

Пусть ученик достигает знания не через вас, а через самого себя, пусть и не заучивает науку, а постигает ее сам. Ж.Ж.Руссо.

ИННОВАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИКТ В НА УРОКАХ ИСТОРИИ И ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ

Автор учитель истории и
обществознания МБОУ «СОШ
№3 города Порхова»
Григорьева М.В.

54

Применение ИКТ в процессе обучения способствует интеллектуальному творческому развитию учащихся. Интернет-ресурсы сегодня позволяют:

- восполнить дефицит источников учебного материала;
- развивать навыки и умения информационно-поисковой деятельности;
- объективно оценивать знания и умения в более короткие сроки.

В зависимости от задач урока выбирается методическое назначение образовательных электронных ресурсов:

- обучающие;
- информационно-поисковые;
- демонстрационные;
- моделирующие;
- тренажёры;
- контролирующие;
- учебно-игровые и т. п.



1. Слово учителя было и остается ключевым элементом передачи информации в образовательном процессе. Однако необходимо учитывать особенности восприятия материала современным школьником, привыкшим к визуальному восприятию больше, нежели к идеальному.

Для этого идеально подходят современные компьютерные технологии: учебные презентации, мультимедийные видео, мультимедийные исторические карты и схемы, электронные учебные пособия.

Это является составной частью объяснительно-иллюстративного метода.



Просмотр фильма «Мальчик в полосатой пижаме»

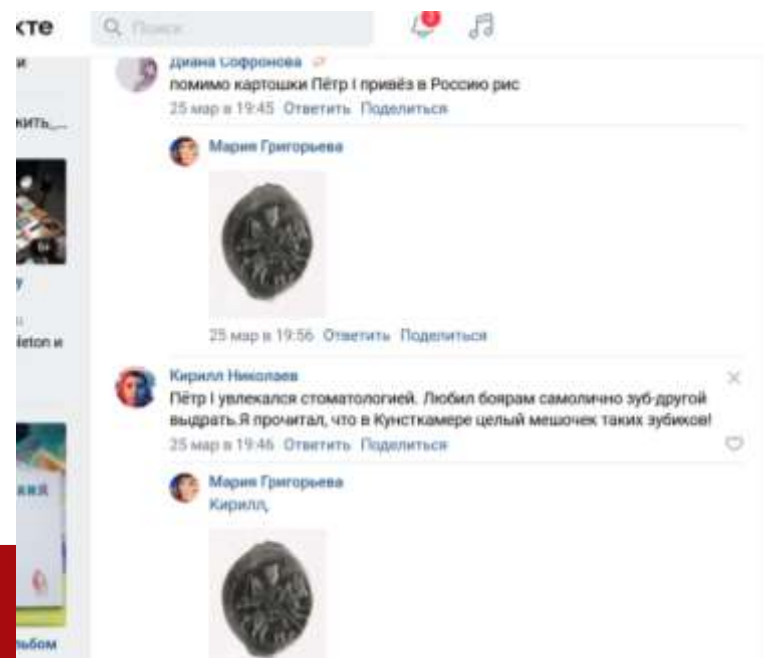
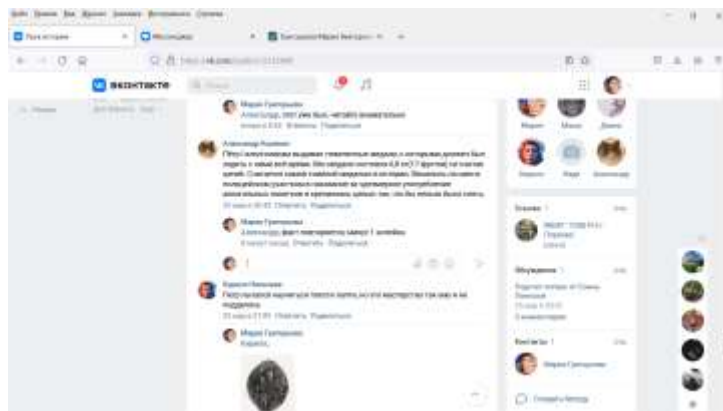
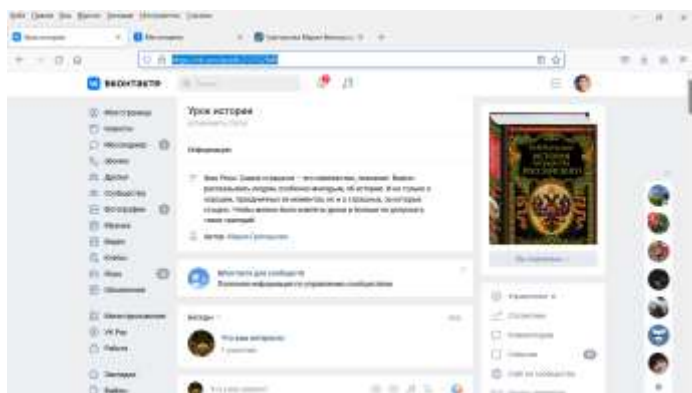


Участие во Всероссийских онлайн-уроках

2. Метод геймификации.

Геймификация использует естественные склонности людей к конкуренции, соревнованиям, сотрудничеству и достижениям. Эта техника мотивирует к достижению целей и повышению производительности. Инструментами вовлечения могут стать уровни, которые необходимо преодолеть, вознаграждения и рейтинг.

[HTTPS://VK.COM/PUBLIC212122949](https://vk.com/public212122949)- ССЫЛКА НА ГРУППУ VK ДЛЯ 8 КЛАССА_УРОК ИСТОРИИ



3. Проектная деятельность

Проектная деятельность позволяет учащимся приобрести дополнительные знания в интересующей их предметной области, научиться планированию собственной познавательной деятельности, овладеть навыками работы с основным программным обеспечением, необходимым современному пользователю ПК.

Обладая значительными ресурсами, ИКТ помогают в самореализации учащихся. Это улучшает процесс развития ключевых компетенций.

Компьютер дает возможность каждому ребенку индивидуально поработать над тем или иным материалом под руководством учителя или без него. В таком случае имеет место самостоятельная работа учеников. Особенно это четко проявляется в проектной деятельности. В процессе работы ребенок творчески раскрепощен, он проявляет свою фантазию, выражает идею своим, ему доступным и нужным способом. Решение тех или иных проблем заставляет ученика думать, анализировать, сопоставлять, сравнивать.

Примеры:

1. Составь свой бизнес-план. Дети при помощи интернета и специальных программ для просчета бюджета разрабатывают бизнес-проекты. В классе происходит обсуждение каждой идеи и выбор лучшего проекта.
2. Реклама, например целлофановому пакету. Рекламу можно оформить как с использованием гаджетов, так и устно, для того, что бы все дети могли принять участие. Но для лучшего представления своей идеи, детям необходимо посмотреть информацию в интернете и выбрать нужные факты, о нашем пакете!

3. Товар будущего. Детям нужно сделать плакат товара, который, как они считают, актуален сейчас и будет актуален в будущем. Для этого происходит сбор информации в сети интернет, и проводятся интернет-голосования на базе интернет сетей. Там предлагаются разнообразные товары и можно сделать выбор за один из них. После сбора информации происходит творческое оформление плаката.

4. Рациональный покупатель. Обычно такие проекты не делались в сетях, для работы над ними нужно было походить по магазинам, но в условиях пандемии, мы заменили работу. Дети посещали магазины через их официальные сайты и собирали нужное количество товаров в корзину. Товары были у всех одинаковые задача стояла в оформлении вывода, где можно сделать более выгодные покупки.

Хочется заметить, что детям очень нравится работать именно над такими проектами



Актеры из рекламы целоцеллофанового пакета

4. «Веб-квест» - это современная технология, основанная на проектном методе обучения, предполагающая поисковую деятельность обучающихся с четкой управляющей ролью обучающего с применением новых информационно-коммуникационных средств.

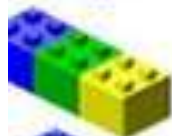
Структура:



введение



задание



порядок работы



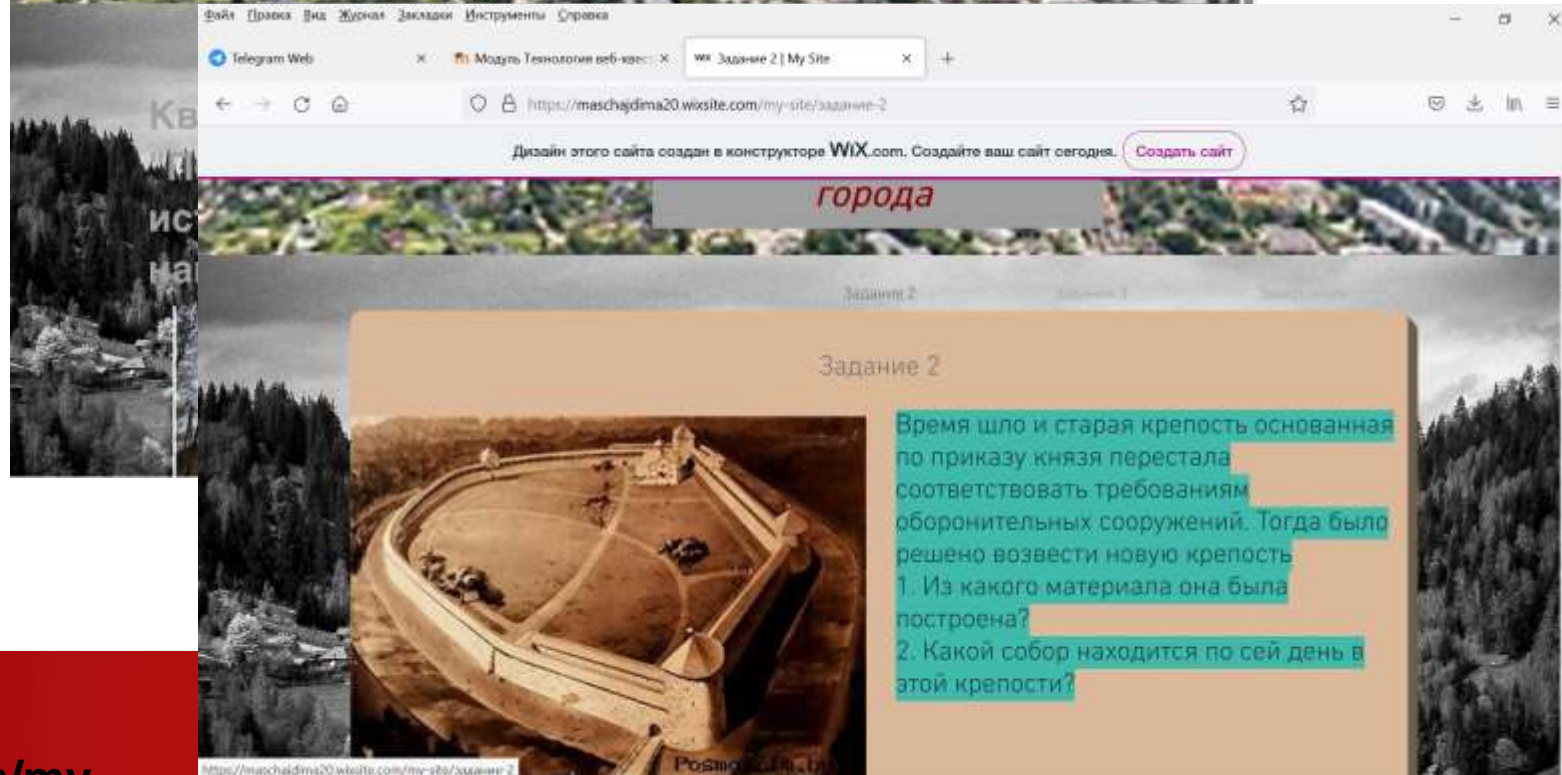
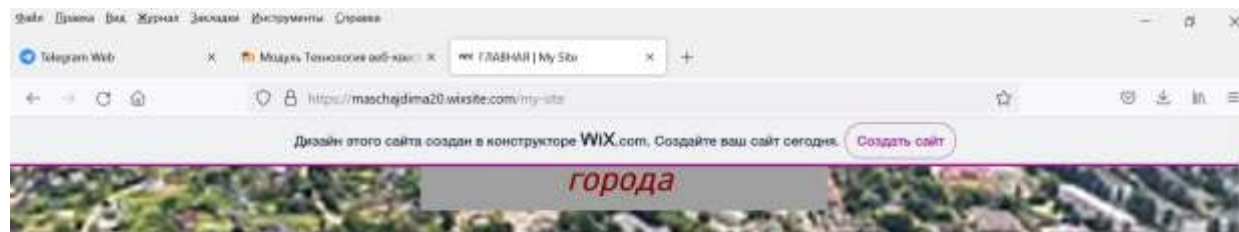
оценка



заключение



комментарии для
учителя



<https://maschajdima20.wixsite.com/my-site/%D0%B7%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5-2>

5. Применение элементов ИКТ в контрольно-оценочной деятельности.

Постепенный переход от традиционных форм контроля и оценивания знаний к применению ИКТ отвечает духу времени и общей концепции модернизации и компьютеризации российской системы образования.

В настоящее время существует большое количество систем контроля знаний, как выполненных в виде отдельных программных продуктов, так и встроенных в обучающие системы. Для примера назовем некоторые из них:

- «Репетитор по истории» фирмы «Кирилл и Мефодий»,
- Династия Романовых. Триста лет Российской истории. Историческая энциклопедия фирмы «Коринф»,
- История России: XX век. Компьютерный учебник фирмы «Клио Софт»,

Одним из основных средств контроля и оценки образовательных результатов, обучающихся по истории являются тесты и тестовые задания, позволяющие осуществлять различные виды контроля: входной, промежуточный, рубежный и итоговый. (ЕГЭ). Тесты могут проводиться:

□ в режиме on-line (проводится на компьютере в интерактивном режиме через Интернет, результат оценивается автоматически системой);

□ в режиме off-line (используется электронный или печатный вариант теста; оценку результатов осуществляет учитель с комментариями, работой над ошибками)

Такие задания дают возможность каждому ребенку работать в своем темпе, и не подстраиваться под темп работы класса



**Финансовая грамотность.
Контроль знаний.**

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!!!

