

Системно-деятельностный подход на уроках английского языка



**«Я слышу – я забываю,
я вижу – я запоминаю,
я делаю – я усваиваю»**

Китайская мудрость



**Системно-деятельностный
подход** - это метод обучения, при
котором ребёнок не получает
знания в готовом виде, а
добывает их сам в процессе
собственной учебно-
познавательной деятельности.

Я учусь!



Цель СДП

- пробудить у учащегося интерес к предмету и процессу обучения;
- воспитать личность ребенка как субъекта жизнедеятельности.



Как её достичь?

Организовать совместную деятельность ребёнка и учителя

Развить способность самостоятельно получать и обрабатывать информацию по учебным вопросам

Развивать коммуникативные навыки у учащихся

Основывать учебную деятельность на принципах сотрудничества и взаимопонимания

Применять творческий подход при осуществлении педагогической деятельности

Применять индивидуальный подход к ученикам



Ожидаемый результат

- воспитать человека с активной жизненной позицией не только в обучении, но и в жизни;
- развить умение ставить перед собой цели, решать учебные и жизненные задачи и отвечать за результат своих действий.



Приём “Отсроченная отгадка”

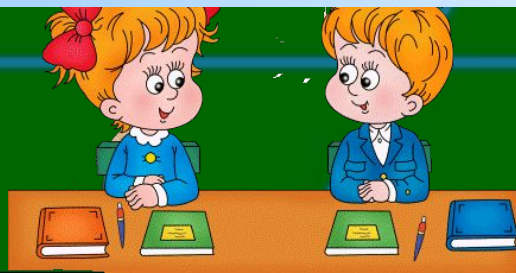
Универсальный приём, направленный на активизацию мыслительной деятельности учащихся на уроке.

Формирует:

- умение анализировать и сопоставлять факты;
- умение определять противоречие;
- умение находить решение имеющимися ресурсами.

1 вариант приема. В начале урока учитель дает загадку (удивительный факт), отгадка к которой (ключик для понимания) будет открыта на уроке при работе над новым материалом.

2 вариант приема. Загадку (удивительный факт) дать в конце урока, чтобы начать с нее следующее занятие.



Приём “Фантастическая добавка”

Универсальный приём, направленный на привлечение интереса к теме урока.

Прием предусматривает перенос учебной ситуации в необычные условия или среду.

Можно перенестись на фантастическую планету; придумать фантастическое животное или растение; перенести литературного героя в современное время; рассмотреть привычную ситуацию с необычной точки зрения.

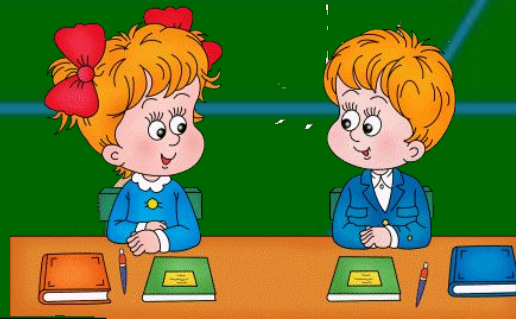


Приём “Шаг за шагом”

Приём интерактивного обучения. Используется для активизации полученных ранее знаний.

Ученики, шагая к доске, на каждый шаг называют термин, понятие, явление и т.д. из изученного ранее материала.

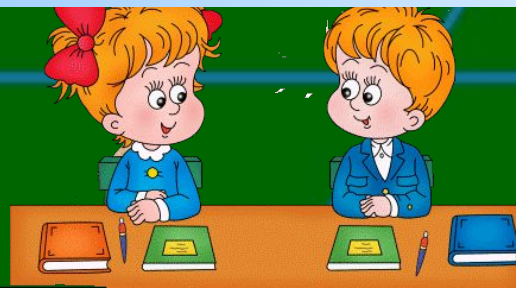
Пример. На уроке иностранного языка ученики шагают к доске. И каждый шаг сопровождают названием какого-нибудь вида транспорта, членов семьи, профессий, хобби или чего-то ещё.



Приём «Жокей и лошадь»

Приём интерактивного обучения. Форма коллективного обучения.

Класс делится на две группы: «жокеев» и «лошадей». Первые получают карточки с вопросами, вторые – с правильными ответами. Каждый «жокей» должен найти свою «лошадь». Эта игрушка применима даже на уроках изучения нового материала. Самая неприятная её черта – необходимость всему коллективу учащихся одновременно ходить по классу, это требует определённой сформированности культуры поведения.



Приём “Да-нет”

Универсальный приём способен увлечь и маленьких, и взрослых; ставит учащихся в активную позицию.

Формирует:

умение связывать разрозненные факты в единую картину;
умение систематизировать уже имеющуюся информацию;
умение слушать и слышать друг друга.

Учитель загадывает нечто (число, предмет, название вида спорта, хобби и др.). Учащиеся пытаются найти ответ, задавая вопросы, на которые учитель может ответить только словами: "да", "нет", "и да и нет".



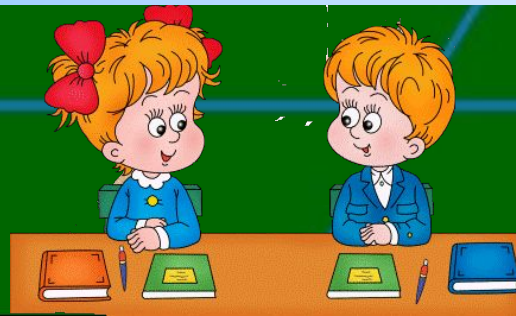
Приём “Развивающий канон”

Прием на развитие логического мышления. Даны три слова, первые два находятся в определенных отношениях. Найди четвертое слово, чтобы оно с третьим было в таких же отношениях.

Пример.

MOTHER-FATHER=PARENTS- ? (CHILDREN)

A PENCIL-DRAWING=A BALL- ? (FOOTBALL)



Приём «Я беру тебя с собой»

Универсальный приём, направленный на актуализацию знаний учащихся, способствующий накоплению информации о признаках объектов.

Формирует:

умение объединять объекты по общему значению признака;

умение определять имя признака, по которому объекты имеют общее значение;

умение сопоставлять, сравнивать большое количество объектов;

умение составлять целостный образ объекта из отдельных его признаков.

Педагог загадывает признак, по которому собирается множество объектов и называет первый объект. Ученики пытаются угадать этот признак и по очереди называют объекты, обладающие, по их мнению, тем же значением признака. Учитель отвечает, берет он этот объект или нет. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из детей не определит, по какому признаку собирается множество.

Приём “Хорошо-плохо”

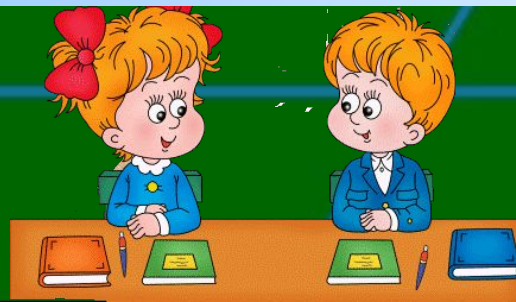
Приём, направленный на активизацию мыслительной деятельности учащихся на уроке, формирующий представление о том, как устроено противоречие.

Формирует:

умение находить положительные и отрицательные стороны в любом объекте, ситуации;

умение разрешать противоречия (убирать «минусы», сохраняя «плюсы»);

умение оценивать объект, ситуацию с разных позиций, учитывая разные роли.



Вариант 1

Учитель задает объект или ситуацию. Учащиеся (группы) по очереди называют «плюсы» и «минусы».

Вариант 2

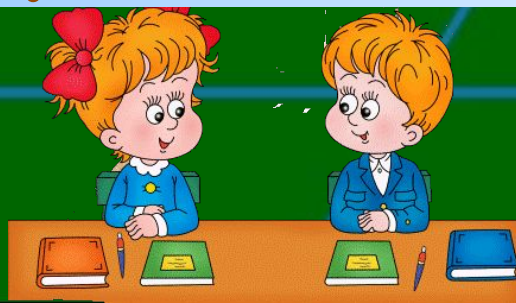
Учитель задает объект (ситуацию). Ученик описывает ситуацию, для которой это полезно. Следующий ученик ищет, чем вредна эта последняя ситуация и т. д.



Приём «Послушать – сговориться – обсудить»

Приём интерактивного обучения. Данный приём способствует активному усвоению знаний, вовлекает в предметную работу учеников с любыми уровнями подготовки.

Ученикам предлагается подумать и написать 3 слова, относящихся к теме урока. Затем ребята должны показать их соседу по парте, после за 1,5 минуты из 6 слов отобрать необходимо 3 и огласить их классу.



Приём «Шесть шляп»

Рефлексивный прием, способствующий организации рефлексии на уроке.

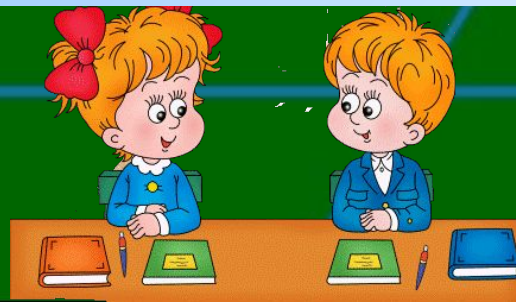
Формирует:

умение осмысливать свой опыт;

умение давать личностную оценку событиям, явлениям, фактам;

ценностное отношение к окружающему миру и самому себе.

Учащихся можно разделить на группы и предложить приобрести одну из шляп. Обладателям шляп необходимо дать оценку событиям, фактам, результатам деятельности в зависимости от цвета.



Пример.

Белая шляпа символизирует конкретные суждения без эмоционального оттенка.

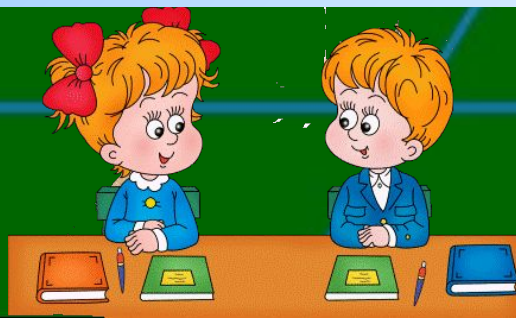
Желтая шляпа – позитивные суждения.

Черная – отражает проблемы и трудности.

Красная – эмоциональные суждения без объяснений.

Зеленая – творческие суждения, предложения.

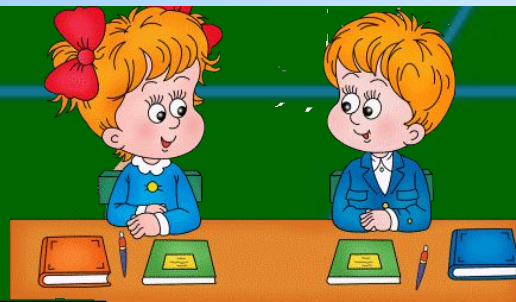
Синяя – обобщение сказанного, философский взгляд.



Приём "Телеграмма"

*Приём актуализации субъективного опыта.
Очень краткая запись.*

Пример. Кратко написать самое важное, что уяснил с урока с пожеланиями соседу по парте и отправить (обменяться). Написать в телеграмме пожелание герою произведения, лирическому герою стихотворения. Написать пожелание себе с точки зрения изученного на уроке и т.д.



Ролевая игра

Обучение максимально приближено к реальному общению. Поскольку обсуждаемые проблемы не имеют, как правило, однозначного решения, то обсуждающие их участники – учитель и обучающиеся – равноправны как речевые партнеры.



1) «В магазине»

Обучающимся предлагается разыграть диалог между продавцом и покупателем;

2) «Другой возраст»

играющим предлагается представить себя моложе или старше и рассказать о себе с учётом этих возрастных особенностей;

3) «Плюсы и минусы»


Обучающимся предлагается обсудить какое-либо событие или явление (например, обсудить закон, запрещающий курение во всех общественных местах). Участники должны назвать плюсы и минусы обсуждаемого события (явления), аргументировать свою точку зрения;

4) «Семья»

Обучающимся предлагается разыграть различные ситуации в семье.

5) «Путешествия по городам»

Обучающимся предлагается разыграть, к примеру, экскурсию по какому-либо городу, который изучается по программе, где кому-то достаётся роль экскурсовода, а остальные - туристы.



Скажи мне, и я забуду;
Покажи мне, и я,
может быть, запомню,
Вовлеки меня, и я пойму.

Конфуций (450 г. до н.э.)