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

**Формирование
ключевых компетенций
через активные формы
обучения**

A close-up photograph of two flowers, one white and one purple, with a fountain pen nib resting on the purple flower's petal. The text is overlaid on the right side of the image.

**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.

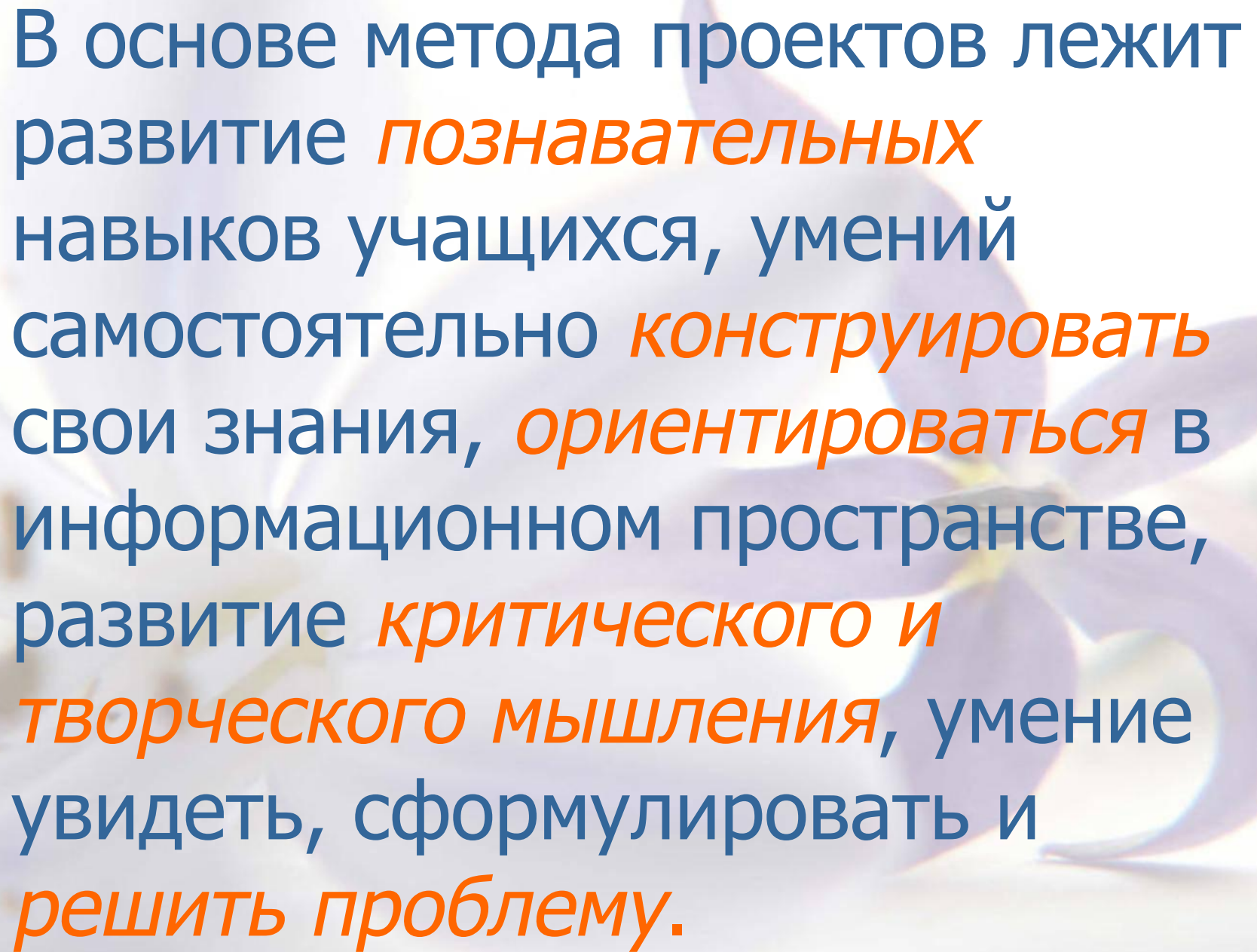
■ Они включают в себя следующие технологии: технология проблемного обучения, технология проектного обучения, игровые технологии, интерактивные технологии.

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.

A large, soft-focus purple flower with five petals is centered in the background. The petals are a light purple color, and the center is a darker shade. The background is a light, warm tone, possibly a soft-focus photograph of a similar flower or a light-colored surface.

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

смеяться с другом и делиться с ним жизнью!

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

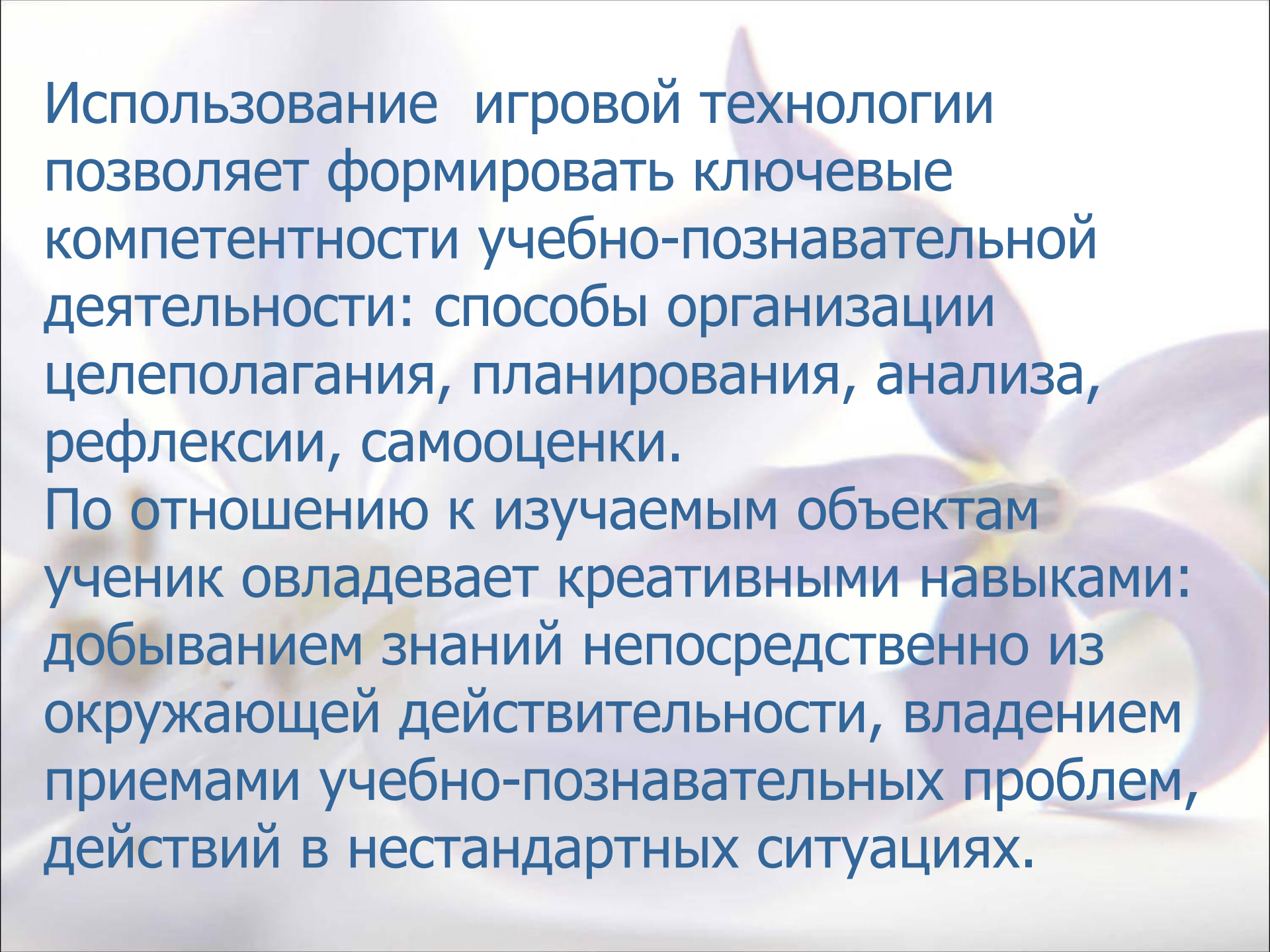
- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

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!