

The background features a light blue world map. In the foreground, there are dark silhouettes of two people, a man and a woman, sitting at a table. The man is on the left, and the woman is on the right, leaning over a laptop. The overall scene suggests a global business meeting or collaborative work environment.

АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ



Активные методы обучения — система методов, обеспечивающих активность и разнообразие мыслительной и практической деятельности учащихся в процессе усвоения учебного материала

Отличительные особенности активного обучения:

- принудительная активизация мышления, когда обучаемый вынужден быть активным независимо от его желания;
- достаточно длительное время вовлечения обучаемых в учебный процесс, поскольку их активность должна быть не кратковременной и эпизодической, а в значительной мере устойчивой и длительной (т.е. в течение всего занятия);
- самостоятельная творческая выработка решений, повышенная степень мотивации и эмоциональности обучаемых.

АМО строятся на:

- практической направленности;
- игровом действе и творческом характере обучения;
- интерактивности;
- разнообразных коммуникациях;
- диалоге и полилоге (разговор многих участников);
- 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

Неимитационные	Имитационные	
	Неигровые	Игровые
<p>Проблемное обучение. Лабораторная работа. Практическое занятие. Эвристическая лекция, Тематическая дискуссия. Программированное обучение. Научно-практическая конференция.</p>	<p>Анализ конкретных ситуаций. Имитационное упражнение. Действия по инструкции. Разбор документации.</p>	<p>Деловая игра. Разыгрывание ролей. Игровое проектирование.</p>

Преимущества и недостатки отдельных форм проведения занятий

Метод занятия	Цель использования метода	Преимущества	Недостатки
Доклад	Передача знаний	Экономия времени, охват всей группы	Слабый учебный эффект, пассивность слушателей, их быстрая утомляемость
Учебная беседа	Активизация знаний, работа с содержанием	Хороший учебный контроль, активизация учеников	Требует много времени, лекционность
Работа с партнером	Совместная работа с материалом	Обмен мнениями, активное обучение, интенсивное взаимодействие с материалом	Требует больше времени
Групповая работа	Работа совместно, развитие коммуникабельности	Активное обучение, хорошая запоминаемость, интенсивное взаимодействие с материалом, коррекция общения	Требует много времени, необходима интенсивная подготовка преподавателя
Ролевая игра	Вхождение в роль и гибкая смена ролей, стратегии решения проблем	Близость к практике, активизация учеников	Возникают проблемы, связанные с заторможенностью участников, необходима интенсивная подготовка преподавателя
Плановая игра	Применение знаний на практике	Близость к практике, высокая активность, высокий учебный эффект, интегрированный контроль успешности обучения	Большие издержки, ограниченное число участников

Активные методы обучения: ДИССУССИИ

Вид занятия	Содержание	Цель и сфера применения
Мозговой штурм	Творческая (креативная) дискуссия, проводящаяся для того, чтобы получить как можно больше идей решения какой-то проблемы	Творческий подход. Множество новых идей. Принятие решений. Групповое обучение и дух соперничества.
«Жужжащие» группы	Группы от двух до шести человек, обсуждающие тему за короткое время.	Комфортная обстановка для высказывания своего мнения и налаживания обратной связи с группой
Синдикат	Полная группа разбивается на подгруппы, в которых проходят обсуждения и решение проблемы, выполнение задания. Затем полная группа вновь собирается и выслушивает мнения подгрупп	Используется, когда желательно получить различные мнения или методы. Метод удобен для наблюдения за поведением в малых группах (отношения, лидерство, принятие решений).

Активные методы обучения: обучение на практических примерах и ситуациях

Вид занятия	Содержание	Цель и сфера применения
<p>Метод кейсов</p>	<p>Группе предлагается информация, основанная на реальных или вымышленных фактах. Группа должна ее детально проанализировать и выработать решение.</p>	<p>Групповое решение проблем, которые иллюстрируют практическое действие подходов и концепций</p>
<p>Мероприятие «Лабиринт»</p>	<p>Учащимся раздаются листы с описанием какой-то ситуации (управленческой, технической, личностной, межличностной). Прочитав, учащийся должен выбрать подходящее решение</p>	<p>Практическая групповая работа для развития или углубления знаний об отношениях между людьми и норм поведения с применением на практике своих умений</p>
<p>«Папка с входящими документами»</p>	<p>Одной из форм метода является метод «Папка с входящими документами», которая создает типичную обстановку офиса «на подносе» с его многообразием документов.</p>	<p>Цель мероприятия – научить сортировать эти документы по определенным параметрам и там, где это необходимо, предпринимать определенные действия.</p>

Активные методы обучения: игровое моделирование

Вид занятия	Содержание	Цель и сфера применения
Ролевая игра	Учащиеся принимают на себя реальные или вымышленные роли и в группе ведут игру, действуя вдвоем или втроем и представляя ситуативный пример. После игры следует «дебрифинг» – разбор учащимися действий игроков.	Цель мероприятия – приобретение или применение на практике умений и навыков по предмету, обучение эффективной коммуникации, изменение мнений и отношений.
Моделирование практической ситуации	Перенос реальной ситуации с комплексными вопросами в игровое мероприятие, в котором принимают участие многие из учащихся, взявшие на себя определенные роли или позиции	Моделирование реальной ситуации из жизни для решения какой-то проблемы и развития отношений в группе

Активные методы обучения: обучение с помощью специальных средств

Вид занятия	Содержание	Цель и сфера применения
Обучение с помощью компьютера	В групповое обучение включается использование компьютерных программ, помимо других мероприятий	Для придания процессу обучения новизны и изменения его ритма, для целей самообучения группы или на индивидуальной основе
Обучение на основе компьютера	Все обучение осуществляется с помощью компьютерных программ и Интернета	Для самостоятельного индивидуального развития или групповой работы с помощью Интернета
Открытое обучение	Представляет собой тексты или мультимедийные пакеты (аудио, видео, CD-диски, Интернет и пр.) с набором определенной информации, вопросами и заданиями	Индивидуальное самообучение, ситуации для саморазвития. Удобно применять в учебных целях с малым количеством учеников, при дистанционном обучении.
Видео (длительное)	Преподаватель показывает видеоролик полностью или периодически останавливает для проведения дискуссии	Используется в дополнение к другим методикам для того, чтобы сменить обстановку, дать выход эмоциям и для того, чтобы наглядно представить ситуацию
Видео (фрагментарное)	Несколько коротких видео-сюжетов, после которых задаются вопросы для развития дискуссии	Хорошая основа для завязывания дискуссии, вовлечения в нее всех участников, высказывания своих взглядов, оценок, идей. Закрепляет изученный материал.

Деловая игра

Деловые игры направлены на снятие определенных практических проблем, приобретение навыков выполнения конкретных приемов деятельности.

Суть метода деловой игры как метода обучения заключается в учебном моделировании ситуаций той деятельности, которой предстоит обучить учащихся, чтобы на моделях, а не на реальных объектах учить будущих специалистов выполнять соответствующие профессиональные функции.

Цель деловой игры – проявить имеющиеся знания, показать умение самостоятельно (автономно) или в кооперации (в команде) пользоваться ими, получить навыки уяснения комплексных проблем и выработки подходов к их решению.

Цель игры можно считать достигнутой в двух случаях:

- участник убедился, что у него все получается;
- участник обнаружил, что у него не все получается, и понял, каких профессиональных знаний и практических навыков надо бы получить побольше, а какие профессиональные качества развить и укрепить.

Структура деловой игры

Структура деловой игры.	Деятельность участников игры	Деятельность педагога
<p>1 этап – формулируется цель игры и дается необходимая информация</p>	<p>Четко представить себе проблему или структуру задач, соотнести проблему с поставленной целью</p>	<p>Организовать работу в малых группах (командах). Лучше предложить участникам игры самостоятельно выбрать проблему и группу.</p>
<p>2 этап – самостоятельная работа слушателей в командах</p>	<p>Вникают в проблему, пытаются понять ее, вырабатывают навыки к анализу ситуации и проявляют способности личности. Коллективное обсуждение: используется практический опыт, уточняются позиции, вырабатываются выводы или решения путем соглашения. Возможно существование отдельной точки зрения кого-либо из участников</p>	<p>Оказывает помощь</p>
<p>3 этап – межгрупповая дискуссия</p>	<p>Каждая группа предлагает свой вариант разрешения рассматриваемой проблемы. Участники других групп выступают в качестве оппонентов: задают вопросы, выступают с критическими замечаниями или в поддержку проекта</p>	<p>управляет дискуссией, при помощи наводящих вопросов старается привести к правильному решению проблемы. Запрещено: высказывать свою точку зрения, связанную с анализом ситуации или проблемы</p>

Типы деловых игр

Инновационная игра - деловая игра, базовым процессом которой выступает отрыв от прежнего понимания учебной ситуации и порождение нового знания, действия, метода, технологии и т.п. Главная специфика инновационной игры - творческий поиск новых путей, креативность. Одной из наиболее популярных форм инновационной игры является "мозговой штурм", который акцентируется на создание банка новых нестандартных проектных идей, без конкретизации этих идей в рамках "мозгового штурма"

Имитационная игра - вид деловой игры учебного характера, в основе которой заложен процесс повторения, воспроизводства ("имитации") ранее зафиксированных действий, с целью их освоения

Организационно-деятельностная игра - вид деловой игры, конструирующий модель взаимодействия деятельностных персонажей (в рамках организации, класса и т.п.) в постановке проблем с ориентацией на осуществление развития деятельности, коллектива организации и т.п.

Организационно-коммуникативная игра - одна из разновидностей деловой игры, моделирующая коммуникативные взаимодействия, с целью повышения уровня организованности коммуникативных процессов и развития коммуникативных качеств участников. Орг-коммуникативная игра, как правило, включает в себя следующие ролевые группы участников: группа "ЗА" (тезис); группа "ПРОТИВ" (антитезис); группа "Арбитр" и группа "Организатор коммуникации"

Организационно-обучающие и организационно-деятельностные игры

Цель организационно-деятельностных игр – создать для учащихся образовательное пространство, понимая под образованием выход за пределы своих представлений и своих умений.

Эти игры создают богатые разнообразные возможности для развития. Они построены так, что одним из основных процессов на протяжении всей игры является процесс самоопределения. Самоопределение, в общем смысле, подразумевает точные, недвусмысленные ответы на вопросы: «Чего я на самом деле хочу?», «Что я реально могу в силу полученной подготовки и своих способностей?», «Что я буду делать как участник игры по заданной теме?».

Организационно-обучающие игры – «смягченный» вариант организационно-деятельностных, обычно не предполагают проблематизацию. Их целью является освоение предметного содержания (например, игра «Суд») или определенных мыслительных средств, чаще – рефлексивных (игра «Сборка»).

06.12.

11

Сюжетно-ролевые игры для детей.

Ролевые игры позволяют отработать тактику поведения, действий конкретного лица воображаемой ситуации. Для проведения этих игр разрабатывается модель ситуации, между учениками распределяются роли

Ролевая игра – одна из наиболее эффективных активных форм учебного процесса, развивающая навыки свободного владения и оперативного комбинирования накопленными теоретическими и прикладными знаниями, практическим опытом и жизненными ценностными установками.

Цель ролевой игры – проявить имеющиеся знания, показать умение пользоваться ими, получить навыки уяснения комплексных проблем и выработки подходов к их решению.

Цель игры можно считать достигнутой в двух случаях:

- участник убедился, что у него все получается;
- участник обнаружил, что у него не все получается, и понял, каких знаний и навыков надо бы получить побольше.

Выбор темы для ролевой игры предопределяется двумя ключевыми словами, свойственными этой форме занятий: «ролевая» и «игра».

Рекомендации организаторам ролевой

1. Тщательно разрабатывайте план ролевой игры. Желательно иметь литературу для разработки ролей или досье материалов для основных ролей. Необходимо иметь не менее двух аудиторий для работы групп.
2. Используйте ролевые игры и метод проигрывания ситуаций корректно. Эффективность ролевых игр определяется новизной переживания, поэтому если их использовать при каждом удобном случае, то ценность этой интерактивной технологии приблизится к нулю.
3. Старайтесь делать группы маленькими, поскольку возможное сопротивление небольшой группы (до 10 человек) преодолеть проще. Такая численность позволяет создать неформальную творческую обстановку, способствующую продуктивному обучению.
4. Применяйте ролевые игры творчески, сочетая различные методы обучения. Теоретическое изложение проблемы может быть эмоционально окрашено ролевой игрой, что повысит степень усвоения учебного материала.
5. Используйте помощников при проведении ролевой игры. Ими могут быть другие преподаватели.
6. При возможности делайте видеозапись, которая обеспечит обратную связь и подтвердит те или иные положения.

Сюжетно-ролевые игры для детей.

Игры сказочные

"Кино"

Для проведения этой игры придется организовать "домашний кинотеатр" или приобрести проектор. Ведущему необходимо заранее подобрать эпизоды из разных сказок, где четко проявляются черты характера персонажей. Подойдет, например, эпизод, когда волк прикидывается бабушкой, а Красная Шапочка интересуется: "А почему у тебя такие большие ушки?" и т. д.

Задача играющих – озвучить заданный эпизод так, чтобы эти черты были четко выражены и сразу стало понятно, что это за герой. А затем команда соперников должна воспроизвести эту сказку в виде небольшой сценки, стараясь озвучить ее так, как это сделали ребята до них. Потом роли меняются. Побеждает команда, которая справится со своей задачей лучше.

Что бы это значило?

"Отвечай не говоря"

Ведущий садится в центр круга и начинает задавать вопросы игрокам, обращаясь то к одному, то к другому. Например:

- Как вы спали этой ночью?
- Что вам больше всего нравится из еды?
- На каком инструменте вы умеете играть?
- Что вы любите делать вечером?
- Какое ваше хобби?

Каждый должен отвечать знаками, а кто, не удержавшись, произнесет слово, платит штраф или выбывает из игры. Все остальные могут отгадывать, что именно изображает игрок-пантомим. Спрашивающий не должен тянуть с вопросами, не задавать и таких вопросов, на которые можно отвечать просто "да" или "нет".

Сюжетно-ролевые игры для детей.

Играем в школу

"Физкультура"

Эта игра – на развитие фантазии детей и на умение вживаться в заданную роль. Проводится она на спортивной площадке или в спортзале.

Ведущий объясняет правила. Его задача в данной игре – провести урок физкультуры в классе, дети которого освобождены от этого предмета по тем или иным причинам. Он должен придумывать и давать им различные упражнения и следить за их исполнением – кто как может их сделать (в связи с ролью). Задача игроков – вжиться в заданный им образ и суметь доказать, что они не могут посещать уроки физкультуры.

После ознакомления с правилами играющие распределяют между собой роли. Они становятся "учителем физкультуры", а также "учениками с травмами", например "хромым", "глухим", "горбатым", "без одной руки", "с постоянной икотой" и прочими. Играющий, взявший на себя роль "учителя", должен придумывать такие упражнения, выполнение которых требовало бы от ребят особой внимательности при следовании заданным образам. Чем интереснее и необычнее эти задания, тем веселее пройдет игра.

Профессиональные игры.

"В мастерской скульптора"

Для проведения этой игры необходимо сначала подготовить материал, из которого и будут создаваться "произведения искусства». Таким материалом прекрасно послужит крутое тесто. Не составит труда его приготовить, смешав муку с водой и добавив немного соли. Подойдут и глина с пластилином.

В начале игры назначают "заслуженного скульптора", который и будет оценивать результаты труда остальных участников. Все делятся на пары, один из членов пары становится "скульптором", а другой – его "моделью». Первым предстоит вылепить последних. При этом модель может принять самую вычурную позу.

Побеждает пара, в которой окажутся самый искусный "скульптор" и самая неповторимая "модель». В следующей игре они могут выполнять функции судейской коллегии. Время игры и число игроков не ограничены.

Фантастические игры

Все дети очень любят фантазировать, а если им предложить поиграть и пофантазировать одновременно, это станет двойным удовольствием для каждого ребенка. Тем более, если они начнут не просто играть, а примут на себя определенные роли к примеру, один станет "космонавтом", другой – "жителем Луны" или другой планеты, который встретит так называемого "пришельца с Земли", а третий вообще сыграет "оборотня" или "динозавра».

Технологии интерактивного обучения.

Технологий интерактивного обучения существует огромное количество. Каждый учитель может самостоятельно придумать новые формы работы с классом

Очень нравится детям такой вид работы, как **Карусель**, когда образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо-это сидящие неподвижно ученики, а внешнее -ученики через каждые 30 секунд меняются. Таким образом, они успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника.

Технология **Аквариум** заключается в том, что несколько учеников разыгрывают ситуацию в круге, а остальные наблюдают и анализируют.

Броуновское движение предполагает движение учеников по всему классу с целью сбора информации по предложенной теме.

Дерево решений - класс делится на 3 или 4 группы с одинаковым количеством учеников. Каждая группа обсуждает вопрос и делает записи на своем <дереве>(лист ватмана), потом группы меняются местами и дописывают на деревьях соседей свои идеи.

Форма интеракции, как «**Займи позицию**». Зачитывается какое-нибудь утверждение и ученики должны подойти к плакату со словом <ДА> или <НЕТ>. Желательно, чтобы они объяснили свою позицию.

Иногда на обобщающих уроках используется такой прием, как **Свеча**. По кругу передается зажженная свеча и учащиеся высказываются о разных аспектах обучения.

06.12.

АМ начала образовательного мероприятия

Такие методы, эффективно и динамично помогут вам начать урок, задать нужный ритм, обеспечить рабочий настрой и хорошую атмосферу в классе.

Метод «Поздоровайся локтями»

Цель – Встреча друг с другом, приветствие, знакомство

Численность – весь класс. Время – 10 минут

Подготовка: Следует отставить в сторону стулья и столы, чтобы ученики могли свободно ходить по помещению.

Проведение:

Учитель просит учеников встать в круг. Затем он предлагает им расчитаться на первый-второй-третий и сделать следующее:

- Каждый «номер первый» складывает руки за головой так, чтобы локти были направлены в разные стороны;
- Каждый «номер второй» упирается руками в бедра так, чтобы локти также были направлены вправо и влево;
- Каждый «номер третий» нагибается вперед, кладет ладони на колени и выставляет локти в стороны.

Учитель говорит обучающимся, что на выполнение задания им дается только пять минут. За это время они должны поздороваться с как можно большим числом одноклассников, просто назвав свое имя и коснувшись друг друга локтями.

Через пять минут ученики собираются в три группы так, чтобы вместе оказались соответственно первые, вторые и третьи номера. После этого они приветствуют друг друга внутри своей группы.

Примечание: Эта смешная игра позволяет весело начать урок, размяться перед более серьезными упражнениями, способствует установлению контакта между учениками.

06.12.

11

АМ выяснения целей, ожиданий и опасений

Для выяснения образовательных целей учеников, их ожиданий и опасений можно использовать, например, на первом уроке в начале учебного года следующий метод:

Метод «Фруктовый сад»

Цель – Учителю результаты применения метода позволят лучше понять класс и каждого ученика, полученные материалы учитель сможет использовать при подготовке и проведении внеклассных мероприятий для обеспечения личностно-ориентированного подхода к обучающимся.

Обучающимся данный метод позволит более четко определиться со своими образовательными целями, озвучить свои ожидания и опасения, с тем, чтобы педагоги могли их знать и учитывать в образовательном процессе.

Численность – весь класс. Время – 20 минут

Подготовка: Заготовленные заранее из цветной бумаги шаблоны яблок и лимонов, фломастеры, плакат, скотч.

Проведение:

Заранее готовятся два больших плаката с нарисованным на каждом из них деревом. Одно дерево подписано «Яблоня», второе – «Лимонное дерево». Обучающимся раздаются также заранее вырезанные из бумаги крупные яблоки и лимоны. Учитель (классный руководитель) предлагает обучающимся попробовать более четко определить, что они ожидают (хотели бы получить) от обучения и чего опасаются. Ожиданий и опасений может быть несколько. К числу ожиданий/опасений относятся формы и методы обучения, стиль и способы работы на уроках, атмосфера в классе, отношение учителей и одноклассников и т.д.

Свои ожидания ученикам предлагается записать на яблоках, а опасения – на лимонах. Те, кто записал, подходят к соответствующим деревьям и при помощи скотча прикрепляют фрукты к ветвям.

После того, как все ученики прикрепят свои фрукты к деревьям, учитель озвучивает их. После озвучивания ожиданий и опасений можно организовать обсуждение и систематизацию сформулированных целей, пожеланий и опасений. В процессе обсуждения возможно уточнение записанных ожиданий и опасений. В завершении метода учитель подводит итоги выяснения ожиданий и опасений.

Примечание: Перед началом выяснения ожиданий и опасений учитель объясняет, почему важно выяснить цели, ожидания и опасения. Приветствуется, когда учитель (классный руководитель) также участвует в процессе, озвучивая свои цели, ожидания и опасения.

06.12.

АМ организации самостоятельной работы над темой

При организации самостоятельной работы над новой темой важно, чтобы обучающимся было интересно всесторонне и глубоко проработать новый материал. Как же это можно сделать?!

Метод «Автобусная остановка»

Цель: научиться обсуждать и анализировать заданную тему в малых группах.

Группы: 5-7 человек **Численность:** весь класс **Время:** 20-25 мин.

Материал: листы большого формата (ватман, плакат, блокнот для флипчата), фломастеры.

Проведение:

Учитель определяет количество обсуждаемых вопросов новой темы (оптимально 4-5). Участники разбиваются на группы по числу вопросов (5-7 человек в каждой).

Группы распределяются по автобусным остановкам. На каждой остановке (на стене или на столе) расположен лист большого формата с записанным на нем вопросом по теме. Учитель ставит задачу группам – записать на листе основные моменты новой темы, относящиеся к вопросу. В течение 5 минут в группах обсуждаются поставленные вопросы и записываются ключевые моменты. Затем по команде учителя группы переходят по часовой стрелке к следующей автобусной остановке. Знакомятся с имеющимися записями и, при необходимости, дополняют их в течение 3 минут. Исправлять существующие записи, сделанные предыдущей группой нельзя. Затем следующий переход к новой автобусной остановке и еще 3 минуты на знакомство, обсуждение и добавление своих записей. Когда группа возвращается к своей первой остановке, она в течение 3 минут знакомится со всеми записями и определяет участника группы, который будет представлять материал. После этого каждая группа презентует результаты работы по своему вопросу. В завершении учитель резюмирует сказанное всеми группами, при необходимости вносит коррективы и подводит итоги работы.

Примечание: Желательно организовать автобусные остановки (прикрепить листы с вопросами) в разных углах учебной комнаты, чтобы в процессе обсуждения группы не мешали друг другу. Вопросы изучаемой темы можно стилизовать под названия автобусных остановок.

06.12.

Активные методы релаксации

Если вы чувствуете, что обучающиеся устали, а впереди еще много работы или сложная задача, сделайте паузу, вспомните о восстанавливающей силе релаксации! Иногда достаточно 5 – 10 минут веселой и активной игры для того, чтобы встряхнуться, весело и активно расслабиться, восстановить энергию

Метод «Земля, воздух, огонь и вода»

Цель – повысить уровень энергии в классе.

Численность – весь класс. **Время** – 8-10 минут

Проведение:

Учитель просит обучающихся по его команде изобразить одно из состояний – воздух, землю, огонь и воду.

Воздух. Ученики начинают дышать глубже, чем обычно. Они встают и делают глубокий вдох, а затем выдох. Каждый представляет, что его тело, словно большая губка, жадно впитывает кислород из воздуха. Все стараются услышать, как воздух входит в нос, почувствовать, как он наполняет грудь и плечи, руки до самых кончиков пальцев; как воздух струится в области головы, в лицо; воздух заполняет живот, область таза, бедра, колени и стремится дальше – к лодыжкам, ступням и кончикам пальцев.

Ученики делают несколько глубоких вдохов и выдохов. Можно предложить всем пару раз зевнуть. Сначала это получается скорее искусственно, но иногда после этого возникает настоящий зевок. Зевота – естественный способ компенсировать недостаток кислорода. (Зевание может использоваться и по-другому: вы можете на первой встрече предложить зевать сознательно, чтобы группа быстрее «взбодрилась»).

Земля. Теперь ученики должны установить контакт с землей, «заземлиться» и почувствовать уверенность. Учитель вместе с обучающимися начинает сильно давить на пол, стоя на одном месте, можно топтать ногами и даже пару раз подпрыгнуть вверх. Можно потереть ногами пол, покрутиться на месте. Цель – по-новому ощутить свои ноги, которые находятся дальше всего от центра сознания, и благодаря этому телесному ощущению почувствовать большую стабильность и уверенность.

Огонь. Ученики активно двигают руками, ногами, телом, изображая языки пламени. Учитель предлагает всем ощутить энергию и тепло в своем теле, когда они двигаются подобным образом.

Вода. Эта часть упражнения составляет контраст с предыдущей. Ученики просто представляют себе, что комната превращается в бассейн, и делают мягкие, свободные движения в «воде», следя за тем, чтобы двигались суставы – кисти рук, локти, плечи, бедра, колени.

Можно дать дополнительные 3 минуты времени, чтобы каждый мог создать свою индивидуальную комбинацию элементов.

Примечание: Если учитель сам принимает участие в этом упражнении, помимо пользы для себя, он поможет также и неуверенным и стеснительным ученикам активнее участвовать в упражнении.

06.12.

11

АМ метод подведения итогов занятия

Для завершения образовательного мероприятия можно использовать такие активные методы

Метод «В кафе»

Цель: Выяснить получить обратную связь от учеников от прошедшего урока.

Время: 5 мин. на подготовку; 1-3 мин. каждому участнику (на ответ).

Численность: Все ученики

Материал: лист большого формата, фломастеры, скотч, цветные карточки

Проведение:

Учитель предлагает ученикам представить, что сегодняшний день они провели в кафе и теперь директор кафе просит их ответить на несколько вопросов:

- Я съел бы еще этого...
- Больше всего мне понравилось...
- Я почти переварил...
- Я переел...
- Пожалуйста, добавьте...

Участники пишут свои ответы на карточки и приклеивают на лист флип-чарта, комментируя.

Примечание: Для учителя этот этап очень важен, поскольку позволяет выяснить, что ребята усвоили хорошо, а на что необходимо обратить внимание на следующем уроке. Кроме того, обратная связь от учеников позволяет учителю скорректировать урок на будущее.

06.12.

11

Проблемы использования АМО :

- Даже интерактивные методы обучения не способны преодолеть нежелания ученика участвовать в процессе обучения.
- Для некоторых учеников активные методы предстают чем-то, что разрушает их привычное представление о процессе обучения, что соответственно создаёт некий внутренний дискомфорт
- Несмотря на выслушивание разных мнений, при выступлении может доминировать мнение одного, если выступающий психологически доминирует в группе.
- Для некоторых учеников работа в команде с использованием активных методов - только способ ничего не делать. Если учитель в должной мере не владеет методиками интерактива, то процесс обучения может превратиться в обычную анархию.

Рекомендуемая литература

1. Балаев А.А. Активные методы обучения. - М., Профиздат, 1986.
2. Панина Г.С., Вавилова Л.Н. Современные способы активизации обучения: Учеб.пособие для студ. высш. учеб. заведений / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова; Под ред. Т.С. Паниной. – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 176 с.
3. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение. М.,1999.
4. Современные технологии обучения: Методическое пособие по использованию интерактивных методов в обучении / Под ред. Г.В. Борисовой, Т.Ю. Аветовой и Л.Ю. Косовой. – Спб., 2002.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

