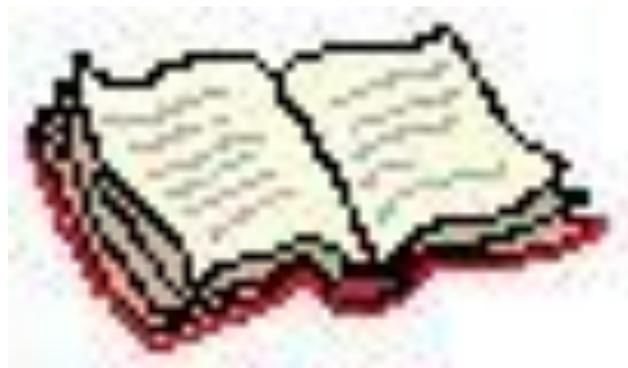


Интерактивные методы обучения

Работа с информацией



Инсерт

ИНСЕРТ – звуковой аналог условного английского сокращения (INSERT – Interactive Noting System for Effective and Thinking) в дословном переводе означает: интерактивная система записи для эффективного чтения и размышления. (Авторы – Воган и Эстес, 1986; модификация Мередит и Стил, 1997).

Использование инсерта

1 этап: Учащимся предлагается система маркировки текста, чтобы подразделить заключённую в нём информацию следующим образом:

- ✓ «галочкой» помечается то, что им уже известно;
- знаком «минус» помечается то, что противоречит их представлению;
- + знаком «плюс» помечается то, что является для них интересным;
- ? «вопросительный знак» ставится, если что-то неясно, возникло желание узнать больше.

Использование инсерта

2 этап: Читая текст, учащиеся помечают соответствующим значком на полях отдельные абзацы и предложения. Знакомство с текстом и его маркировка может производиться в аудитории, при этом преподаватель может давать свои комментарии по ходу чтения



Использование инсерта



3 этап: Учащимся предлагается систематизировать информацию, расположив её в соответствии со своими пометками в следующей таблице:

V	-	+	!

Использование инсерта

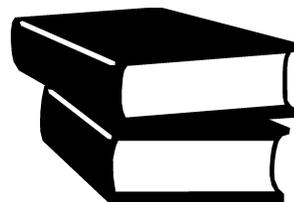
4 этап: Последовательное обсуждение каждой графы таблицы.



Использование инсерта

Предметная область использования:
учебные тексты с большим количеством фактов и сведений.

Приём способствует развитию аналитического мышления, является средством отслеживания понимания материала.



Использование инсорта

Этапы ИНСЕРТА соответствуют трём стадиям: **вызов, осмысление, рефлексия.**

Предложенные значки могут быть заменены другими символами по усмотрению педагога.

Главное – чёткие критерии ранжирования информации.



Лучше всего человек учится, когда его роль активна.

Обучение через деятельность позволяет преодолеть проблему трансформации абстрактных знаний в навыки, даёт результат непосредственно в процессе обучения.