

**ՀՀ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ԵՎ ՍՊՐՈՏԻ
ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ
«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ» ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ**

Հերթական ատեստավորման ենթակա ուսուցիչների վերապատրաստման
դասընթացներ

Ռիտա Բաբայան

Մեծ Այրումի միջնակարգ դպրոցի ուսուցիչ

ԹԵՄԱ

**Использование современных методов и технологий проведения урока русского
языка**

**Հետազոտական աշխատանք
(Ռուսաց լեզու)**

ՂԵԿԱՎԱՐ՝ Գագիկ Էմինյան

Վանաձոր 2022

Содержание

Введение.....	3
Современные методы и технологии обучения.....	4
Современные методы проведения урока.....	5
Современные технологии проведения урока.....	13
Заключение.....	17
Литература.....	18

ВВЕДЕНИЕ

В основе современных методов и технологий лежит самостоятельная учебная деятельность учащихся, их непосредственное и активное участие в процессе приобретения знаний, умений и навыков, их практическое применение. Метод, обеспечивающий активную среду для взаимодействия, называется интерактивным.

Учителями разработано много методических приёмов, новшеств, наворотских подходов к проведению различных форм знаний.

Инновационные методы обучения в школе способствуют развитию познавательного интереса у детей, учат систематизировать и обобщать изучаемый материал, обсуждать и дискутировать. Полученные знания учащиеся применяют на практике, получают опыт общения.

Цель исследовательской работы

Овладение учеником способами рефлексивного мышления, над предметными когнитивными умениями, которые бы в дальнейшем входили в интеллектуальный аппарат личности и применялись в процессе самостоятельных поисков и открытий.

Задачи исследовательской работы

1. Оптимизировать учебно-воспитательный процесс.
2. Создать обстановку сотрудничества ученика и учителя.
3. Обеспечить эффективный подбор материала и способы его подачи.

Современные методы и технологии обучения

В XXI веке в условиях глобализации мышления, демократизации общества, открытой рыночной экономики, многогранной информатизации общества возрастают требования к школьному образованию.

Поэтому в сфере школьного образования происходят изменения. Сейчас на смену стратегии обучения в школе приходит стратегия развития. Сегодня мы должны стремиться к переходу от обучения, ориентированного на учителя, к обучению, ориентированному на ученика.

В последние годы часто противопоставляются традиционные и интерактивные методы обучения, подходы, ориентированные на учителя и на ученика. Интерактивные подходы необходимы для мотивации учеников, чтобы сделать обучение интересным и совместным. Но все это не исключает использования традиционных подходов. Вопросы и ответы, повторение материала, упражнения, объяснительная речь учителя по-прежнему важны и необходимы для обучения сегодня. Кроме того, интерактивное обучение имеет определенные риски, которые нельзя игнорировать. Внешне кажется, что дети активны, но в итоге оказывается, что уровень знаний низкий. Поэтому в новой педагогике не должно быть противопоставления методов и приемов. Все методы и приемы могут пригодиться в той или иной ситуации [6].

Методы обучения часто воспринимаются как предписания. Иногда упоминается, что если мы применим тот или иной метод, то сможем достичь своей цели. Но обобщенных решений в педагогике нет.

Каждый урок, каждый класс отличается. Подход, который работает в одном классе, может не работать в другом. Поэтому под методами и приемами обучения следует понимать средства, решение об использовании которых принимает учитель [5].

СОВРЕМЕННЫЕ МЕТОДЫ ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Применение методов способствует:

1. Формировать положительный стимул к обучению,
2. повысить познавательную активность учащихся,
3. Активное вовлечение учеников в образовательный процесс,
4. Поощрение самостоятельности,
5. Для развития познавательных процессов: речи, памяти, мышления
6. Эффективное усвоение максимальной части учебного материала,
7. К развитию творческого мышления,
8. К развитию индивидуальной коммуникативно-сенсорной сферы ученика

При использовании интерактивных методов преподаватели должны помнить о следующих правилах:

1. Все учащиеся должны быть вовлечены в работу
2. Следует учитывать психологическое состояние учащихся
3. Большая группа учащихся нежелательна
4. Правильное разделение на малых групп [1].

Интерактивный метод "Мозаика"

При использовании этого метода учащиеся углубляются в конкретный раздел, аспект, проблему учебного материала и преподают его своим одноклассникам.

Мозаичный метод делится на следующие этапы:

1. *Изучение материала и сбор информации* – учащиеся делятся на базовые группы. Каждый член группы становится экспертом по какой-то теме. Специалисты изучают их тему, собирают информацию.

2. *Работа в экспертной группе* – ученики экспертных групп сравнивают и обогащают свои материалы.
3. *Работа в референтной группе* – каждый эксперт обучает других членов референтной группы своей теме.
4. *Итоговая работа* – каждый ученик представляет всю тему.
5. *Резюме* – подводятся итоги по индивидуальным и групповым показателям [3].

Интерактивный метод " Снежный шар"

Учитель знакомит учащихся с заданием.

Индивидуальная работа - что первое приходит в голову. Напишите список своих идей для этой истории. Разделитесь на пары и выскажите друг другу свои личные мнения, а затем вместе сформулируйте 3-5 общих для вас двоих мнений, взятых из вашего списка индивидуальных мнений. Запишите их на бумаге. Сформируйте группы по 4 человека. Представьте мнения парами и снова сформулируйте 4 общих мнения для всей группы. Группа записывает их на отдельном листе бумаги. Бинарные группы из 4 объединяются, чтобы сформировать большие группы из 8. Изложите свое мнение, выявите сходства и различия. Снова сформулируйте 4 общих мнения для всей группы. Представьте классу все мнения, которые сформулировали группы. Обсудите с учащимися следующие вопросы.

1. Какие чувства вы испытывали, работая в одиночестве?
2. В чем преимущество работы вдвоем по сравнению с работой в одиночку?
3. На каком этапе все участвовали одинаково и активно?
4. Все ли участвовали в обсуждении при работе в группах по 8 человек? [3]

Группировка

Это письменное упражнение, оно дает возможность составить представление о знаниях, представлениях учащихся по заданной теме. Ключевое слово пишется в

середине доски или в центре листа. Мозговой штурм включает в себя написание слов и фраз, связанных с этим словом. Затем слова, имеющие прямое отношение, соединяются дефисом [1].

Ролевая игра

Чтобы получить максимальную отдачу от ролевой игры, предлагаемые ситуации должны быть максимально приближены к реальности. Необходимо уделить достаточно времени, чтобы описать роли, задействованные в ролевой игре, и убедиться, что условия, созданные для игры, максимально соответствуют основной деятельности участников.

Инструкции по ролевой игре должны подробно описывать все аспекты ситуации. Инструкция не должна быть слишком ограничительной, чтобы не мешать участникам играть роль так, как они считают нужным. Ролевые игры могут быть структурированными или свободными.

Во время использования ролевой игры группа должна следить за ходом ролевой игры. Ученики, которые не участвуют в игре, могут выступать в роли наблюдателя. Окончание ролевой игры определяется учителем.

Метод полезен при попытке показать, что разные люди имеют разные мнения по одной и той же теме. Темы желательно выбирать интересные и содержащие разные точки зрения.

Для распределения ролей можно использовать следующие шаги: произвольное распределение, сначала выделить главную роль, а остальные по желанию [4].

Мозговой штурм

Мозговой штурм называется потому, что часто рекомендуется просто перечислять слова и выражать идеи, так или иначе связанные с изучаемым материалом. Перед

участниками группы ставится конкретная задача. каждый из них выражает собственное мнение без какой-либо интерпретации или оценки. Все мысли и идеи записываются на чистый лист бумаги или доску.

Мозговой штурм — это метод генерирования идей. Выражая свои собственные, участники пытаются решить проблему. Метод мозгового штурма осуществляет все операции процесса обучения, но главная операция – мотивация учащихся к самостоятельному пониманию и решению проблемы. Мозговой штурм является комплексным методом и не относится к игровым методам. Дает положительный результат при обсуждении спорных вопросов, гипотез, проблемных ситуаций.

Технология использования метода следующая. Академическая группа делится на две подгруппы: «генератор идей» и «критик идей». Еще три человека выделены в качестве экспертов-аналитиков. Метод реализуется в четыре этапа.

1. *в первую - подготовительную.* Лектор представляет правила, цель, содержание, характер участия в игре;
2. *во-вторых, «генератор идей»* быстро и четко высказывает все предложения, связанные с решением данной проблемы, создает «идеи»;
3. *в-третьих, «критика идей» является «наступательной».* отобрать наиболее ценные, ведущие идеи и предложения, проанализировать, оценить, подвергнуть их критике и включить в список актуальные рекомендации, обеспечивающие решения проблем.
4. *В-четвертых,* эксперты анализируют и оценивают деятельность двух подгрупп, значимость представленных идей [6].

Лектор определяет время для «генератора идей» и «критики идей». Метод способствует формированию аналитических и творческих способностей учащихся, развитию творческого мышления. Мозговой штурм — простой в использовании метод, не требующий длительной подготовки. Мозговой штурм полезен для

развития творческого мышления, развития навыков слушания и общения, а также способствует сотрудничеству.

Практические и ролевые (ситуационные) игры в качестве метода реализуют следующие операции:

1. **учитель.** формирование способностей учащихся, развитие творческих способностей, в том числе понимания, анализа и формулирования новых ситуаций,
2. **развивающийся.** развитие речи, логического мышления, умение приспособливаться к окружающей среде и условиям,
3. **мотивационная.** пробуждение мотивов учебной деятельности учеников, содействие самостоятельному принятию решений,
4. **воспитатель.** формирование ответственности, коммуникабельности, склонности к практической деятельности. Реализация практических и ролевых (ситуационных) игр в классовом формате осуществляется по следующим основным направлениям:
дидактическая цель предъявляется учащимся в виде задачи, образовательная деятельность подчиняется правилам игры,
5. **учебный материал используется как средство игры,**
6. **в учебную деятельность вводятся элементы соревнования, а дидактическое задание превращается в игровую деятельность,**
7. **успешное выполнение дидактического задания связано с результатами игры [8].**

А чем практическая игра отличается от ролевой?

Участникам практической игры предлагается игровой сюжет, основанный на реальных жизненных ситуациях, согласно которому перед участниками ставится

общая цель деятельности по решению предложенной задачи. При этом каждый участник должен выполнить индивидуальную ролевую цель. Именно поэтому процесс выработки решения носит индивидуально-групповой характер: каждый участник сначала принимает решение в соответствии со своей индивидуально-ролевой целью, а затем согласовывает с группой. Это связано с тем, что выполнение индивидуальной ролевой цели зависит от результатов решения всей группы. Как правило, решение задачи в ходе практической игры происходит в несколько циклов (от 2 до 10 и более за одну игру).

Оценка активности участников осуществляется как во время игры, так и по ее окончании.

1. текущая оценка позволяет влиять на деятельность участников во время игры, чтобы получить более глубокое понимание реализации поставленных целей,
2. при оценке конечного результата учитывается организаторская деятельность участников и реализация ими цели ролевой игры.

Ролевая игра, как и практическая, основана на активном взаимодействии участников при решении задачи в ситуации. В рамках темы у участников есть одна обязательная цель- решить проблему. Но индивидуальные цели уже не согласовываются, как в практических играх. Цели отдельных участников ролевых игр — показать себя, победить [3].

Дискуссия

Дискуссия – это активный метод обучения в форме обсуждения, обмена мнениями по конкретным вопросам. Метод дебатов осуществляет все операции процесса обучения. Дискуссия как метод имеют особенность ограничиваться одним вопросом или темой и структурированы в определенном порядке.

Чтобы дискуссия были эффективными, участники должны иметь некоторые базовые знания. Это могут быть знания, данные на лекции или каким-то другим способом, но важно, чтобы они были у каждого. Потом организуется диспут на любую из этих тем. Поскольку диспут, в отличие от обычной беседы, должен носить системный характер, этот метод при применяя, важно подготовиться, в каком направлении будет развиваться дискуссия. Ограничения по времени должны быть обговорены заранее

Невозможно спланировать каждый аспект дебатов с самого начала, но приблизительный план можно составить. Важно.

1. представить тему и людей, связанных с ней,
2. определить границы дискуссии, указать, какие области будут включены, а какие нет,
3. уточнить цель дискуссии,
4. сообщать всю информацию, которая поможет включить дискуссию в рамки общего курса, подготовить ключевые вопросы, которые обеспечат контроль над дебатами, сохранят их направление и, почему бы и нет, содействуют ему.

Этот метод используется, когда учитель хочет:

1. формировать новые знания у учеников,
2. обеспечить у учащихся мотивацию серьезно задуматься над тем или иным вопросом, проникнуть в его суть,
3. научить учащихся понимать различия между аргументами и выводами, основанными на них;
4. развивать коммуникативные навыки,
5. помочь учащимся укрепить и сохранить собственное мнение.

Дискуссия может быть свободной. Если преподаватель решает провести свободную дискуссию, он должен начать ее, не участвуя в процессе дискуссии, выступая в роли судьи. Здесь важно сделать акцент на процессе обсуждения и

побудить каждого учащегося сформулировать собственные аргументы. По этой причине, когда необходимо воздействовать на каждого ученика, воздействовать на позицию и личность, проводится свободная дискуссия [4].

Если учитель решает провести управляемую дискуссию, ее следует спланировать заранее, чтобы прийти к выводам, отражающим характер учебных проблем. Необходимо, чтобы вопросы, обсуждаемые в ходе дебатов, касались только изучаемого материала.

Эффективность дискуссии зависит от ряда факторов.

1. В первую очередь это зависит от уровня подготовки участников. Убеждать участников дискуссии, не умеющих сформулировать свои идеи, нелогично и сбивает с толку. Вот почему необходимо заботиться о том, чтобы учащиеся точно и ясно выражали свои мысли, однозначно и ясно формулировали вопросы, приводили конкретные доказательства и развивали другие способности.
2. Дискуссии должны проводиться только тогда, когда в классе здоровая атмосфера, когда учащиеся сплочены, иначе они могут перерасти в споры.
3. Дискуссии будут успешными только в том случае, если тема подходит для обмена мнениями и учащиеся обладают необходимой базой знаний по данной теме [5].

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Технология игры.

Основной целью использования педагогических технологий является активизация учебной деятельности учащихся. Принцип активности предполагает, что учебная деятельность должна формировать учебную мотивацию, потребность в знаниях, приобретение способностей, эффективность и соответствие социальным нормам и индивидуальным особенностям учащихся.

Формы активного обучения, в том числе игровые, получили широкое распространение, особенно в младших классах средней школы, однако достаточно эффективно применять игровые технологии и в начальных, и в старших классах, моделируя разные педагогические ситуации по содержанию предмета, теме данного урока. Использование игр в обучении решает многие проблемы. Ролевые и практические игры формируют интерес и творческое отношение к предмету, стимулируют активность школьников на уроке, способствуют развитию творческого мышления учащихся.

Интересно организовывать ролевые, ситуационные игры на различные темы, когда некоторые из участников группы, вовлекаясь в игру, выполняют определенную роль или моделируют определенные ситуации [2].

Игровые технологии могут быть включены в занятия по иностранному языку, способствуя развитию способности общаться на иностранном языке и развивая мышление. Мы можем предложить игры на темы «Я гид», «В аэропорту Москвы/Лондона, Парижа/», «Интервью с работодателем», «Армения глазами иностранца».

Игра должна быть тщательно подготовлена, чтобы она не стала простым средством развлечения. Следует учитывать дидактические, развивающие и воспитательные особенности обсуждения-изложения каждой темы [7].

Совместное обучение

Совместное обучение практикуется с древних времен. Позже теорию и практику кооперативного обучения развили Ян Амос Коменский, Джон Дьюи, А. Шацкий, Ривин. Д. и Р. Джонсоны считают социальную взаимозависимость, когнитивное развитие и поведенческое обучение основой совместного обучения. Социальным результатом совместного обучения является развитие и формирование личности. Элементами совместного обучения являются:

1. положительная взаимозависимость,
2. личное общение,
3. индивидуальная ответственность,
4. навыки межличностного общения или работы в малых группах,
5. групповой процесс,
6. интерактивное/интерактивное задание.

В группе каждый учащийся берет на себя роль: лидера, оппонента, аналитика материалов, эксперта, наблюдателя, ведущего записи, организатора, проверяющего/оценщика, помощника, вдохновителя, мечтателя и т. д.

Навыки совместного обучения включают слушание, принятие решений, восприятие, анализ, самосознание, самооценку в конкурентных ситуациях, сотрудничество, совместное решение проблем, разрешение конфликтов путем переговоров и формирование общей цели. Совместное обучение характеризуется обратной связью, размышлениями, обсуждением, планированием и т. д. [7].

Технология проектного обучения

Технология проектного обучения была разработана в 20-х гг. в США американским философом и педагогом Дж. Дьюи, а также его учеником У. Х. Килпатриком.

Основная цель технологии дизайна в процессе преподавания и обучения - способствовать саморазвитию учащегося с целью получения нового опыта и применения знаний. Вовлекаясь в образовательные проекты, ученики учатся проводить исследования, собирать различную информацию, ориентироваться в информации, выбирать необходимые материалы, разделять главное и второстепенное, системно и четко формулировать свои мысли, получать и отправлять (отправлять) большой объем текстовой информации, цифровую и графическую информацию в письменной форме, анализировать полученную информацию и предлагать новые мысли (идеи). Важной целью является также обеспечение сотрудничества учеников при выполнении научно-исследовательской работы. Она должна полностью соответствовать условиям эффективной организации групповой работы [8].

Этапы технологической реализации проектов:

1. выбор темы проекта,
2. постановка задачи
3. формирование рабочей группы,
4. постановка исследовательских вопросов и разделение работы,
5. самостоятельная групповая работа, исследование,
6. промежуточные обсуждения полученных результатов,
7. представление результатов проделанной работы,
8. оценка результатов работы отдельных лиц и всей группы,
9. внешняя оценка, анализ, резюме,

Компьютерные технологии

Компьютерные технологии дают возможность развивать коммуникативные и исследовательские способности, развивать умения работать с информацией, формируют человека как члена информационного общества.

Таким образом, компьютер в процессе обучения позволяет:

1. Сделать учебный материал более наглядным и доступным
2. Развивать культуру общения,
3. Создать онлайн-среду общения,
4. Формировать исследовательские способности,
5. Использовать онлайн-источники информации,
6. Формировать умения работать с информацией,
7. Формируют человека как члена информационного общества [7].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате исследования мы пришли к следующим выводам.

1. реализация педагогических методов и технологий во многом определяется индивидуальным стилем профессиональной деятельности учителя,
2. полный результат педагогической деятельности, достижение цели, выбор эффективной технологии осуществляется учителем с учетом его профессиональной сознательности и способностей.

Каждая технология и методика направлена на решение конкретной задачи, выявление ситуации, то есть мы выбираем и применяем педагогические технологии и методы в зависимости от ситуации, важен ситуационный подход, а также возрастные, личностные и психологические особенности обучающегося.

Педагогические методы и технологии направлены на решение задачи повышения качества образования, которое осуществляется с помощью инновационных средств организации процесса обучения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бабанский Ю.К. Методы обучения в школе /Ю.К.Бабанский- М.:Просвещение 2014. 208 с.
2. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения/ Беспалько В.П – Издательство ИРПО МО РФ,1995.-336 с.
3. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения. - М.,2002 – 450с.
4. Зарукина Е. В., Логинова Н. А., Новик М. М. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению, 2014. 59 с.
5. Никишина И.В. Интерактивные формы методического обучения.2013 91 с.
6. Рычина Т.Н. «Интерактивный метод обучения-ролевая игра». «Просвещение», 2013, 103 с.
7. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. – М.: Народное образование, 2005, 556 с.
8. Шумова И. В. «Активные методы обучения как способ ...». - Научный журнал молодой ученый. Под общ. ред. Г.Д. Ахметовой. - Челябинск: Два комсомольца, 2011. - С. 57-61.