**5 эффективных приемов для работы на уроках истории.**

В настоящее время каждый учитель стоит перед необходимостью сделать урок интересным, поддержать и развить индивидуальность ученика, не растерять, не затормозить рост его способностей, обеспечить широкую подготовку его образовательного уровня. Универсальным инструментом, способным помочь учителю в достижении образовательных и воспитательных задач становятся новые технологи, которые заявляются как приоритетные в стандартах нового поколения.

Согласно Закону Российской Федерации «Об образовании» содержание образования должно быть ориентировано на обеспечение самоопределения личности, создание условий для ее самореализации. Федеральный компонент государственного стандарта общего образования определяет направленность общего образования на личностное развитие детей: приобретение опыта разнообразной деятельности, опыта познания и самопознания, подготовки обучающихся к осознанному и ответственному выбору жизненного и профессионального пути. Особо подчеркивается, что учащиеся основной школы должны научиться самостоятельно ставить цели и определять пути их достижения, самостоятельно оценивать и регулировать свою деятельность, а учащиеся средней школы – самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность от постановки цели до получения и оценки результата, в том числе самостоятельно выбирать критерии для сравнения, сопоставления, оценки и классификации объектов [1].

Для современного урока истории при организации самостоятельной, индивидуальной и групповой работы актуальны приемы и методы творческого характера (исследовательские, проектные, проблемные, поисковые и т.п.), поскольку имеют высокий познавательно-мотивирующий потенциал.

Многие педагоги используют в своем активе целый ряд приемов, направленных на активизацию познавательной деятельности учащихся. В данной статье я рассматриваю некоторые эффективные приемы, которые использую на своих уроках истории.

**Enter/Exit ticket (Входной/выходной билет)**[2].

Прием **Enter/Exit ticket**дает возможность учителю провести экспресс диагностику знаний учащихся. **Enter ticket** выдаются учащимся, когда они входят в класс. Затем студенты должны заполнить карточки в течение определенного периода времени. Когда время истекло, учитель либо собирает карточки и быстро просматривает их, либо обсуждает карточки целым классом.

Обычно **Enter ticket** предназначены для того, чтобы сосредоточить внимание учащегося на теме, которую предстоит изучать на уроке, или показать свои знания, чтобы учитель имел представление о том, что ученики уже знают, перед тем как начать урок по новой теме. Например, при изучении темы «Смутное время» в 7 классе, можно попросить учащихся дать определения ключевых терминов или перечислить последовательность правления  
в хронологическом порядке.

Также можно использовать **Enter ticket**, чтобы проверить понимание домашнего задания, пересмотреть ключевые концепции приобретенных знаний, связать переход между предыдущим и текущим уроками.

**Exit ticket** также являются инструментом быстрой оценки, и ученикам дается определенное время для их заполнения. **Exit ticket** позволяют получить отзывы об уроке, проверить понимание материала текущего урока, помогают учащимся объединить и систематизировать информацию, полученную в классе.

Пример: попросить студента обобщить ключевые моменты урока, выписать новые термины, ответить на вопросы, сформулированные в начале урока, чтобы узнать, могут ли учащиеся применять изученный контент.

**Exit ticket** могут выступать в качестве рефлексии. Они позволяют оценивать свои действия и мысли за урок, планировать деятельность, самостоятельно оценивать результаты своей деятельности.

Главным преимуществом **Enter/Exit ticket**является мгновенная обратная связь, позволяющая учителю быстро перестроить этапы урока (адаптировать) или служат ориентиром для оценки обучения, использовать ее как неофициальный способ оценить понимание учащимися концепции.

Инструкция по разработке **Enter/Exit ticket**может выглядеть следующим образом:

**Enter ticket**

Определите цель вашей экспресс проверки (материал домашнего задания, знания и понимание изученных терминов, дат, событий и т.п.). Затем составьте краткую инструкцию к билету и раздайте учащимся, когда они входят в класс.

Установите лимит времени для выполнения задания **Enter ticket** учащимися.

По истечении времени, возможны несколько вариантов работы:

взаимопроверка выполненных заданий;

соберите карточки и быстро просмотрите их, обсудите задания с классом, получите обратную связь;

соберите карточки и отложите их для дальнейшего анализа перед следующим уроком  
и т.п.

**Exit ticket**

Перед изучением новой темы предложите учащимся ответить на вопросы: Что я уже знаю? Что хочу узнать?

Сформулируйте совместно с учащимися проблемный вопрос в начале урока. Затем предложите записать вопрос или проблему на заранее приготовленном шаблоне **Exit ticket**.

Запланируйте время для заполнения **Exit ticket.** Встаньте у двери и возьмите карточки, когда учащиеся выходят из класса.

Проверьте карточки после того, как ученики вышли из класса. Лучше всего, если вы отсортируете карточки в стопки (одна стопка для учащихся, которые поняли содержание,  
а другая для тех учащихся, которые испытывают трудности).

Учтите результаты мониторинга при планировании следующего урока.

|  |  |
| --- | --- |
| **Enter Ticket** | Дайте определения терминов:    Смутное время - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Самозванство - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Интервенция - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  2. Укажите период Смутного времени в России – с \_\_\_\_\_\_ по \_\_\_\_\_\_ гг. |
| **Exit Ticket** | Напиши правителей России Смутного времени в хронологическом порядке:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_    Кто из правителей, по твоему мнению, имел больше прав на престол и почему?  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

Рисунок 1 – Пример использования **Enter/Exit ticket**

**Прием «Фишбоун» (Fishbone, «Рыбий скелет»).**

Графические схемы «Fishbone» впервые предложил японский ученый Каору Исикава в 1952 году, как дополнение к существующим методикам логического анализа и улучшения качества процессов в промышленности Японии. Их часто называют диаграммы Исикава [3]. Данный прием помогает определить **возможные** причины проблемы.

Схематически диаграмму можно представить и описать так:



Рисунок 2 – Схематическое изображение **Fishbone**

голова — проблема или тема, которые подлежат анализу.

верхние косточки — основные понятия темы, причины, которые привели к проблеме.

нижние косточки — факты, подтверждающие наличие сформулированных причин, или суть понятий, указанных на схеме.

хвост — ответ на поставленный вопрос, выводы, обобщения.

Применение данного приема на уроке позволяет:

организовать взаимодействие учеников в парах или группах;

визуализировать взаимосвязи между причинами и следствиями;

формулировать свою позицию, адекватное понимание текста;

развивать критическое мышление.

К примеру, данный прием удачно используется мной при изучении темы «Дворцовые перевороты», где на верхних косточках рыбы ребята располагают правителей в хронологическом порядке, а на нижних – основные реформы правителей.

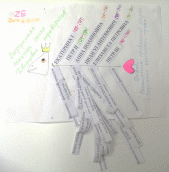


Рисунок 3 – пример использования **Fishbone**

В 6-8 классах на уроках иногда предлагаю дополнить и исправить «Фишбоуны» в качестве самоконтроля.

**Прием «Жокей и Лошадь»**(Автор - А. Каменский).

Хорошо известный прием, на основе которого возможно разработать много интересных для учащихся вариантов отработки материала на уроках истории. Данный приём относится к интерактивному обучению.

В классическом варианте применения приема группа делится на две части: «жокеев» и «лошадей». Первые получают карточки с вопросами, вторые – с правильными ответами. Каждый «жокей» должен найти свою «лошадь» [4]. Минусом данного приема является необходимость всему коллективу учащихся одновременно ходить по аудитории, это требует определённой сформированности культуры поведения. Однако, для маленьких классов это довольно удобно.

Например, чтобы отработать терминологию по теме «Древняя Греция», я распределяю термины и определения на карточках, которые в произвольном порядке раздаю ученикам.

**Mind map (интеллектуальная карта, кластер и т.п.)**

Эффективным приемом структурирования материала является составление интеллектуальных карт Mind map или кластеров. Это графическая форма организации информации, когда выделяются основные смысловые единицы, которые фиксируются в виде схемы с обозначением всех связей между ними.

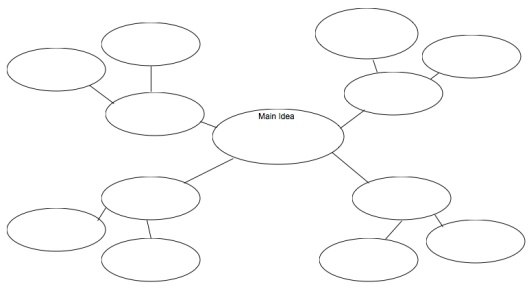


Рисунок 4 – схематическое представление **Mind map**

**Основные принципы составления графической схемы Mind map**

В центре располагается основное понятие или тема.

По сторонам обозначаются крупные смысловые единицы, соединенные с центральным понятием прямыми линиями.

Вокруг центрального понятия могут находиться менее значительные смысловые единицы, более полно раскрывающие тему и расширяющие логические связи.

Приветствуется изображение понятий в виде символов, рисунков. Это способствует созданию наиболее ярких образов и связей.

Например, в 7 классе при изучении темы «Международные отношения России в 17 в.» учащимся было предложено самостоятельно составить Mind map, работая в группах над пунктами параграфа учебника.

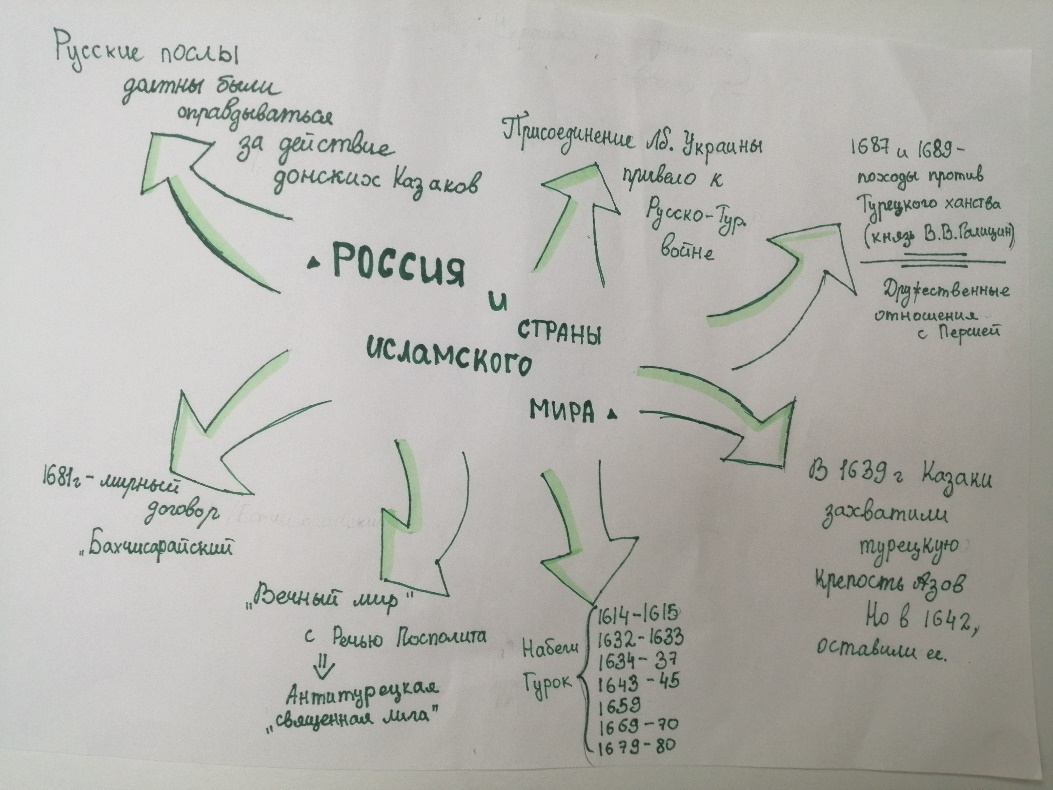


Рисунок 5 – пример Mind map

**Лента времени**

Данный прием удобен при обобщении материала по теме и позволяет учащимся систематизировать знания по теме. Для этого учащимся предлагается расположить события по изученным темам в хронологическом порядке.

Эту работу можно выполнять индивидуально, в парах, в группах или коллективно. Ребята могут подготовить эту работу в виде проекта. Также, я использую электронные шаблоны на ресурсе http://padlet.com для составления ленты времени по историческому периоду, где учащиеся онлайн добавляют даты и события, и имеют возможность видеть общую временную картину, выполненную коллективно.