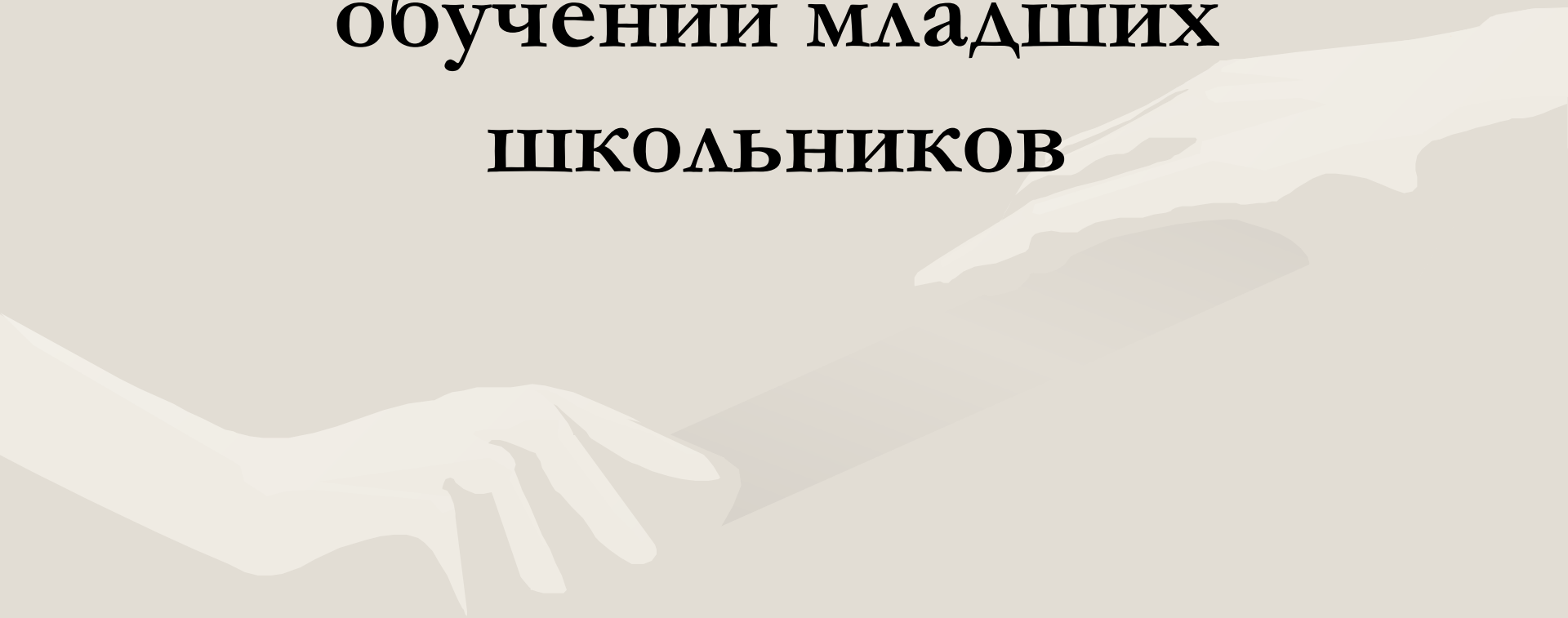


**Использование активных и
интерактивных методик в
обучении младших
школьников**



- Метод – это сочетание способов и форм обучения, направленных на достижение определенной цели обучения.
- Обучение – это целенаправленное, заранее спроектированное общение, в ходе которого осуществляется передача опыта отдельными сторонами опыта человечества, опыта деятельности и познания.
- Активность обучаемых – это их интенсивная деятельность и практическая подготовка в процессе обучения и применение знаний, сформированных навыков и умений.

Определение «Активный метод обучения»

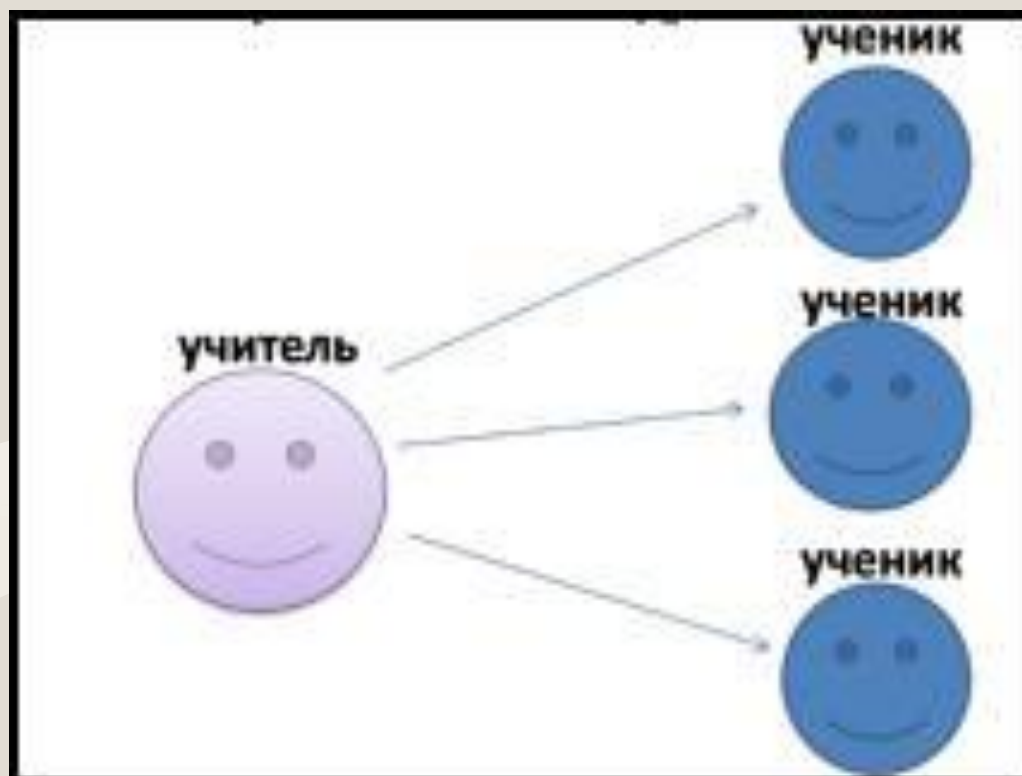
Активные методы обучения – это способы активизации учебно-познавательной деятельности учащихся, которые побуждают их к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения материалом, когда активен не только учитель, но активны и ученики.

Смолкин А.М.

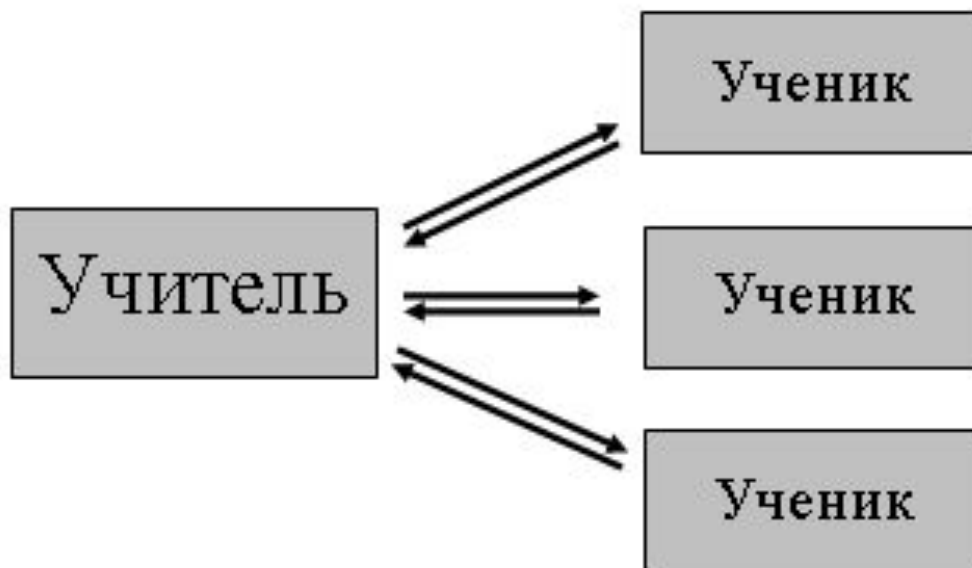
Пассивный метод – это форма взаимодействия учащихся и учителя, в которой учитель является основным действующим лицом и управляющим ходом урока, а учащиеся выступают в роли пассивных слушателей, подчиненных директивам учителя.

Связь учителя с учащимися в пассивных уроках осуществляется посредством опросов, самостоятельных, контрольных работ, тестов и

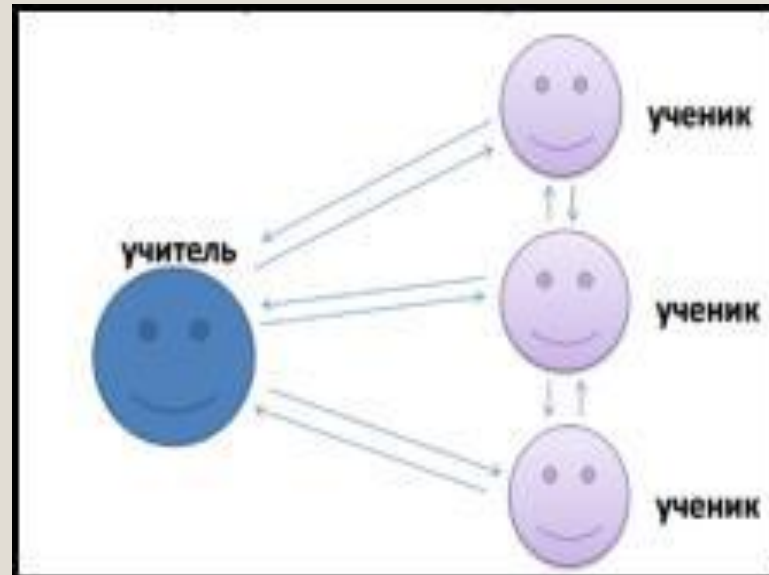
т. д.



Активный метод обучения – это форма организации взаимодействия учащихся и учителя, при которой учитель и учащиеся взаимодействуют друг с другом в ходе урока и учащиеся здесь не пассивные слушатели, а активные участники урока.



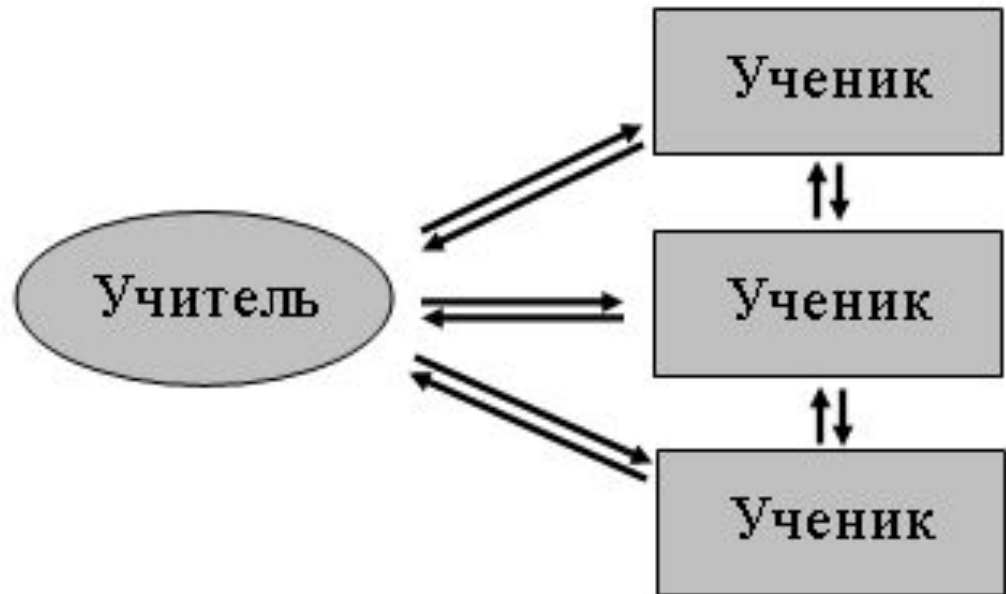
Интерактивные методы можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов.



- **Интерактивный** («Inter» - это взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие учеников не только с учителем, но и друг с другом и на доминирование активности учащихся в процессе обучения. Место учителя в интерактивных уроках сводится к направлению деятельности учащихся на достижение целей урока. Учитель также разрабатывает план урока (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых ученик изучает материал).

Интерактивные методы ориентированы на более широкое взаимодействие учеников не только с учителем, но и друг с другом и на доминирование активности учащихся в процессе обучения.

Место учителя в интерактивных уроках сводится к направлению деятельности учащихся на дос



Активные методы обучения позволяют решить следующие задачи:

- подчинить процесс обучения управляющему воздействию учителя;
- обеспечить активное участие в учебной работе как подготовленных учащихся, так и не подготовленных;
- установить непрерывный контроль за процессом усвоения учебного материала.

Классификация активных методов обучения

1. По характеру учебно-познавательной деятельности:

- а) неимитационные;
- б) имитационные:
 - игровые;
 - неигровые.

2. По численности учащихся:

- а) индивидуальные;
- б) групповые.

Классификация активных методов обучения(продолжение)

3. По месту проведения:

- а) аудиторные;
- б) внеаудиторные;
- в) экскурсионные.

4. По принципу использования вычислительной техники :

- а) ручные;
- б) компьютерные(использование ИКТ).

Неимитационные методы обучения

Неимитационные методы характеризуются:

- отсутствием модели изучаемого процесса;
- коммуникациями в режиме "вопрос - ответ".

К ним относятся: беседа; поисковая лабораторная учебная дискуссия; самостоятельная работа с литературой; дискуссии.

Имитационные методы обучения

Имитационные методы - формы проведения занятий, в которых учебно-познавательная деятельность построена на имитации профессиональной деятельности.

Имитационные методы делятся на неигровые и игровые.

Имитационные методы обучения

К неигровым методам относятся анализ конкретных ситуаций, решение ситуационных задач или выполнение индивидуальных практических задач.

К игровым методам относятся деловые игры, дидактические или учебные игры, игровые ситуации, игровые приемы и процедуры.


Неигровые методы обучения

Анализ конкретной ситуации. Задается реальная ситуация, которая имела те или иные последствия (положительные или отрицательные). Учащиеся должны вычлениить проблему, сформулировать ее, определить, каковы были условия, какие выбирались средства решения проблемы, были ли они адекватны и почему и т. д. В данном случае анализируется уже свершившееся действие.

Решение ситуаций. Моделируется нерешенная ситуация. Учащиеся должны не только сформулировать проблему, но, разделившись на группы, разработать варианты ее решения. Затем организуется "защита" решений, коллективное обсуждение.

Игровые методы обучения

Деловая игра - метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам группой людей или человеком с ЭВМ в диалоговом режиме, при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределённости (Бельчиков Я. М., Бирштейн М.)



Цели использования деловой игры

- формирование познавательных и профессиональных мотивов и интересов;
- воспитание системного мышления, включающее целостное понимание не только природы и общества, но и себя, своего места в мире;
- передача целостного представления о профессиональной деятельности и её крупных фрагментах с учётом эмоционально-личностного восприятия;
- обучение коллективной мыслительной и практической работе, формирование умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений;
- воспитание ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом.

Игровые методы обучения

Дидактические игры — это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения (В. Н. Кругликов, 1988).

Дидактическая игра - это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш. Дидактическая игра - это активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов.

Игровые методы обучения

Игровые ситуации — один из методов активного обучения, отличающийся тем, что при его осуществлении используются некоторые, обычно один-два, игровые принципы (из принципов активного обучения), реализация которых происходит в условиях свободной, не регламентированной формальными правилами и организационной структурой деятельности

Наиболее типичными игровыми ситуациями являются учебные **ролевые игры** и **дискуссионные занятия**.

Ролевая игра — это активная форма экспериментального поведения, обладающая социализирующим эффектом, который зависит от мировоззренческих позиций играющего.

(С. А. Шмаков, 1994).

В основе ролевой игры обычно лежит **межличностная, конфликтная ситуация**.

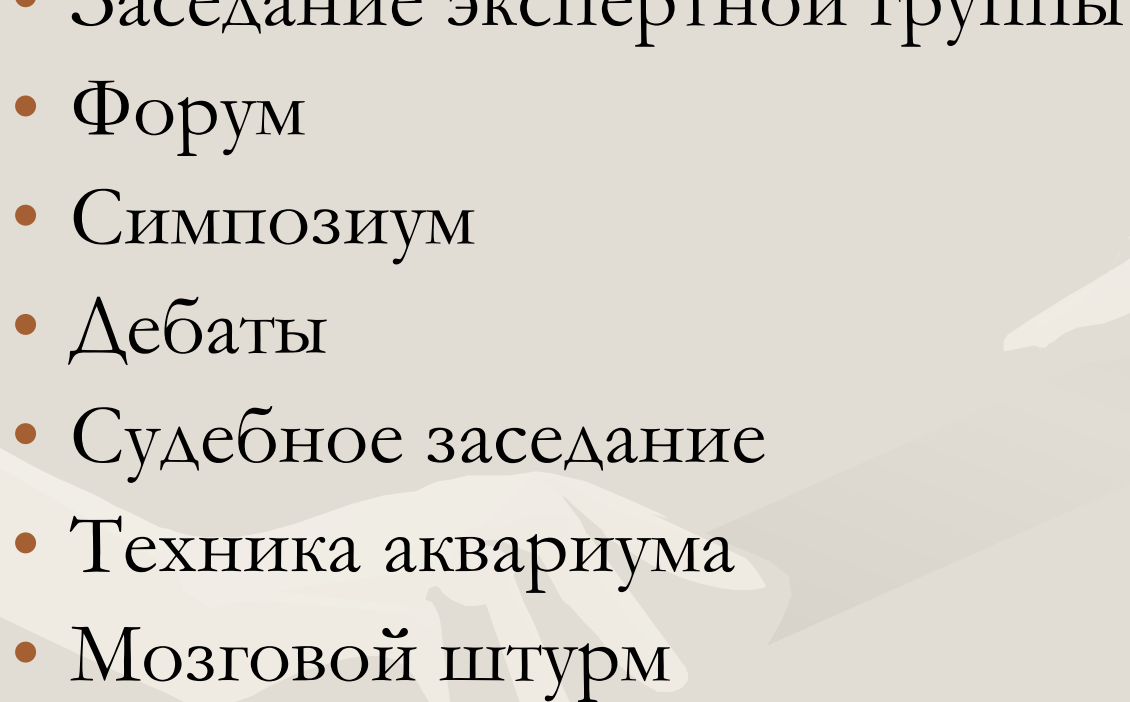
Признаки ролевых игр

- Наличие модели социально-экономической ситуации.
- Наличие индивидуальных ролей.
- Несовпадение ролевых целей участников игры, исполняющих различные роли.
- Взаимодействие ролей.
- Наличие общей (или одинаковой) цели у всего игрового коллектива.
- Многоальтернативность решений.
- Наличие системы группового или индивидуального оценивания деятельности участников игры (обычно носит качественный характер).
- Наличие управляемого эмоционального напряжения.

Смысл слова **дискуссия** (лат. discussio) — исследование, разбор, заключается в коллективном обсуждении какого-либо вопроса, проблемы или в сопоставлении информации, идей, мнений, предположений.

Групповая дискуссия позволяет столкнуть противоположные позиции и тем самым помочь участникам увидеть разные стороны проблемы, уменьшить их сопротивление новой информации.

ФОРМЫ ДИСКУССИИ

- Круглый стол
 - Заседание экспертной группы
 - Форум
 - Симпозиум
 - Дебаты
 - Судебное заседание
 - Техника аквариума
 - Мозговой штурм
- 

Игровые приемы и процедуры (их также называют блиц играми, мини играми) относятся к методам активного обучения и включают игровые действия или отдельные, единичные элементы активизации незначительной или дискретной продолжительности, не имеющие правил, не предусматривающих поэтапную процедуру действий конкретных участников с контролем времени.

Организуемые со всей аудиторией, но при непосредственном участии только отдельных ее представителей, чаще всего по личному желанию (В. Н. Кругликов, 1998).

Главная цель применения игровых приемов и процедур в изменении эмоционального отношения студентов к учебной информации или процессу обучения. Используются в основном для активизации традиционных форм занятий.

Как показывает практика, учащиеся принимают активное участие в дискуссиях, в ролевых, деловых, ситуативных играх и в различных проектах. Метод проектов представляется нам одним из наиболее эффективных методов активного обучения, так как он имеет ряд существенных положительных сторон.

Прежде всего, проектная работа делает процесс обучения многосторонним, а именно, каждый ученик имеет возможность проявить себя как самостоятельный и полноправный участник учебного процесса.

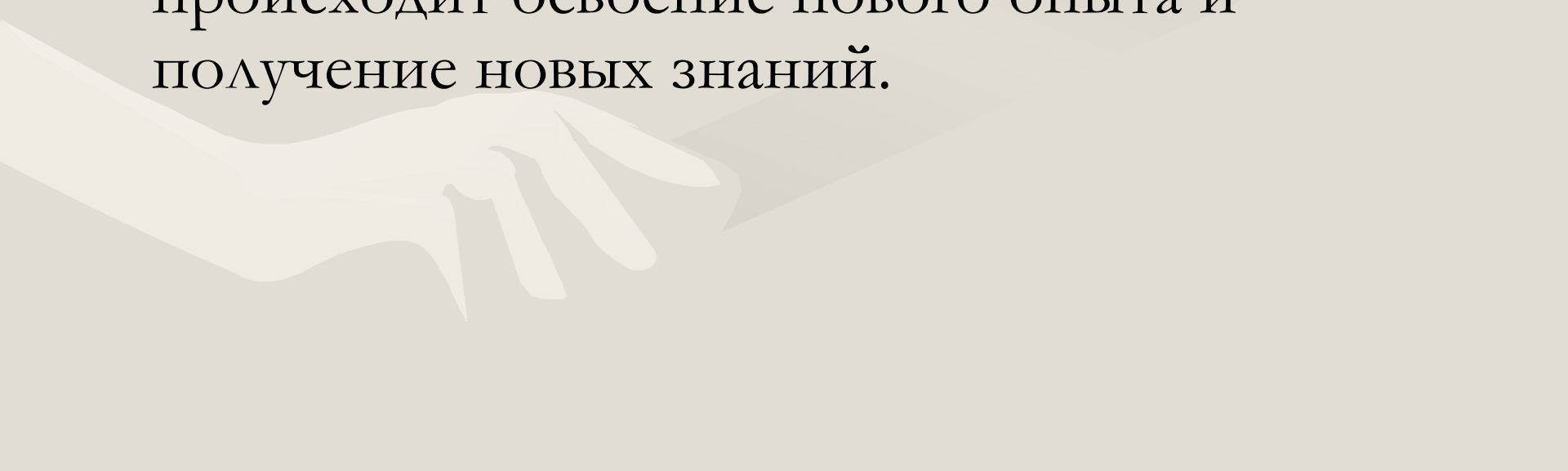
Дидактические возможности ИКТ

ИКТ позволяют:

- представлять информацию в различной форме;
- выдавать информацию по частям, поэтому изучаемый материал усваивается легче;
- активизировать процессы восприятия, мышления, воображения и памяти;
- мобилизовать внимание обучаемого;
- быть точным и объективным в оценке знаний.

Определение «Интерактивный метод обучения»

Интерактивные методы обучения – система правил организации продуктивного взаимодействия учащихся между собой и с учителем в форме учебных, деловых, ролевых игр, дискуссий, при котором происходит освоение нового опыта и получение новых знаний.



Интерактивные методы позволяют решать следующие задачи:

- активное включение каждого ученика в процесс усвоения учебного материала;
- повышение познавательной мотивации;
- воспитание лидерских качеств;
- умение работать с командой и в команде;
- развитие навыков самостоятельной учебной деятельности;
- обучение навыкам успешного общения;
- принимать на себя ответственность за совместную и собственную деятельность по достижению результата.