

*Активное
обучение.*

Всю историю педагогики можно рассматривать как борьбу двух взглядов на позицию ученика.



Приверженцы первой позиции настаивали на исходной пассивности ученика, рассматривали его как объект педагогического воздействия, а активность, по их мнению, должен был проявлять только учитель.



*Сторонники
второй позиции
считали ученика,
равноправным
участником
процесса обучения
и отдавали его
активности
главенствующую
роль в обучении.*



*Как показали исследования,
человек запоминает и усваивает только*

10% того, что он читает,

20% того, что слышит,

30% того, что видит,

50-70% при участии в групповых дискуссиях,

80% - при проговаривании,

90% - при личном участии, когда обучающийся непосредственно участвует в самостоятельной постановке проблем, выработке и принятии решения, формулировке выводов.

Активное обучение -

представляет собой такую организацию и ведение учебного процесса, которая направлена на активизацию учебно-познавательной деятельности обучающихся путём широкого, желательно комплексного, использования как педагогических, так и организационно-управленческих средств и методов.

К дидактическим предпосылкам активного обучения можно отнести педагогические технологии в той или иной мере реализующие и развивающие отдельные принципы активного обучения.

Развивающее обучение.

Проблемное обучение.

Программированное обучение.

Дифференцированное обучение.

Игровое обучение.

РАЗВИВАЮЩЕЕ ОБУЧЕНИЕ.

Это организация учебного процесса с реализацией потенциальных возможностей человека:

- актуализация ранее усвоенных знаний;
- выдвижение гипотезы;
- разработка оригинального плана решения задачи;
- способ самостоятельной проверки.

Развивающее обучение вовлекает учащегося в различные виды деятельности.

ПРОБЛЕМНОЕ ОБУЧЕНИЕ.

Преподаватель не сообщает готовых знаний, а организует учеников на их поиск. Последовательно и целенаправленно выдвигает перед обучающимися познавательные задачи, разрешая которые обучаемые активно усваивают знания.

| Действия учителя | Действия ученика |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Создаёт проблемную ситуацию.2. Организует размышления над проблемой и ее формулировкой.3. Организует поиск гипотезы - предположительного объяснения противоречий в материале, ситуации.4. Организует проверку гипотезы.5. Организует обобщение результатов, получение выводов и их применение. | <ol style="list-style-type: none">1. Осознает противоречия в изучаемом явлении.2. Формулирует проблему.3. Выдвигает гипотезы, объясняющие противоречия, причины явления.4. Проверяет гипотезы в эксперименте, решении задач, анализе и т.д.5. Анализирует результаты, делает выводы, применяет полученные знания. |

ПРОГРАММИРОВАННОЕ ОБУЧЕНИЕ.

Учение осуществляется как чётко управляемый процесс, так как изучаемый материал разбивается на мелкие, легко усваиваемые дозы. Они последовательно предъявляются ученику для усвоения. После изучения каждой дозы следует проверка степени усвоения. Доза усвоена - переходят к следующей. Это и есть «шаг» обучения: предъявление, усвоение, проверка.

| Учитель (учебник, компьютер) | Ученик |
|---|--|
| 1. Предъявляет первую дозу материала. | 1. Воспринимает информацию. |
| 2. Объясняет первую дозу материала и действия с ним. | 2. Выполняет операции по усвоению первой дозы. |
| 3. Ставит контрольные вопросы. | 3. Отвечает на вопросы. |
| 4. Если ответ верный, предъявляет вторую дозу материала. | 4. Переходит к следующей дозе материала. |
| 5. Если нет - объясняет ошибку, возвращает к работе с первой дозой. | 5. Если ответ неверный, возвращается к изучению первой дозы. |

ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОЕ ОБУЧЕНИЕ.

Обучение принято считать дифференцированным, если в его процессе учитываются индивидуальные различия учащихся.

Дифференциация относится к адаптивным технологиям.

Адаптивная образовательная среда предусматривает:
создание благоприятного психологического климата на уроке и условий **активного учения каждого ученика**;
использование учебного времени с максимальной пользой для ученика в соответствии с его индивидуальными способностями;
взаимосвязанную деятельность учителя и ученика.

ИГРОВОЕ ОБУЧЕНИЕ.

Это форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности.

Деловые игры,
дидактические или учебные игры,
игровые ситуации,
игровые приёмы,
тренинги в активном режиме.

В начальной школе широко используются игровые приёмы обучения: слуховые, зрительные, двигательные, наглядные, занимательные вопросы, задачи-шутки, моменты неожиданности.

Всё это способствует активизации мыслительной деятельности.

Игры-путешествия.

Игры-поручения. («Помоги Буратино»).

Игры-предположения. («Кто быстрее сообразит?»).

Игры-загадки. Главной особенностью загадок является логическая задача.

Игры-беседы (игры-диалоги). В игре-беседе учитель ведёт диалог от близкого детям персонажа. Игра-беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы учителя, вопросы и ответы детей, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение.

Технология активного обучения -

такая организация учебного процесса, при которой невозможно неучастие в познавательном процессе: либо каждый учащийся имеет определенное ролевое задание, в котором он должен публично отчитаться, либо от его деятельности зависит качество выполнения поставленной перед группой познавательной задачи.

Включает методы, стимулирующие познавательную деятельность учащихся.

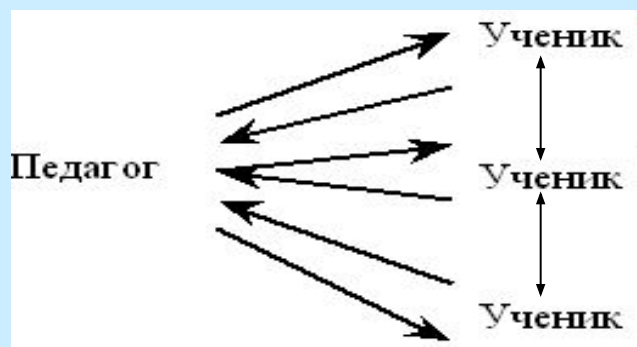
Активные методы обучения

– это способы активизации учебно-познавательной деятельности учащихся, использование такой системы методов которая побуждает их к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения материалом.

**Активные методы обучения –
*это обучение деятельностью.***

В основе активных методов лежит диалогическое общение, как между учителем и учащимися, так и между самими учащимися.

А в процессе диалога развиваются коммуникативные способности, умение решать проблемы коллективно, и самое главное развивается речь учащихся.



Активные методы и средства преподавания.

| Индивидуальные | Групповые | Фронтальные | | |
|------------------|------------------|--------------------------|-------------------------------|---------|
| | | Аудиовизуальные средства | Деловые игры | Тренинг |
| Учебник | Работа в группах | Опорные сигналы | Ролевые | |
| Тетрадь | Проект | Музыка | Имитационные | |
| Учебные средства | Анализ | ТВ | Учебные | |
| Компьютер | Мозговой штурм | Видеосъемки | Ситуационные | |
| | | ИКТ | Организационно-деятельностные | |

Активные методы обучения.

| неимитационные | имитационные | |
|---|--|---|
| | <i>игровые</i> | <i>неигровые</i> |
| <p>проблемное сообщение, сообщение с заранее запланированными ошибками, пресс-конференция; эвристическая беседа; учебная дискуссия; круглый стол; мозговой штурм.</p> | <p>деловая игра; педагогические ситуации; игровое проектирование; инсценирование различной деятельности.</p> | <p>коллективная мыслительная деятельность; анализ конкретных ситуаций; тренинг.</p> |

1. Творческие задания.
2. Работа в малых группах.
3. Обучающие игры.
 - а) Ролевые.
 - б) Деловые.
 - в) Образовательные.
4. Использование общественных ресурсов.
 - а) Приглашение специалиста.
 - б) Экскурсии.
5. Социальные проекты.
 - а) Соревнования.
 - б) Выставки, спектакли, представления и т.д.
6. Изучение и закрепление нового материала.
 - а) Интерактивная лекция.
 - б) Ученик в роли учителя.
 - в) Работа с наглядным пособием.
 - г) Каждый учит каждого.

7. Работа с документами.

- а) Составление документов.
- б) Письменная работа по обоснованию своей позиции.

8. Обсуждение сложных проблем.

- а) Проектный метод.
- б) Шкала мнений.
- в) Дискуссия.
- г) Дебаты.
- д) Симпозиум.

9. Разрешение пробле.

- а) Мозговой штурм.
- б) Дерево решений.
- в) Переговоры.

Активизация познавательной деятельности:

1. Формирование учебной мотивации на основе познавательного интереса. Ученику должна нравиться его деятельность, и она должна быть ему понятна и доступна.
2. Создание проблемной ситуации на уроке, что способствует формированию мотива деятельности учащихся.
3. Постановка вопросов имеет первостепенное значение, т. к. мыслительная деятельность учеников стимулируется постановкой вопросов.
4. Активизация учащихся средствами наглядности.
5. Организация дидактических игр. Игры должны быть очень разнообразными как по содержанию, так и по форме проведения.

При системном использовании активных методов роль учителя принципиально меняется.

Из «контролирующего органа» учитель превращается в более опытного товарища, играющего в одной команде с обучающимися, становится консультантом, наставником, старшим партнёром.



Применение *АМО* обеспечивает становление и развитие у обучающихся универсальных навыков.

К ним относят способность принимать решения и умение решать проблемы, коммуникативные умения и качества, умения ясно формулировать сообщения и чётко ставить задачи, умение выслушивать и принимать во внимание разные точки зрения и мнения других людей, лидерские умения и качества, умение работать в команде.

Эти навыки в современной жизни играют ключевую роль как для достижения успеха в профессиональной деятельности, так и для обеспечения гармонии в личной жизни.

