

# АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА



# Автор проекта:



Беликова  
Наталия Алексеевна  
Учитель иностранного  
языка  
МКОУ Приморская  
СОШ



# ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

## ЦЕЛИ:

- изучить активные методы обучения иностранному языку
- выявить их достоинства и недостатки
- Применять их на своих уроках

## ЗАДАЧИ:

- Улучшение качества обучения посредством более полного использования активных методов обучения.
- Повышение эффективности учебного процесса на основе его индивидуализации и интенсификации.
- Интеграция различных видов деятельности ( учебной, учебно - исследовательской, организационной) в рамках единой методологии, основанной на применении новых информационных технологий.



# Практическая значимость проекта

- Включение активных методов в учебный процесс активизирует познавательную активность учащихся, усиливает их интерес и мотивацию, развивает способность к самостоятельному обучению; обеспечивает в максимально возможную связь между учащимся и преподавателями.
- Исследователи активных методов обучения отмечают, что если при лекционной подаче материала усваивается не более 20% информации, то в деловой игре – до 90%.



# Новизна и актуальность проекта

**Традиционный  
взгляд:**  
Основная задача  
школы –  
дать хорошие  
прочные **ЗНАНИЯ**

## ФГОС

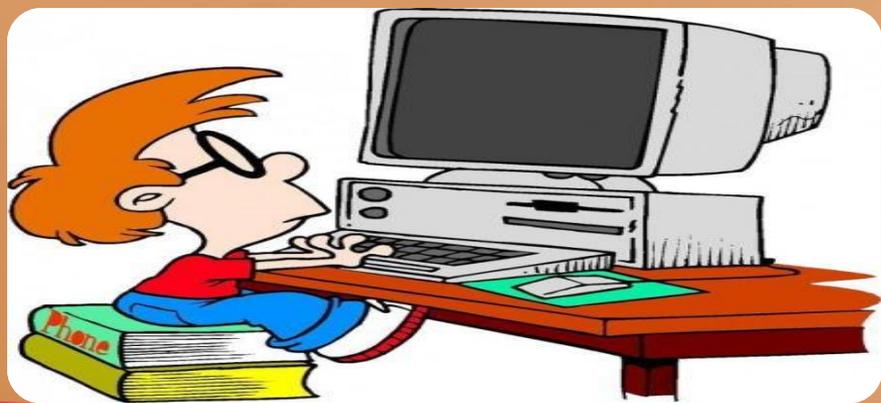
«Смена образовательной  
парадигмы (цели).  
Вместо передачи суммы  
знаний - **РАЗВИТИЕ**  
личности учащегося на  
основе освоения способов  
деятельности»



# Активные методы обучения

Активные методы обучения и воспитания те, которые позволяют «учащимся в более короткие сроки и с меньшими усилиями овладеть необходимыми знаниями и умениями» за счет сознательного «воспитания способностей учащегося» и сознательного «формирования у них необходимых деятельностей».

Г.П. Щедровицкий



# Активные методы обучения

## 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
Проблемное обучение. Лабораторная работа. Практическое занятие. Эвристическая лекция, Тематическая дискуссия. Программированное обучение. Научно-практическая конференция.	Анализ конкретных ситуаций. Имитационное упражнение. Действия по инструкции. Разбор документации.	Деловая игра. Разыгрывание ролей. Игровое проектирование.



# Активные методы обучения: дискуссии

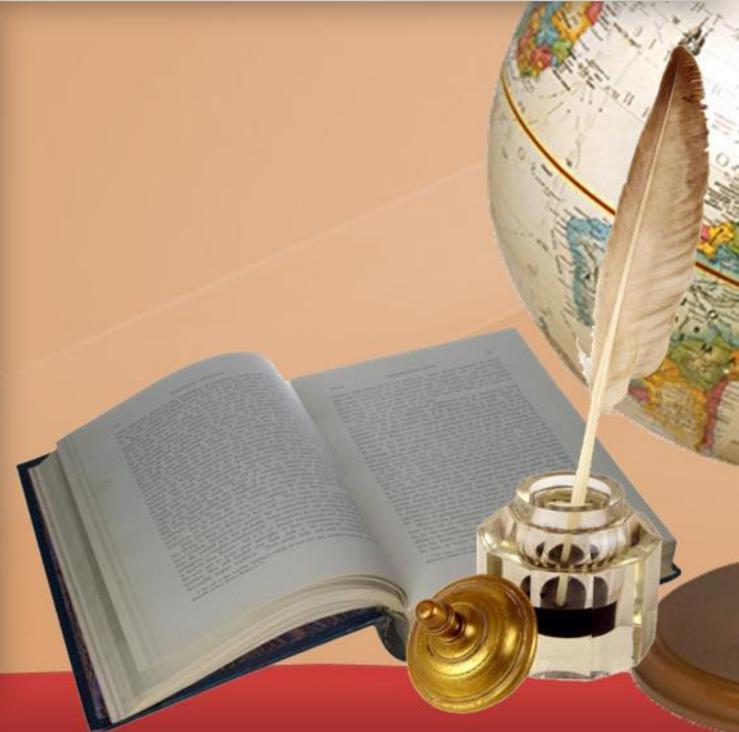
Вид занятия	Содержание	Цель и сфера применения
<b>Мозговой штурм</b>	Творческая (креативная) дискуссия, проводящаяся для того, чтобы получить как можно больше идей решения какой-то проблемы	Творческий подход. Множество новых идей. Принятие решений. Групповое обучение и дух соперничества.
<b>«Жужжащие» группы</b>	Группы от двух до шести человек, обсуждающие тему за короткое время.	Комфортная обстановка для высказывания своего мнения и налаживания обратной связи с группой
<b>Синдикат</b>	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
<b>Метод кейсов</b>	Группе предлагается информация, основанная на реальных или вымышленных фактах. Группа должна ее детально проанализировать и выработать решение.	Групповое решение проблем, которые иллюстрируют практическое действие подходов и концепций
<b>Мероприятие «Лабиринт»</b>	Учащимся раздаются листы с описанием какой-то ситуации (управленческой, технической, личностной, межличностной). Прочитав, учащийся должен выбрать подходящее решение	Практическая групповая работа для развития или углубления знаний об отношениях между людьми и норм поведения с применением на практике своих умений
<b>«Папка с входящими документами»</b>	Одной из форм метода является метод «Папка с входящими документами», которая создает типичную обстановку офиса «на подносе» с его многообразием документов.	Цель мероприятия – научить сортировать эти документы по определенным параметрам и там, где это необходимо, предпринимать определенные действия.





# Активные методы обучения: обучение с помощью специальных средств

Вид занятия	Содержание	Цель и сфера применения
<b>Обучение с помощью компьютера</b>	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
<b>Обучение на основе компьютера</b>	Все обучение осуществляется с помощью компьютерных программ и Интернета	Для самостоятельного индивидуального развития или групповой работы с помощью Интернета
<b>Открытое обучение</b>	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.
<b>Видео (длительное)</b>	Преподаватель показывает видео-ролик 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
<b>Видео (фрагментарное)</b>	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.



# Активные методы обучения: метод проектов

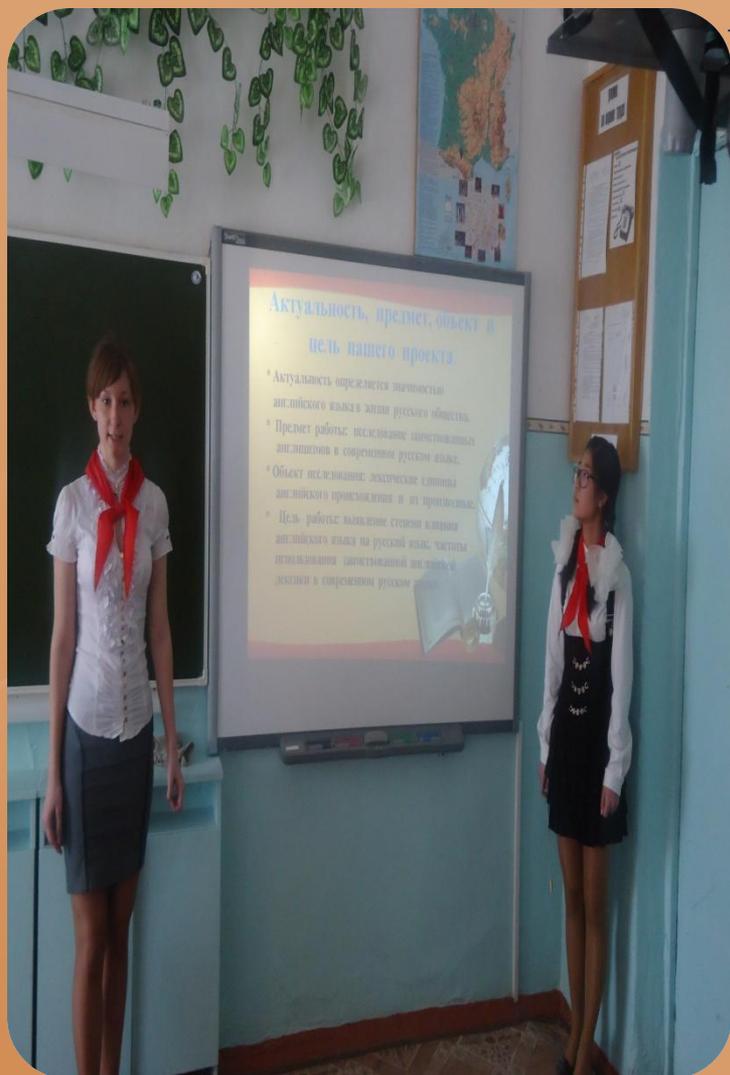
- Применительно к уроку иностранного языка

**Проект** — это специально организованный

учителем и самостоятельно выполняемый учащимися комплекс действий, завершающихся созданием творческого продукта.



# Активные методы обучения: метод проектов



# 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
<b>1 этап – формулируется цель игры и дается необходимая информация</b>	Четко представить себе проблему или структуру задач, соотнести проблему с поставленной целью	Организовать работу в малых группах (командах). Лучше предложить участникам игры самостоятельно выбрать проблему и группу.
<b>2 этап – самостоятельная работа слушателей в командах</b>	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	Оказывает помощь
<b>3 этап – межгрупповая дискуссия</b>	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	управляет дискуссией, при помощи наводящих вопросов старается привести к правильному решению проблемы.  Запрещено: высказывать свою точку зрения, связанную с анализом ситуации или проблемы



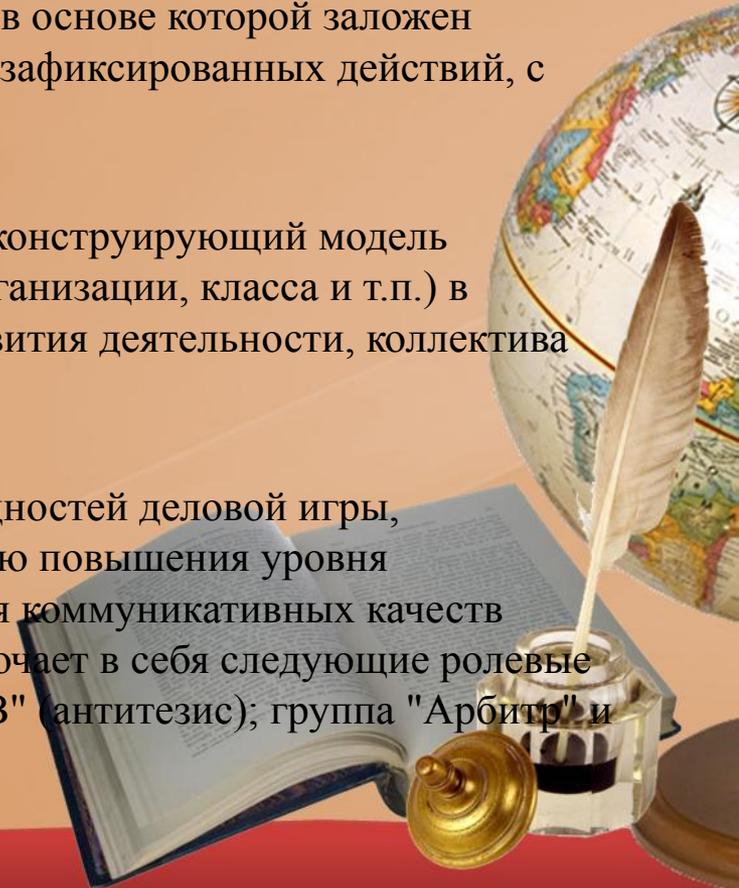
# Типы деловых игр

**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”





# Сюжетно-ролевые игры на начальном этапе.

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».

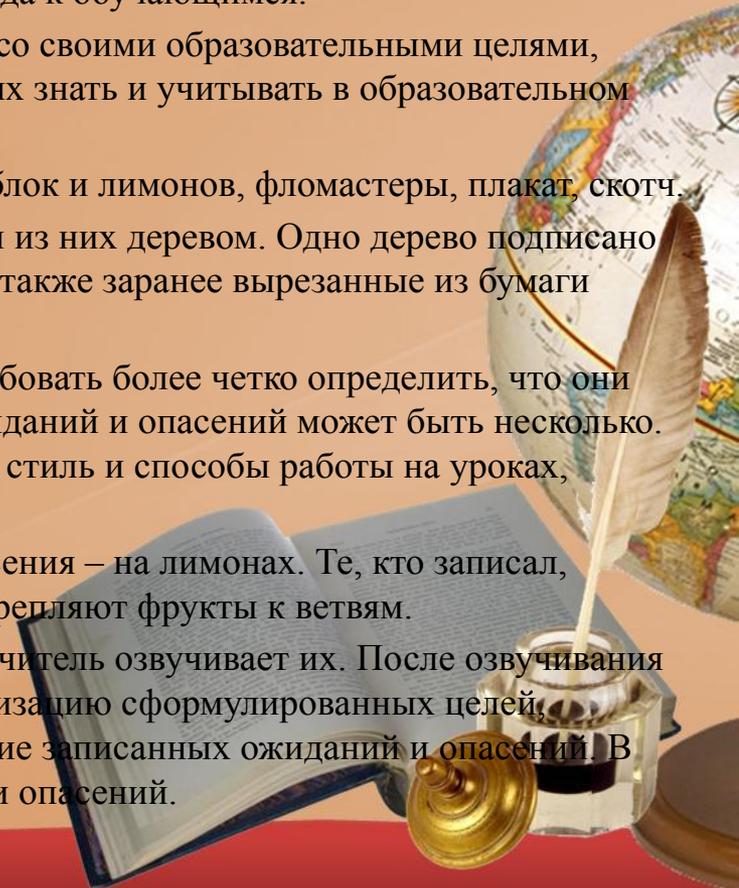


# Активные методы выяснения целей, ожиданий и опасений обучающихся

- Для выяснения образовательных целей учеников, их ожиданий и опасений можно использовать, например, на первом уроке в начале учебного года или в начале темы 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 лично-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.
- Подготовка: Заготовленные заранее из цветной бумаги шаблоны яблок и лимонов, фломастеры, плакат, скотч.
- 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.



# Активные методы 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,), фломастеры.

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.*



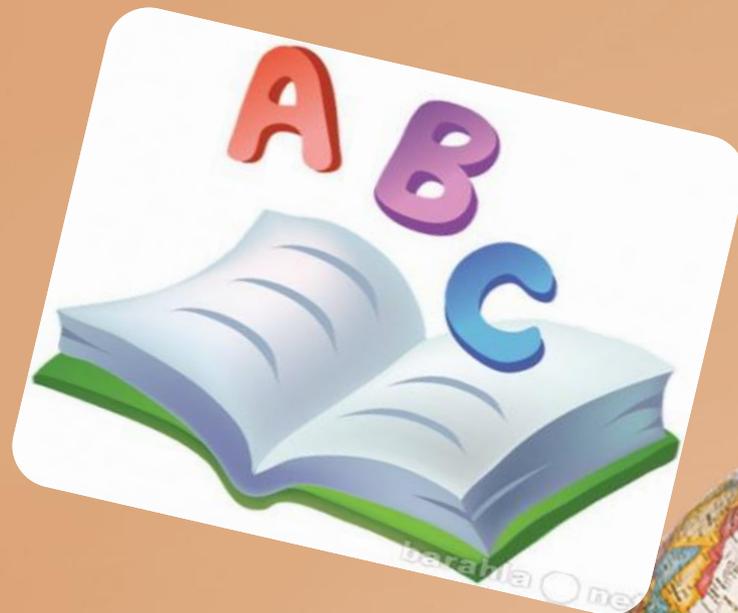
# Активные методы подведения итогов занятия

- Для завершения образовательного мероприятия можно использовать такой активный метод

## Метод «В кафе»

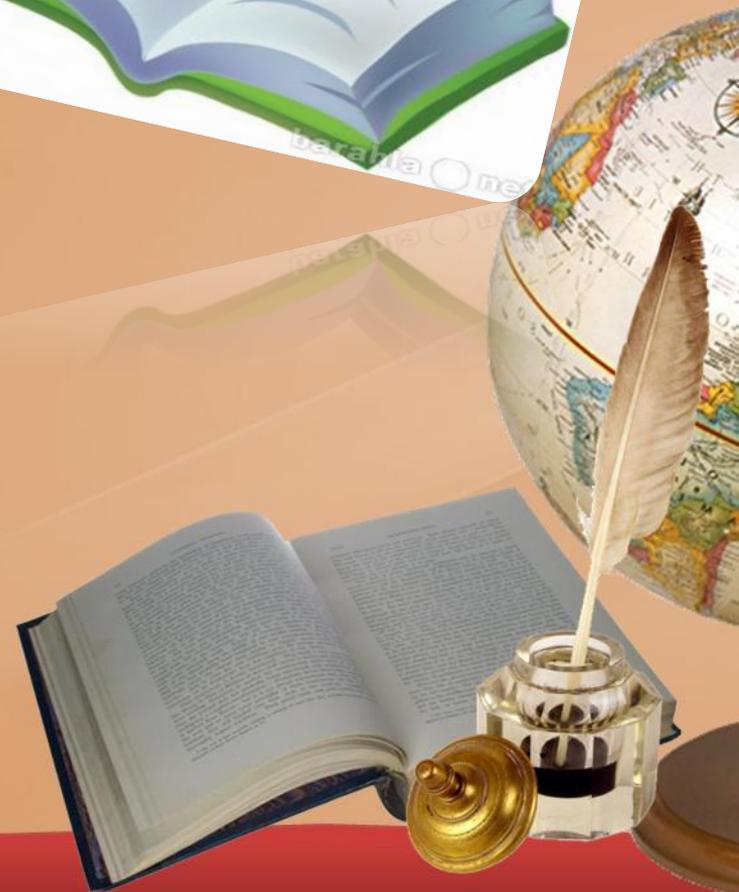
- **Цель:** Выяснить получить обратную связь от учеников от прошедшего урока.
- **Время:** 5 мин. на подготовку; 1-3 мин. каждому участнику (на ответ).
- **Материал:** лист большого формата, фломастеры, скотч, цветные карточки
- Учитель предлагает ученикам представить, что сегодняшний день они провели 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.*



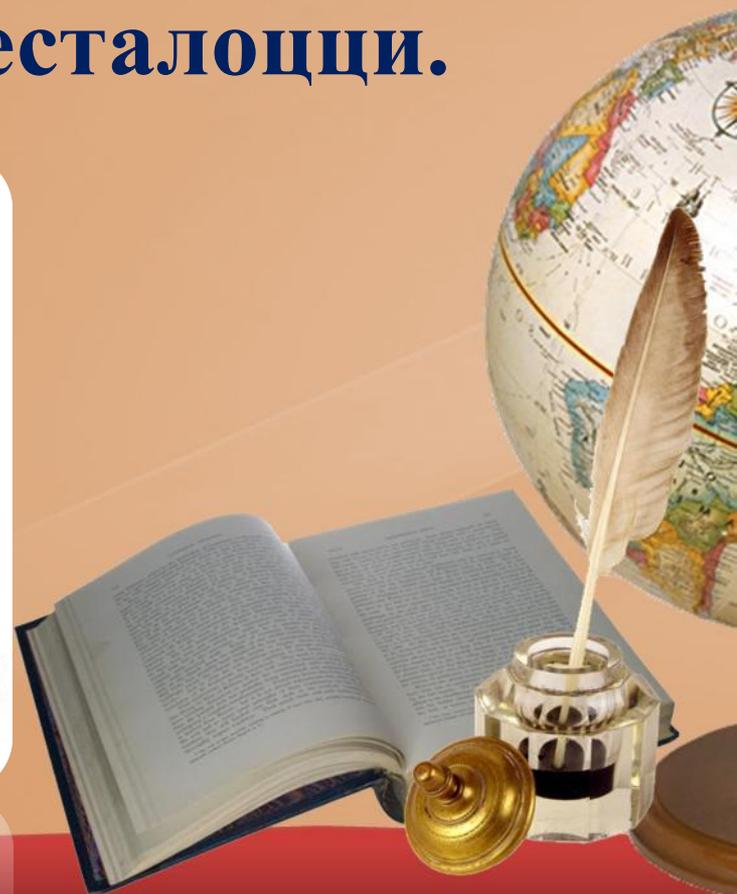
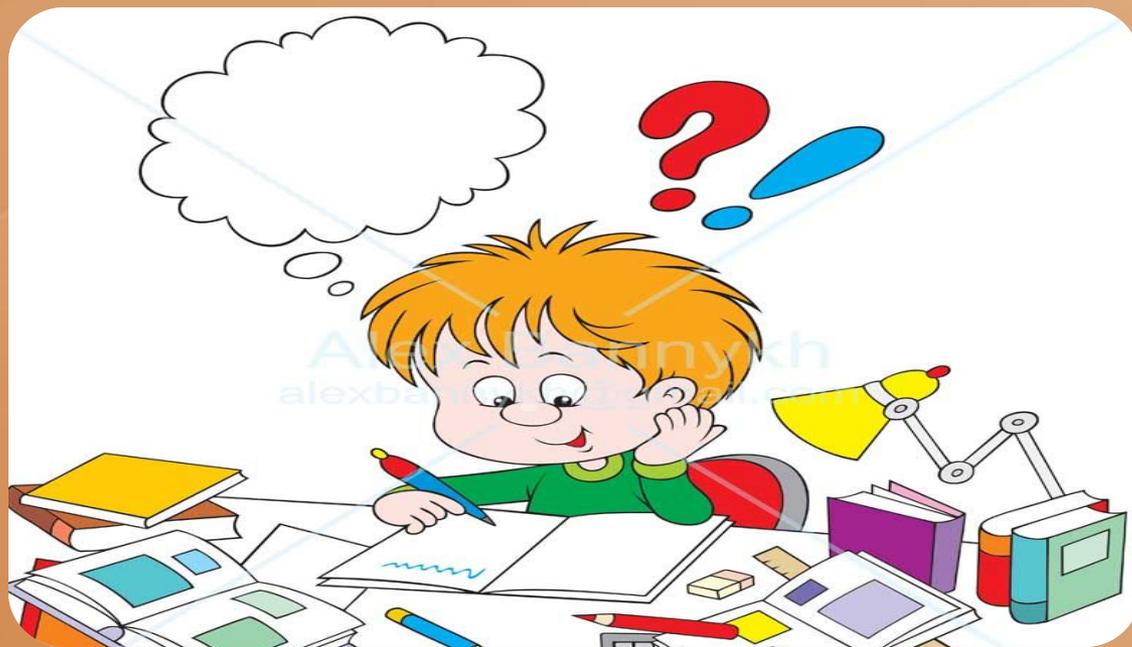


 **Федеральный  
Государственный  
Образовательный**

**СТАНДАРТ**



**« Мои ученики будут узнавать новое не от  
меня; они будут открывать это новое сами.  
Моя главная задача - помочь им  
раскрыться, развить собственные идеи»  
Иоганн Генрих Песталоцци.**



**БЛАГОДАРЮ ЗА ВНИМАНИЕ**

