




Активные методы обучения – методы, стимулирующие познавательную деятельность



Учитель истории МОУ «Насоновская СОШ»

Борисова С.В.



**Хороших методов
существует столько,
сколько существует
хороших учителей.**

Д.Пойя

Активные методы обучения (АМО)

– это система методов, обеспечивающих активность и разнообразие мыслительной и практической деятельности учащихся в процессе освоения учебного материала.

АМО строятся на практической направленности, игровом действе и творческом характере обучения, интерактивности, разнообразных коммуникациях, диалоге и полилоге, использовании знаний и опыта обучающихся, групповой форме организации их работы, вовлечении в процесс всех органов чувств, деятельностном подходе к обучению, движении и рефлексии.

Классификация методов активного обучения (А.М.Смолкин)

НЕИМИТАЦИОННЫЕ

лекция вдвоём,
лекция с
запланированными
ошибками,
лекция пресс-
конференция
эвристическая беседа;
поисковая
лабораторная работа;
учебная дискуссия;
самостоятельная работа
с литературой;
семинары;

ИМИТАЦИОННЫЕ

ИГРОВЫЕ

деловая игра;
производственны
е
ситуации;
педагогические
задачи;
ситуация
инценсценирован
ие различной
деятельности

НЕИГРОВЫЕ

коллективная
мыслительная
деятельность,

анализ конкретных
ситуаций (АКС);

Примеры использования АМО

Импровизированные дебаты.

11 класс. Урок обществознания.

Цель: убедить оппонентов (другую команду) в правильности (преимуществах) позиции, отстаиваемой вашей командой.

- Класс делится на две команды. Первая команда («за») утверждает, а вторая («против») опровергает тезис (тему) дебатов. *Примеры тем: «Власть портит человека»,*
- *«Засилье иностранных фильмов губит отечественный кинематограф» и др.*

10 -15 мин.- обсуждение темы, готовя аргументы «за» и «против». Жребий определяет- какая из команд будет отстаивать утверждающую позицию, а какая — отрицающую.

Затем – представление аргументов.

Итог игры, определение лучших ораторов.



Дискуссия

Задача: заставить учащихся максимально напрячься и проявить свои умственные способности для необходимого доказательства. Обсуждается сложная и противоречивая проблема. Участники дискуссии должны суметь привести аргументы «за» и «против» обсуждаемой идеи и постараться убедить оппонентов в правильности своей позиции.

Темы дискуссий по истории. 11 класс.

- «Противоречия НЭПа».

Темы дискуссий по обществознанию. 10 класс.

- 1. Безработица – это полезное явление для общества.
- 2. Безработица калечит человека духовно и физически и наносит вред обществу.

«Подросток как работник».

- 1. Использование труда подростка неэффективно, это всё равно есть зелёное яблоко.
- 2. Государство напрасно ограничивает труд подростков, поскольку, вопрос о том, в каком возрасте и где начинать работать – это личное дело каждого. Были бы для этого силы и желание!

Лекция с запланированными ошибками (лекция-провокация)

- Учитель сообщает, что в лекции будет сделано определенное количество ошибок различного типа (5-7).
- Учитель должен иметь перечень этих ошибок на бумаге, который он по просьбе слушателей обязан предъявить в конце лекции.
- Слушатели в конце лекции должны назвать ошибки, вместе с преподавателем или самостоятельно дать правильные версии решения проблем.





«Жужжащие» группы – обсуждение притчи

тема «Политическая система и ее роль в жизни общества»

- «Однажды Конфуций увидел плачущую женщину и спросил, в чем ее горе. Она сказала ему, что тигр растерзал одного за другим всех ее родных.
- Почему же ты не покидаешь этой местности? – удивился мудрец.
- В других областях князя угнетают свой народ.
- Видите, - сказал тогда Конфуций ученикам, - жестокий тиран страшнее для человека, чем лютый зверь».
- В ходе обсуждения притчи были даны характеристики и политических режимов, и форм правления, а результатом стало написание каждой группой обществоведческого эссе.

Деловая игра

Игра "Морской бой"



Правила игры.

- Каждый тур начинается с выдачи задания (по 20 вопросов), которое связисты передают своим штабам и разведке. Команды решают предоставленные задания и через 10 минут через связистов передают их жюри.
- Проверенные задания, правильно выполненные штабом, дают командам один выстрел в противника. (Выстрел— открытие одной клетки на “карте боевых действий” противника.) После выдачи выстрелов производится по очереди пристрелка по карте противника.
- Каждый корабль соответствует одному участнику, поэтому если корабль “убивают” то участник пересаживается на плот.
- Во втором туре выдают задания штабу, разведки и плоту каждой команды.
- Игра продолжается до тех пор, пока все корабли одной из команд не будут потоплены.





«Исторический футбол»

Класс делится на команды (обычно по рядам), каждая из которых получает задание составить вопросы по определённому материалу: два простых (со слов кто, что, когда) и один сложный (со слов почему, зачем, в чём различие; что, если; объясните и т.д.).

Обычно работа выполняется индивидуально в тетрадах, а групповая принадлежность необходима лишь при определении очереди вопроса: 1 ряд задаёт вопрос 2, 2-3-му, 3-1-му. Если никто из команды не смог ответить на вопрос – «гол», то весь ряд лишается права задавать вопрос в течение 1 тура, а значит- рискует рейтингом.



Задания креативного характера:

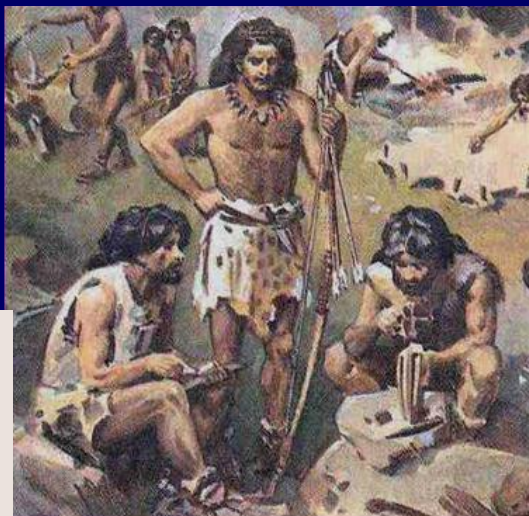


- ❖ предложение учащимся по-своему выполнить то, что учителю уже известно, например, самостоятельно дать определение изучаемому понятию;
- ❖ составление кроссворда, игры, викторины, родословной, сценария спектакля, своего задания для других учеников;
- ❖ создание образа (рисуночного, двигательного, словесного).



Веселые физминутки:

- Первобытное общество



- Древний Египет



Племя, фараон, вождь,
мумия, сфинкс,
собирательство,
Нил, дельта,
рубило, мамонты, пирамида

**Благодарю за
внимание!**