

# *Использование активных форм обучения*



Зачётная работа учителя нач. школы  
лицея №408 : Ильиной Л.Г.  
2012 год

**Системно – деятельностный  
подход – основа  
государственного стандарта  
образования второго поколения**

Использование активных форм обучения является основой развития познавательной компетентности школьника.

Активные познавательные способности формируются и развиваются в процессе познавательной деятельности.

Когда ребёнок не просто слушатель, а активный участник в познавательном процессе, своим трудом добывает знания, — эти знания более прочные.



# СРАВНИТЕЛЬНАЯ СХЕМА СОДЕРЖАНИЯ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

**Информационно-  
объяснительный способ  
обучения**



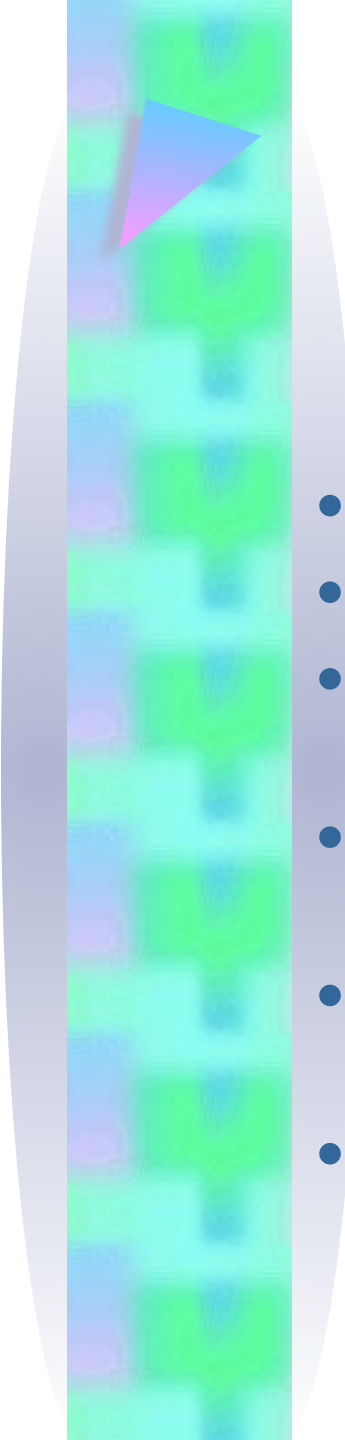
**Деятельностно-  
практический способ  
обучения**



## Уровень усвоения информации в зависимости от формы обучения

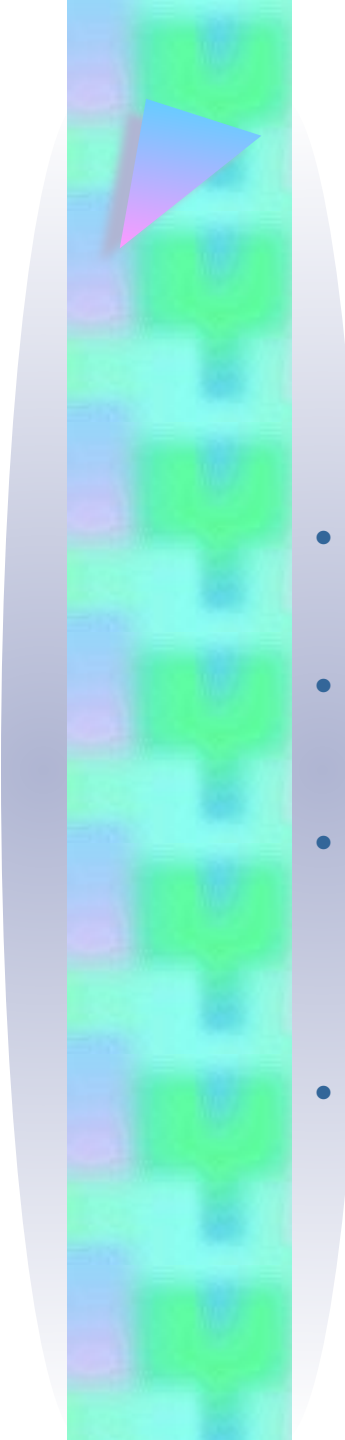
<i>Лекция</i>	<i>5%</i>
<i>Чтение</i>	<i>10%</i>
<i>Аудио – визуальный метод</i>	<i>20%</i>
<i>Демонстрация</i>	<i>30%</i>
<i>Групповые дискуссии</i>	<i>50%</i>
<i>Активное обучение</i>	<i>70%</i>
<i>Обучение других / немедленное применение</i>	<i>90%</i>

Именно форма **активного обучения** — это первая искорка,  
зажигающая факел любознательности.



# Эффективность его использования во многом обусловлена :

- позицией учителя
- демократическим стилем обучения
- диалоговыми формами взаимодействия с детьми
- знанием реальных возможностей учащихся
- необходимостью системности в использовании активных форм
- постепенным увеличением степени детской самостоятельности



# В процессе применения активных форм обучения можно выделить следующие этапы:

## **I этап**

- Мотивационный: учитель заявляет общий замысел, создает положительный мотивационный настрой; ученики обсуждают, предлагают идеи.
- Планово-подготовительный: определяется тема и цели проекта, формируются задачи, вырабатывается план.

## **II этап**

- Информационно-оперативный: ученики собирают материал, работают с литературой и другими источниками; учитель наблюдает, координирует, поддерживает, направляет, и сам является информационным источником.

## **III этап**

- Рефлексивно-оценочный: ученики представляют проекты, участвуют в коллективном обсуждении и оценке результатов, учитель выступает участником коллективной оценочной деятельности.

*Активизация познавательной  
деятельности учащихся на уроках  
осуществляется через:*

**1. Нетрадиционное начало урока**

- (эпиграф, костюмированное появление, видеофрагмент, увертюра, ребус, загадка, анаграмма).



## **2. Постановка и решение проблемных вопросов, создание проблемных ситуаций. Типы проблемных ситуаций, используемых на уроках:**

- **ситуация неожиданности;**
- **ситуация конфликта;**
- **ситуация несоответствия;**
- **ситуация неопределенности;**
- **ситуация предположения;**
- **ситуация выбора.**





### **3. Использование видео и компьютерной наглядности, электронных учебных пособий, интерактивной доски и др.**

- **Использование форм интерактивного обучения или их элементов: «метода проектов», «мозгового штурма», «дебатов», «интервьюирования различных персонажей».**

- **Эффективным диагностирующим материалом является упражнение на составление синквейна по изученному вопросу.**

- **Применение «рассказов с ошибками». Данное упражнение позволяет развивать мышление, аналитические умения, внимание и наблюдательность.**



**4. Элементы — «изюминки» (обучающий анекдот, интеллектуальная разминка, шаржи, эпиграммы).**



**5. Реализация индивидуально — дифференцированного подхода к учащимся, организация групповой деятельности школьников (работа в парах, в группах постоянного состава, в группах сменного состава).**





## **6. Игры, игровые моменты (ролевые, имитационные, дидактические).**

*Проведение игрового урока не всегда возможно по разным причинам и не в последнюю очередь из-за малого количества учебных часов, отведённых на предмет, а элементы игры удобно использовать на практически любом уроке.*

*Например, «Цепочка»: ученики по очереди задают вопросы друг другу, вовлекая весь класс в составление вопросов и ответов. «Верю — не верю»: учителем называются утверждения, ученики должны выразить согласие или несогласие (вставанием, поднятием руки и т.д.).*

*Данный приём можно применять также и в письменном виде.*

# Использование игр в обучении решает множество задач:

1. Они развивают познавательный интерес к предмету.



2. Активизируют учебную деятельность учащихся на уроках.

3. Способствуют становлению творческой личности ученика



**4. Многие из игр дают возможности для взаимообучения, так как предполагают групповые формы работы и совещательный процесс. Интеллектуально развитые дети занимают лидирующее положение, обучая отстающих в командной игре.**



**5. Возможность совещаться, обсуждать проблемы позволяет также удовлетворять потребность подростков в общении.**




**6. Включение в структуру урока игровых моментов может быть использовано для снятия усталости и для развития личностной свободы и раскованности ребят, особенно невротизированных, слабых и неуверенных в себе.**




**7. Выполнение школьниками заданий творческого характера (мини-сочинение, эссе, фотовыставка, сюжет видеофильма, кроссворд, сканворд, ребусы, анаграммы, предметные рисунки, урок-конкурс, урок-представление).**





**Основным способом проявления активности ученика является развитие его мышления, прежде всего, критического и творческого и увеличение количества элементов самостоятельного поиска и решения учебных задач.**



**Таким образом, применение активных форм организации обучения можно считать одним из основных путей формирования ключевых компетентностей современного выпускника начальной школы.**

