

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**



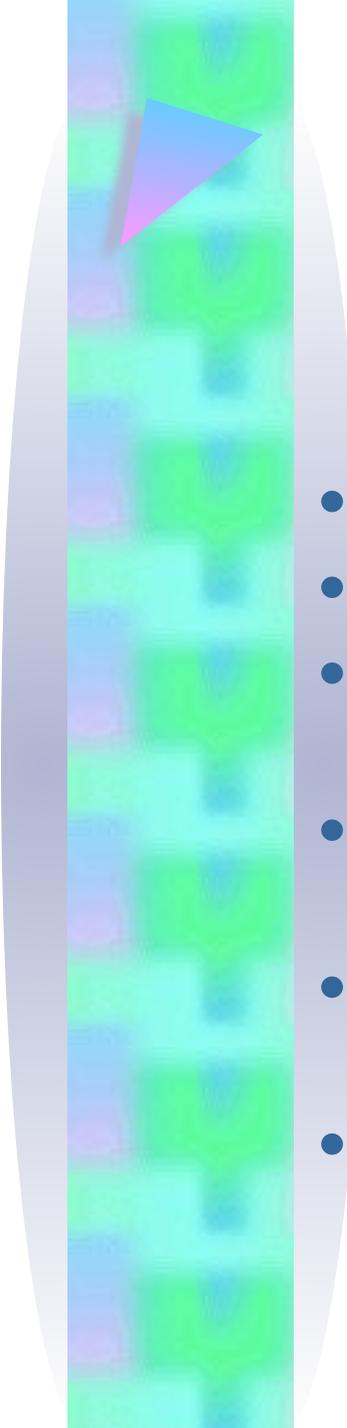
**Деятельностно-
практический способ
обучения**



Уровень усвоения информации в зависимости от формы обучения

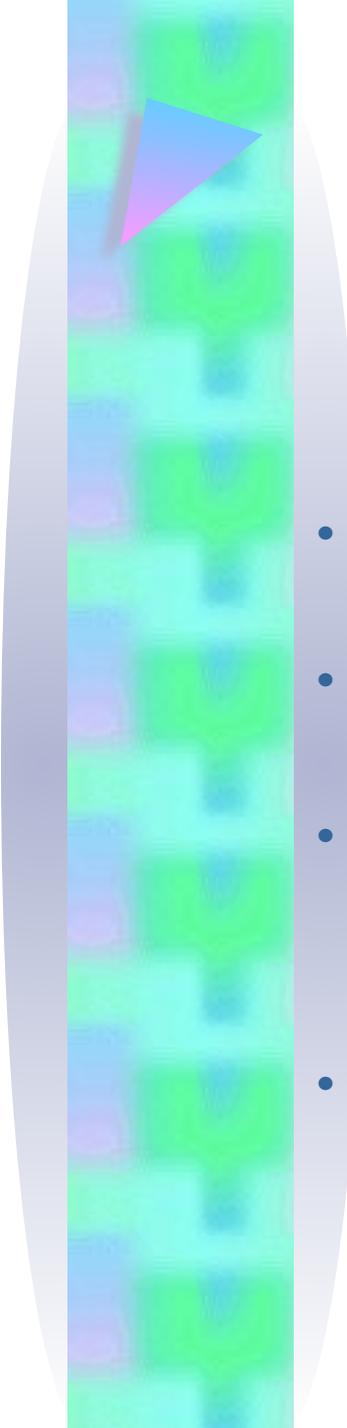
| | |
|---|------------|
| <i>Лекция</i> | <i>5%</i> |
| <i>Чтение</i> | <i>10%</i> |
| <i>Аудио – визуальный метод</i> | <i>20%</i> |
| <i>Демонстрация</i> | <i>30%</i> |
| <i>Групповые дискуссии</i> | <i>50%</i> |
| <i>Активное обучение</i> | <i>70%</i> |
| <i>Обучение других / немедленное применение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

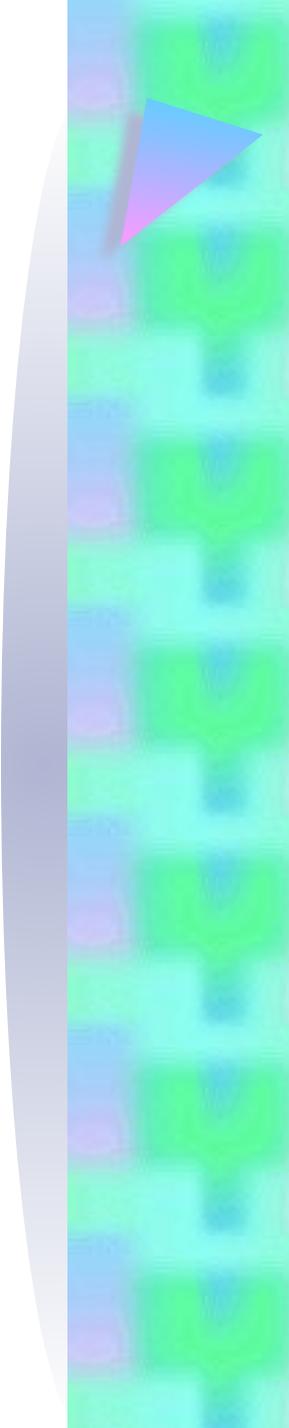


4. Элементы — «изюминки» (обучающий анекдот, интеллектуальная разминка, шаржи, эпиграммы).



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.

