

Игнатьева Нелли Евгеньевна

учитель

МБОУ «Янгорчинская СОШ»

с. Янгорчино, Чувашская Республика

Сидорова Лариса Ливиковна

учитель

МБОУ «Малояушская СОШ»

с. Малые Яуши, Чувашская Республика

Трофимова Светлана Аркадьевна

учитель

МАОУ «Кюстюмерская СОШ»

д. Кюстюмеры, Чувашская Республика

ПРИМЕНЕНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ИСТОРИИ И ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ

***Аннотация:** в статье рассматриваются возможности применения инновационных образовательных технологий на уроках истории и обществознания в условиях цифровой трансформации школы.*

***Ключевые слова:** история, обществознание, инновационные технологии, цифровая образовательная среда, проектное обучение, проблемное обучение, интерактивная карта, искусственный интеллект, критическое мышление, цифровая грамотность.*

Введение.

Современная школа развивается в условиях быстрого обновления цифровой среды. Обучающийся получает историческую и обществоведческую информацию не только из учебника, но и из электронных библиотек, образовательных платформ, видеоматериалов, картографических сервисов, социальных сетей и генеративных систем искусственного интеллекта. Поэтому задача учителя состоит не просто в расширении количества цифровых ресурсов, а в организации такой учебной деятельности, при которой школьник учится проверять

информацию, сопоставлять источники, устанавливать причинно-следственные связи, аргументировать позицию и создавать собственный образовательный продукт.

Нормативная база допускает использование электронного обучения и дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ. Для предметов «История» и «Обществознание» цифровая трансформация имеет особое значение. Содержание этих дисциплин связано с анализом документов, статистики, карт, визуальных источников, общественных процессов и различных точек зрения. В 2026 году обновленный курс обществознания в российских школах преподается в 9–11-х классах; при этом усилены межпредметные связи с историей, литературой и географией. Следовательно, инновационные технологии могут использоваться для повышения наглядности и построения межпредметных исследовательских заданий.

1. Сущность инновационных технологий в преподавании истории и обществознания.

Под инновационной образовательной технологией целесообразно понимать не любое использование нового цифрового инструмента, а систему приемов и средств, которая приводит к изменению характера учебной деятельности и позволяет получить образовательный результат, труднодостижимый при исключительно репродуктивном подходе. В центре такой технологии находится учебная задача, а цифровой инструмент выполняет обслуживающую функцию.

Для уроков истории и обществознания особенно важен переход от модели «учитель сообщает – ученик воспроизводит» к модели «учитель организует – ученик исследует».

Инновационные технологии позволяют дифференцировать обучение. Один ученик может анализировать письменный источник, другой – карту, третий – статистический график, четвертый – визуальный материал. Затем результаты объединяются в общую модель. Такой подход поддерживает групповую работу и одновременно создает условия для индивидуального вклада каждого участника.



Результат: предметные, метапредметные и цифровые умения

Рис. 1. Педагогическая модель применения инновационной технологии

2. Основные виды инновационных технологий.

2.1. Интерактивные карты и визуализация исторического материала.

История во многом пространственна: события происходят на определенной территории, а изменения границ, торговых путей, миграций и расселения влияют на ход исторических процессов. Интерактивная карта позволяет сделать пространственную составляющую видимой. Учащиеся могут наносить объекты, строить маршруты, сопоставлять карту с письменным источником и формулировать выводы.

Например, при изучении Великого шелкового пути можно предложить группам построить маршрут, отметить крупные торговые центры, определить природные препятствия и объяснить, почему одни города становились узлами обмена, а другие теряли значение. На уроке обществознания карта может стать основой анализа демографических или социально-экономических различий территорий.

Важным методическим принципом является отказ от «карты ради карты». Любая визуализация должна сопровождаться вопросом или исследовательской задачей: что изменилось, почему изменилось, какие факторы можно выделить, какие выводы подтверждаются источниками.

2.2. Проектное и проблемное обучение.

Проектная технология особенно продуктивна в старших классах, когда учащиеся способны самостоятельно формулировать гипотезы и распределять

роли. Исторический проект может завершаться цифровой выставкой, картой памяти, подкастом, видеороликом, виртуальной экскурсией или интерактивной хронологией. Общественно-научный проект может быть посвящен локальной социальной проблеме и включать сбор данных, интервью, анализ нормативных документов и подготовку предложений.

Проблемное обучение начинается с вопроса, на который невозможно ответить простым воспроизведением параграфа. Например: «Почему одна и та же историческая реформа могла оцениваться современниками по-разному?» или «Какие признаки позволяют отличить юридическую проблему от бытового конфликта?». Учащиеся выдвигают версии, отбирают источники, проверяют аргументы и формулируют итоговый вывод.

Такой подход способствует развитию функциональной грамотности: ученик должен не только знать термин или дату, но и применять знания в новой ситуации. Учитель при этом выступает организатором исследовательской деятельности, определяет критерии качества и помогает отделять доказанные факты от предположений.

2.3. Работа с цифровыми историческими источниками.

Цифровая среда существенно расширяет доступ к источникам, но одновременно повышает риск столкновения с недостоверными материалами. Поэтому технология работы с источником должна включать несколько последовательных действий: определение автора и времени создания; установление цели создания документа; выявление целевой аудитории; отделение фактов от оценок; сопоставление с другим источником; формулирование вывода о степени надежности.

Практическим приемом является «двойная проверка». Учащимся предлагаются два материала по одному событию: например, фрагмент документа и популярный интернет-текст. Задача – найти совпадения и расхождения, определить, какие утверждения требуют дополнительной проверки. В результате цифровая грамотность связывается непосредственно с предметными умениями историка и обществоведа.

При работе с изображениями также полезно применять алгоритм: «Что вижу? Что предполагаю? Что могу доказать?». Это снижает риск подмены анализа эмоциональной реакцией и учит школьников различать визуальный факт и интерпретацию.

2.4. Искусственный интеллект как инструмент учебной деятельности.

Генеративный искусственный интеллект становится новым элементом цифровой образовательной среды. В 2026/27 учебном году в российских школах продолжается системное знакомство учащихся с ИИ; отдельно подчеркивается необходимость безопасного и осознанного использования таких инструментов и критического отношения к результатам их работы.

На уроках истории и обществознания ИИ целесообразно использовать прежде всего как объект критического анализа. Например, учащимся можно предложить получить краткий ответ на вопрос, затем проверить его по учебнику и надежным источникам, обнаружить неточности и объяснить причины их появления. Другой вариант – попросить ИИ сформулировать аргументы по общественной проблеме, после чего ученики классифицируют их на фактические утверждения, оценочные суждения и спорные тезисы.

Важно не превращать ИИ в замену самостоятельной работы. Если цифровой инструмент выполняет за учащегося анализ источника, формулирует вывод и создает итоговый текст, образовательный эффект снижается. Если же ученик проверяет, редактирует, сопоставляет и аргументирует, технология становится средством развития критического мышления.

3. Оценивание результатов инновационной деятельности

Таблица

Критерий	Высокий уровень	Базовый уровень	Требуется доработки
Предметная точность	факты и понятия использованы корректно	есть отдельные неточности	существенные ошибки
Работа с источниками	источники сопоставлены, выводы доказаны	источник указан, анализ частичный	источники не проверены
Аргументация	позиция подтверждена несколькими аргументами	есть аргументы, но связь слабая	преобладают утверждения без доказательств

Цифровой продукт	структурирован, нагляден, удобен для восприятия	основная информация представлена	форма мешает пониманию содержания
Командная работа	роли распределены, вклад участников виден	работа выполнена совместно	вклад участников неравномерен
Рефлексия	ученик объясняет, что изменилось в его понимании	может назвать результат	рефлексия формальна

4. Практическая модель современного урока.

В качестве универсальной модели можно предложить пять этапов. Первый этап – мотивационно-проблемный: учитель предъявляет документ, карту, изображение или спорное утверждение. Второй – исследовательский: учащиеся работают с цифровыми и печатными источниками. Третий – коммуникативный: результаты обсуждаются в парах или группах. Четвертый – продуктивный: создается карта, таблица, презентация, подкаст, схема или иной продукт. Пятый – рефлексивно-оценочный: учащиеся отвечают на вопрос, чему научились и какие доказательства подтверждают вывод.

Такая структура сохраняет традиционную логику урока, но меняет характер деятельности ученика. Учебник, карта, презентация, цифровая платформа и ИИ-инструмент становятся не отдельными элементами, а частью единого сценария.

При проектировании урока полезно задавать четыре контрольных вопроса: 1) какую предметную задачу решает технология; 2) какое действие выполняет ученик; 3) каким образом проверяется результат; 4) что произойдет, если цифровой инструмент убрать? Если без технологии задача решается так же качественно, ее применение не всегда оправдано.

Заключение.

Инновационные технологии открывают широкие возможности для преподавания истории и обществознания. Они позволяют визуализировать процессы, расширять источниковую базу, организовывать исследовательскую и проектную деятельность, моделировать общественные ситуации и развивать цифровую грамотность. Вместе с тем технология не является самоцелью. Ее педагогиче-

ская ценность определяется тем, способствует ли она достижению конкретного образовательного результата.

Особенно значимым становится формирование у школьника культуры работы с информацией. В цифровой среде ученик должен уметь задавать вопрос, находить данные, оценивать надежность источника, сопоставлять позиции, формулировать аргументированный вывод и представлять результат. Эти умения непосредственно связаны с предметными результатами истории и обществознания.

Перспективным направлением является сочетание проектного, проблемного, исследовательского и цифрового обучения. При грамотном педагогическом дизайне интерактивные карты, симуляции и ИИ не заменяют учителя и учебник, а расширяют пространство учебной деятельности. Поэтому основным принципом инновационного урока можно считать формулу: «технология – не цель, а средство организации осмысленной деятельности ученика».

Список литературы

1. Об образовании в Российской Федерации : Федеральный закон № 273-ФЗ : принят Гос. Думой 21 дек. 2012 г. : одобрен Советом Федерации 26 дек. 2012 г. – (в действующей редакции).

2. Минпросвещения России. Банк документов: материалы по развитию цифровых информационных и образовательных ресурсов в преподавании обществознания. – URL: <https://edu.gov.ru> (дата обращения: 25.09.2026). – Текст : электронный.

3. Минпросвещения России. Сергей Кравцов рассказал, как с 1 сентября изменится изучение обществознания. 10.08.2026. – URL: <https://edu.gov.ru> (дата обращения: 25.09.2026). – Текст : электронный.

4. Минпросвещения России. Внесены изменения в федеральные программы начального, основного и среднего образования. 2025. – URL: <https://edu.gov.ru> (дата обращения: 25.09.2026). – Текст : электронный.

5. Полат, Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие / Е. С. Полат. – Москва : Академия, 2007.

6. Официальный сайт Минпросвещения России. – URL: <https://edu.gov.ru>
(дата обращения: 25.09.2026). – Текст : электронный.