



Технологии развивающего обучения на уроках окружающего мира



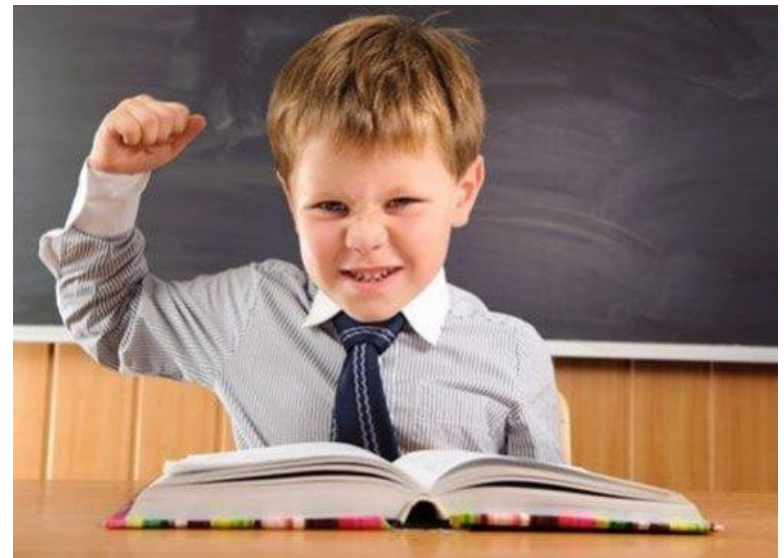
Кейс – технология



Это метод активного проблемно – ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач-ситуаций (кейсов).

Главное её предназначение – развивать способность разрабатывать проблемы и находить их решение, учиться работать с информацией.

При этом акцент делается не на получение готовых знаний, а на их выработку, на сотворчество учителя и ученика!



Методы кейс - технологии



Метод
инцидентов

Метод разбора
деловой
корреспонденции

Игровое
проектирование

Ситуационно-
ролевая игра

Метод дискуссии

Кейс - стади

Метод инцидентов



В центре внимания находится процесс получения информации.

Цель метода— поиск информации самим учеником, и – как следствие – обучение его работе с необходимой информацией, ее сбором, систематизацией и анализом.

Обучаемые получают кейс не в полном объеме. Сообщение может быть письменным или устным, по типу: «Случилось...» или «Произошло...».

Хотя такая форма работы требует много времени, ее можно рассматривать как особенно приближенную к практике, где получение информации составляет существенную часть всего процесса принятия решения.

Игровое проектирование



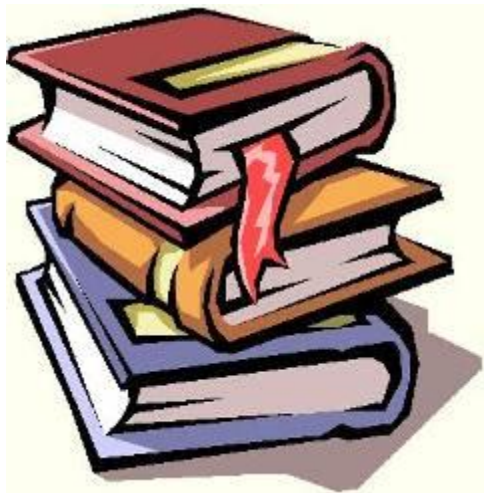
Цель — процесс создания или совершенствования проектов.

Участников занятия можно разбить на группы, каждая из которых будет разрабатывать свой проект.

Игровое проектирование может включать проекты разного типа: исследовательский, поисковый, творческий, аналитический, прогностический.



Кейс - стадии



Основной упор в работе над случаем делается на анализ и синтез проблемы и на принятие решений.

Цель метода кейс-стади – совместными усилиями группы учащихся проанализировать представленную ситуацию, разработать варианты проблем, найти их практическое решение, закончить оценкой предложенных алгоритмов и выбором лучшего из них.

Работа ученика с кейсом



- I этап — знакомство с ситуацией, её особенностями;
- II этап — выделение основной проблемы (проблем), выделение персоналий, которые могут реально воздействовать на ситуацию;
- III этап — предложение концепций или тем для «мозгового штурма»;
- IV этап — анализ последствий принятия того или иного решения;
- V этап — решение кейса — предложение одного или нескольких вариантов последовательности действий, указание на важные проблемы, механизмы их предотвращения и решения.

Примеры использования кейсов на уроке окружающего мира



Работа по группам.

А сейчас наши географы, ботаники, зоологи и экологи получают кейсы с материалами и вопросами и приступят к изучению новой природной зоны.

Кейс для ботаников:

- гербарий;
- атлас "От земли до неба" (стр.116,117,91);
- учебник А.Плешаков "Мир вокруг нас" (стр.88-91);
- карточки с изображением растений;
- карточка с вопросами:

- 1) Какие растения растут в тундре?
- 2) Как растения приспособились к жизни? (Рассказать о корнях, стеблях листьях на примере лишайника, травянистого растения, дерева).



Кейс для географов:

- учебник А.Плешаков "Мир вокруг нас" (стр.87-90);

- карта природных зон;

- карточка с вопросами:

1) Где протянулась зона тундры?

2) Назовите форму земной поверхности, занимаемой тундрой (равнина, горы, возвышенность).

3) Климатические условия (зима, лето, их продолжительность, температура, осадки, ветры).

4) Почему в тундре много болот? Какая там почва? Почему?

Материал самостоятельно изучается и обсуждается в группах. Если возникают вопросы, учитель консультирует.

Метод проектов



Метод проекта — это одна из личностно-ориентированных технологий, в основе которой лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.



Цели и задачи проектного метода.



Основная цель проектного метода в начальной школе является развитие свободной творческой личности ребенка, которое определяется задачами развития и задачами исследовательской деятельности детей.



Впервые проекты были классифицированы в 1910 году американским педагогом Е. Коллингсом:



- 1) проекты игр — это проекты, направленные на активное участие каждого ученика в различной групповой деятельности: (коллективные игры, театрализованные постановки, народные танцы);
- 2) экскурсионные проекты - это проекты, направленные на решение проблемы с помощью целенаправленного изучения окружающей природы и общественной жизни;





3) повествовательные проекты — это проекты, главной целью которых Е. Коллингс считал «получение удовольствия от рассказа в самой разнообразной форме»: рассказ, песня, музыкальный отрывок, сочинение.

4) конструктивные проекты - это проекты, направленные на создание материального продукта: приготовление пирога, какао, клетки для животных, конструирование декораций.



Темы, предложенные в курсе «Окружающий мир» А.А. Плешаковым



1 класс.	2 класс.	3 класс.	4 класс
<ol style="list-style-type: none">1) «Моя малая Родина».2) «Моя семья».3) «Мой класс и моя школа».4) «Мои домашние питомцы».	<ol style="list-style-type: none">1) « Родной город (село)».2) « Красная книга», или «Возьмем под защиту».3) « Профессии».4) « Родословная».5) « Города России».6) « Страны мира». <p>Плешаков А.А. «Окружающий мир»</p>	<ol style="list-style-type: none">1) «Богатства, отданные людям».2) «Разнообразие природы родного края».3) «Школа кулинаров».4) «Кто нас защищает».5) «Экономика родного края».6) «Музей путешествий».	<ol style="list-style-type: none">1) «Путешествуем без опасности!».2) «Всемирное наследие в России».3) «Красная книга России».4) «Заповедники и национальные парки России».5) «Всемирное наследие за рубежом».6) «Международная Красная книга».

Урок-экскурсия



- это форма организации обучения, которая позволяет проводить наблюдения, а также изучение различных предметов, явлений и процессов в естественных условиях



«Учитель помогает детям подметить и осознать характерные признаки предметов и явлений. Он дополняет наблюдения своим рассказом и пояснением.»

Структура экскурсии:



- вводная беседа;
- коллективное наблюдение;
- индивидуальное самостоятельное наблюдение детей;
- сбор материала;
- игры детей с собранным материалом;
- заключительная часть, во время которой учитель подводит итог экскурсии и напоминает о необходимости бережного отношения к природе.

Исследовательский метод



- способ организации процесса познания, который обеспечивает поисковую деятельность учащихся в открытии фактических знаний и взаимосвязей между ними.



Реализация данного метода предполагает использование таких методов, как *наблюдения, опыты, самонаблюдения.*

Формы занятий, позволяющих представить результаты исследования:



- конференции, на которых учащимся представляют краткий доклад о проделанной работе и отвечают на вопросы аудитории;
- презентации, на которых ярко, красочно и привлекательно представляются достижения учеников;
- выступления, как правило, для определённого круга – своих одноклассников, учащихся параллельных классов, заинтересованных данной темой;
- представление доклада с целью сообщения нового знания.

Исследователи выступают как бы в роли педагога, что имеет дополнительное мотивирующее значение:

- выставка достижений, проводится в основном для родителей и может быть посвящена определённой теме, дисциплине.



Организация исследовательской деятельности младших школьников обязательно должна соответствовать их возрастным особенностям, для этого рекомендуется использование:

- загадок, ребусов, шарад, задач-шуток, логических заданий и заданий на развитие творческих способностей;
- игровых моментов, с использованием и введением в ход занятия сказочных героев;
- связи материала с наглядно-образным игровым материалом.