

Активізація навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках світової літератури

**Презентація педагогічного
досвіду вчителя світової
літератури**

**ЗОШ №58 м. Запоріжжя
Біденко Тетяни Іванівни**



Зміст

1. Поняття активних методів навчання.
2. Рівні активності учнів.
3. Класифікація методів активного навчання.
4. Переваги та недоліки використання методів активного навчання.
5. Характеристика методів активізації навчання.
6. Прогнозовані результати.
7. Список літератури.



Активні методи навчання

*Діти можуть
вивчити майже все, якщо вони танцюють,
пробують, доторкаються, слухають,
бачать і відчують те, що мають засвоїти.
Джоан Хьюстон*

Активні методи навчання - це методи, які спонукають учнів до активної розумової і практичної діяльності у процесі оволодіння навчальним матеріалом.

Активне навчання передбачає використання такої системи методів, яка спрямована головним чином не на виклад вчителем готових знань, їх запам'ятовування і відтворення, а на самостійне оволодіння учнями знаннями і вміннями у процесі активної розумової і практичної діяльності



Критерії порівнянь пасивного і активного навчання

Критерії порівняння	Пасивне навчання	Активне навчання
Обсяг інформації	За короткий проміжок часу можна пройти великий обсяг інформації	Невеличкий обсяг інформації потребує значного часу
Глибина вивчення змісту	Як правило, досягається тільки на рівні знання й розуміння	Учні засвоюють усі рівні пізнання (знання, розуміння, застосування, аналіз, синтез, оцінку)
Відсоток засвоєння	Як правило, невисокий	Як правило, високий
Контроль над процесом навчання	Викладач добре контролює обсяг і глибину вивчення, час і хід навчання. Результати роботи учнів передбачувані	Викладач має менший контроль над обсягом і глибиною вивчення, часом і перебігом навчання. Результати роботи тих, хто навчається, менш передбачувані
Роль особистості педагога	Особистісні якості педагога залишаються в тіні, він виступає як джерело знань	Педагог сильніше розкривається перед учнями, виступає як лідер, організатор
Роль учнів	Пасивна; учні не приймають важливих рішень щодо процесу навчання	Активна; учні приймають важливі рішення стосовно процесу навчання
Джерело мотивації навчання	Зовнішнє (оцінки, педагог, батьки, суспільство)	Внутрішнє (мотиви самого учня)

Рівні активності учня в навчальній діяльності

Низький

Середній

Високий

«Сходи» методів активного навчання



Те, що
учень
чує, він
забуває



Те, що він
чує і
бачить,
запам'ятовує



Те, що він
чує,
бачить і
про що
задає
питання,
сприяє
придбанн
ю знань,
умінь і
навичок



Усе, чому
він
навчає
інших, він
опановує



Те, чим
учень
оперує,
змінює
його

Піраміда засвоєння знань





Методи активного навчання

Неімітаційні	Імітаційні	
	неігрові	ігрові
Проблемна лекція	Аналіз конкретних виробничих ситуацій	Імітація на тренажері
Евристична бесіда	Рішення ситуаційних задач	Розігрування ролей
Пошукова лабораторна робота	Вправи – дії за інструкцією (ЛР, ПР)	Ділова гра
Дослідницький метод	Виконання індивідуальних завдань	
Самостійна робота з навчальною програмою		
Самостійна робота з книгою. Діалоги		
Словесно-логічний метод		

Деякі переваги використання методів активного навчання

1. Учитель має можливість раціонально розподілити свій час і більше допомогти учням зі спеціальними особистісними та інтелектуальними проблемами.
2. Ряд труднощів, пов'язаних з дисципліною, зникає. Учні на уроках активні та зайняті справою.
3. Учні набувають певних навичок, виступаючи в ролі вчителя. Навички допомагають їм повірити у власні сили, більше розуміти і поважати роботу вчителя.

Деякі недоліки використання методів активного навчання

1. Учителеві важко налаштувати учнів на механізм взаємонавчання.
2. Важко контролювати сам процес навчання, при цьому результат не завжди ефективний.
3. На перенавчання учнів потрібен додатковий час, як на вивчення так і на відпрацювання вчителем кожного методу.



Форми і методи активізації роботи

Активізація навчально-пізнавальної діяльності – підвищення рівня усвідомленого сприйняття навчального матеріалу.

- метод евристичної бесіди;
- дискусія;
- дидактичні та рольові ігри;
- мультимедійні технології;
- тестові технології;
- робота в групах;
- випереджальні групові та індивідуальні завдання;
- використання позакласної роботи для виявлення і розвитку здібностей учнів.



Робота в парах

- технологія особливо ефективна на початкових етапах навчання учнів роботі у малих групах;
- всі учні отримують рідкісну за традиційним навчанням можливість говорити, висловлюватись;
- дає час подумати, обмінятись ідеями з партнером і лише потім озвучувати свої думки перед класом;
- сприяє розвитку навичок спілкування, вміння висловлюватись, критичного мислення, вміння переконувати й вести дискусію.



Мікрофон

Різновидом загальноно-групового обговорення є технологія “Мікрофон”, яка надає можливість кожному сказати щось швидко, по черзі, відповідаючи на запитання або висловлюючи свою думку чи позицію.



Аналіз ситуації



На уроках світової літератури зміст багатьох понять учні засвоюють, аналізуючи певні ситуації. Такі ситуації можуть аналізуватись учнями індивідуально, в парах, в групах або спільно. Технологія вчить учнів ставити запитання, відрізняти факти від думок, виявляти важливі та другорядні обставини, аналізувати та приймати рішення.

Мозковий штурм

«Мозковий штурм» — один з більш популярних методів стимулювання творчої активності. Він дозволяє знайти рішення проблем завдяки застосуванню спеціальних правил обговорення.

Правила мозкового штурму

- Кожна думка важлива.
- Не бійся висловитися!
- Ми всі - партнери!
- Обговорюємо сказане, а не людину!
- Обдумав, сформулював, висловив!
- Говори чітко, ясно, красиво!
- Вислухав, висловився, вислухав!
- Тільки обґрунтовані докази!
- Вмій погодитися і не погодитися!
- Важлива кожна роль.



Метод евристичної бесіди

Питання повинні ставитись не на відтворення учнями раніше засвоєних знань, а мають бути розраховані на мислення учнів, на їх аналітико-синтетичну діяльність, на одержання висновку індуктивним чи дедуктивним шляхом. Отже, головне не просто сама бесіда, а які питання будуть ставитися учням.



Дискусія



Дискусія (лат. discussion - від discutio - розглядаю, досліджую) - широке обговорення якогось спірного питання для з'ясування різних точок зору.

Дискусія дає можливість:

- активізувати пізнавальну діяльність учнів;
- сформувати певну культуру мови, вміння вислухати співрозмовника до кінця, не перебиваючи; ставлячи запитання, заперечуючи або, навпаки, погоджуючись;
- формувати свідоме ставлення до розгляду проблеми, активність в обговоренні проблеми, яка назріла, націленість на з'ясування причин її виникнення, а також на її вирішення. Мова, таким чином, є одночасно і метою і засобом навчання;
- формує культуру творчого оперативного мислення;
- створює умови для використання особистого досвіду й одержаних раніше знань для засвоєння нових.



Дидактичні та рольові ігри

- Гра активізує діяльність учнів, вони захоплюються елементом змагання, їм подобається працювати у команді - так веселіше виконувати навіть складне завдання. Гра вимагає активності. Учні прагнуть використати цікаві звороти, слова, щоб їхні виступи вийшли цікавими, це спонукає працювати із словником.
- Основне завдання полягає в тому, щоб правильно організувати гру, підібрати її відповідно до завдань уроку, до теми та рівня можливостей і знань учнів. Адже гра має бути цікавою та емоційною, - лише за цих умов можливий максимальний результат.

Мультимедійні технології



Мультимедіа сприяє розвитку мотивації, комунікативних здібностей, виробленню навичок, нагромадженню фактичних знань, а також удосконаленню інформаційної грамотності.

Переваги мультимедійних технологій:

- збільшується обсяг опрацьованого на уроці матеріалу за рахунок заощадження часу;
- розширюються можливості застосування диференційованого підходу в навчанні;
- індивідуалізується процес перегляду (повтор, докладне вивчення кадру, його зупинка тощо);
- підвищується мотивація навчання, створюється позитивний настрій, активізується самостійна діяльність учнів.

Прогнозовані результати

Ознаки сформованості активності особистості



Список літератури

1. Бабанский Ю.К. Оптимизация процесса обучения: общедидактический аспект. – М. – 1977.
2. Барановська О. Інформаційні компетентності – випускникам школи XXI століття// Завуч (Шк. світ). – 2005. – №4. – С.21-29.
3. Барановська О. Інформаційні компетентності – обов'язковий актив учня сучасної школи// Директор школи, ліцею, гімназії. – 2003. – №2. – С.67-71.
4. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. – М. – 1995.
5. Дон О. М. Ефективність застосування дидактичних ігор у навчально-виховному процесі/ Наша школа. - 2000. - №2-3. - С.86.
6. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике. - Рига, 1995.
7. Осадчук Р. І. Дидактичні ігри у навчальному процесі школи// Педагогіка і психологія. - 1996. - №4.- С. 102 - 110.
8. Огієвич О. Дидактична гра - шлях до підвищення якості навчання і виховання учнів. Анотація досвіду//Нова педагогічна думка. - 2005. - №1. - С.83.
9. Педагогічний словник/ За ред. Дійсного члена АПН України Ярмаченка М. Д. - К.: Педагогічна думка, 2001. - 514 с.
10. Роль деятельности в учебном процессе. (Книга для учителя). – М.: Просвещение, 1986.
11. Селевко Г. К. Энциклопедия педагогических технологий: В 2т. Т.1 М: НИИ шк. техн., 2006. - 816 с. (Серия «Энциклопедия образовательных технологий»).
12. Талызина Н.Ф. Формирование познавательной деятельности учащихся. – М.: Знание, 1983. - № 3. – С.19.
13. Тюріна В. Пізнавальна перспектива і перспективні задачі: формування самостійності // Рідна школа. – 1997. - № 9. – С. 38-40.
14. Щербань П. Дидактичні ігри у навчально-виховному процесі.// Початкова освіта. - 2009. - №9. - С.18.
15. Шукина Г. И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся. - М., Педагогика, 1988. - 208 с.