

Активные формы обучения

Деятельность учителя – одна из наиболее сложных и ответственных. Каждодневно ему приходится решать широкий круг задач обучения, воспитания и развития учащихся. А деятельность учителя истории, на мой взгляд, является сложной еще и потому, что в современных условиях преподаватель через собственную систему ценностей должен решить, какая историческая концепция наиболее точно отвечает его собственным взглядам, его собственному мировоззрению и пониманию истории в целом. Самоопределение учителя подразумевает постановку вопросов: "Зачем нужно знать историю? Какова цель ее преподавания в школе?" Я понимаю цель изучения истории, как овладение историко-социологическими законами и суммой знаний исторических фактов, необходимых для практической жизни, для умения ориентироваться в социальной среде и социальных процессах. Поэтому в своей работе я уделяю большое внимание именно активным и интерактивным формам обучения.

Под активными понимаются методы, в которых субъектную, активную позицию ученик занимает по отношению к учителю, другим учащимся и/или индивидуальным средствам обучения, таким, например, как компьютер, рабочая тетрадь, или учебник. Под интерактивными подразумеваются методы, при использовании которых ученик получает новое знание только в результате осуществления позитивного взаимодействия с другими учащимися. Позитивное взаимодействие - основополагающий принцип интерактивных(коллективных) методов обучения, смысл которого заключается в достижении результата усилиями, рабочей группы но при индивидуальной отчетности и ответственности каждого члена этой группы. Таким образом, исходя из приведенных выше определений, интерактивные методы так или иначе представляют собой некоторую разновидность активных методов обучения.

Урок - основная форма работы в школе, необычайно сложный педагогический элемент. Единой модели всех, без исключения, уроков нет и быть не может. Учитывая многообразие подходов к теоретическому осмыслению сущности и классификации активных методов обучения, предлагаемых различными авторами, представляется целесообразным использовать наиболее очевидный способ их классификации - адресный, то есть определяющий направление использования того или иного способа на уроке. Таким образом, оказывается возможным разделить многочисленный арсенал педагогических воздействий, причисляемый к активным и интерактивным методам обучения, всего на три группы: индивидуальные, групповые и фронтальные, который представлен в таблице (Таблица 1)[1].

Таблица 1.

Активные методы преподавания

Индивидуальные

Групповые

Фронтальные

Аудиовизуальные средства

Деловые игры

Тренинг

• Учебник

• Тетрадь

• Учебные средства

• Компьютер • Работа в группах

• Проект

• Анализ КС

- Мозговой штурм • Опорные сигналы
- Музыка
- ТВ
- Видеосъемки • Ролевые
- Имитационные
- Учебные
- Ситуационные
- Организационно –деятельностные

Из своего опыта работы я хочу представить урок - деловую игру по теме "Политическая жизнь современной России". Он может проводиться в 9-ом ,11-ом классах на уроках истории, а также как урок обществознания. Кроме того, это может быть интересное внеклассное мероприятие в старших классах.

Деловая игра: "Выборы президента России"

Цель урока: предоставить учащимся возможность на практике применить полученные знания на уроках истории по теме "Современная Россия", приобрести некоторый политический опыт, способствовать формированию политической культуры учащихся.

Участники: класс (не менее 20 человек), ведущий - учитель.

Ролевая ситуация: все участники игры являются "избирателями", кроме того, среди них следующие действующие лица: 2 кандидата на пост президента России, доверенные лица и группы поддержки кандидатов, независимая социологическая группа (2 человека), 2 коммерческих директора (они же ведущие независимых телеканалов), 2 банкира, избирательная комиссия (3 человека). Все роли распределяются заранее.

Задача игры: провести своего кандидата на пост президента, сохранив и приумножив первоначальный капитал своего кандидата (каждый участник игры получает в банке 1000 рублей и тратит их на нужды своего кандидата).

Сценарий игры.

1. Разминка: учитель задает учащимся вопросы на знание фактов истории современной России (10 минут).

Когда была принята последняя конституция России?

В чем ее особенность? Кто по конституции является главой российского государства?

Как им можно стать? Кто им может стать? Полномочия главы государства? и. т. п.

2. Уточнение условий игры и объявление ролей (10 минут).

3. Предвыборная борьба: ознакомление избирателей с предвыборной программой кандидатов (листовки, плакаты, личное общение с избирателями), договоры с банком, ТВ, работа социологической службы (опросы избирателей)-30 минут.

4. Продолжение предвыборной кампании: выступление кандидатов на ТВ, подведение итогов социологических опросов, ток-шоу на ТВ – 25 минут.

5. Выборы: голосование на избирательном участке (избирательные бюллетени готовятся заранее), подсчет голосов, подсчет денежного баланса, оглашение результатов выборов. Выступление победителя перед избирателями –15 минут.

Еще одну нетрадиционную форму урока и одновременно разновидность активной формы обучения можно показать на примере урока-соревнования в 5 классе по теме "Страны Азии в древности" (повторительно-обобщающий урок).

Урок – соревнование.

Цель урока: в форме соревнования проверить усвоение знаний учащимися по истории Древнего Двуречья, Финикии, Ассирии, Персидской державы, Индии, Китая, Палестины.

Подготовка к уроку: разделить класс на команды (3-4), выбрать капитанов каждой из них. Каждая команда получает домашнее задание: придумать название команды, девиз, эмблему, вопросы по пройденному материалу для другой команды.

План урока.

Вводное слово учителя (3 мин) - обозначение цели урока, представление участников жюри (приглашены ученики старших классов-3 человека).

Представление команд – визитка: название, девиз, объяснение эмблемы - высшая оценка-5 баллов.

Разминка (4 мин): учитель задает короткие вопросы, отвечает тот, кто первый поднял руку. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Вопросы: Как называли бога солнца в Древнем Двуречье? У какого царя в Ассирии была самая большая библиотека? Кто такой Цинь Шихуанди? Как называли бога с головой слона в Индии? Какой цвет был у касты брахманов, кшатриев, земледельцев? Изобретения финикийцев? и. т. п. Жюри подводит итоги первых двух конкурсов.

Конкурс: "Отгадывание кроссвордов" - 5 баллов, от каждой команды приглашаются по 1 человеку, они работают самостоятельно на доске.

Кроссворд №1 представлен на рисунке (рис.1):

Материал для письма в Древнем Египте.

Материал для письма в Древнем Двуречье.

Государство в Северном Двуречье.

Бог луны в Древнем Двуречье.

Государство на п-ове Индостан.

Имя первого человека (по Библии).

Бог еврейских племен.

Кроссворд № 2 представлен на рисунке (рис. 2):

Материал для письма в Китае.

Основатель религии в Индии.

Правила, обязательные для всех жителей государства.

Животное, которому поклонялись в Индии.

Горы на севере п-ова Индостан.

Река в Междуречье.

Человек, который давал в долг под проценты.

Кроссворд № 3 представлен на рисунке (рис.3)

Письменность в Древнем Двуречье.

Большие группы людей с одинаковыми правами и обязанностями, передающимися по наследству.

Столица Ассирии – "логовище львов".

Имя китайского мудреца.

Изобретение финикийцев.

Имя фараона, для которого была построена самая большая пирамида.
Богиня – заступница жен и матерей в Египте.

VI. Конкурс на знание исторической географии (по 1 человеку от каждой команды).

Участники вытягивают карточку с географическими названиями: п-ов Индостан, Вавилон, Янцзы, Хуанхэ, Тигр, Нил, Евфрат и др. Задача участника: показать на карте и словами определить географическое положение этих объектов, а также объяснить, какие исторические события связаны с этими реками, государствами и т.д.- за каждый правильный ответ участник получает 2 балла.

Конкурс "Домашнее задание"(3 мин.): команды обмениваются вопросами, заранее подготовленными дома. Жюри учитывает, как качество вопросов, так и правильность ответов.

Конкурс капитанов (5 - 6 мин.):

а) Учитель зачитывает отрывки из текстов по Хрестоматии по истории Древнего мира. Капитаны должны ответить на вопросы:

- о ком идет речь [2];

- о чем идет речь [3];

- где это было написано [4].

б) Работа с датами: 3000г. до н.э., 1500 г. до н.э., 1792 г. до н.э., 1750 г. до н.э., 538 г. до н.э., 525 г. до н.э.- какие события им соответствуют?

Конкурс "Как вы знаете Библию". Учитель задает вопросы: За сколько дней Бог создал мир? Как звали человека, которого Бог пожалел при всемирном потопе? На какой день Бог сотворил человека? По какой причине Бог изгнал первых людей из рая? Что означает выражение "иерихонская труба", откуда оно произошло и т.д.? За каждый правильный ответ - 1 балл.

Заключение: подведение итогов жюри, награждение победителей, объявление оценок за урок.