**Пояснительная записка к презентации**

Под активными методами обучения понимаются методы, которые реализуют установку на большую активность субъекта в учебном процессе, в противоположность "традиционным подходам", где учащийся играет гораздо более пассивную роль.

Активными методами обучения и воспитания называются те, которые позволяют "учащимся в более короткие сроки и с меньшими усилиями овладеть необходимыми знаниями и умениями" за счет сознательного "воспитания способностей учащегося" и сознательного "формирования у них необходимых деятельностей". (Г.П. Щедровицкий).

Включение активных методов в учебный процесс активизирует познавательную активность учащихся, усиливает их интерес и мотивацию, развивает способность к самостоятельному обучению; обеспечивает в максимально возможной степени обратную связь между учащимися и преподавателями. При исследовании активных методов обучения отмечено, что если при лекционной подаче материала усваивается не более 20% информации, то в деловой игре — до 90%.

В настоящее время наиболее распространенными являются следующие активные методы обучения:

* **метод проектов** — форма организации учебного процесса, ориентированная на творческую самореализацию личности учащегося, развитие его интеллектуальных и физических, волевых качеств и творческих способностей в процессе создания новых продуктов, обладающих объективной или субъективной новизной, имеющих практическую значимость;
* **практический эксперимент;**
* **групповые обсуждения**, **КВН** — групповые дискуссии по конкретному вопросу в относительно небольших группах обучающихся (от 6 до 15 человек);
* **мозговой штурм** — специализированный метод групповой работы, направленный на генерацию новых идей, стимулирующий творческое мышление каждого участника;

• **деловые игры** — метод организации активной работы учащихся, направленный на выработку определенных рецептов эффективной учебной и профессиональной деятельности;

• **ролевые игры** — метод, используемый для усвоения новых знаний и отработки определенных навыков в сфере коммуникации. Ролевая игра предполагает участие не менее двух "игроков", каждому из которых предлагается провести целевое общение друг с другом в соответствии с заданной ролью;

* **баскет-метод** — метод обучения на основе имитации ситуаций. Например, обучаемому предлагают выступить в роли экскурсовода по музею компьютерной техники. В материалах для подготовки он получает всю необходимую информацию
об экспонатах, представленных в зале;
* **тренинги** — обучение, при котором в ходе проживания или моделирования специально заданных ситуаций обучающиеся имеют возможность развить и закрепить необходимые знания и навыки, изменить свое отношение к собственному опыту и применяемым в работе подходам;
* **обучение с использованием компьютерных обучающих программ;**
* **анализ практических ситуаций (case study)** —метод обучения навыкам принятия решений; его целью является научить учащихся анализировать информацию, выявлять ключевые проблемы, генерировать альтернативные пути решения, оценивать их, выбирать оптимальное решение и формировать программы действий.

Выбор методов активного обучения зависит от различных факторов. В значительной степени он определяется численностью учащихся (большинство методов обучения можно использовать в небольших группах).

Но в первую очередь выбор метода определяется дидактической задачей занятия. Для выбора конкретного активного метода можно воспользоваться приведенной классификацией методов активного обучения (таблица 1).

|  |  |
| --- | --- |
| **Дидактические цели занятия** | **Метод активного обучения** |
| Обобщение ранее изученного материала | Групповая дискуссия, мозговой штурм |
| Эффективное предъявление большого по объему теоретического материала | Мозговой штурм, деловая игра |
| Развитие способности к самообучению | Деловая игра, ролевая игра, анализ практических ситуаций |
| Повышение учебной мотивации | Деловая игра, ролевая игра |
| Отработка изучаемого материала | Тренинги |
| Применение знаний, умений и навыков | Баскет-метод, КВН |
| Использование опыта учащихся при предъявлении нового материала | Групповая дискуссия |
| Моделирование учебной или профессиональной деятельности учащихся | Деловая игра, ролевая игра, анализ практических ситуаций |
| Обучение навыкам межличностного общения | Ролевая игра |
| Эффективное создание реального объекта, творческого продукта | Метод проектов |
| Развитие навыков работы в группе | Метод проектов, КВН |
| Выработка умения действовать в стрессовой ситуации, развитие навыков саморегуляции | Баскет - метод |
| Развитие навыков принятия решений | Анализ практических ситуаций, баскет-метод |
| Развитие навыков активного слушания | Групповая дискуссия |

Таблица 1 - Классификация методов активного обучения

Активные методы обучения в первую очередь следует применять для повышения учебной мотивации. Но если ученику не интересно на уроке, то урок для него пройдет с нулевой эффективностью.

Активные методы обучения следует применять также для:

* активизации познавательной активности учащихся;
* развития способности к самостоятельному обучению;
* выработки навыков работы в коллективе;
* корректировки самооценки учащихся;
* формирования и развития коммуникативных навыков (навыков общения и со сверстниками, и с учителями).

Формирование компетентного человека невозможно без развития вышеперечисленных умений.

Активные методы обучения можно применять для достижения следующих дидактических целей:

* развитие навыков активного слушания;
* отработка изучаемого материала;
* развитие навыков принятия решения;
* эффективная проверка знаний, умений и навыков по теме.

При системном использовании активных методов роль учителя принципиально меняется. Он становится консультантом, наставником, старшим партнером, что принципиально меняет отношение к нему обучающихся – из «контролирующего органа» учитель превращается в более опытного товарища, играющего в одной команде с обучающимися. Растет доверие к учителю, растет его авторитет и уважение у обучающихся.