Муниципальное образование город-курорт Геленджик

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

средняя общеобразовательная школа № 20 им.Н.И.Ходенко

**Мастер класс**

**Тема** «Активные методы обучения.

Психолого-педагогические условия».

**Выполнила:** преподаватель ИЗО, технологии и Кубановедения

МБОУ СОШ № 20 им.Н.И.Ходенко МО г-к Геленджик

Овчаренко Лариса Николаевна

МО г-к Геленджик

2016 г.

**Тема**: «Активные методы обучения. Психолого-педагогические условия».

**Цель**: показ активного метода обучения и создание психолого-педагогических условий для преодоления неуверенности учащихся в успешном результате своей работы

**Задачи:**

- создать на конкретном приеме положительные психолого-педагогические условия для самореализации

- сформировать уверенность в положительном конечном результате своей работы

- научить применять активные методы обучения

- обсудить актуальность применения активных методов обучения

- научить изготавливать из простых материалов поделки своими руками

**Форма работы:**  работа в парах

**Планируемые результаты**: вовлечение в процесс обучения всех учащихся, создание положительного психологического настроя, формирование уверенности в положительном конечном результате работы

**Оборудование**: синтепон, нитки, ножницы, полиэтилен, клей, крупа гречки, зеленая нить

**Этапы мастер-класса**

***Без игры нет и не может быть***

***полноценного умственного развития.***

***Игра - это огромное окно, через которое***

***в духовный мир ребенка вливается***

***живительный поток представлений***

***об окружающем мире.***

***Игра – это искра, зажигающая огонек***

***пытливости и любознательности.***

***В.П.Сухомлинский***

1. ***Организационный момент*.**

Добрый день, уважаемы коллеги. Я - Овчаренко Лариса Николаевна. Я преподаю технологию девочкам в МБОУ СОШ № 20 им.Н.И.Ходенко МО г-к Геленджик.

Тема сегодняшнего мастер класса – «Активные методы обучения. Психолого-педагогические условии».

1. ***Вводная информация о значении игры в жизни школьников***

**Активные методы обучения: определение, классификация, особенности.  
Что такое активные методы обучения?**

Активные методы обучения строятся по схеме взаимодействия "учитель = ученик". Из названия понятно, что это такие методы, которые предполагают равнозначное участие учителя и учащихся в учебном процессе. То есть, дети выступают как равные участники и создатели урока.

Идея активных методов обучения в педагогике не нова. Родоначальниками метода принято считать таких прославленных педагогов, как Я. Коменский, И. Песталоцци, А. Дистервег, Г. Гегель, Ж. Руссо, Д. Дьюи. Хотя мысль, что успешное обучение строится, прежде всего, на самопознании, встречается еще у античных философов.

**Признаки активных методов обучения**

Признаки активных методов обучения – это:

- активизация мышления, причем учащийся вынужден быть активным;

- длительное время активности — учащийся работает не эпизодически, а в течение всего учебного процесса;

- самостоятельность в выработке и поиске решений поставленных задач;

- мотивированность к обучению.

**Классификация активных методов обучения**

Самая общая классификация делит активные методы на группы:

- индивидуальные;

- работа в парах;

- групповые.

Работа может быть:

- дискуссионной.

- игровой.

- тренинговой.

- рейтинговыой

**Методы и приемы активного обучения**

В процессе обучения педагог может выбирать как один активный метод, так и использовать комбинацию нескольких. Но успех зависит от системности и соотношения выбранных методов и поставленных задач.

Рассмотрим самые распространенные методы активного обучения:

**Презентации** — наиболее простой и доступный метод для использования на уроках. Это демонстрирование слайдов, подготовленных самими учащимися по теме.

**Кейс-технологии** — используются в педагогике с прошлого века. Строится на анализе смоделированных или реальных ситуаций и поиске решения. Причем различают два подхода к созданию кейсов. Американская школа предлагает поиск одного-единственного правильного решения поставленной задачи. Европейская школа, наоборот, приветствует многогранность решений и их обоснование.

**Проблемная лекция** — в отличие от традиционной, передача знаний во время проблемной лекции происходит не в пассивной форме. То есть учитель не преподносит готовые утверждения, а лишь ставит вопросы и обозначает проблему. Правила выводят сами учащиеся. Этот метод достаточно сложен и требует наличия у учеников определенного опыта логических рассуждений, то есть этот метод подходит не всегда и не всем.

**Баскет-метод** — основан на имитации ситуации. Например, ученик должен выступить в роли гида и провести экскурсию по историческому музею. При этом его задача — собрать и донести информацию о каждом экспонате.

**Дидактические игры** — в отличие от деловых игр, дидактические игры регламентируются жестко и не предполагают выработку логической цепочки для решения проблемы. Игровые методы можно отнести и к интерактивным методам обучения. Все зависит от выбора игры. Так, популярные игры-путешествия, спектакли, викторины, КВН — это приемы из арсенала интерактивных методов, так как предполагают взаимодействие учащихся друг с другом.

Существуют еще методы обучения, которые называют **интерактивными.**

**Методы и приемы интерактивного обучения**

**Мозговой штурм** — поток вопросов и ответов, или предложений и идей по заданной теме, при  котором анализ правильности/неправильности производится после проведения штурма.

[**Кластеры**](http://pedsovet.su/metodika/priemy/5673_metod_klaster_na_uroke), сравнительные диаграммы, пазлы — поиск ключевых слов и проблем по определенной мини-теме.

**Интерактивный урок с применением аудио- и видеоматериалов, ИКТ**. Например, тесты в режиме онлайн, работа с электронными учебниками, обучающими программами, учебными сайтами.

**Круглый стол (дискуссия, дебаты)** — групповой вид метода, которые предполагает коллективное обсуждение учащимися проблемы, предложений, идей, мнений и совместный поиск решения.

**Деловые игры (в том числе ролевые, имитационные, луночные**) — достаточно популярный метод, который может применяться даже в начальной школе. Во время игры учащиеся играют роли участников той или иной ситуации, примеривая на себя разные профессии.

**Аквариум** — одна из разновидностей деловой игры, напоминающая реалити-шоу. При этом заданную ситуацию обыгрывают 2-3 участника. Остальные наблюдают со стороны и анализируют не только действия участников, но и предложенные ими варианты, идеи.

**Метод проектов** — самостоятельная разработка учащимися проекта по теме и его защита.

**BarCamp, или антиконференция.** Метод предложил веб-мастер Тим О´Рейли. Суть его в том, что каждый становится не только участником, но и организатором конференции. Все участники выступают с новыми идеями, презентациями, предложениями по заданной теме. Далее происходит поиск самых интересных идей и их общее обсуждение.

К интерактивным методам обучения на уроке также относят **мастер-классы, построение шкалы мнений, [ПОПС-формулу](http://pedsovet.su/publ/205-1-0-5764), дерево решений**.

Мое мнение, что неважно, какие по названию методы мы, преподаватели, должны использовать на уроке. И активные и интерактивные методы обучения призваны решать главную задачу, сформулированную в ФГОС — научить ребенка учиться. То есть истина не должна преподноситься "на блюдечке". Гораздо важнее **развивать** [**критическое мышление**](http://pedsovet.su/publ/42), основанное на анализе ситуации, самостоятельном поиске информации, построению логической цепочки и принятию взвешенного и аргументированного решения.

1. ***Презентация педагогического опыта.***

Один из активных методов, который я применю на уроках технологии – дидактическая игра, которая может происходить в группах или в паре.

Урок технологии - это урок творчества. Творчество – деятельность, порождающая нечто качественно новое и отличающееся неповторимостью, оригинальностью и общественно-исторической уникальностью. А где как не в игре ребенок может себя проявить творчески.

Игра имеет большое значение в жизни ребенка. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности.

Игра – путь поиска ребенком себя в коллективах сотоварищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего.

Основной мотив игры – это не результат, а процесс. Игра раскрывает творческие возможности ученика, воспитывает чувства сопереживания друг другу, взаимовыручку в решении трудных вопросов.

Ну и, конечно, игра является одной из любимых форм работы учащихся на уроке.

Целью применения технологии игровых форм обучения является для меня развитие устойчивого познавательного интереса у учащихся к предмету технологии. А игра в группах или в паре позволяет создать положительные психолого-педагогические условия: ребенок становится более коммуникативным, раскрепощается, становится более уверенным в положительном результате свое работы.

Игровые методы способствуют прочному усвоению учащимися учебного материала, расширяют их кругозор, развивают творческое мышление, художественное воображение, активизируют память, наблюдательность, интуицию, формируют внутренний мир ребенка и способствуют воспитанию гармоничной личности.

Активных методов обучения достаточно много, они разнообразны, и, конечно, каждый из нас их старается применить. Сейчас я предлагаю выразить свое отношение к этим методам в анкете, которая лежит перед вами. В ней всего два вопроса: «Всегда ли активный метод дает 100-процентное вовлечение учащихся в процесс урока?» и «Всегда ли возможно создать для каждого учащегося положительные психолого-педагогические условия для восприятия учебного материала?»

Сегодня я применю один из активных методов обучения (он рассчитан на 3-6 минут урока), при этом будут созданы соответствующие психолого-педагогические условия для дальнейшего ведения урока и, соответственно восприятия учебного материала.

1. ***Дидактическая игра (практическая часть мастер-класса)***

Представьте, пожалуйста, что Вы ученица шестого класса, не самая успевающая, и, может быть, только что переехавшая в новую школу из другого района. Конечно, в вас будет присутствовать….. да, неуверенность. Рядом с Вами за партой сидит соседка, с которой вы мало общаетесь. Мне тоже необходима пара, поэтому я прошу выйти самую неуверенную (или самую ленивую) «ученицу». Перед вами лежат синтепон, ножницы, пластинки полиэтилена, клей и крупа гречка. Предположите, что мы будем изготавливать из этих материалов. (Варианты)

Задание. Итак. Берем вату, скатываем ее и укладываем в серединку пластинки полиэтилена. Поднимаем все края в центр и крепко связываем их ниткой. Одному человеку это сделать неудобно, поэтому, пожалуйста, помогайте друг другу. Нитку не отрываем, и начинаем наш шарик делить на ломтики, закрепляя нитку после каждого витка. На что становится похоже? Далее после закрепления нитки завязываем хвостик зеленой ленточкой, и осталось сделать только «носик». В центр чеснока капаем капельку клея и макаем в гречку. Это был пробный вариант. Теперь, уже зная технологию, повторяем весь порядок действия еще раз.

1. ***Рефлексия и заключение.***

Уважаемые коллеги. Видя подготовленный материал и понимая, что мы что-то сегодня будем делать, вы предполагали такой конечный результат? Вам понравилось? Возникли ли у вас трудности во время работы?

Давайте вернемся к нашей анкете. Возможно ли 100-прецентное вовлечение учащихся в процесс работы? Всегда ли возможно создать для каждого учащегося положительные психолого-педагогические условия для восприятия учебного материала? Сегодня на нашем «уроке» работали все «ученики», надеюсь, работали с интересом и удовлетворены итогом своей работы. И в эти анкеты можно было бы внести коррективы.

Как давно Вы кушали чеснок? В связи с чем? (Использование как приправы для вкуса, чтобы не болеть). Вы видели, как растет чеснок? Помните, к какому семейству он относится? Когда мы его собираем? А из чего мы его делали, пощупайте его на ощупь, какой он? (Из синтепона, ниток, полиэтилена). Как называется этот материал? (Синтетический.) Сейчас мы перешли к теме сегодняшнего урока: «Текстильные материалы из химических волокон и их свойства», проведя метапредметные связи: здоровьесберегающие технологии, биология и т.д.

Все выше перечисленные приемы используются в тесном «сплетении». Один и тот же прием в контексте урока может решать сразу несколько задач, направленных на развитие творческих способностей учащихся. Некоторые дети чувствуют неуверенность в себе, у них занижена самооценка, они боятся или не хотят начинать работу, отвечать на уроке, заранее предполагая, что они ответят «не так» или «не то». Именно игровые методы позволяют незаметно привлечь к работе всех детей, даже самых скованных. И, выполнив такую, согласитесь, несложную работу, и, увидев конечный положительный результат, они уверятся в положительном конечном результате своей работы, повысят самооценку, создастся положительный психологический настрой на работу и восприятие учебного материала – обязательное условие образовательного процесса.

Таким образом, роль учителя технологии в развитии современного творчески мыслящего человека велика и должна по достоинству оцениваться с позиции полезности в эпоху использования новых технологий и творческого решения проблем, связанных с их использованием

Пожалуйста, возьмите на память те чесночины, которые вы сегодня сделали своими руками. И никогда больше не произносите фразу «Я не могу». Никто из нас не знает свой потенциал, все зависит только от нашего желания, а умение приходит с практикой.

Прошу Вас заполнить литок обратной связи.

Всем спасибо за активное участие и за внимание.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1

АНКЕТА

1. Всегда ли активный метод дает 100-процентное вовлечение учащихся в процесс урока?

ДА\_\_\_\_\_\_

НЕТ \_\_\_\_\_\_

1. Всегда ли возможно создать для каждого учащегося положительные психолого-педагогические условия для восприятия учебного материала?

ДА\_\_\_\_\_\_\_  
НЕТ\_\_\_\_\_\_

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1

АНКЕТА

1. Всегда ли активный метод дает 100-процентное вовлечение учащихся в процесс урока?

ДА\_\_\_\_\_\_

НЕТ \_\_\_\_\_\_

1. Всегда ли возможно создать для каждого учащегося положительные психолого-педагогические условия для восприятия учебного материала?

ДА\_\_\_\_\_\_\_  
НЕТ\_\_\_\_\_\_

ПРИЛОЖЕНИЕ № 2

**Листок обратной связи**

1.Довольны ли Вы своей работой на мастер-классе?

«да» «нет» другое \_\_\_\_\_\_

2.Узнали ли Вы что-то для себя новое?

«да» «нет» другое \_\_\_\_\_\_

3.Был ли Вам полезен данный опыт?

да» «нет» другое \_\_\_\_\_\_

4.Будете ли Вы применять на практике эти методики?

да» «нет» другое \_\_\_\_\_\_

5. Оцените мастер-класс «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «не понравилось».

6. Ваши пожелания \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Листок обратной связи**

1.Довольны ли Вы своей работой на мастер-классе?

«да» «нет» другое \_\_\_\_\_\_

2.Узнали ли Вы что-то для себя новое?

«да» «нет» другое \_\_\_\_\_\_

3.Был ли Вам полезен данный опыт?

да» «нет» другое \_\_\_\_\_\_

4.Будете ли Вы применять на практике эти методики?

да» «нет» другое \_\_\_\_\_\_

5. Оцените мастер-класс «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «не понравилось».

6. Ваши пожелания \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Листок обратной связи**

1.Довольны ли Вы своей работой на мастер-классе?

«да» «нет» другое \_\_\_\_\_\_

2.Узнали ли Вы что-то для себя новое?

«да» «нет» другое \_\_\_\_\_\_

3.Был ли Вам полезен данный опыт?

да» «нет» другое \_\_\_\_\_\_

4.Будете ли Вы применять на практике эти методики?

да» «нет» другое \_\_\_\_\_\_

5. Оцените мастер-класс «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «не понравилось».

6. Ваши пожелания \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_