



Технологии развивающего обучения на уроках окружающего мира



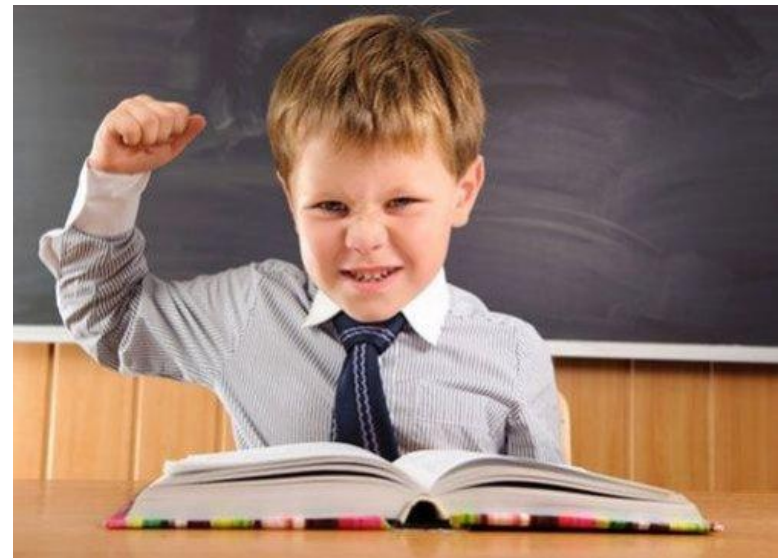
Кейс – технология



Это метод активного проблемно – ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач-ситуаций (кейсов).

Главное её предназначение – развивать способность разрабатывать проблемы и находить их решение, учиться работать с информацией.

При этом акцент делается не на получение готовых знаний, а на их выработку, на сотворчество учителя и ученика!



Методы кейс - технологии



Метод
инцидентов

Метод разбора
деловой
корреспонденции

Игровое
проектирование

Ситуационно-
ролевая игра

Метод дискуссии

Кейс - стади

Метод инцидентов



В центре внимания находится процесс получения информации.

Цель метода— поиск информации самим учеником, и — как следствие — обучение его работе с необходимой информацией, ее сбором, систематизацией и анализом.

Обучаемые получают кейс не в полном объеме. Сообщение может быть письменным или устным, по типу: «Случилось...» или «Произошло...».

Хотя такая форма работы требует много времени, ее можно рассматривать как особенно приближенную к практике, где получение информации составляет существенную часть всего процесса принятия решения.

Игровое проектирование



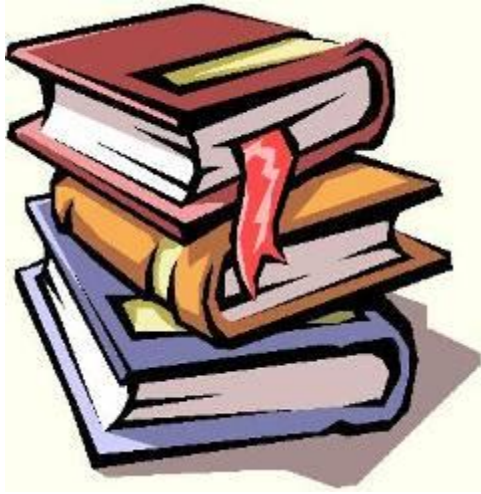
Цель — процесс создания или совершенствования проектов.

Участников занятия можно разбить на группы, каждая из которых будет разрабатывать свой проект.

Игровое проектирование может включать проекты разного типа: исследовательский, поисковый, творческий, аналитический, прогностический.



Кейс - стадии



Основной упор в работе над случаем делается на анализ и синтез проблемы и на принятие решений.

Цель метода кейс-стади — совместными усилиями группы учащихся проанализировать представленную ситуацию, разработать варианты проблем, найти их практическое решение, закончить оценкой предложенных алгоритмов и выбором лучшего из них.

Работа ученика с кейсом



- I этап — знакомство с ситуацией, её особенностями;
- II этап — выделение основной проблемы (проблем),
выделение персоналий, которые могут реально
воздействовать на ситуацию;
- III этап — предложение концепций или тем для «мозгового
штурма»;
- IV этап — анализ последствий принятия того или иного
решения;
- V этап — решение кейса — предложение одного или
нескольких вариантов последовательности действий,
указание на важные проблемы, механизмы их
предотвращения и решения.

Примеры использования кейсов на уроке окружающего мира



Работа по группам.

А сейчас наши географы, ботаники, зоологи и экологи получают кейсы с материалами и вопросами и приступят к изучению новой природной зоны.

Кейс для ботаников:

- гербарий;
- атлас "От земли до неба" (стр.116,117,91);
- учебник А.Плешаков "Мир вокруг нас" (стр.88-91);
- карточки с изображением растений;
- карточка с вопросами:

- 1) Какие растения растут в тундре?
- 2) Как растения приспособились к жизни? (Рассказать о корнях, стеблях листьях на примере лишайника, травянистого растения, дерева).



Кейс для географов:

- учебник А.Плешаков "Мир вокруг нас" (стр.87-90);

- карта природных зон;

- карточка с вопросами:

1) Где протянулась зона тундры?

2) Назовите форму земной поверхности, занимаемой тундрой (равнина, горы, возвышенность).

3) Климатические условия (зима, лето, их продолжительность, температура, осадки, ветры).

4) Почему в тундре много болот? Какая там почва? Почему?

Материал самостоятельно изучается и обсуждается в группах. Если возникают вопросы, учитель консультирует.

Метод проектов



Метод проекта — это одна из личностно-ориентированных технологий, в основе которой лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.



Цели и задачи проектного метода.



Основная цель проектного метода в начальной школе является развитие свободной творческой личности ребенка, которое определяется задачами развития и задачами исследовательской деятельности детей.



Впервые проекты были классифицированы в 1910 году американским педагогом Е. Коллингсом:



- 1) проекты игр — это проекты, направленные на активное участие каждого ученика в различной групповой деятельности: (коллективные игры, театрализованные постановки, народные танцы);
- 2) экскурсионные проекты - это проекты, направленные на решение проблемы с помощью целенаправленного изучения окружающей природы и общественной жизни;





3) повествовательные проекты — это проекты, главной целью которых Е. Коллингс считал «получение удовольствие от рассказа в самой разнообразной форме»: рассказ, песня, музыкальный отрывок, сочинение.

4) конструктивные проекты - это проекты, направленные на создание материального продукта: приготовление пирога, какао, клетки для животных, конструирование декораций.



Темы, предложенные в курсе «Окружающий мир» А.А. Плешаковым



1 класс.	2 класс.	3 класс.	4 класс
1) «Моя малая Родина». 2) «Моя семья». 3) «Мой класс и моя школа». 4) «Мои домашние питомцы».	1) « Родной город (село)». 2) « Красная книга», или «Возьмем под защиту». 3) « Профессии». 4) « Родословная». 5) « Города России». 6) « Страны мира». Плешаков А.А. «Окружающий мир»	1) «Богатства, отданные людям». 2) «Разнообразие природы родного края». 3) «Школа кулинаров». 4) «Кто нас защищает». 5) «Экономика родного края». 6) «Музей путешествий».	1) «Путешествуем без опасности!». 2) «Всемирное наследие в России». 3) «Красная книга России». 4) «Заповедники и национальные парки России». 5) «Всемирное наследие за рубежом». 6) «Международная Красная книга».

Урок-экскурсия

- это форма организации обучения, которая позволяет проводить наблюдения, а также изучение различных предметов, явлений и процессов в естественных условиях



«Учитель помогает детям подметить и осознать характерные признаки предметов и явлений. Он дополняет наблюдения своим рассказом и пояснением.»

Структура экскурсии:



- вводная беседа;
- коллективное наблюдение;
- индивидуальное самостоятельное наблюдение детей;
- сбор материала;
- игры детей с собранным материалом;
- заключительная часть, во время которой учитель подводит итог экскурсии и напоминает о необходимости бережного отношения к природе.

Исследовательский метод



- способ организации процесса познания, который обеспечивает поисковую деятельность учащихся в открытии фактических знаний и взаимосвязей между ними.

Реализация данного метода предполагает использование таких методов, как *наблюдения, опыты, самонаблюдения.*

Формы занятий, позволяющих представить результаты исследования:



- конференции, на которых учащимся представляют краткий доклад о проделанной работе и отвечают на вопросы аудитории;
- презентации, на которых ярко, красочно и привлекательно представляются достижения учеников;
- выступления, как правило, для определённого круга – своих одноклассников, учащихся параллельных классов, заинтересованных данной темой;
- представление доклада с целью сообщения нового знания.

Исследователи выступают как бы в роли педагога, что имеет дополнительное мотивирующее значение:

- выставка достижений, проводится в основном для родителей и может быть посвящена определённой теме, дисциплине.



Организация исследовательской деятельности младших школьников обязательно должна соответствовать их возрастным особенностям, для этого рекомендуется использование:

- загадок, ребусов, шарад, задач-шуток, логических заданий и заданий на развитие творческих способностей;
- игровых моментов, с использованием и введением в ход занятия сказочных героев;
- связи материала с наглядно-образным игровым материалом.