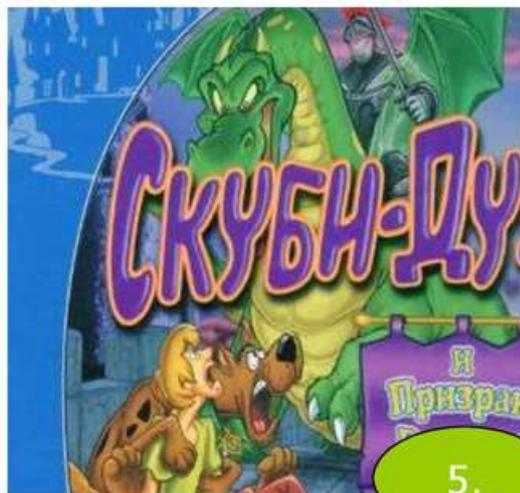
2.



3.



4.



5.



6.

Метод постерной презентации позволяет

- повысить запоминание информации на 10%,
- улучшить понимание текста на 30%,
- увеличить вовлеченность учеников в процесс образования на 10%,
- сократить время, затрачиваемое на обучение, на 50%.

**Методический прием
«пересечение смыслов» на уроках истории
обществознания
как инструмент формирования УУД**

«Кроссенс»

Слово **«КРОССЕНС»** означает «пересечение» смыслов» и создано нашими соотечественниками Сергеем Фединым и Владимиром Бусленко по аналогии со словом «кроссворд», которое в переводе с английского означает "пересечение слов".

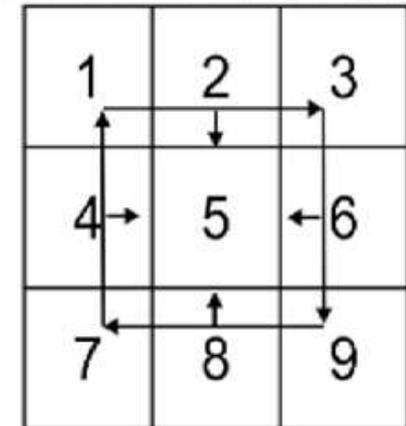
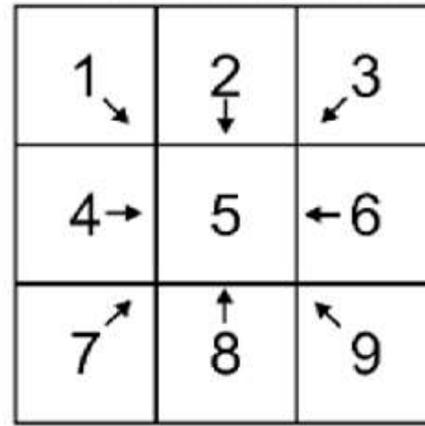
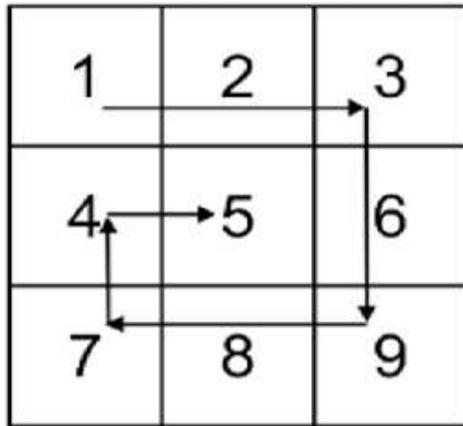
Метод «кроссенса»

Кроссенс представляет собой ассоциативную цепочку, замкнутую в стандартное поле из девяти квадратиков для "Крестиков-ноликов".

Девять изображений расставлены в нём таким образом, что каждая картинка имеет связь с предыдущей и последующей, а центральная объединяет по смыслу сразу несколько.

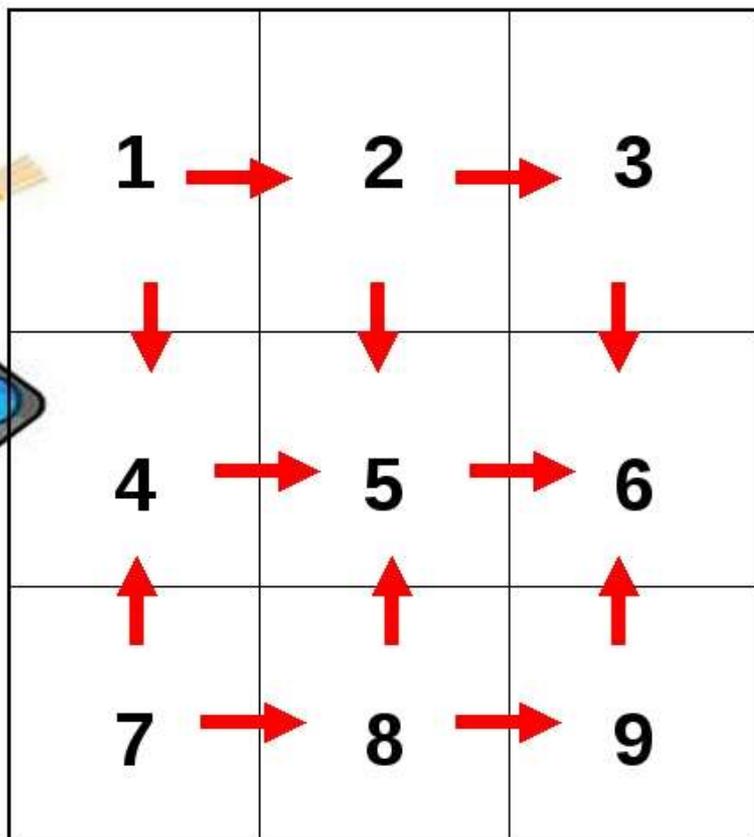
1	2	3
4	5	6
7	8	9

Учебная задача – объяснить или разгадать кроссенс, составить рассказ – ассоциативную цепочку, посредством взаимосвязи изображений, т.е. одним из трех способов

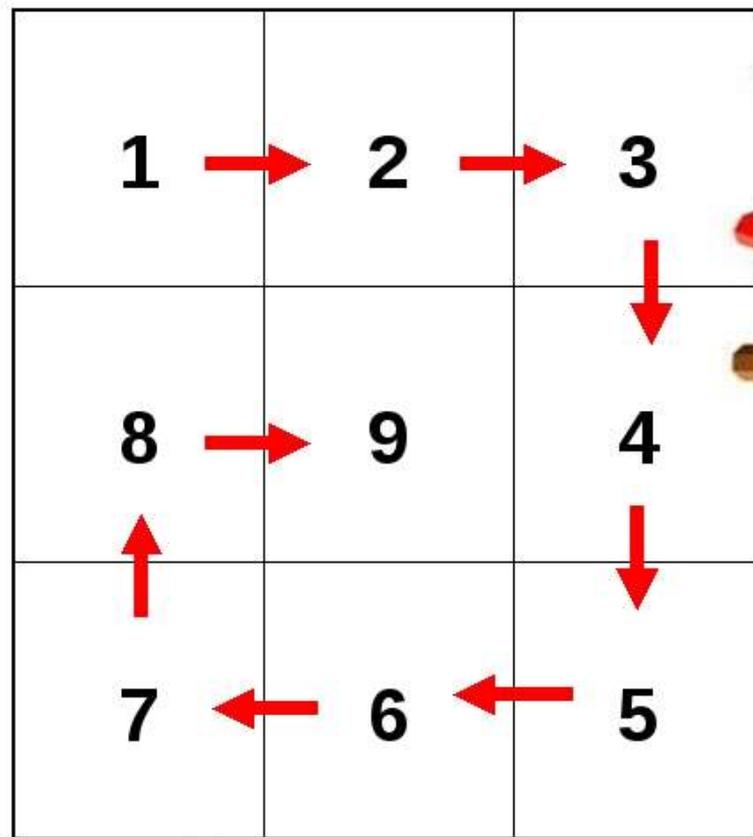


Как решать кроссенс?

Вариант №1

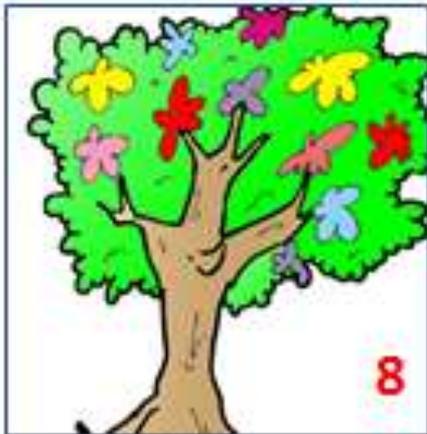
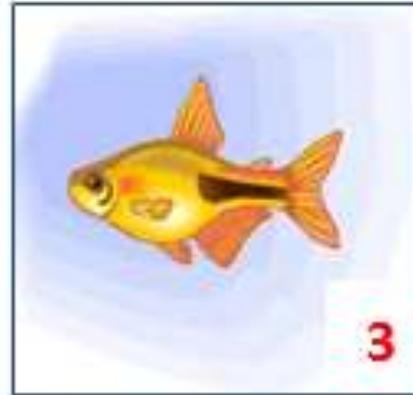
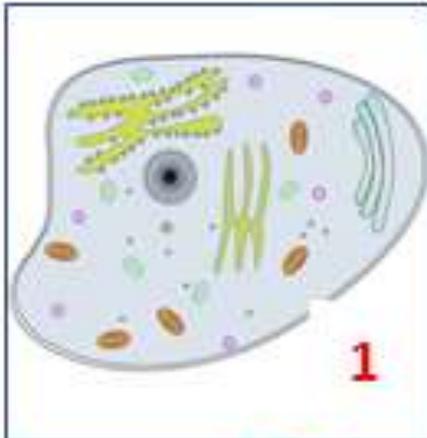


Вариант №2



Алгоритм создания кроссенса:

1. Определить тему.
2. Выделить 9 элементов.
3. Найти ассоциативную связь между элементами, определить их последовательность.
4. Сконцентрировать смысл в центральном квадрате.
5. Подобрать изображения, иллюстрирующие элементы.





Как легко достичь своей цели?

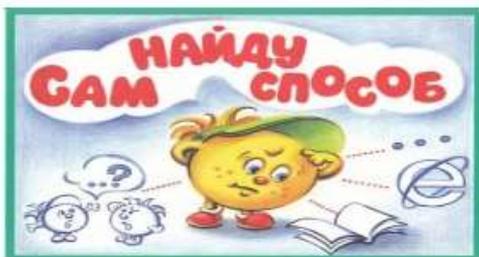
Путешествовал по миру заячий стрелок. В какой бы город он ни зашел, в стрельбе из лука был самый лучший. Рассказ ему же было во всем мире. И вот однажды он зашел в один маленький, но удивительный городок. В этом городке не было стрелков вообще, которые были поражены стрельбой точно в яблочко. Не было ни одной мышечки, где бы стрела была не в центре! Заячий стрелок очень обрадовался, он понял, что в этом городке есть ловкий лучник, и стал рассказывать это.

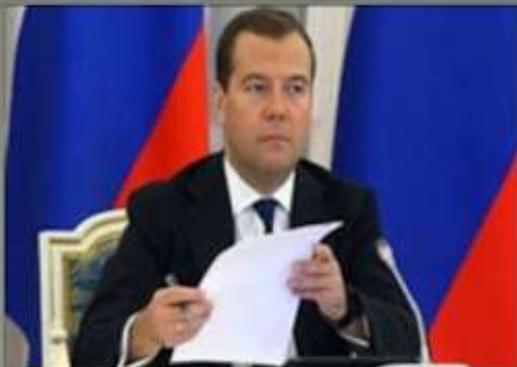
Навсего же было его удивление, когда он узнал, что этот маленький стрелок еще совсем молодой мальчик.

— Жил заячий стрелок, а обидели его люди, и люди и не видали, чтобы человек мог поразить все яблоки без исключения, — говорит заячий стрелок. — Я много тренируюсь, и то падаю сильнее лучшим стрелком, но даже я иногда могу допустить ошибку. Как же тебе удалось поразить все яблоки точно в цель, как ты это делаешь?

— Очень просто, на самом деле не так много сложного, — отвечает юный стрелок. — Я выбираю удобную стену. И стрелку в ту, которая мне понравилась. А затем подхожу и вожу стрелу по направлению.

© Ивкс







Какие права человека вы знаете?



Лэпбук – способ организации процесса обучения обучающихся в условиях ФГОС.

Лэпбук (lapbook) – это сравнительно новое средство, представляет собой одну из разновидностей

В дословном переводе с английского языка лэпбук означает «книга на коленях», или как его еще называют

Лэпбук - удобное и информационно-насыщенное пособие для расширения, закрепления пр

Лэпбук - это не только отличный способ выполнить самостоятельную исследовательскую р

Это книга, которую педагог или ученик собирает, склеивает ее отдельные части в единое ц

Спасибо за внимание!