

МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

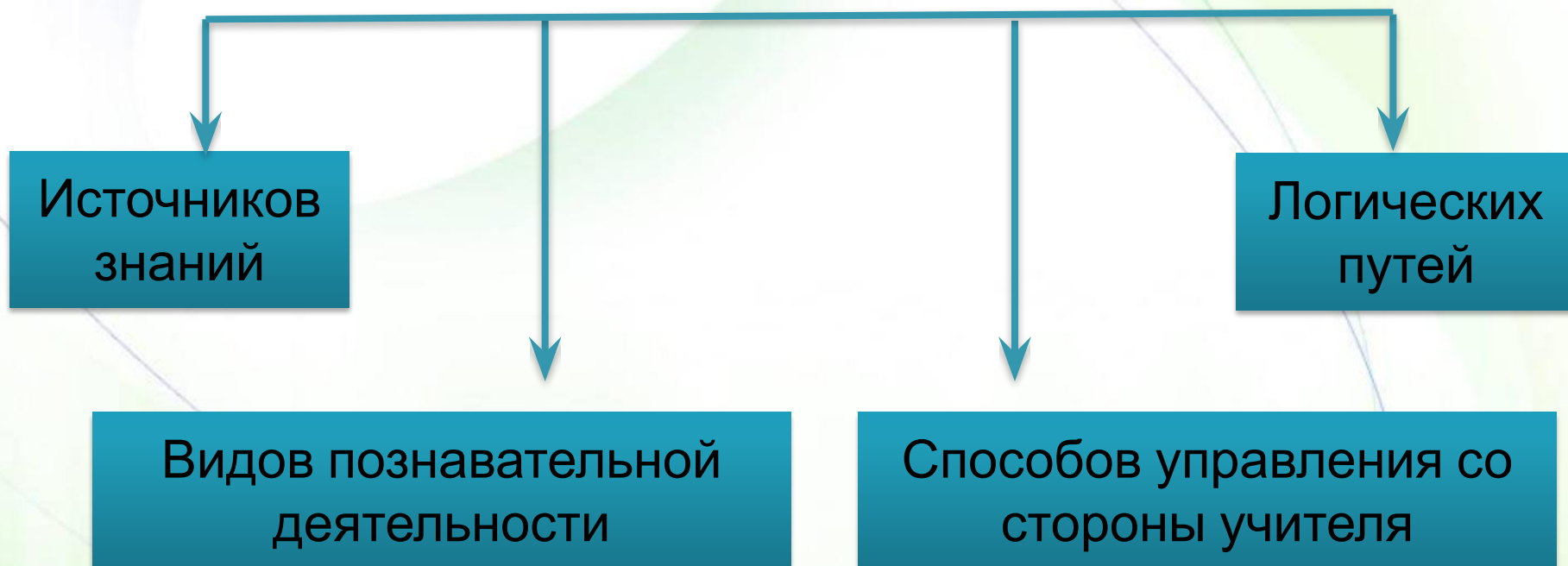
2 курс ДПИ и НП

Греческое слово «**metodos**» - буквально переводится как «путь к чему-либо»

Метод обучения – это упорядоченная деятельность педагога и учащихся, направленная на достижение заданной цели обучения.



Эта деятельность проявляется в использовании



КЛАССИФИКАЦИЯ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ

Классификация по дидактическим целям

- методы приобретения новых знаний
- методы формирования умений и навыков и применения знаний на практике
- методы проверки и оценки знаний, умений, навыков

По характеру движения мысли от незнания к знанию

ИНДУКТИВНЫЙ



ДЕДУКТИВНЫЙ



По способу восприятия информации

- Словесные
- Наглядные
- Практические

Словесные методы

- Рассказ
- Объяснение
- Беседа
- Инструктаж
- Лекция
- Дискуссия
- Диспут
- Работа с учебником



Наглядные методы

- Иллюстрации
- Демонстрации

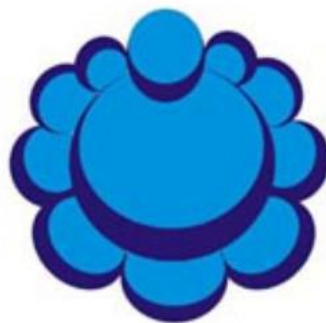
Городецкая роза (поэтапное выполнение).



1



2



3



4

Практические методы

- Упражнения
- Лабораторные работы
- Практические работы
- Дидактические игры



Классификация методов по характеру познавательной деятельности учащихся

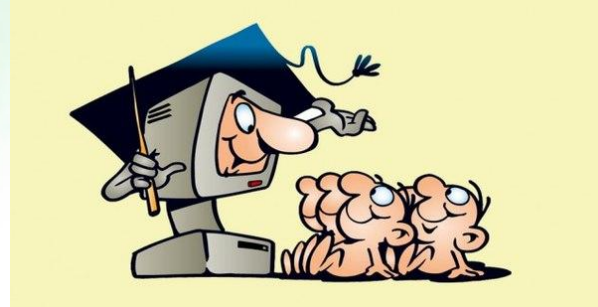
- **Объяснительно – иллюстративный**
- **Репродуктивный**
- **Проблемного изложения**
- **Частично-поисковый**
- **Исследовательский**

Метод	Деятельность педагога	Деятельность обучающегося	Особенности
Объясн.-иллюст			
Репродуктивный			
Проблем. Изложения			
Частично-поисковый			
Исследоват.			



Классификация по активности субъектов

- Пассивные



- Активные

□ Интерактивные



ИННОВАЦИОННЫ

МЕТОДЫ

МЕТОДЫ

ОБУЧЕНИЯ

Активный метод обучения

Задачи

- Формирование навыков продуктивного общения в процессе обучения
- Развитие умений аргументировать свою точку зрения, четко формулировать и ясно излагать свои мысли
- Развитие способности анализировать сложные ситуации, причины их возникновения, выявлять главное и второстепенное, находить способы и средства решения
- Развитие познавательной и эмоционально-волевой сферы личности

Игра как метод обучения

Имитация проблемных ситуаций, в которых участники выполняют отведенные им социальные роли в соответствии с поставленными целями

- Дидактические игры
- Ролевые игры
- Деловые игры

Игровое проектирование

- Учебные проект – не жестко сформулированное задание учащимся, нацеленное на достижение наглядно представляемого результата, получаемого путем их самостоятельной групповой творческой деятельности

- ☐ Исследовательские
- ☐ Творческие
- ☐ Ролевые
- ☐ Прикладные
- ☐ Информационные



Темы творческих проектов:

- Благоустройство школьной территории по мотивам сказок
- Визитная карточка поселка Красное-на-Волге
- Волшебство в бумажном завитке
- Геометрические фигуры в дизайне тротуарной плитки
- Геральдика: соцветие истории, искусства и знаний.
- Как города обретают имена.
- Мир вокруг меня в разной технике изображения.

Анализ конкретных ситуаций (Casestudies)

Процесс работы на уроке (этапы):

1 этап: учащимся выдается кейс для самостоятельного прочтения, изучения

2 этап: учащиеся делятся на группы, выбирается спикер

3 этап: характеризуется проблема

4 этап: задаются вопросы для диагностики кейса

5 этап: предоставить решение в виде рисунков

6 этап: Учитель в конце урока должен дать оценку каждому ученику за работу на уроке.



Метод «Мозговой атаки»



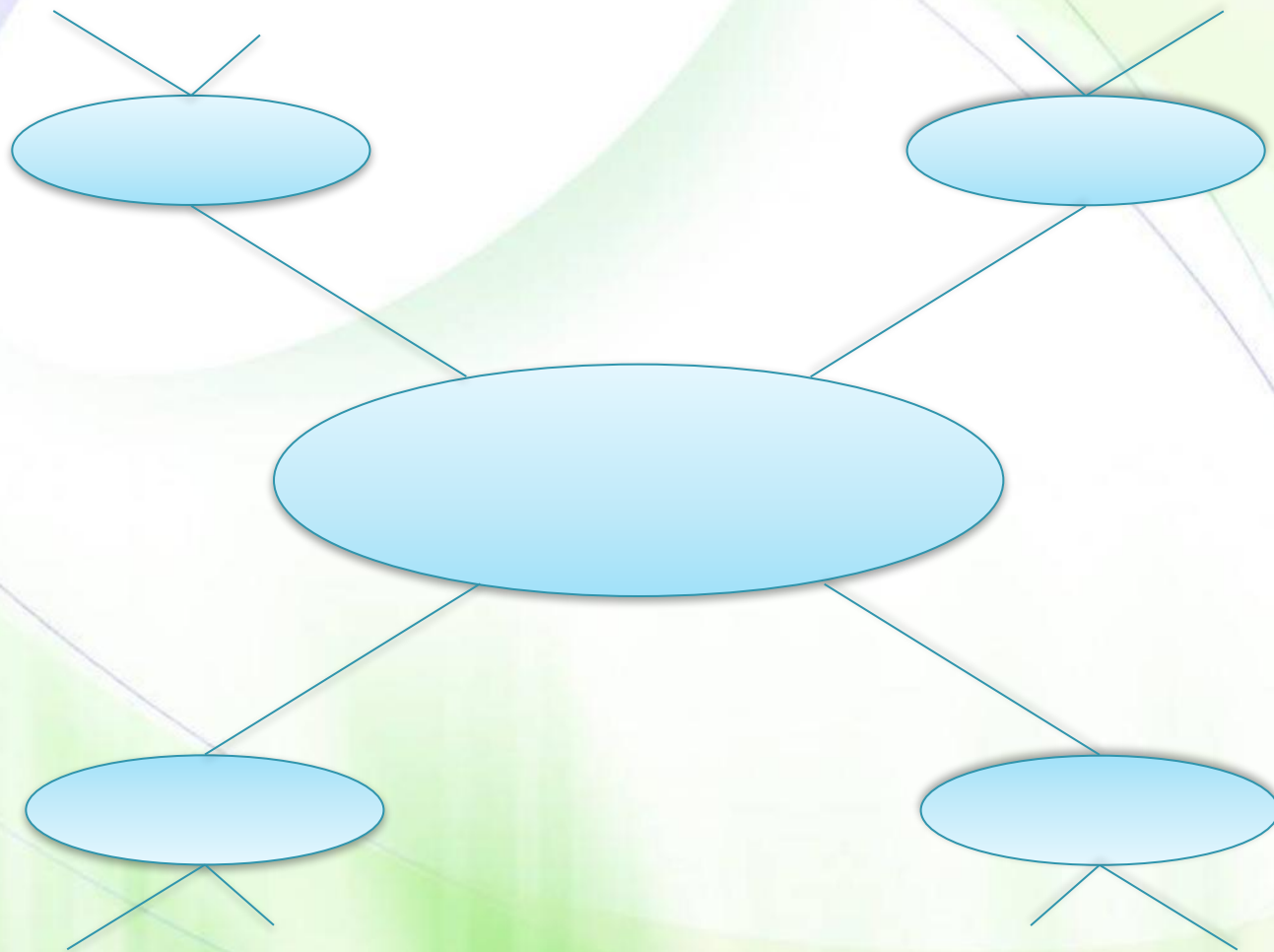
- Прямая «мозговая атака» – собрать, можно большее количество идей; запрещается критика предложений; число участников 4-15 человек; отбор идей экспертами
- Массовая «мозговая атака» - аналогична первой; аудитория 20-40 человек; делят на малые группы
- «Мозговой штурм» - критика высказываний

Таблица «ЗХУ»

Знаю	Хочу знать	Узнал



Кластеры (гроздья)



Технология эффективного

Чтения

I – interactive: самоактивизирующая;

N – noting:

S – system: системная разметка

E – effective: для эффективного

R – reading: чтения

T – thinking и размышления

«V» – уже знал;

«+» – новое;

«-» – думал иначе;

«?» – не понял, есть
вопросы

V	+	-	?
(актуализировать знания)	(осознать новые знания)	(исправить неверные предположения)	(побудить дальнейший интерес к теме)

«Дерево предсказаний»

Предположения по поводу
развития сюжетной линии

Что будет дальше?
Чем закончится рассказ?
Как будут развиваться
события
после финала?



- Составьте дерево предсказаний
на тему:

**«Что было бы,
если бы не было
искусства?»**



Дизайн- часть
искусства

Нечем расслабиться

Больше психических
заболеваний

Неумение размышлять

Нет мифов,
пословиц...
морали

Вещи уродливы,
неудобны

Люди одинаковы

Человек-неграмотный

Невозможность
подчеркнуть
индивидуальность

Не было бы
письменности

И
С
К
У
С
С
Т
В
О

Вопросы? Вопросы!

Вопросы

- Верите ли Вы, что...?
- Как вы думаете ...? (всегда, иногда, никогда)
- Ромашка Блума



□ Толстые и тонкие вопросы

?	?
Дайте три объяснения, почему...? Объясните, почему...? Почему вы думаете...? Почему Вы считаете...? В чем различие...? Предположите, что будет, если...? Что, если...?	Кто...? Что...? Когда...? Может...? Будет...? Мог ли...? Как звать...? Было ли...? Согласны ли Вы...? Верно ли...?

«Тонкие» вопросы

В какой области был основан промысел хохломской росписи?
В каком веке возникла Хохломская роспись?
Назови ведущий травный орнамент в хохломской росписи?

«Толстые» вопросы

Что отличает хохлому от других видов росписи?
Какие традиционные элементы используются в хохломской росписи?

Построение критериального ряда

Критерии	Романский стиль	Готический стиль
1. Церковная архитектура		
2. Светская архитектура		
3. Живопись		
4. Скульптура		
5.		
ИТОГО		

Шесть шляп



- Сбор информации, анализ фактов



- Чувства и интуиция – интуитивные догадки



- Критика – критические оценки, опасения, осторожности

Шесть шляп

- Позитив – достоинства, преимущества
- Креативность - новые идеи, модифицируем существующие, исследуем возможности
- Обобщаем достигнутое, ставим новые цели



Синквейн

1. Тема – одно слово (обычно существительное)
2. Описание темы в двух словах (двумя прилагательными)
3. Описание действия в рамках этой темы тремя словами
4. Фраза из четырех слов, показывающая отношение к теме
5. Синоним из одного слова, который повторяет суть темы

Каникулы

Долгожданные, но недолгие.

Планируешь, предполагаешь - не успеваешь.

Почему хорошее так быстротечно!

Мгновение.

Критическое мышление

Знакомое и незнакомое.

Сомневается, активизирует, анализирует.

Нет предела совершенству и фонтану

Идей.

**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**



ИСТОЧНИКИ:

- Городской методический центр - <http://mosmetod.ru/metodicheskoe-prostranstvo/srednyaya-i-starshaya-shkola/izo/metodicheskie-materialy/temy-tvorcheskikh-i-proektnykh-rabot-po-izo-i-mkhk.html>
- Презентация КОИРО «Технология развития критического мышления»
- Учебник «Педагогика» Сластенин В.А.
- <https://yandex.ru/images/>
- Адрес сайта Гаврутенко татьяны Витальевны <http://gavrutenko.biyska.ru>