



# Классификация и применение активных методов обучения обществознанию в основной школе

Сиромахо Ирина Сергеевна,  
учитель истории и обществознания  
МБОУ «Гимназия №69» г. Барнаула

## ПРИМЕНЕНИЕ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ

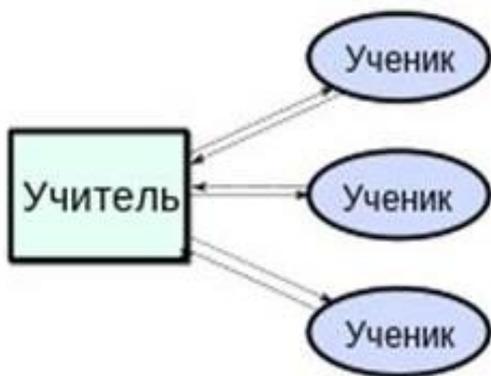
- ◆ *повышение учебной мотивации*
- ◆ *эффективное усвоение знаний*
- ◆ *формирование важных социальных компетенций*

# ПРИЗНАКИ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ

## ◆ Методы обучения

### *активные*

учитель = ученик

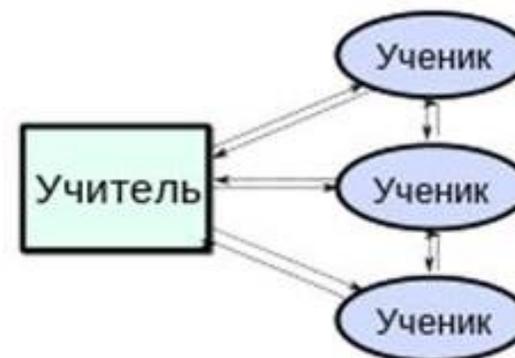


### *активные методы*

- 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

### *интерактивные*

учитель = ученик,  
ученик = ученик



# НЕИМИТАЦИОННЫЕ АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ

## ◆ Презентации

*демонстрирование слайдов,  
подготовленных самими  
учащимися по теме*

## ◆ Метод проектов

*самостоятельная разработка  
учащимися проекта по теме и его  
защита*

## ◆ Проблемная лекция

*учитель не преподносит  
готовые утверждения, а лишь  
ставит вопросы и обозначает  
проблему  
правила выводят сами учащиеся*

Неимитационные методы обучения требуют высокой познавательной мотивации и самоорганизации ученика!

# ИМИТАЦИОННЫЕ АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ

## ◆ Баскет-метод

*основан на имитации ситуации*

## ◆ Кейс-технология

*строится на анализе смоделированных или реальных ситуаций и поиске решения*

## ◆ Мозговой штурм

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

## ◆ Круглый стол (дискуссия, дебаты)

*групповой метод, который предполагает коллективное обсуждение учащимися проблемы, предложений, идей, мнений и совместный поиск решения*

# ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

**Игра** - уникальный механизм аккумуляции и передачи социального опыта как практического (по овладению средствами решения задач), так и этического, связанного с определенными правилами и нормами поведения в различных ситуациях

## **Деловые игры**

имитационная модель социально-экономического объекта или какого-либо вида профессиональной деятельности

## **Аквариум**

разновидность деловой игры, напоминающая реалити-шоу

## **Дидактические игры**

регламентируются и не предполагают выработку логической цепочки для решения проблемы

## **Интерактивные формы**

игры-путешествия, спектакли, викторины, КВН

