



## ИННОВАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В ШКОЛЕ

**Гурбанмырадова Гульджахан**

Преподаватель, Туркменского национального института мировых языков имени Довлетмаммета Азади г. Ашхабад Туркменистан

**Языева Айгозель**

Студент, Туркменского национального института мировых языков имени Довлетмаммета Азади г. Ашхабад Туркменистан

**Если вы хотите встать на путь инноваций, то вы должны быть способны на интуитивные суждения (Фред Смит).**

Современное образование немислимо без инновационных процессов. В общем смысле «инновация» (от латинского «innovation») – нововведение, изменение, обновление связывается с деятельностью по созданию, освоению, использованию и распространению нового. В то же время господствует позиция, согласно которой: «Инновация – это не просто создание ..., распространение новшеств, это изменения, которые носят существенный характер, сопровождаются изменениями в образе деятельности, стиле мышления.

В настоящее время существует множество способов инновационного обучения, например такие, как, модульное обучение, электронно-интерактивное обучение, проблемное обучение, дистанционное обучение, исследовательское методическое обучение, метод проектов и т. д.

Итак, главной целью инновационных технологий образования является подготовка человека к жизни в постоянно изменяющемся мире. Целью инновационной деятельности является качественное изменение личности учащегося по сравнению с традиционной системой. Развитие умения мотивировать действия, самостоятельно ориентироваться в получаемой информации, формирование творческого нешаблонного мышления, развитие детей за счёт максимального раскрытия их природных способностей, используя новейшие достижения науки и практики, - основные цели инновационной деятельности.

### **Модульное обучение.**

Основными задачами школы являются: обучение самостоятельному отбору и использованию необходимой информации. Одним из средств обучения, позволяющим решить эти задачи, является модульное обучение. Сущность его заключается в том, что учащийся самостоятельно достигает целей учебно-познавательной деятельности в процессе работы над модулем, который объединяет цели обучения, учебный материал с указанием заданий, рекомендации по выполнению этих заданий. Модуль - целевой функциональный узел, в который объединены учебные содержания и приёмы учебной деятельности по овладению этим содержанием.

Модульный урок позволяет учащимся работать самостоятельно, общаться и помогать друг другу, оценивать свою работу и работу своего товарища. Необходимо чтобы каждый ученик уяснил цель урока, что изучить и на чём сосредоточить своё внимание. Роль учителя при модульном обучении сводится к управлению работой учащихся.

При такой организации работы он имеет возможность общаться практически с каждым учеником, помогать слабым и поощрять сильных учащихся. Модульно-технологическое обучение позволяет определить уровень усвоения нового материала и быстро выявить пробелы в знаниях учащихся.

### **Электронно-интерактивное обучение**

Электронное - интерактивное обучение – образовательная технология, при которой для передачи формальных и неформальных инструкций, поддержки и оценки используются сетевые технологии (интернет ).

Суть интерактивного обучения состоит в такой организации учебного процесса, при которой практически все учащиеся оказываются вовлечены в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Интерактивная деятельность на уроках предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведёт к взаимодействию, взаимопониманию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач. Интерактив исключает доминирование как одного выступающего, так и одного мнения над другими. В ходе диалогового обучения учащиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого на уроках организуется индивидуальная, парная и групповая работа, исследовательские проекты, ролевые игры, работа с документами и различными источниками информации, творческие работы, рисунки и т.п. Для образовательных проектов актуальны мультимедийные, интерактивные, мобильные, беспроводные классы.

### **Проблемное обучение**

Проблемное обучение – система методов и средств обучения, основой которого выступает моделирование реального творческого процесса за счёт создания проблемной ситуации и управления поиском решения проблемы.

Цель проблемного обучения – усвоение не только результатов научного познания и системы знаний, но и самого пути получения этих результатов, формирования познавательной самостоятельности ученика и развитие творческих способностей. В основе организации проблемного обучения лежит принцип поисковой учебно-познавательной деятельности ученика.

### **Дистанционное обучение**

Дистанционное обучение – технология обучения, базирующаяся на использовании информационных и телекоммуникационных технологий и технических средств, которые создают условия для обучаемого, возможность выбора учебных дисциплин, диалогового обмена с преподавателем, при этом процесс обучения не зависит от расположения обучаемого в пространстве и во времени.

Дистанционное обучение позволяет:

- снизить затраты на проведение обучения;
- проводить обучение большого количества человек;
- повысить качество обучения за счёт применения современных средств, объёмных электронных библиотек и т.д.;
- создать единую образовательную среду.

## **Исследовательско-методическое обучение и метод проектов.**

Развитие у обучающихся способности видеть проблему, находить адекватные, нестандартные пути её решения возможно лишь при условии освоения учащимися исследовательской деятельности. Исследование один из видов познавательной деятельности. Исследовательской деятельности присущи характеристики активной, объективной, логической, гуманистической, ориентирующей и интегрирующей познавательной деятельности учащихся. Исследовательский метод обучения предполагает организацию процесса выработки новых знаний. Исследование, по сути, - процесс поиска неизвестного, новых знаний, один из видов познавательной деятельности.

Проектный метод обучения предполагает процесс разработки и создания проекта. Проектирование – решение определённой, ясно осознаваемой задачи. Основное достоинство проектного метода – высокая степень самостоятельности, инициативности учащихся познавательной мотивированности, развитие социальных навыков учащихся в процессе групповых взаимодействий, приобретение детьми опыта исследовательской творческой деятельности, межпредметная интеграция знаний, умений и навыков.

## **Деловые игры, как инновационный метод обучения**

Деловые игры, как форма (метод) обучения, относятся к дидактическим играм. Деловые игры - это один из видов дидактических игр. Представляют имитацию принятия решений, разыгрывания ролей, разрешения конфликтных ситуаций, вынесения оценок результатов деятельности в различных искусственно созданных или взятых из реальной практики ситуациях, условиях, обстоятельствах путем коллективного обсуждения или разыгрывания соответствующих ролей (индивидуальных или групповых) по заданным или выработанным самими участниками игры правилам. Массовое применение этого типа дидактических игр вызвано двумя причинами. Во-первых, применение деловых игр в значительной степени повышает познавательную активность учащихся. Свойственной игре азарт, возможность идти на риск без опасений реального ущерба позволяет участникам игры быть более раскрепощенным, полнее проявить себя. Вторая причина «увлеченности» деловыми играми определяется спецификой требований к работнику в условиях становления рыночных отношений, расширяется сфера деловых контактов, выпускнику профессиональной школы, помимо специальных знаний и умений, необходимы опыт делового общения в различных жизненных и производственных ситуациях с разными людьми. Продуктивность деловых контактов часто становится решающим фактором достижения поставленной цели: правильный выбор тактики общения, культура переговоров, гибкость, выдержка и такт, знание и умение соблюдения делового этикета позволит завоевать доверие и уважение партнеров по деловому общению, создать положительный имидж, а это весьма важно, особенно в начале самостоятельного жизненного пути. Все эти качества эффективно можно отработать в ходе деловых игр. *Наиболее характерными ситуациями деловых игр, принимаемых в обучении*, является анализ заданных ситуаций и принятие оптимальных решений. В деловой игре, как правило, принимают участие: ведущий (руководитель), который комплекует команды, проводит инструктаж, организует ход игры, ставит общие цели каждой команды и цели каждого игрового этапа, осуществляют координацию, а в необходимых случаях и коррекцию деятельности команд, прилагает усилия для активизации участников игры; капитаны, старшие команд: обеспечивают превращение команд в коллективный субъект деятельности, прилагают усилия для создания в команде творческой атмосферы, обеспечивает активное включение каждого участника игры в творческий процесс игры; информационно-арбитражная группа: ведет сбор и обработку оперативной информации, анализирует ход игры и дает предложения руководителю по оценке ее результатов; игроки (члены команд), в задачу которых входит наиболее полная реализация поставленных целей игры. Руководителем игры является преподаватель специального предмета.

Его позиция и роль в процессе деловой игры многогранны: до игры он инструктор, в процессе игры – консультант, при подведении итогов – главный судья и руководитель заключительной дискуссии. Технологическая схема деловой игры включает три этапа: *этап подготовки* – разработка сценария, в содержание которого входят учебная цель, описание изучаемой или отрабатываемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план игры, общее описание процедуры ее проведения, характеристики действующих лиц. На этом этапе определяется также режим игры, выдаются необходимые для игры материалы, инструкции, сообщаются правила игры, даются участникам игры необходимые предварительные консультации; *этап проведения* – групповая работа над выполнением игрового задания: работа с источниками, тренинг, «мозговой штурм», внутрикомандные и межкомандные дискуссии, защита результатов, работа арбитров; *этап анализа* – выступления арбитров и экспертов, обмен мнениями, защита участников игры своих решений и выводов. В заключении ведущий констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки и недостатки, формулирует окончательный итог проведенной игры.

### **Метод эвристической беседы**

Метод эвристической беседы (от греч. *heuristiko* — отыскиваю, открываю) восходит к древнегреческому учению, разработанного Сократом. Тогда этот способ заключал в себе наводящие вопросы, побуждающие обучаемого самостоятельно найти ответ.

Современная вариация данного метода сохранила античную тенденцию — учащиеся дают ответы на искусно сформулированные вопросы, благодаря чему активизируется мыслительная деятельность мозга.

Таким образом, эвристическая беседа выступает коллективной беседой, посредством которой нужно найти ответ на проблему. Педагогика причисляет данный способ к методам проблемного обучения, т.к. в процессе обсуждения и поиска решений ребята обмениваются мнениями, гипотезами, идеями и догадками.

### **Метод «круглого стола»**

Метод «круглого стола» педагогика заимствовала из сферы политологии и науки. Он призван улучшить изучение и усвоение проблем теоретического характера через их рассмотрение в научных разрезах.

### **Брейнсторминг**

Брейнсторминг («мозговой штурм»). Метод заключается в поиске творческих идей, которые ранее не применялись. Учащиеся делятся на две группы — генераторов идей и критиков. В первую входят обладатели творческого мышления, которым присуще богатое воображение и фантазия. Группа критиков состоит из аналитиков и ребят, склонных к решению конкретных задач.

Генераторам дается творческое задание, например, объяснить какое-либо явление или придумать способ разрешения заданной проблемы. За отведенные занятия они придумывают и высказывают всевозможные идеи: как реальные, так фантастические.

Эксперты-критики должны зафиксировать все предложения, затем сделать полный анализ выдвинутых идей.

### **Портфолио как технология инновационной школы.**

Метод заключается в самостоятельном сборе учащимся его значимых работ, проектов, отзывов, дипломов, похвальных листов и грамот. Портфолио имеет значимость именно как образовательная технология, ее конечная цель не собрать материалы для портфолио, а разработать методы и приемы поиска нужных знаний и умений, а также оценивания своей учебной деятельности.

В процессе сбора портфолио, ученик, во-первых, учится оценивать, насколько хорошо выполнен тот или иной проект, насколько он завершен и полон, как раскрыта поднимаемая проблематика; во-вторых, ученик сам выбирает состав своего портфолио, тем самым позволяя раскрыться одаренности в той или иной сфере.

Собственная оценка плодов своей деятельности также работает на развитие самостоятельности процесса обучения.

### **Метод кейсов.**

Метод кейсов. При этом подходе учащимся не предоставляются пути решения проблемы, ученики вынуждены действовать максимально эффективно в поиске таких решений. Пример такого урока в домоводстве для девочек: разделить класс на группы, каждой группе дать одинаковый набор продуктов, снабдить выходом в интернет, кулинарными книгами, предложить приготовить вкусное блюдо с учетом имеющегося времени. Желательно, объявить победившую группу.

### **Обучение в сотрудничестве (групповая работа).**

Групповая работа играет положительную роль не только на первых этапах обучения, но и в последующей учебно-воспитательной работе. Методику групповой работы я стараюсь ввести уже с первых дней обучения ребенка в школе. Это могут быть уроки художественного труда, познания мира, естествознание, где на первых этапах перед детьми не ставится сложных задач анализа и синтеза изучаемого материала. Пока еще дети плохо знают друг друга, предлагаю им разделиться на группы по 5–6 человек по желанию. Даю задание выполнить работу самостоятельно каждому, а потом эту же работу, но уже всем вместе. И так как создаваемая группа является единым целым, то каждый ребенок должен быть задействован в работе. И потому метод такой работы предполагает распределить между детьми их обязанности. Главным в группе выбирается лидер. Этот ребенок должен уметь организовать работу, направлять ее в нужное русло. Генератор идей – тот, кто подает идею, выделяет главную мысль изучаемого материала. Фиксатор – тот, кто записывает (желательно в схемах) все, что предполагает группа. Аналитик делает выводы, обобщает сказанное. Главная цель работы в группе – приблизиться к изучаемой проблеме вместе, независимо от назначенной роли.

Работа в группах очень интересна детям, так как они ближе узнают друг друга, учатся общаться, учитывая интересы товарища. Учитель же, являясь наблюдателем, может для себя провести мини-мониторинг психических особенностей ребенка (умение общаться в микроколлективе, обобщать сказанное, выражать свое мнение, определить уровень работоспособности).

На таких уроках ни один ребенок не остается в стороне. Даже дети с низким уровнем работоспособности, которые на уроке предпочитают молчать, делают попытки включиться в работу группы. Нельзя думать, что эта работа дает результаты с первых уроков. Для этого требуется серия таких уроков и кропотливый труд учителя.