

**Активные методы обучения,
побуждающие деятельность
учащихся при изучении нового
материала
(из опыта работы).**



МАОУ СОШ №2
имени И. М. Суворова
ст. Павловской Краснодарского края,
учитель начальных классов
Наталья Анатольевна Близнюк

**«Единственный путь ведущий к
знаниям - это деятельность...»**

Бернард Шоу



Активные методы обучения (АМО) – это методы, которые побуждают учащихся к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом.



Активные формы обучения включают в себя следующие технологии:

- **технология проблемного обучения,**
- **технология проектного обучения,**
- **игровые технологии,**
- **интерактивные технологии.**

**БЕЗУДАРНЫЕ ГЛАСНЫЕ
В КОРНЕ СЛОВА**
безударную гласную
проверяй ударением
реки - *ре́ки*
моря - *мо́ре*
сады - *са́ды*
деревья - *де́рева*
уходить - *ухо́дит*

Выполнил: Моисеев Алексей, 2 «Д» класс
МАОУ СОШ № 2 ст. Павловской
Руководитель: Близнюк И.А., учитель начальных классов

Как определить время без часов?



**Методы активного обучения
на этапе объяснения нового материала, обеспечивающие
практическую деятельность учащихся**

Ульи

Инфо–угадайка

Кластер

Мозговой штурм



Метод «Кластер»



Метод «Мозговой штурм»

Творческий подход

Творческая
креативная
дискуссия

Принятие
решений

Множество новых
идей

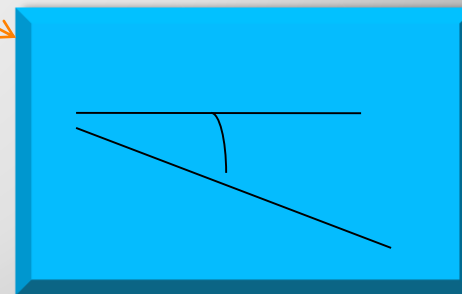
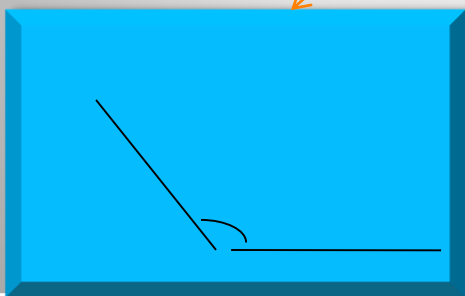
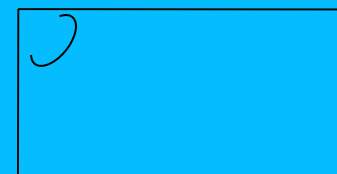
Групповое обучение,
воспитывающее дух
соперничества





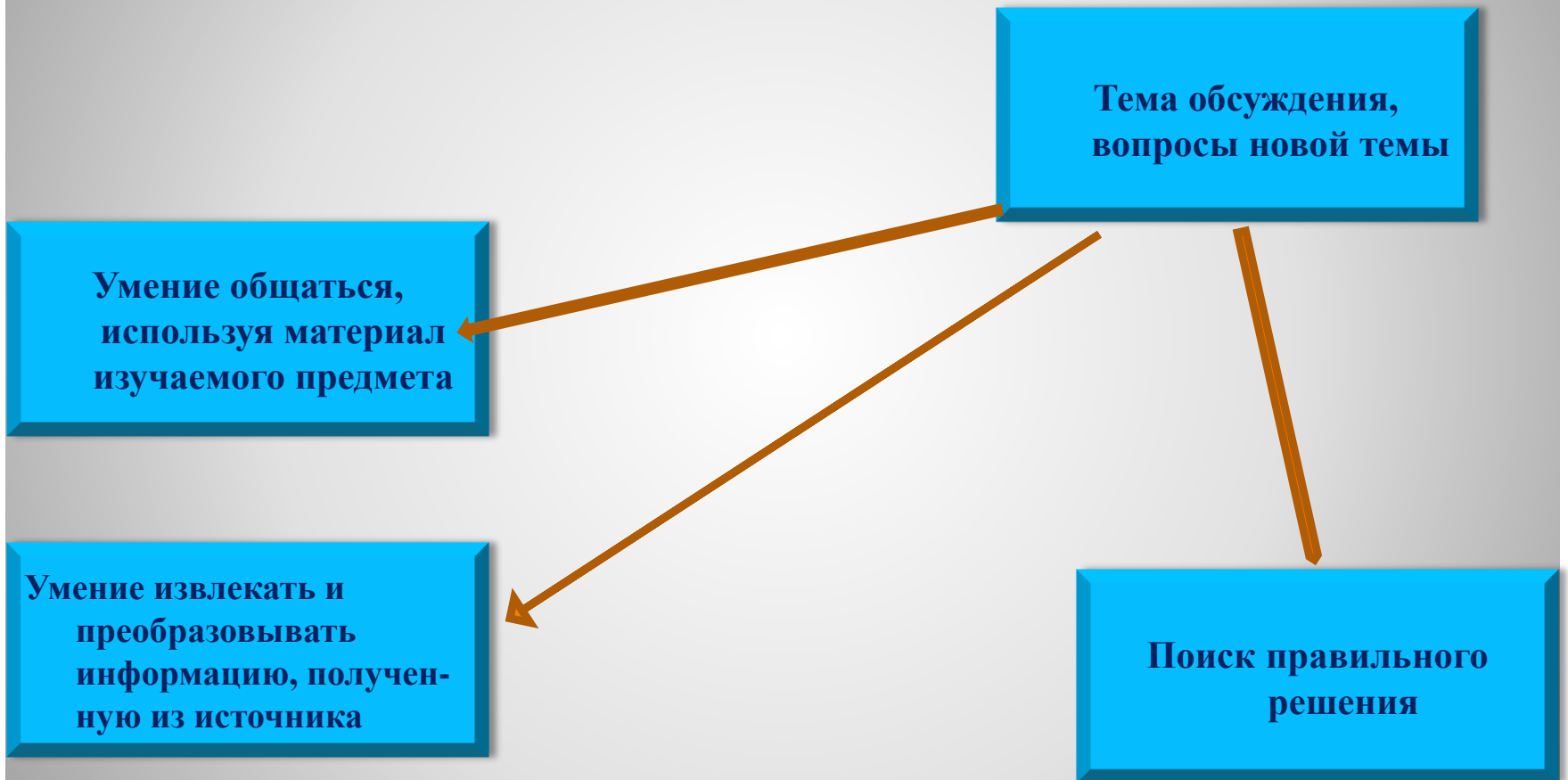
Инфо-знайка

Виды углов





Прием «Улей»



Игры сказочные

"Кино"

Для проведения этой игры придется организовать "домашний кинотеатр" или приобрести проектор. Ведущему необходимо заранее подобрать эпизоды из разных сказок, где четко проявляются черты характера персонажей. Подойдет, например, эпизод, когда волк прикидывается бабушкой, а Красная Шапочка интересуется: "А почему у тебя такие большие ушки?" и т. д.

Задача играющих – озвучить заданный эпизод так, чтобы эти черты были четко выражены и сразу стало понятно, что это за герой. А затем команда соперников должна воспроизвести эту сказку в виде небольшой сценки, стараясь озвучить ее так, как это сделали ребята до них. Потом роли меняются. Побеждает команда, которая справится со своей задачей лучше.

Что бы это значило?

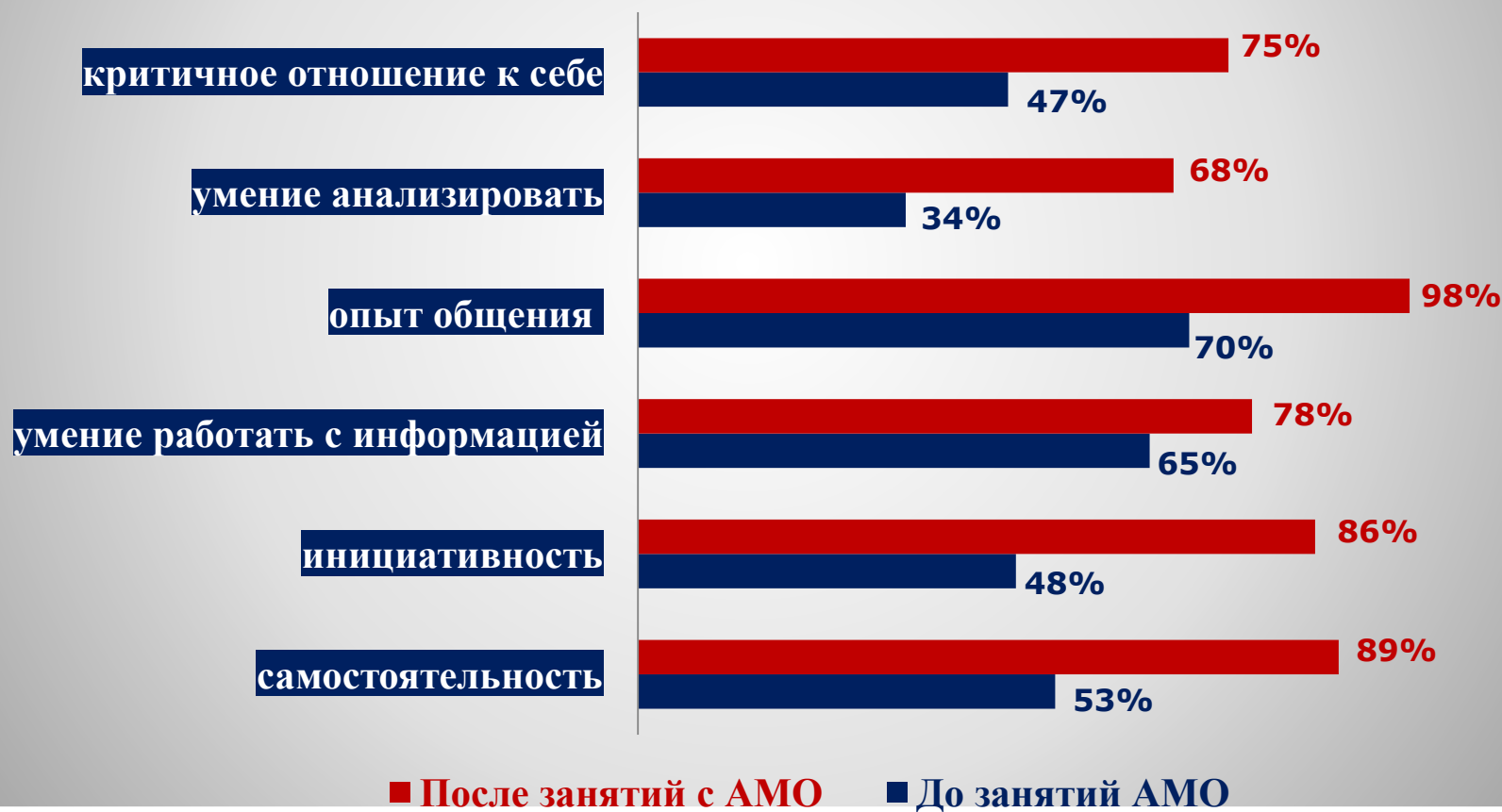
"Отвечай не говоря"

Ведущий садится в центр круга и начинает задавать вопросы игрокам, обращаясь то к одному, то к другому. Например:

- Как вы спали этой ночью?
- Что вам больше всего нравится из еды?
- На каком инструменте вы умеете играть?
- Что вы любите делать вечером?
- Какое ваше хобби?

Каждый должен отвечать знаками, а кто, не удержавшись, произнесет слово, платит штраф или выбывает из игры. Все остальные могут отгадывать, что именно изображает игрок-пантомим. Спрашивающий не должен тянуть с вопросами, не задавать и таких вопросов, на которые можно отвечать просто "да" или "нет".

Сравнительная характеристика личностных качеств обучающихся



**Спасибо
за внимание!**



«Копилочка активных методов обучения»

Образовательный портал

«Мой университет»

http://www.moi-universitet.ru/list/e-courses/list_amo