

Американские организаторы открытых классов и школ считают, что вводные лекции можно проводить для больших групп обучающихся: до 100 и даже до 300 человек, а индивидуальное усвоение материала проводится в группах от 3-5 до 15 человек. Сегодня в мире действуют открытые учебные заведения, использующие Интернет: школа - корабль, школа - альпийская экспедиция и др. Особый акцент делается на образ жизни учащегося во время выполнения им задания, на его поведение как члена общества, а не только как субъекта обучения.

В задачу педагога входит формирование общих основ теории, помощь в освоении механизмов самообразования, перспектив его индивидуального саморазвития, стимулирование творческих взглядов на объекты изучения и преобразования, поощрение аналитического и конструктивно-критического взгляда на мир, универсализм самонастройки, научение работе в режиме самостоятельного обучения.

Учащийся сам выбирает форму зачета: тестирование, публичное выступление по теме, репетиторство, организация и проведение групповой работы по одному из вопросов, контрольная работа.

Глобальное обучение позволяет обучаемому адаптировать уровень и темпы усвоения в соответствии с собственными способностями. Обеспечивается лучшее индивидуальное развитие, развивается свобода решений, стимулируется развитие талантов, высокая личная активность, обеспечивается дифференцированная возможность в выборе темпов и объемов работы.

Таким образом, происходит существенное смещение акцентов в системе работы самого обучаемого. Актуальной становится самостоятельная учебная деятельность, открытая всему миру, как источнику знаний.

Педагогам предстоит осознать свою новую позицию: речь идет не о обучении, а о педагогическом сопровождении профессионального самообучения будущих специалистов, что и позволит им в дальнейшем осуществлять свое образование через всю жизнь.

М.В. Старцева

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ СО СТАРШЕКЛАСНИКАМИ

Анализируя опыт работы с десятиклассниками, пришли к выводу, что методика учебной работы по-прежнему нацелена на получение знаний, ограничивает возможности и способности учащихся проявить свою индивидуальность, «пережить» прошлое как лично значимый опыт.

Одно из решений проблемы видится в применении целостной системы деловых игр по истории, которые повышают мотивацию учеников, развивают их способности к осмыслению событий и явлений, готовят к самостоятельному выбору мировоззренческой позиции, обучают содержательному и эффективно-му взаимодействию. В работе используются различные виды деловых игр.

Игра-анализ конкретной исторической ситуации предполагает детальный анализ сложившегося в тот или иной момент положения. Учащихся объединяет общая цель - выработать определенное решение проблемы из целого ряда возможных вариантов.

На уроке «*Исторические пути развития Российской империи в начале XX в.*» (2 ч) четырем группам учащихся, состав которых не более семи человек был предложен вопрос: «Какие (какой) из представленных путей развития России в начале XX в. вы, как эксперты, предложили бы Николаю II:

либеральные реформы в направлении к конституционной монархии;
консервативные реформы в целях укрепления основ абсолютизма;
радикальные преобразования, установление республиканского строя;
маленькая победоносная война или введение военного положения;
иные варианты?»

Учащиеся пришли к выводу, что логика мирового развития подсказывала Николаю II развитие по либеральному пути. Однако умонастроение императора, сила самодержавных традиций и слабость социальной базы ограничивали возможности быстрых преобразований. Требовались длительное время и фундаментальная подготовка, нужно было учитывать как консервативные настроения, так и революционное давление снизу и др.

Игра-анализ исторических инцидентов отличается от предыдущей тем, что ее целью является не столько нахождение решения, сколько поиск необходимой информации. Учитель сознательно предлагает учащимся недостаточные для анализа исторические факты и просит восполнить пробелы, воспользовавшись рекомендованной литературой.

Групповая работа (три рабочих группы и одна группа аналитиков) на уроке по теме: «Сравнительная характеристика программ основных политических партий в России в событиях 1905-1907 гг.» организуется путем постановки вопросов: «На какие социальные силы опираются политические партии? Что может привлечь на их сторону дополнительную поддержку? Что приведет к потере этой поддержки?», «Какие партии могут сотрудничать друг с другом, на каких условиях, что мешает их возможному союзу?», «Какие партии можно привлечь на сторону власти, какими способами?», «С какими партиями власти необходимо вести борьбу, какими методами?»

Группа аналитиков на основе материалов рабочих групп готовит рейтинг партий по степени угрозы, которую они представляют для самодержавия.

Игра – «мозговой штурм» основана на предположении американского ученого А.Осборна о том, что оригинальность творческого решения тормозит критичность мышления и подавляет «синдром боязни выглядеть глупым». Не допускается никакой критики высказанных идей, идеи высказываются короткими предложениями без обоснования, предпочтение отдается всем оригинальным идеям, в том числе шутливым, фантастическим и так называемым инсайтам (внезапным озарениям). «Мозговому штурму» обязательно предшествует этап погружения, когда учащиеся в течение одной минуты высказывают предложения по вопросам, никак не связанным с обсуждаемым материалом.

Интересный результат дает этот прием при проведении фрагмента урока «Первая российская революция: весна – лето 1905г.». Учащимся предлагается задание: «В июле 1905 г. вы приглашены в Петергоф на совещание к монарху как аналитики. Вы должны выработать конструктивные решения, которых в окружении монарха явно недостает». Учащиеся высказывают самые неожиданные рекомендации.

Игра-информационный лабиринт предполагает работу учащихся с набором документов.

Так, на уроке «Россия в Первой мировой войне» учащимся были предложены материалы из журнала «Летопись войны», который был издан в 1914 году, предлагалось выполнить задания:

- 1) выделить основные события, описанные в журнале;
- 2) охарактеризовать психологический фон статей;
- 3) отметить наиболее яркие материалы;
- 4) сделать выводы.

Игра-разыгрывание исторических ролей связана с инсценировкой конкретных ситуаций (например, заседание Государственной думы).

В процессе такой работы были выявлены проблемы. Первая связана с отбором объекта игрового моделирования. Предлагаются следующие принципы отбора объектов игр:

неординарность исторической ситуации, требующей нетрадиционного решения;

- высокий образовательный и развивающий потенциал проблемы;
- возможность «оживить» историческую ситуацию силами учащихся;
- неоднозначность оценки события или личности;
- актуальность с точки зрения современных условий.

Вторая проблема состоит в объективном оценивании деятельности учащихся. Критерии оценивания следующие:

- уровень аргументации и логичности изложения;
- подкрепление устного ответа письменным резюме;
- создание группы аналитиков, вырабатывающих принципы оценки работы учащихся;
- взаимное оценивание учащихся.

ЛИТЕРАТУРА

1. Лазукова Н.Н. Формирование учебных умений на уроках истории . -М., 2002.
2. Короткова М.В. Рабочие тетради на уроках истории. - М., 2002.