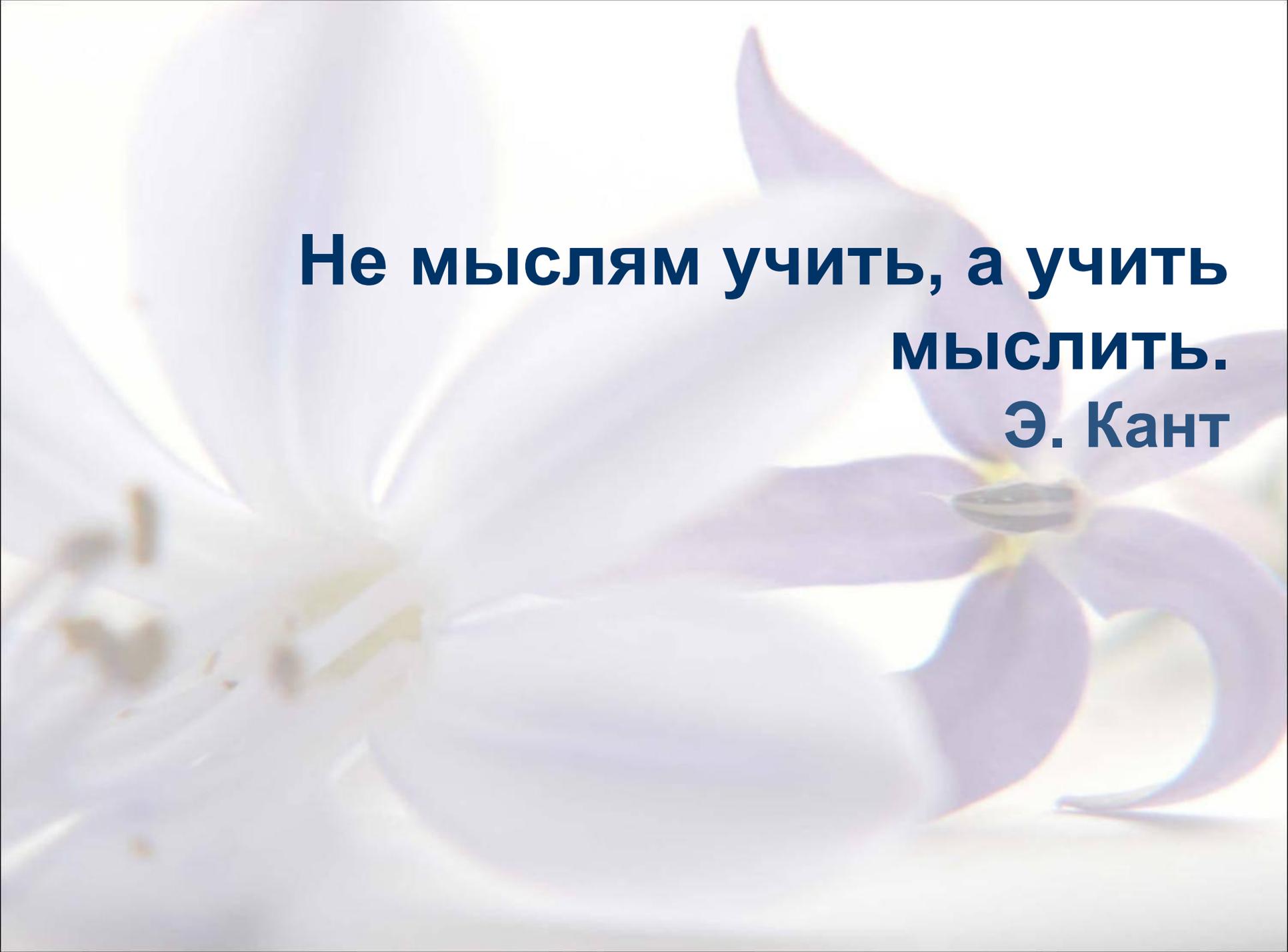


The background of the slide features a close-up, soft-focus image of a flower with light purple and white petals. The text is overlaid on this background.

# **Формирование ключевых компетенций через активные формы обучения**

*МБОУ «Калининская ООШ» 2010*

A close-up photograph of two flowers, one white and one purple, with text overlaid. The white flower is on the left, and the purple flower is on the right. The text is in a bold, dark blue font.

**Не мыслям учить, а учить  
мыслить.  
Э. Кант**

# Это интересно...

*Из исследований известно, что учащиеся удерживают в памяти:*

- - 10% от того, что они читают,
- - 26% от того, что они слышат,
- - 30% от того, что они видят,
- - 50% от того, что они видят и слышат,
- - 70% от того, что они обсуждают с другими,
- - 80% от того, что основано на личном опыте,
- - 90% от того, что они говорят (проговаривают) в то время,  
как делают,
- - 95% от того, чему они обучаются сами.

*Поэтому можно утверждать, что одни формы деятельности в обучении более результативны, чем другие.*

**Активные формы обучения отнесены к классу образовательных технологий, обозначенных как «технологии модернизации традиционного обучения на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся»**

**[1] Селевко Г.К. «Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления УВП»**

# Активные формы обучения –

■ это методы, которые побуждают учащихся к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом.

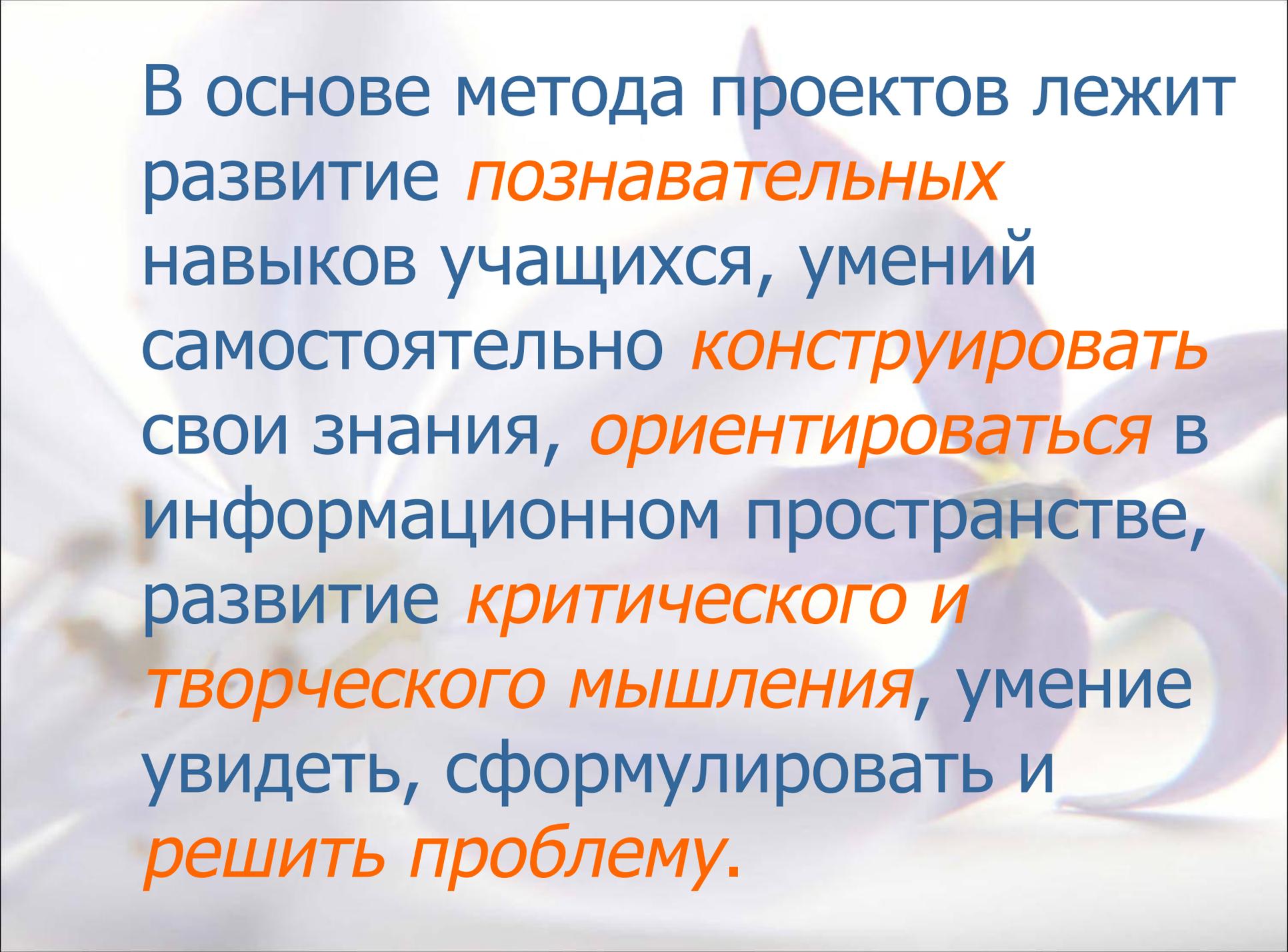
■ Они включают в себя следующие технологии: технология проблемного обучения, технология проектного обучения, игровые технологии, интерактивные технологии.

# Технология проблемного обучения –

- это такая форма обучения, в которой процесс познания учащихся приближается к поисковой, исследовательской деятельности
- Основной дидактический прием – создание проблемной ситуации, имеющей форму познавательной задачи

# Технология проектного обучения

Учебный проект - это совместная *учебно-познавательная*, творческая или игровая *деятельность* учащихся-партнеров, имеющая общую *цель*, согласованные *методы*, способы деятельности, направленная на достижение *общего результата* по решению какой-либо *проблемы*, значимой для участников проекта.



В основе метода проектов лежит развитие *познавательных* навыков учащихся, умений самостоятельно *конструировать* свои знания, *ориентироваться* в информационном пространстве, развитие *критического и творческого мышления*, умение увидеть, сформулировать и *решить проблему*.

# Интерактивная технология обучения

- это такая организация процесса обучения, которая основана на прямом взаимодействии учащихся с окружающей информационной средой.
- Ведущий метод – общение.
- Организационная форма – обучение в содружестве, работа в парах, в группах, учебный диалог, учебная дискуссия.

# Технология

## «Обучение в сотрудничестве»

Главная идея обучения в сотрудничестве - учиться вместе, а не просто что-то выполнять вместе!

Практика показывает, что вместе учиться не только легче и интереснее, но и значительно эффективнее. Причем важно, что эта эффективность касается не только академических успехов учеников, их интеллектуального развития, но и нравственного. Помочь другу, вместе решить любые проблемы, разделить радость успеха или горечь неудачи - также естественно, как

сместить ее, чтобы разделить ее жизни !!

# Игровые технологии

**Игра** - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

# Главные черты игры

- **свободная** развивающая **деятельность**, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- **творческий**, в значительной мере импровизационный, очень активный **характер** этой деятельности («поле творчества»);
- **эмоциональная приподнятость** деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- **наличие** прямых или косвенных **правил**, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

# Структура игры

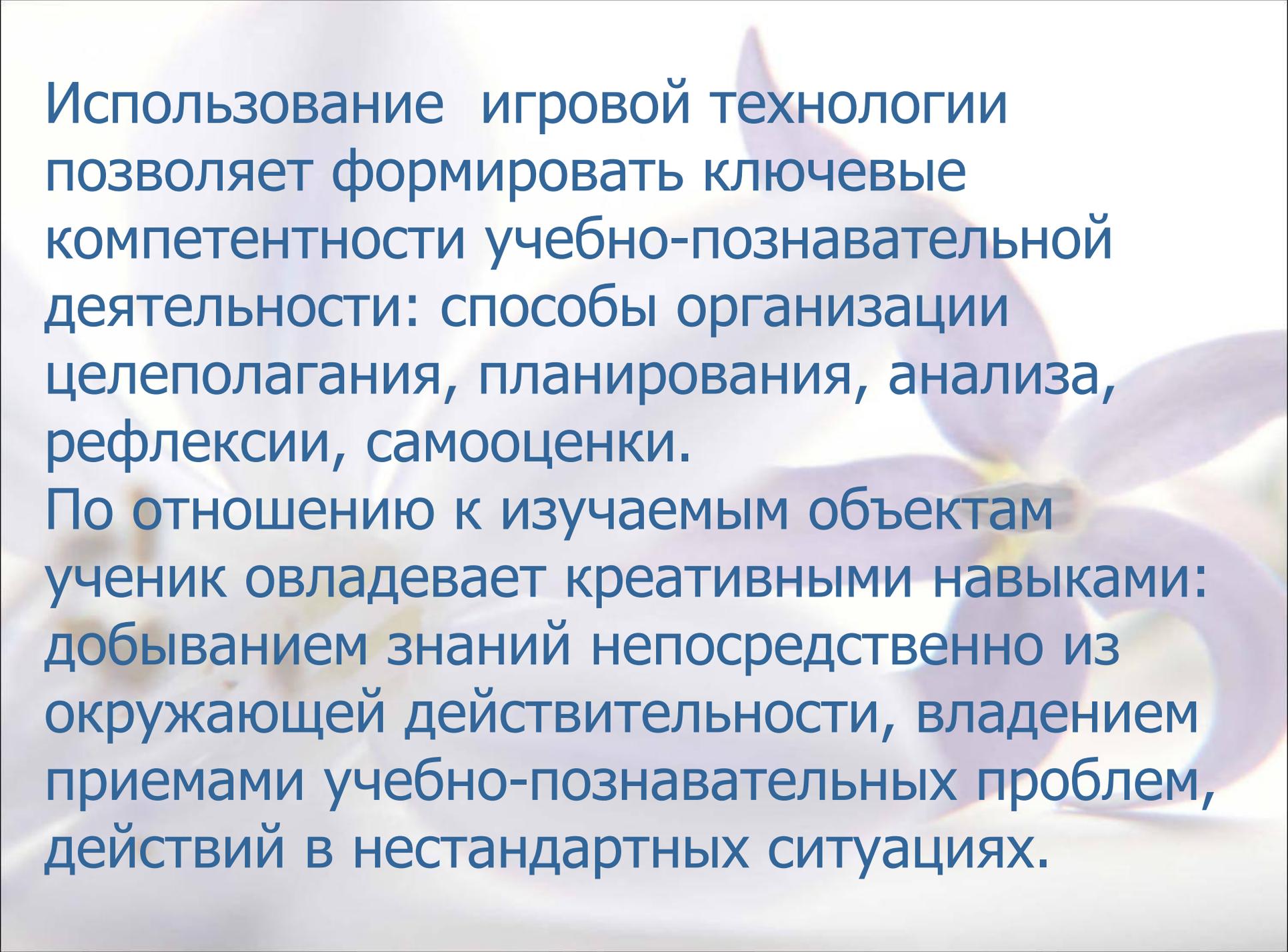
- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

# Группы игр

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

# Игра, может проводиться на разных этапах урока.

- В начале урока цель игры – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность.
- В середине урока должна решить задачу усвоения темы.
- В конце урока может носить поисковый характер. Это формирует коммуникативную компетенцию включающую поиск, анализ и отбор необходимой информации, ее преобразование.



Использование игровой технологии позволяет формировать ключевые компетентности учебно-познавательной деятельности: способы организации целеполагания, планирования, анализа, рефлексии, самооценки.

По отношению к изучаемым объектам ученик овладевает креативными навыками: добыванием знаний непосредственно из окружающей действительности, владением приемами учебно-познавательных проблем, действий в нестандартных ситуациях.



*Благодарим за внимание!*