**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ КАК СРЕДСТВА ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ОБУЧЕНИЯ СОГЛАСНО ФГОС ТРЕТЬЕГО ПОКОЛЕНИЯ (из опыта работы)**

 **Учитель обществознания**

**МБОУ «Лицей Крымской весны»**

**Зинченко Ольга Витальевна**

В настоящее время использование современных технологий занимает особенное место в процессе обучения. Особую значимость применение информационных (мультимедиа) технологий приобретает в условиях внедрения и реализации ФГОС третьего поколения, который, как всем известно, делает большой акцент на информатизации и модернизации системы образования и предъявляет новые требования к педагогу и его профессиональной компетентности. Актуальность данной темы нельзя не связать не только с информатизацией общества, но с повсеместным внедрением дистанционных форм обучения. Вспомним, что ФГОС второго поколения не устанавливал требований к использованию электронных средств обучения и дистанционных технологий. Теперь обновленный ФГОС фиксирует право школы применять различные образовательные технологии.

**(сл. 3)** Согласно толковому словарю Т.Ф. Ефремовой, мультимедиа – это многофункциональная компьютерная система, включающая совокупность компьютерных продуктов в нескольких видах: изображение, звук, анимацию, текст и т.п.

В тексте Федерального государственного образовательного стандарта как раз и читаем, что метапредметные результаты освоения основной образовательной программы должны отражать «*активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач»,* а также *«использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет)*…».

 К мультимедийным технологиям, которые может задействовать на своем уроке учитель (в том числе истории и обществознания), можно отнести, во-первых, мультимедийные средства обучения (компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, видео- и аудиотехника, возможности сети Интернет), во-вторых, сами мультимедийные образовательные продукты (электронные учебники и пособия, энциклопедии и справочники, интерактивные карты и атласы, интерактивные презентации, виртуальные музеи, изображения (фотографии, картины художников)).

Безусловно, использование вышеперечисленных средств и продуктов важно для каждого учебного предмета. Однако акцент в своем выступлении мне хотелось бы сделать именно на применении мультимедиа на уроках истории и обществознания, выделить их особенности и преимущества, поделиться собственным опытом на примере фрагментов собственных уроков.

**(сл. 4)** Итак, почему же в условиях реализации ФГОС 3 поколения особую значимость на уроках истории и обществознания приобретают мультимедиа? На мой взгляд, наиболее точно на этот вопрос ответит известная английская пословица «**я слышу и я забываю; я вижу и я запоминаю».** У данной пословицы есть продолжение **«я делаю и понимаю».** Поэтому в современном образовательном процессе ученик является активным его субъектом, а использование интерактивных средств обучения предоставляет широкие возможности для размышления и участия в уроке, что, в свою очередь, способствует развитию интереса к предмету.

**(сл.5)** Иными словами, с внедрением ИКТ наглядность перешла, пользуясь физическими терминами, от статики к динамике. Так, учащиеся получают возможность увидеть не «застывшую», а «живую» историю. Например, благодаря использованию исторических интерактивных карт для отслеживания динамики локальных исторических событий, видеофрагментов с реконструкцией городов, событий (реконструкция исчезнувших с лица земли Трои и Вавилона, карты восстаний), видеофрагменты для приведения примеров (в рассказе о этапах формирования политических партий
на примере **аристократического общества которое собиралось у Анны Павловны Шерер** -героини романа Л.Н.Толстого «Война и мир». Пример индустриального общества **(сл. 6)** (видеофрагмент с Чарли Чаплином – «Современность - На фабрике - На заводе») и т.д. Таким образом, у учащихся повышается мотивация к изучению предмета, при организации внеурочной деятельности и т.д.

При этом мультимедиа отлично вписываются в каждый этап урока:

- на этапе мотивации и актуализации (видеофрагменты, изображения);

- на этапе проверки домашнего задания (тесты, викторины) как средства диагностики затруднений и пробелов;

- на этапе изучения нового материала (видео и аудиоматериалы, презентации, схемы и таблицы) как источник учебной информации;

- на этапе закрепления для проверки степени усвоения изученного материала (онлайн-тесты);

- на этапе рефлексии для подведения итогов урока и оценки собственной работы.

**(сл. 7)** Предлагаю вашему вниманию фрагмент итогового этапа урока обществознание в 10 классе с применением мультимедийных технологий. (Работа с интеллект - картой). Данная карта составлена на основе тезисов. Заполняется в ходе урока, позволяет ввести учеников в диалог. Способствует запоминанию.

(**сл.8 Skysmart)** Выполнение заданий на образовательных платформах является одним из элементов информатизации в образовании. В своей практике использую задания с применением дистанционных технологий.

Предлагаю вашему вниманию фрагменты домашнего задания на образовательной платформе Skysmart**.(сл.9-13)**

**(сл. 14)** Подводя итог, отметим последствия использования мультимедийных технологий на уроках истории и обществознания. В чем же их преимущества?

Во-первых, и как уже было сказано выше, предмет из статического превращается в динамический, т.е. «оживает» на глаза ученика, что, в свою очередь, приводит к увеличению его активности и, следовательно, к повышению производительности на уроке.

Во-вторых, подобная визуализация способствует лучшему запоминанию материала.

В-третьих, учащиеся в данном случае выступают в роли своеобразного исследователя, наблюдают и анализируют ситуацию не со стороны, а находясь в ней, видя не застывшие изображения деятелей, карты, а движение.

В-четвертых, подобная модернизация урока оставляет все меньше пассивных учеников, поскольку изображение на экране, видеофрагмент так или иначе привлекает внимание каждого ученика.

В-пятых, устанавливаются межпредметные связи, например, с информатикой. А мы в том числе отмечали, какую большую роль начинают играть информационные технологии в повседневной жизни.

В-шестых, игровая форма проверки домашнего задания или закрепления материала в виде онлайн-теста или викторины способствует повышению качества и объема выполняемой работы на уроке, а также интеллектуальной активности обучающихся.

Итак, использование на уроке графических изображений, видеофрагментов, интерактивных презентаций, анимации, схем и графиков, аудиофайлов в значительной степени способствует повышению эффективности обучения. Но не стоит забывать, что использование мультимедиа как средств обучения, безусловно, не может полностью заменить учителя, который в данном случае выполняет направляющую функцию, активизируя познавательную деятельность учащихся. Однако и педагогу важно придерживаться определенных правил при использовании мультимедиа на своих уроках. Например, при отборе видеоматериалов к уроку следует разбить фрагмент на смысловые единицы, составить список вопросов и заданий, обратить внимание на познавательную значимость событий и их историческую достоверность.

**(сл.15) Спасибо за внимание!**