



# 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 тетрадях, 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:

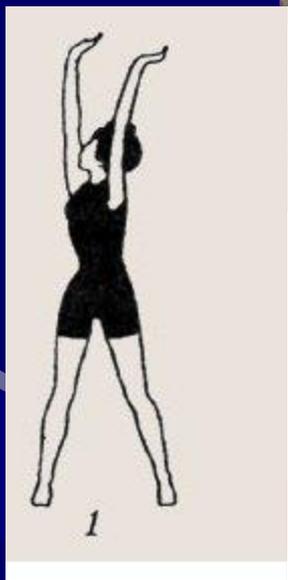
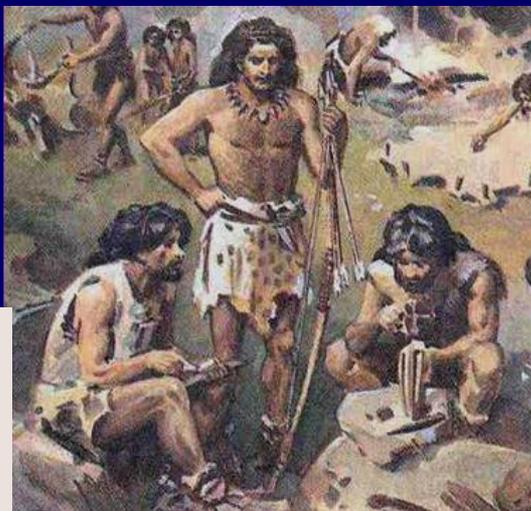


- ❖ предложение учащимся по-своему выполнить то, что учителю уже известно, например, самостоятельно дать определение изучаемому понятию;
- ❖ составление кроссворда, игры, викторины, родословной, сценария спектакля, своего задания для других учеников;
- ❖ создание образа (рисуночного, двигательного, словесного).



# Веселые физминутки:

- Первобытное общество



- Древний Египет



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

**Благодарю за  
внимание!**