***Чекмарева Г.Н.***

***МАОУ «СОШ № 24», г. Стерлитамак***

***Использование метода ситуационного анализа на уроках истории и обществознания как средство развития ключевых компетенций***

«Объясню, как смогу, но не буду говорить ничего окончательного и определенного, подобно оракулу Аполлона, а, будучи всего слабым смертным, укажу только правдоподобные предположения»

 Цицерон

В современных условиях модернизации российского образования изменяются цели и задачи, стоящие перед школой и учителями. Акцент переносится с «усвоения знаний» на формирование компетенций.

Принципиальным отличием образовательных стандартов второго поколения является их ориентации на результаты образования как системообразующий компонент конструкции стандартов». «Процесс учения понимается не только как усвоение системы знаний, умений и навыков, составляющих инструментальную основу компетенций учащихся, но и как процесс развития личности, обретения духовно-нравственного и социального опыта». В федеральных государственных образовательных стандартах второго поколения выделены ключевые компетентности, имеющие универсальное значение для различных видов деятельности. Поэтому школьный урок сегодня предполагает и новое содержание, и новые подходы, и новые технологии. Выбор технологии преподавания конкретной дисциплины осуществляется учителем на основе его личных убеждений и составляет его индивидуальный стиль педагогической деятельности.

Актуальность представляемого опыта заключается в том, что он соответствует современной государственной образовательной политике, нацелен на личностно- ориентированное деятельностное обучение, способствует реализации компетентностного подхода.

Была поставлена цель и сформулированы задачи педагогической деятельности.

**Слайд.**  Цель:

В результате была найдена технология, которая способствует формированию нескольких компетенций – метод ситуационного анализа или кейс-технология. Методические основы кейс-технологии освещаются в работах В.В. Гузеева, Шимутиной Е.Н., Смоляниновой О.Г. В основном работы освещают использование данной технологии в высшей школе и применительно к социальным наукам (экономика, социология и др.) Новизна опыта заключается в творческом развитии и апробации кейс-метода на уроках истории и обществознания.

 Кейс – метод обучения зародился в Гарвардской школе бизнеса в начале XX в. В 1920г. после издания сборника кейсов, вся система обучения менеджменту в Гарвардской школе была переведена на методику CASE STUDY (обучение на основе реальных ситуаций). В последние годы кейс-методы обучения нашли широкое применение в медицине, юриспруденции, математике, культурологи, политологии, экономике, бизнес-образовании.

Кейс-технологии – это анализ конкретной ситуации, который заставляет поднять пласт полученных знаний и применить их на практике. Учебный материал подается обучаемым в виде микропроблем, а знания приобретаются в результате их активной исследовательской и творческой деятельности по разработке решений.

***Структура процесса обучения*** с использованием кейс-технологии

1. Школьникам предлагается **СЛУЧАЙ** (реальный, вымышленный)
* он должен быть проблемным
* имеющий прецеденты,
* должен допускать альтернативные варианты решения
* кейсы могут быть как вербальные, так и использующие таблицы , диаграммы , символы, фотографии, рисунки , карикатуры , сценарии ролевых и деловых игр и т . д .“
1. **ОТБОР ИНФОРМАЦИИ** из кейса, самостоятельный поиск информации) - ученики учатся самостоятельно добывать информацию, её обрабатывать, анализировать (учебно- информационные компетентности)
2. Выявляется **ПОЗИЦИЯ** школьника по сути ситуации (формируется альтернативное мышление.
3. **Коллективное обсуждение** вариантов решения (сравниваются результаты, обсуждаются инновационные идеи и подходы), формируются социальные компетентности

Кейс-технология – это общее название технологий обучения, представляющих собой методы анализа ситуаций.

К кейс-методам относятся:

**1. Метод ситуационного упражнения (задачи)** заключается в том, что обучаемому предлагается текст с подробным описание сложившейся ситуации и задача, требующая решения. Возможны два варианта предложенной задачи:

1. В тексте задания уже дается готовая информация и задача ученика - её анализ.
2. Для решения задачи необходимо самостоятельно найти информацию – как следствие – обучение учащихся работе с необходимой информацией: ее сбору, систематизации и анализу. Данные задания способствуют развитию учебно-информационных компетенций, а так как часто ученикам требуется выразить свое отношение к происходившим событиям или встать на позицию определенного исторического лица, это способствует совершенствованию и ценностных компетенций.

Возможны следующие блоки ситуационных заданий по истории:

А. По субъекту анализа могут быть задания, опирающиеся на позицию современника исторических событий и задания, опирающиеся на позицию современного человека.

Б. По источнику анализа задания на основе анализа произведений живописи и задания на основе анализа документа

**2. Метод ситуационно-ролевых игр.** Цель данного метода в том, чтобы в виде инсценировки создать перед аудиторией правдивую историческую, правовую, социально-психологическую ситуацию и затем дать возможность оценить поступки и поведение участников игры, способствовать формированию умения персонифицированной интерпретации прошлого.

Виды учебных ситуаций, реализующих данный метод:

1. ***Театрализованное представление*** – это разыгрывание по четко прописанному сценарию, исторического действия, где воссоздаются различные образы и картины прошлого;
2. ***Театрализованная игра*** – это разыгрывание исторического действия с большой долей импровизацией участников игры;
3. ***Проблемно – дискуссионная игра*** – это разыгрывание воображаемой ситуации, которая случилась в прошлом, где действие строится не по сценарию, а вокруг обсуждения важного вопроса или проблемы.

Тема урока «Отечественная война 1812 года» – инсценируется сцена «Совет в Филях». По ходу урока ученикам предлагаются слова -роли и они разыгрывают сцену Совета в Филях. Даются задания на анализ ситуации

- Почему был прав генерал Л.Л. Беннигсен, предлагая дать новое сражение Наполеону?
- Как вы считаете, убедительны ли были аргументы генерала Барклая-де- Толли против нового сражения?

- Кто и почему поддержал Барклая-де-Толли?

- Встаньте на место Кутузова, как бы вы поступили в данной ситуации? Какие трудности вы бы испытывали?

Проблемно-дискуссионную игру чаще использую в старших классах.

**3. Метод игрового проектирования.**

Цель данного метода – процесс создания или совершенствования объектов. Для осуществления этой технологии участников занятия разбивают на группы, каждая из которых занимается разработкой своего проекта. В ходе игры развиваются компетентности учащихся - создание юридического документа, совершенствование навыков экономической деятельности, создается авторский продукт, развиваются презентационные умения, учебная деятельность приобретает исследовательский и практико-ориентированный характер.

В результате у учащихся вырабатываются навыки умственных операций и действий, навыки переноса знаний, развивается внимание, воля, творческое воображение.

Постоянная постановка перед ребенком проблемных ситуаций приводит к тому, что он не «пасует» перед проблемами, а стремится их разрешить, тем самым мы имеем дело с творческой личностью, всегда способной к поиску. Таким образом, войдя во взрослую жизнь, ребенок будет более защищен от стрессов и приспособлен к встрече с трудностями.

Кейс-технология создают условия для того, чтобы учащиеся могли вообразить то, чего в их непосредственном опыте не было, они вооружают учащихся доступными для них способами воссоздания исторической действительности

Каждая из названных технологий ситуационного анализа должна быть внедрена с учетом учебных целей и задач, особенностей группы обучаемых, их интересов и потребностей, уровня компетентности, регламента т многих других факторов, обусловливающих возможности внедрения кейс-технологий, их подготовки и проведения.

Достичь эффективности обучения с помощью интерактивных технологий, к которым относится метод анализа ситуаций, можно лишь в тех случаях, когда сам преподаватель является грамотным коммуникатором, в совершенстве владеет игротехническим менеджментом.