

## **Классификация и применение активных методов обучения обществознанию в основной школе**

В настоящее время массовая педагогическая практика испытывают ряд затруднений: это перезагрузка учащихся и отсутствие желания учиться. Эти проблемы можно разрешить путем создания на уроке активизации познавательной деятельности учащихся. В современном учебном процессе для развития творческого потенциала учащихся углубления и развертывания всех их способностей все чаще используются активные методы обучения.

Активные методы обучения способствуют повышению учебной мотивации, более эффективному усвоению знаний, формированию важных социальных компетенций.

Активные методы обучения строятся по схеме взаимодействия «учитель = ученик». Такие методы предполагают равнозначное участие учителя и учащихся в учебном процессе. То есть, дети выступают как равные участники и создатели урока. Разновидность активных методов – интерактивные. Интерактивные методы строятся на схемах взаимодействия «учитель = ученик» и «ученик = ученик». То есть теперь не только учитель привлекает детей к процессу обучения, но и сами учащиеся, взаимодействуя друг с другом, влияют на мотивацию каждого ученика. Учитель лишь выполняет роль помощника. Его задача – создать условия для инициативы детей [1].

### **Признаки активных методов обучения:**

- 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.

Активные методы позволяют учащимся на уроке:

- формировать собственное мнение;

- учиться слышать и слушать другого человека, уважать мнение собеседника;

- обогащать свой социальный опыт путем включения и переживания тех или иных ситуаций;

- продуктивно усваивать учебный материал;

- уметь разрешать конфликты в повседневной жизни;

- анализировать факты и информацию;

- творчески подходить к учебному материалу;

- активно самостоятельно работать;

- проявлять свою индивидуальность. [3]

Самая общая классификация делит активные методы на две большие группы: индивидуальные и групповые, имитационные и неимитационные.

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.

### **Неимитационные активные методы обучения**

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

**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. Лекцию можно построить как диалог с аудиторией. Это значит, что любой слушатель из аудитории может задать вопрос педагогу, на который он может ответить как кратко, так и развернуто. Иногда небольшой вопрос может повернуть лекцию вообще в другое русло, чем планировалось изначально. Для того чтобы вести лекцию в такой манере, педагогу необходимо знать существенно больше того, чем он мог бы рассказать за час или полтора. На

лекции не следует рассказывать сразу о многом. Лучше ограничить лекцию двумя-тремя основными идеями и как следует рассмотреть их со всех сторон [3].

**Метод проектов** – самостоятельная разработка учащимися проекта по теме и его защита. В основу метода проектов положена идея, составляющая суть понятия «проект», его прагматическая направленность на результат, который можно получить при решении той или иной практической или теоретически значимой проблемы. Этот результат можно увидеть, осмыслить, применить в реальной практической деятельности. Чтобы добиться такого результата, необходимо научить детей самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, привлекая для этой цели знания из разных областей, умения прогнозировать результаты и возможные последствия разных вариантов решения, умения устанавливать причинно-следственные связи.

Неимитационные методы обучения требуют высокой познавательной мотивации и самоорганизации ученика, поэтому учителю важно вовремя поддержать любую предметную заинтересованность. Любой вопрос, возникший на уроке или во внеурочное время, можно обратить в задачу, пусть и небольшую, но такую, которую ученик решит сам, даже если будет искать в Интернете. Иногда из таких внезапно возникших вопросов создается исследование. Разбудить и поддержать исследовательский интерес – важнейшая задача учителя [2].

### **Имитационные активные методы**

**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.

**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 [1].

**Мозговой штурм** – поток вопросов и ответов, или предложений и идей по заданной теме, при котором анализ правильности/неправильности производится после проведения штурма. Мозговой штурм часто используется, чтобы создать условия для умственного напряжения при решении важной проблемы абсолютно у всех учащихся или, по крайней мере, у большинства. Именно умственное усилие, порожденное экстремальной ситуацией, в которую попадает каждый член группы, способно активизировать интеллектуальную деятельность.

**Круглый стол (дискуссия, дебаты)** – групповой метод, который предполагает коллективное обсуждение учащимися проблемы, предложений, идей, мнений и совместный поиск решения. Дискуссия возникает на основе общения учителя и учащихся, а также учащихся друг с другом в процессе решения проблемы.

Разновидностью имитационных активных методов обучения являются ролевые игры. Наиболее «совершенным» видом человеческой деятельности, воплощающей в себе все принципы активизации учебно-познавательной деятельности, является *игра*. Это обстоятельство объясняет, что часто все активные методы обучения называют «игровыми». Игра выступает уникальным механизмом 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. Появление игрового метода обучения связано с требованиями повышения эффективности обучения за счет более активного включения обучающихся в процесс не только получения(добывания), но и непосредственного («здесь-и-теперь») использования знаний.

Игры являются удобной основой для построения имитационной деятельности по разрешению различных профессиональных проблем. В ходе

игры происходит ускоренное освоение предметной деятельности за счет передачи слушателям активной позиции – от роли игрока до соавтора игры.

**Деловые игры** – достаточно популярный метод, в основе которого лежит имитационная модель социально-экономического объекта или какого-либо вида профессиональной деятельности, может быть признана одним из самых результативных, но и самых сложных в разработке и применении методом обучения. Во время игры учащиеся играют роли участников той или иной ситуации, примеривая на себя разные социальные роли (участник экономических отношений, семьянин и т.д). В деловых играх решения вырабатываются коллективно, коллективное мнение формируется и при защите собственной группы и при критике решений других групп [3].

**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.

**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 [1].

Все эти и другие активные методы обучения не должны быть самоцелью, они должны стать средствами достижения поставленных педагогических задач. Активные методы обучения призваны решать главную задачу современного образования – научить ребенка учиться.

## **Литература**

1. Городня Л.И. Активные и интерактивные методы обучения [электронный ресурс]. – URL: <https://bushevka.schools.by/pages/aktivnye-i-interaktivnye-metody-obucheniija> (дата обращения: 11.05.2022).

2. Митрофанова Г.Г. Метод проектов вчера и сегодня// Вестник ЛГУ имени А.С. Пушкина [электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metod-proektov-vchera-i-segodnya> (дата обращения: 11.05.2022).

3. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению (для преподавателей и мастеров производственного обучения) п. Металлплощадка, 2017 [электронный ресурс]. – URL: <https://kat-kem.ru/wp-content/uploads/2018/11/MRAktivMetodi.pdf> (дата обращения: 11.05.2022).