

Активные и интерактивные методы обучения

АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ обучения

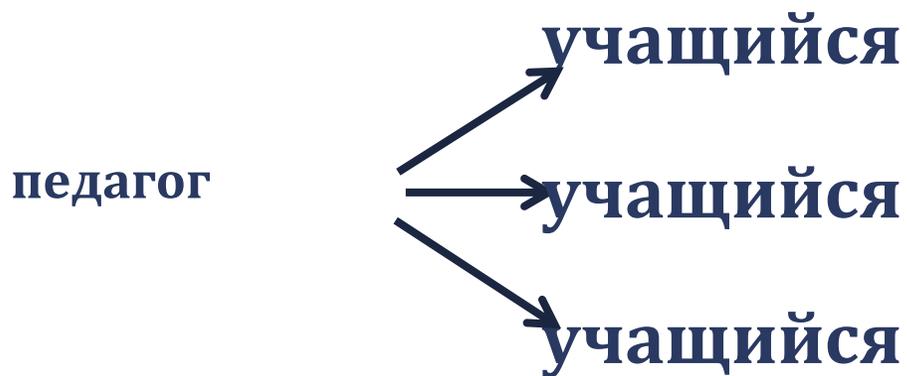
Запишите,
пожалуйста, слова, которые приходят на ум в связи с
этой темой

В педагогике различают несколько моделей обучения:

- 1) пассивная** - обучаемый выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит);
- 2) активная** - обучаемый выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания);
- 3) интерактивная – взаимодействие** (моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем).

Виды методов обучения:

пассивные



активные



интерактивные



Интерактивные методы обучения

Групповые

Индивидуальные

Выполнение практических задач

Тренировка

Дискуссионные

- Групповая дискуссия
- Анализ ситуаций
- «Мозговой штурм»
- Презентация
- Обсуждение
- Дебаты

Игровые

- Деловая игра
- Организационно-деятельностная игра
- Сюжетно-ролевая игра
- Дидактическая игра и др.

Тренинг-методы

- Социально- психологический тренинг
- Тренинг делового общения
- Психотехнические игры

Критерии отбора методов обучения

Соответствие логике учебного процесса

Соответствие целям и задачам обучения и развития учащихся

Соответствие дидактическим целям занятия

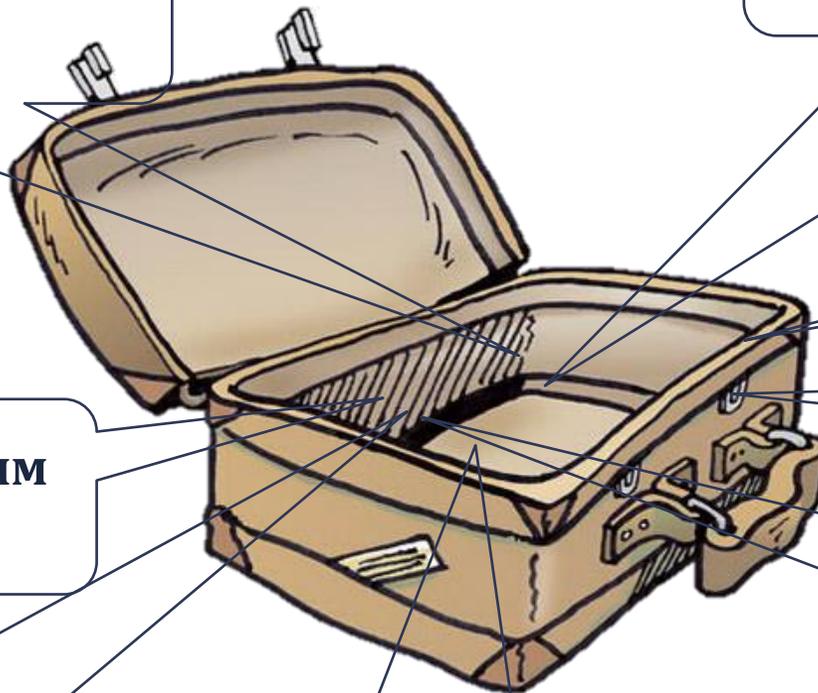
Соответствие содержанию темы занятия

Соответствие особенностям группы в целом

Соответствие интеллектуальным возможностям учащихся и уровню их обученности и воспитанности

Соответствие профессионализму и опыту конкретного преподавателя

Соответствие временным рамкам обучения



Применение интерактивных методов обучения позволяет решать следующие задачи:

- формировать интерес к изучаемому предмету;
- развивать самостоятельность обучающихся;
- обогащать социальный опыт учащихся путем переживания жизненных ситуаций;
 - комфортно чувствовать себя на занятиях;
- проявлять свою индивидуальность в учебном процессе.

Алгоритм проведения интерактивного занятия.

1. Подготовка занятия;

2. Вступление;

3. Основная часть;

4. Выводы (рефлексия)

Вариант включения интерактивных методов обучения в структуру занятия

Начало занятия – стадия вызова
(актуализации знаний)

индивидуальный
, парный,
групповой,
фронтальный
вид
деятельности

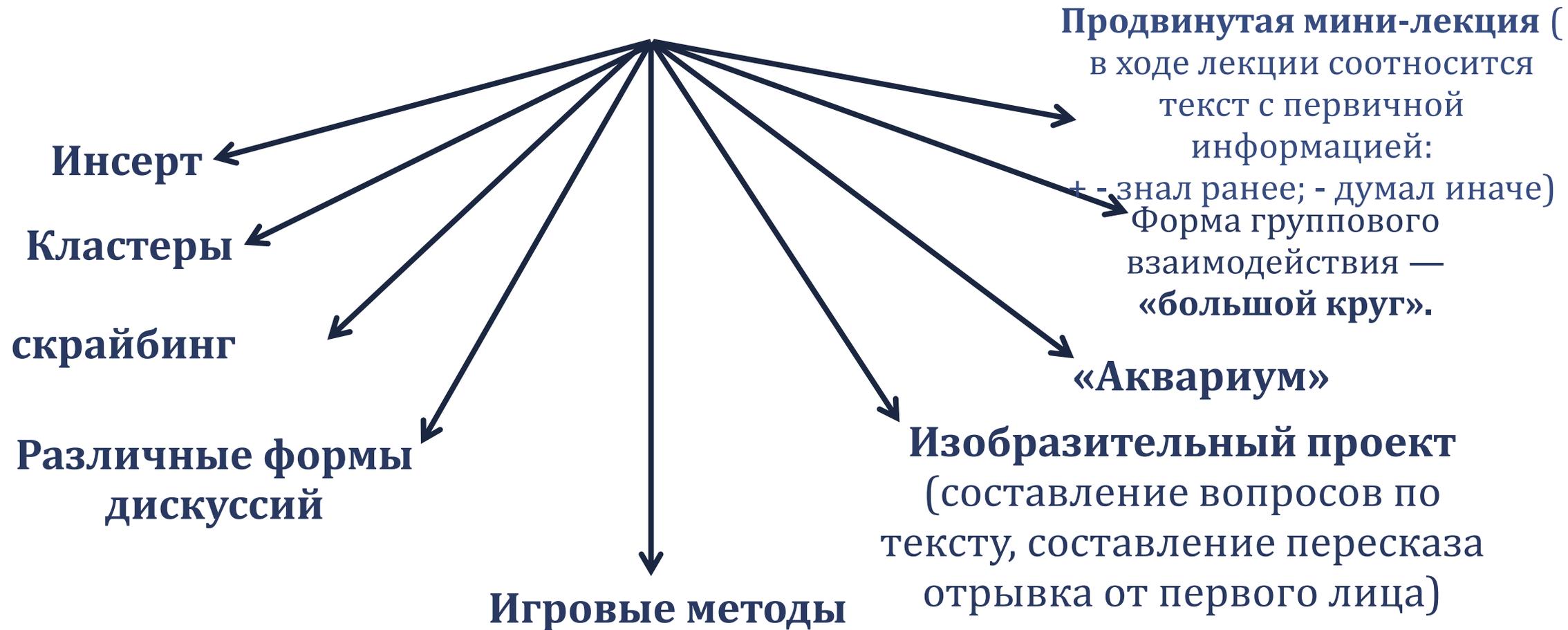
Синквейн
(«восточный
стих»)

Хук (притча,
игра, «крючок»)

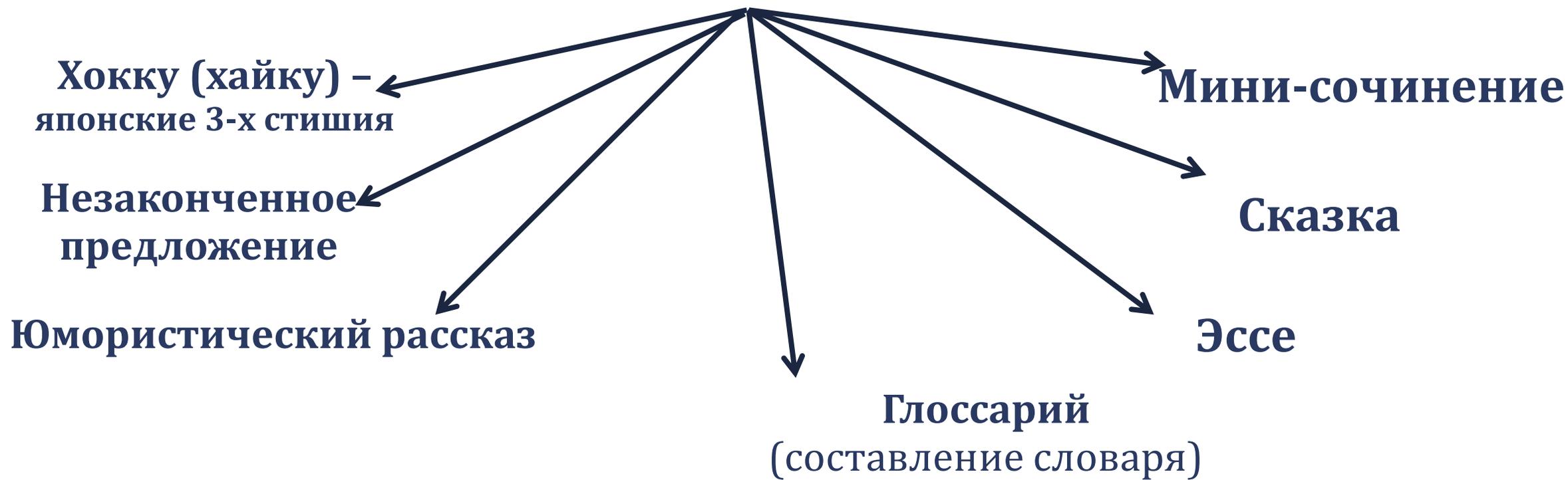
Кластеры

Обсуждение
домашней
творческой работы

Смысловая часть – подача нового материала (самостоятельное добывание новых знаний, обучение друг друга)



Рефлексия – получение обратной связи



Дидактические возможности методов



Активные методы обучения

«толстые вопросы»	«тонкие вопросы»
Дайте три объяснения, почему...	Может..
Почему вы думаете...	Кто...
В чем различие ..	Мог ли...
Предложите, что будет, если ...	Согласны ли вы...
Что, если ...	Когда...
Почему вы считаете...	Верно ли ...

Метод «кубирования»

- Этот метод предполагает «упаковку» информации в некоторую упорядоченную форму. Кубирование предлагает рассмотрение объекта или явления с шести различных позиций на завершающем этапе изучения определенной темы, раздела.
- На заранее изготовленном кубике, на гранях записываются задания:

Метод «кубирования»

- Опиши это.
- Сравни это.
- Проассоциируй это (что это напоминает?).
- Проанализируй это (как это сделано и из чего состоит?).
- Найди этому применение (что с этим можно сделать и как это применяется?).
- Приведи аргументы «за» и «против» (поддержи или опровергни).

Метод «кубирования»

- Задания можно сформулировать разного уровня сложности, в зависимости от обучающихся. Задания могут быть сформулированы следующим образом:
- 1. Расскажи об этом.
- 2. Сделай обзор.
- 3. Сравни это.
- 4. Предложи.
- 5. Найди связь
- 6. Обдумай , взвесь это.

Веб-квест

- Веб-квестом называется специальным образом организованный вид самостоятельной исследовательской деятельности, для выполнения которой учащиеся осуществляют поиск информации в сети Интернет по указанным адресам. Они создаются для того, чтобы рационально использовать время самостоятельной работы, быстро находить необходимую разнообразную информацию, использовать полученную информацию в практических целях и для развития навыков критического мышления, анализа, синтеза и применения в жизни.

Веб-квест

- Веб-квест представляет собой специальным образом организованную веб-страницу.
- Веб-квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными, например:
- размещение выполненных работ на сайте;
- публикация дополнительной литературы по теме;
- создание тематических веб-страниц индивидуально и в мини-группах;

Тематический алфавит

- Разбейте лист бумаги на 28 клеточек.
- В каждой клеточке напишите только одну букву в алфавитном порядке.
- Заполните клеточки словами на данную букву в соответствии с темой нашего разговора.
- Постарайтесь выстроить связный рассказ в соответствии со словами.

Тематический алфавит

- Достоинство этого метода в том, что он позволяет освежить имеющиеся знания по теме, получить дополнительную информацию, которая сделает новый материал более доступным.
- В процессе написания идет обсуждение и обучение становится активным.

Синквейн

- **Синквейн** – это стихотворение, состоящее из пяти нерифмованных строк.
- **Синквейн** – это творчество, концентрация знаний, выражение своей позиции, которое осуществляется по определённым правилам.

Как правильно составить синквейн?

- Первая строка. Кто? Что? Одно **существительное**, отражающее тему.
- Вторая строка. Какой? **Два прилагательных**, описывающих основную мысль.
- Третья строка. Что делает? **Три глагола**, говорящие о действиях в рамках темы.
- Четвёртая строка. Что автор думает о теме? **Фраза из четырёх слов, показывающая отношение к теме**. Это может быть пословица, цитата, крылатое выражение или собственная формулировка.
- Пятая строка. Кто? Что? **Слово, словосочетание, синоним к первому слову**, которое выражает личное отношение пишущего к теме.

«Синквейн»

- **Тема: «Зима».**
 - *1 строка* – Зима. (Тема)
 - *2 строка* – Сезон года. (Что это?)
 - *3 строка* – Зима – суровая пора. (Какой сезон? Что свойственно?)
 - *4 строка* – Держитесь люди, скоро лето! (Свои эмоции)
 - *5 строка* – Готовь сани летом, телегу – зимой. (Пословица или цитата)

- **Бабочка.**
- **Красочная, хрупкая.**
- **Летает, порхает, радуется.**
- **Рождается из кокона гусеницы.**
- **Насекомое.**

- **Россия.**
- **Великая, богатая.**
- **Развивается, крепнет, объединяет.**
- **Эту страну не победить.**
- **Отчизна.**

□ Мяч со словами

бросая мяч, учитель или ученик называет термин, приводит пример, где применяется ...

□ Домино

ученикам предлагается 10 незаконченных фраз. Их окончание записаны на других листочках. Надо подобрать правильные окончания к этим фразам.

- **Ожившие модели**

учащимся предлагается в группах 3-5 человек оживить любую модель, схему, рисунок и т.д. Это выполняется без слов, только с помощью мимики и жестов. Ограниченность во времени, проявление смекалки.

- **Зеркальное отражение**

задание выполняется парами или командой из четного количества учащихся. Одному в паре предлагается исполнить роль реального человека, второму роль- отражения в зеркале. Первый выполняет движение, второй их зеркально копирует.

- **Ванька-встанька**

педагог зачитывает несколько утверждений, если ребята согласны- они встают, если не согласны сидят. Педагог чередует верные и ложные утверждения.

- **Домысливание**

педагог предлагает тему урока и слова-помощники: повторим, изучим, узнаем, проверим. С помощью этих слов учащиеся формулируют цель занятия.

- **Буриме**

Педагог предупреждает о задании и предлагает им назвать слова, часто далекие от темы занятия: футбол, пирожки, листья и т.д.

Но вдруг педагог дает задание: составить небольшой рассказ по теме занятия с обязательным включением упомянутых слов.

- **«Жокеи» - «лошади»**

группа делится на «жокеев» и «лошадей». Первые получают карточки с вопросами, вторые - с правильными ответами. Каждый «жокей» должен найти свою «лошадь» с правильным ответом.

- **«Познайка»**

учащимся передают зашифрованное послание от другой группы, нужно угадать по рисунку схеме, что спрятано в послании.

- **Рюкзак**

может использоваться по завершению темы или для решения какой-то проблемы. Каждый учащийся поочередно называет результат или предмет, который нужен для решения проблемы.

- **Дерево предсказаний**

ствол дерева - это тема, ключевой вопрос темы. Ветви дерева - это варианты предположений, которые начинаются со слов: Возможно, Вероятно, ...Листья дерева – обоснование, аргументы, которые доказывают правоту высказанного предположения (указанного на ветви).

- **Пометки на полях**

с помощью знаков обозначить: + знал; !-узнал новое(что именно); ?-хочу узнать больше.

Что же такое скрайбинг?

Скрайбинг (от англ. «scribe» – набрасывать эскизы или рисунки) – это визуализация информации при помощи графических символов, просто и понятно отображающих ее содержание и внутренние связи.

Скрайбинг (от английского scribe – набросать эскизы или рисунки) – новейшая техника презентации, в которой речь иллюстрируется на белой доске или листе бумаги.

Все виды скрайбинга можно условно разделить на следующие виды:

- **Скрайбинг рисованный**

Это классический вариант скрайбинга: человек рисует параллельно с текстом. Рисование и озвучивание должны совпадать по времени.

Способ «рисования» намного эффективнее и привлекательнее для ребёнка, так как организован в форме игры.

Все виды скрайбинга можно условно разделить на следующие виды:

- **Скрайбинг – аппликация.**
- На листе бумаги или другом фоне выкладывают (наклеивают) готовые изображения, соответствующие звучащему тексту.
- **Скрайбинг магнитный.**
- Он похож на аппликационный, единственное отличие – готовые изображения крепятся магнитом на презентационную магнитную доску.

Все виды скрайбинга можно условно разделить на следующие виды:

- **Скрайбинг компьютерный**
- При создании такого вида скрайбинга используются специальные программы. Например, программа VideoScribe.

Скрайбинг методическая разработка учителя информатики



Интерактивные методы позволяют:

- Тратить минимум сил на подготовку и проведение уроков. 
- Быстро и объективно проверять знания учащихся. 
- Сделать изучение нового материала максимально понятным. 
- Избавить себя от подбора заданий и их проверки после уроков. 
- Наладить дисциплину на своих уроках. 
- Получить возможность работать творчески. 

Технология «Педагогические мастерские»

- **Мастерские** – это совершенно иная форма организации учебной деятельности учащихся, чем обычный урок. В творческих мастерских ученик не получает готовых знаний, он их добывает, строит сам.
- В педагогических мастерских, как ни в какой, на наш взгляд, другой технологии, обеспечивается целесообразное сочетание технологичности действий педагога и свободы творчества, предоставляемой ученику.

Технология «Педагогические мастерские»

- Цель педагогических мастерских: подтолкнуть к поиску, избавить от чувства страха, раскрепостить, побудить к общению и творчеству, обеспечение педагогического сопровождения самостоятельного творческого исследования, проводимого ребенком в рамках мастерской.
- Задача педагогических мастерских: включить ребенка в процесс индивидуальной творческой познавательной деятельности, помочь ему совершить открытие, подарить радость создания нового, самостоятельно полученного знания.

Особое внимание следует уделять организации деятельности учащихся. Суть ее заключается в следующем:

- 1) Творческая, поисковая, исследовательская деятельность.
- 2) Групповая форма учебного взаимодействия.
- 3) Самостоятельность и свобода выбора на всех этапах работы.
- 4) Право на собственное мнение, право на ошибку, право высказаться и быть услышанным.
- 5) Допустимость ситуации незавершенности и поиска ответов и решений.

- Основными методами обучения являются проблемное изложение материала, создание игровых проблемных ситуаций, применение метода проектной деятельности, метода «мозгового штурма», организация дискуссий и других интерактивных методов...

