

# **ПРОБУЖДЕНИЕ У ОБУЧАЮЩИХСЯ ИНТЕРЕСА К УРОКУ С ПОМОЩЬЮ РАЗЛИЧНЫХ СПОСОБОВ ВИЗУАЛИЗАЦИИ И ВЕРБАЛИЗАЦИИ ИНФОРМАЦИИ**

**Севрюкова Алла Александровна,**  
доцент кафедры педагогики и  
психологии ГБУ ДПО ЧИППКРО,  
кандидат педагогических наук, доцент

---

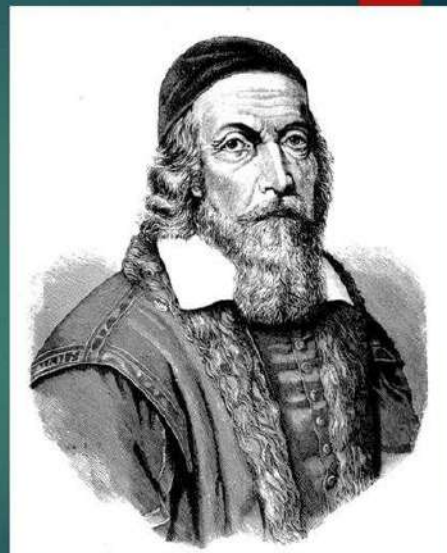
# СУЩНОСТЬ КЛАССНО-УРОЧНОЙ СИСТЕМЫ ОБУЧЕНИЯ

Теоретические обоснования классно-урочной системы обучения были разработаны Яном Амосом Коменским, великим чешским педагогом, ещё в XVII веке.

**Ян Амос  
Коменский**

(1592 – 1670)

«Всех учить всему»



# ДОСТОИНСТВА УРОКА

продуманная  
организация процесса  
обучения

направленность урока  
на приобретение  
учениками знаний,  
умений, навыков за счёт  
освоения школьниками  
содержания программ

наличие учителя-  
профессионала,  
выполняющего функцию  
руководства уроком

накопленный за много  
веков опыт массового  
обучения детей и  
подростков



# НЕДОСТАТКИ КЛАССНО-УРОЧНОЙ СИСТЕМЫ

Сложности в применении индивидуального подхода

Преобладание вербального характера деятельности

Искусственное деление учебного процесса на одинаковые промежутки времени в 40–45 минут

# ПОПУЛЯРНЫЕ ФОРМЫ НЕТРАДИЦИОННЫХ УРОКОВ

- **Соревнования и игры, конкурсы.** Это могут быть всевозможные турниры, эстафеты, дуэли, КВН, деловые и ролевые игры, кроссворды, викторины и т.п.
- **Исследования.** Вариациями выступают различные виды проектов, анализа, комментарии, мозговой штурм, интервью, аналитические репортажи, рецензии и т.п.
- **Нетрадиционная организация учебного материала.** Например, уроки признаний, мудрости, откровений, совести, уроки-блоки и т.п.
- **Имитация публичных форм общения.** Источником вдохновения для проведения подобных уроков служат пресс-конференции, брифинги, аукционы, бенефисы, телемосты, дебаты, репортажи и т.п.
- **«Деятельность учреждений».** Ученики сами выбирают привлекательную для себя организацию, учреждение: художественный совет, редакцию, спорткомитет, модельное агенство и т.п.

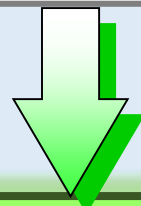
# ПОПУЛЯРНЫЕ ФОРМЫ НЕТРАДИЦИОННЫХ УРОКОВ

- **Экскурсии.** Проводятся давно, но в сегодняшней школе приобретают современное звучание за счёт рождения своих новых «родственников»: виртуальных экскурсий, экскурсий в прошлое, будущее, прогулок, как по ближайшему окружению, так и экспедиций и путешествий по дальним просторам и т.п.
- **Уроки-фантазии.** Это сказки, приключения, сюрпризы, создание идеальных образов, встречи с героями прошлого и т.п.
- **Экстрополяция форм внеклассной деятельности.** Интересным синтезом внеурочной и урочной видов деятельности для учеников будут коллективные творческие дела, проекты, драматизации, постановки фильмов, спектаклей, организация диспутов, праздников и т.п.
- **Трансформация традиционных форм проведения урока.** Не просто лекция, а лекция-парадокс, вместо скучного опроса можно использовать кольцевой опрос, либо экспресс-опрос. Также разнообразят учебный процесс урок-защита оценки, урок-консультация специалиста, урок-«творческий отчёт», урок-семинар с использованием Интернет-технологий, урок-«свободное плавание» (подразумевающий самостоятельное определение учащимся цели и путей её достижения) и т.п.

# С ПОМОЩЬЮ ЧЕГО ПРОБУДИТЬ У ОБУЧАЮЩИХСЯ ИНТЕРЕС К УРОККУ



# ПРИОРИТЕТЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ



**СОВРЕМЕННЫЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ  
ТЕХНОЛОГИИ**



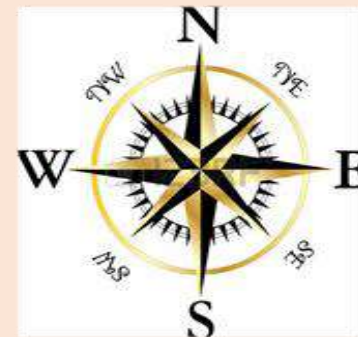
**ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ**





# Интерактивный метод

- **Интерактивный метод** («Inter» - это взаимный, «act» действовать) – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо.
- Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие обучающихся не только с преподавателем, но и друг с другом и на доминирование активности обучающихся в процессе обучения.



# ЗАДАЧИ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

- пробуждение у обучающихся интереса;
- эффективное усвоение учебного материала;
- самостоятельный поиск обучающимися путей и вариантов решения поставленной учебной задачи (выбор одного из предложенных вариантов или нахождение собственного варианта и обоснование решения);
- установление взаимодействия между обучающимися, обучение работать в команде, проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать его достоинства;
- формирование у обучающихся мнения и отношения;
- формирование жизненных и профессиональных навыков;
- выход на уровень осознанной компетентности обучающегося.



# АКТИВНЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ



- творческие задания;
- работа в малых группах;
- обучающие игры (ролевые игры, имитации, деловые игры);
- использование общественных ресурсов (приглашение специалиста, экскурсии);
- социальные проекты и другие методы обучения (соревнования, интервью, фильмы, спектакли, выставки);
- изучение и закрепление нового материала (интерактивная лекция, работа с наглядными пособиями, видео- и аудиоматериалами, «обучающийся в роли учителя», «каждый учит каждого», мозаика (ажурная пила), использование вопросов, сократический диалог);
- тестирование;
- разминки;
- обратная связь;
- дистанционное обучение.
- обсуждение сложных и дискуссионных вопросов и проблем (займи позицию, шкала мнений, ПОПС-формула);
- разрешение проблем («дерево решений», «мозговой штурм», «анализ казусов», «лестницы и змейки»); тренинги

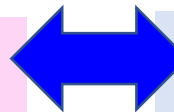


# ОРГАНИЗАЦИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

• **Правило первое.** В работу должны быть вовлечены в той же мере все участники. С этой целью полезно использовать технологии, позволяющие включить всех участников в процесс обсуждения.

• **Правило второе.** Надо позаботиться о психологической подготовке участников. Не все, пришедшие на занятие, психологически готовы к непосредственному включению в те или иные формы работы. В этой связи полезны разминки, постоянное поощрение за активное участие в работе, предоставление возможности для самореализации.

• **Правило третье.** Обучающихся в технологии интерактива не должно быть много. Оптимальное количество участников – до 25 человек.



• **Правило четвертое.**

Помещение должно быть подготовлено с таким расчетом, чтобы участникам было легко пересаживаться для работы в группах.

• **Правило пятое.** Четкое закрепление процедур и регламента. Об этом надо договориться в самом начале и постараться не нарушать его. Например: все участники будут проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать достоинство.

• **Правило шестое.** Отнеситесь с вниманием к делению участников на группы. Первоначально его лучше построить на основе добровольности. Затем уместно воспользоваться принципом случайного выбора.

# УСЛОВИЯ ОРГАНИЗАЦИИ УСПЕШНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

- ▣ доверительные, позитивные отношения между обучающим и обучающимися;
  - ▣ демократический стиль;
  - ▣ сотрудничество в процессе общения обучающего и обучающихся между собой;
  - ▣ опора на личный ("педагогический") опыт обучающихся, включение в учебный процесс ярких примеров, фактов, образов;
  - ▣ многообразие форм и методов представления информации, форм деятельности обучающихся, их мобильность;
  - ▣ включение внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимомотивации обучающихся.
- ▣ Интерактивные формы обучения обеспечивают высокую мотивацию, прочность знаний, творчество и фантазию, коммуникабельность, активную жизненную позицию, командный дух, ценность индивидуальности, свободу самовыражения, акцент на деятельность, взаимоуважение



# ВИЗУАЛИЗАЦИЯ

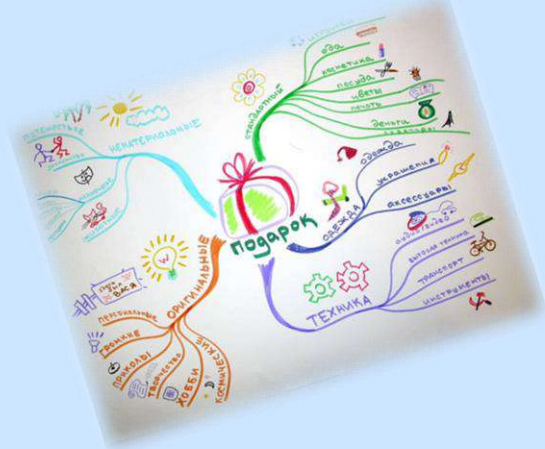
- **Визуализация** (от лат. *visualis*, «зрительный») – метод представления информации в удобном виде для зрительного наблюдения и анализа.
- помогает учащимся правильно организовывать и анализировать информацию. Диаграммы, схемы, рисунки, карты памяти способствуют усвоению больших объемов информации, легко запоминать и прослеживать взаимосвязи между блоками информации;
- развивает критическое мышление;
- помогает учащимся интегрировать новые знания;
- позволяет связывать полученную информацию в целостную картину о том или ином явлении или объекте.

# ТЕХНИКИ ВИЗУАЛИЗАЦИИ

- **Таймлайн** (от англ. timeline – букв. «линия времени») – это временная шкала, прямой отрезок, на который в хронологической последовательности наносятся события. Линии или ленты времени используются при работе с биографиями или творчеством писателя, а также для формирования у учащихся системного взгляда на исторические процессы.
- Другая сфера использования таймлайнов — управление проектами. Таймлайны в проектной деятельности помогают участникам отмечать и видеть этапы реализации проекта, сроки его окончания.





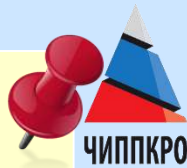


# ИНТЕЛЛЕКТ-КАРТА



• Интеллект-карта (ментальная карта, диаграмма связей, карта мыслей, ассоциативная карта, mind map) — это графический способ представить идеи, концепции, информацию в виде карты, состоящей из ключевых и вторичных тем. То есть, это инструмент для структурирования идей, планирования своего времени, запоминания больших объемов информации, проведения мозговых штурмов.





**Интеллект-карта (Mind Map)  
как техника представления  
процесса мышления  
или структурирования информации  
в визуальной форме**

***Теория, правила, схемы  
в заметках***



# Mind map

- Интеллект-карта.
- Карты ума.
- Умные карты.
- Карты памяти.
- Мыслительные карты.
- Ментальные карты.
- Карты структурирования информации.
- Концептуальная карта



# Mind

- разум, умственные способности, ум
- мышление, умственная деятельность
- память, воспоминание

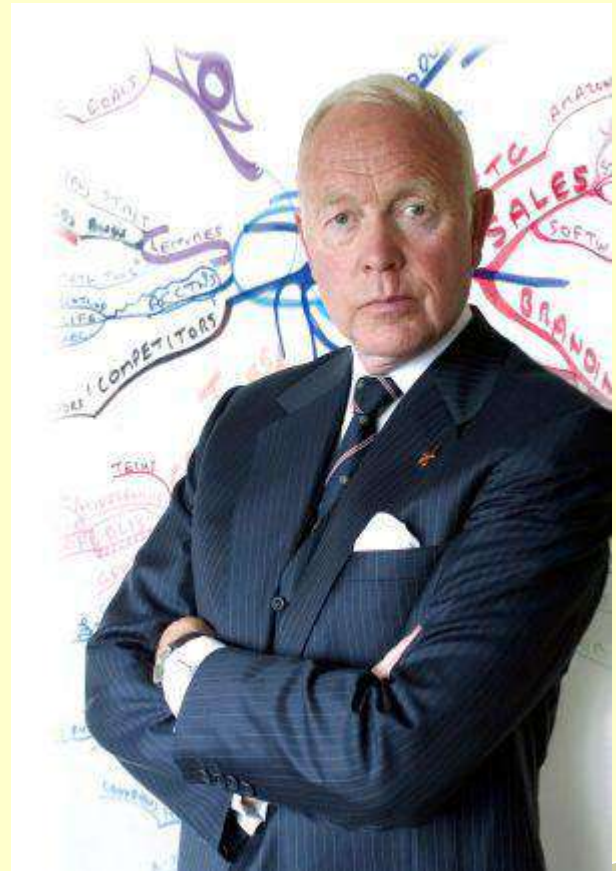
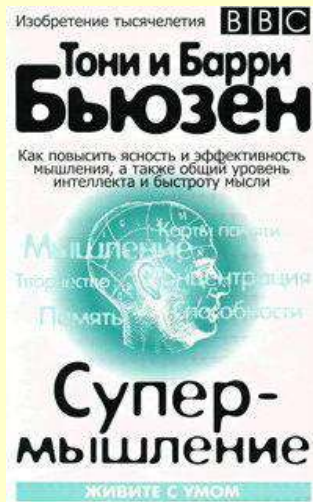


# Map

- карта
- генетическая карта
- физиономия



# Тони Бьюзен



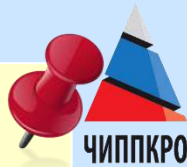


## Цели создания интеллект-карт

- ✓ для запоминания любой информации – книг, лекций, встреч, интервью, телефонных разговоров;
- ✓ для быстрого и эффективного анализа информации;
- ✓ для решения проблем через представление различных аспектов ситуации;
- ✓ для создания плана мероприятия или выступления, плана книги, или плана достижения вашей цели;
- ✓ для разработки и презентации проектов любого вида: от творческих до исследовательских.



# Правила создания интеллектуальной карты



- Основная идея, проблема или слово располагается в центре.
- Для изображения центральной идеи можно использовать рисунки, картинки. Каждая главная ветвь имеет свой цвет.
- Для создания карт используются только цветные карандаши, маркеры и т. д.
- Главные ветви выходят из центральной идеи, а ветви второго, третьего и т.д. порядка соединяются с главными ветвями.
- Ветви должны быть изогнутыми, а не прямыми (как ветви дерева).
- Над каждой линией – ветвью пишется только одно ключевое слово.
- Для лучшего запоминания и усвоения желательно использовать рисунки, картинки, ассоциации о каждом слове.

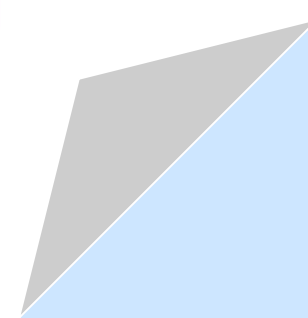
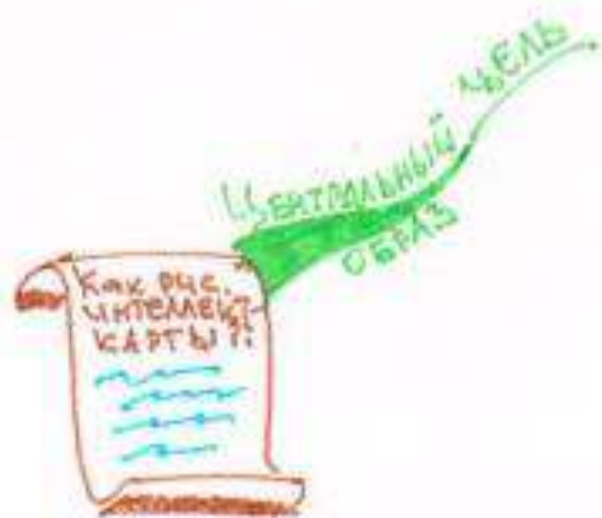


# Создаем интеллект-карту





# Создаем интеллект-карту





# Создаем интеллект-карту



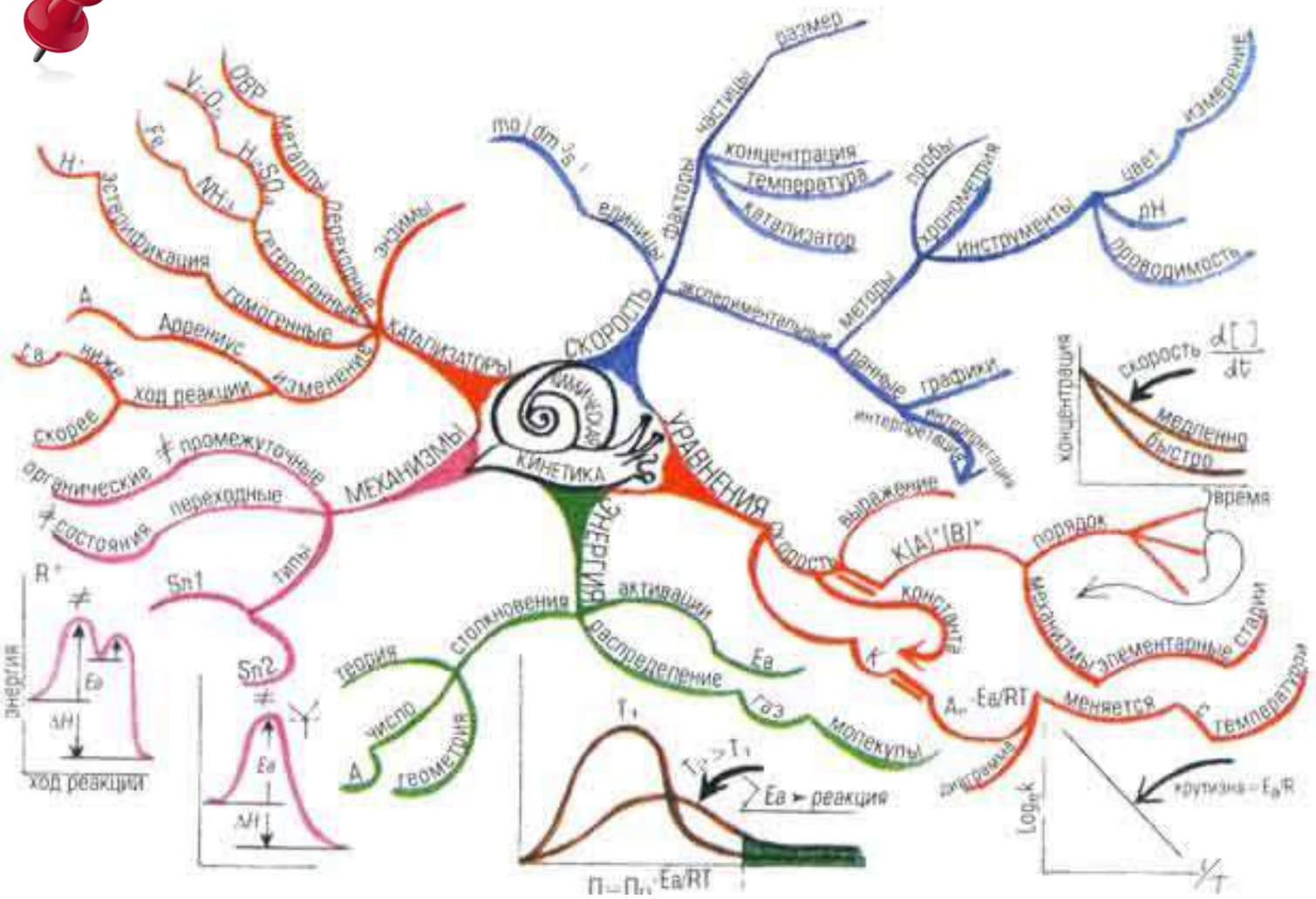




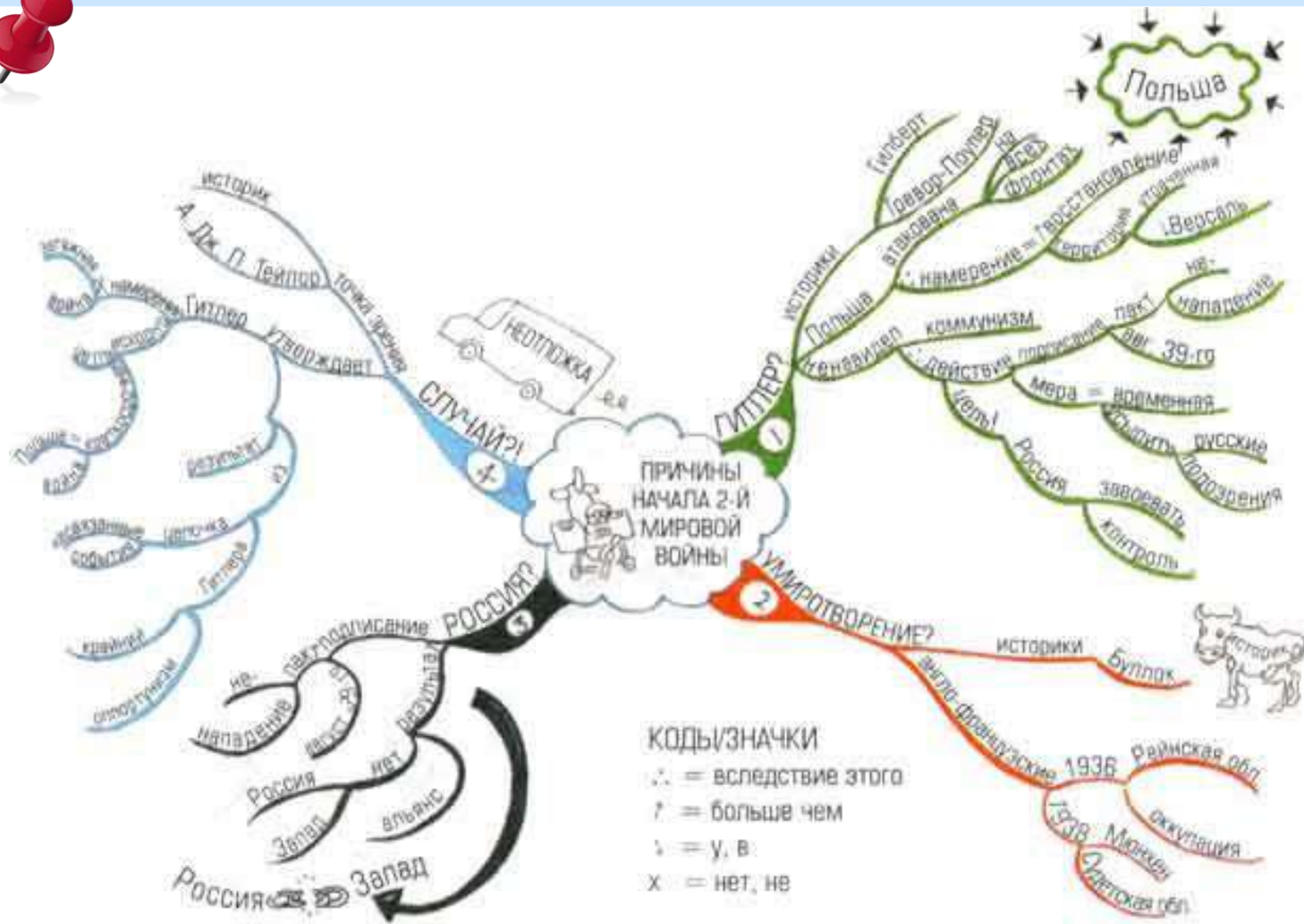
# Создаем интеллект-карту





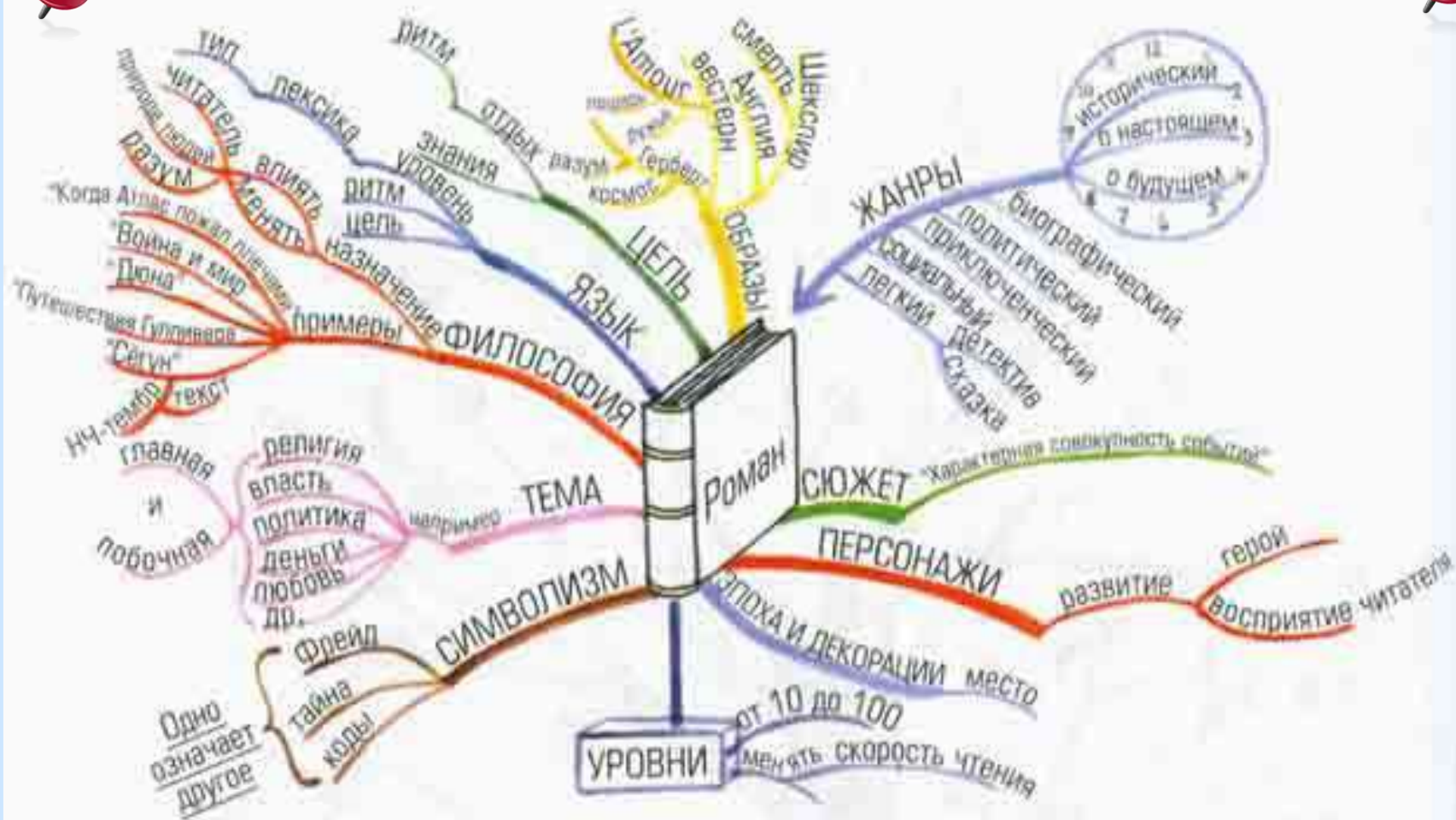


# Интеллект-карта по химической кинетике

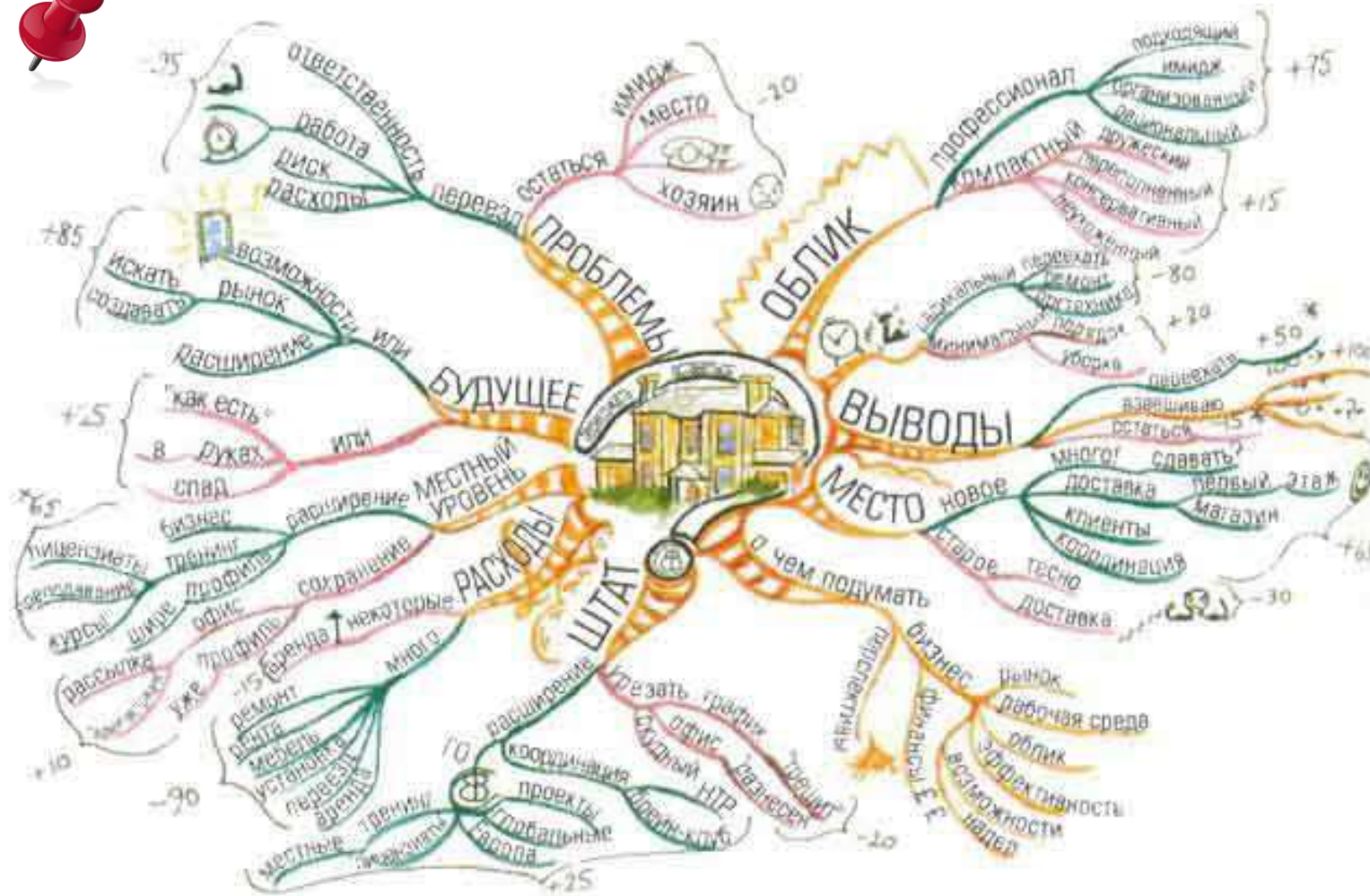


**Интеллект-карта при подготовке к экзамену по истории**





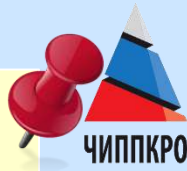
## Интеллект-карта при подготовке к экзамену по литературе



**Интеллект-карта, чтобы  
решить,  
переезжать ли в новый дом**



# Достоинства интеллект-карты




- Интеллект-карты работают подобно тому, как работает мозг.
- Позволяют ассоциациям памяти и связям быть записанными и усиленными.
- Используют только ключевые слова и ключевые образы, что позволяет вам на одной странице разместить намного больше важной информации.
- Их гораздо легче вспомнить, чем линейные заметки.
- Создание карты начинается с центра страницы, что позволяет работать во всех направлениях.
- Мы помним то, что выделяется. Визуальное представление интеллект карт позволяет легко выделять ключевые моменты.
- Легко рассматривать.
- Регулярный обзор укрепляет память.



# Достоинства интеллект-карты

- . Организованность ваших мыслей.
- . Воспоминание информации.
- . Меньше проблем в общении.
- . Лёгкое и быстрое решение проблем.
- . Мозговой штурм в поиске новых идей.
- . Улучшение продуктивности на 20 процентов и более.
- . Способность видеть более важные вопросы.
- . Лучшее принятие решений.
- . Создание убедительных презентаций.





## Источники информации

- [www.mind-map.ru](http://www.mind-map.ru)
- [www.baranovsergey.ru](http://www.baranovsergey.ru)
- [www.newtomorrow.ru](http://www.newtomorrow.ru)
- [www.mindmap.ru](http://www.mindmap.ru)
- [www.conceptdraw.com](http://www.conceptdraw.com)
- [www.mindmapper.com](http://www.mindmapper.com)
- [www.thinkbuzan.com](http://www.thinkbuzan.com)



## Программы

- MindManager
- MindMapper
- Mindmap Professional
- MindManager Pro 7



# Инфографика

• **Инфографика** – это графический способ подачи информации, данных и знаний.

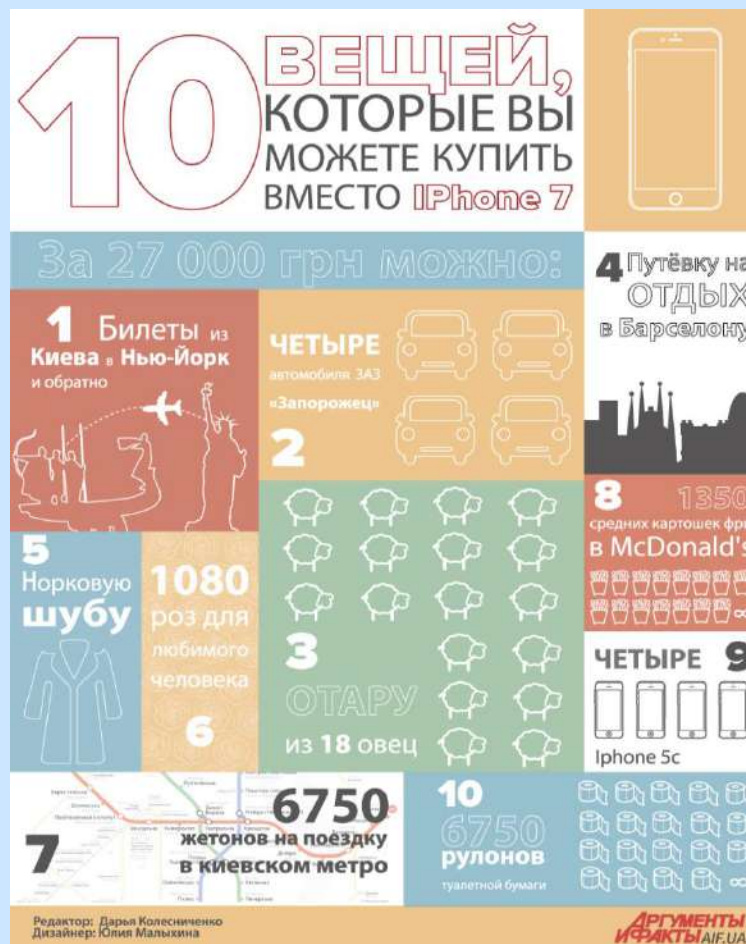
• **Основные принципы инфографики:**

содержательность  
смысл  
легкость восприятия  
аллегоричность

Графическое представление информации как способ общения между людьми, передача смысла сложных явлений и понятий в виде картинок использовались человеком с давних времен: это и наскальная живопись, и древнеегипетские иероглифы, и даже работа Микеланжело Буанаротти — роспись потолка Сикстинской капеллы в Риме.



# ПРИМЕРЫ ИНФОГРАФИКИ



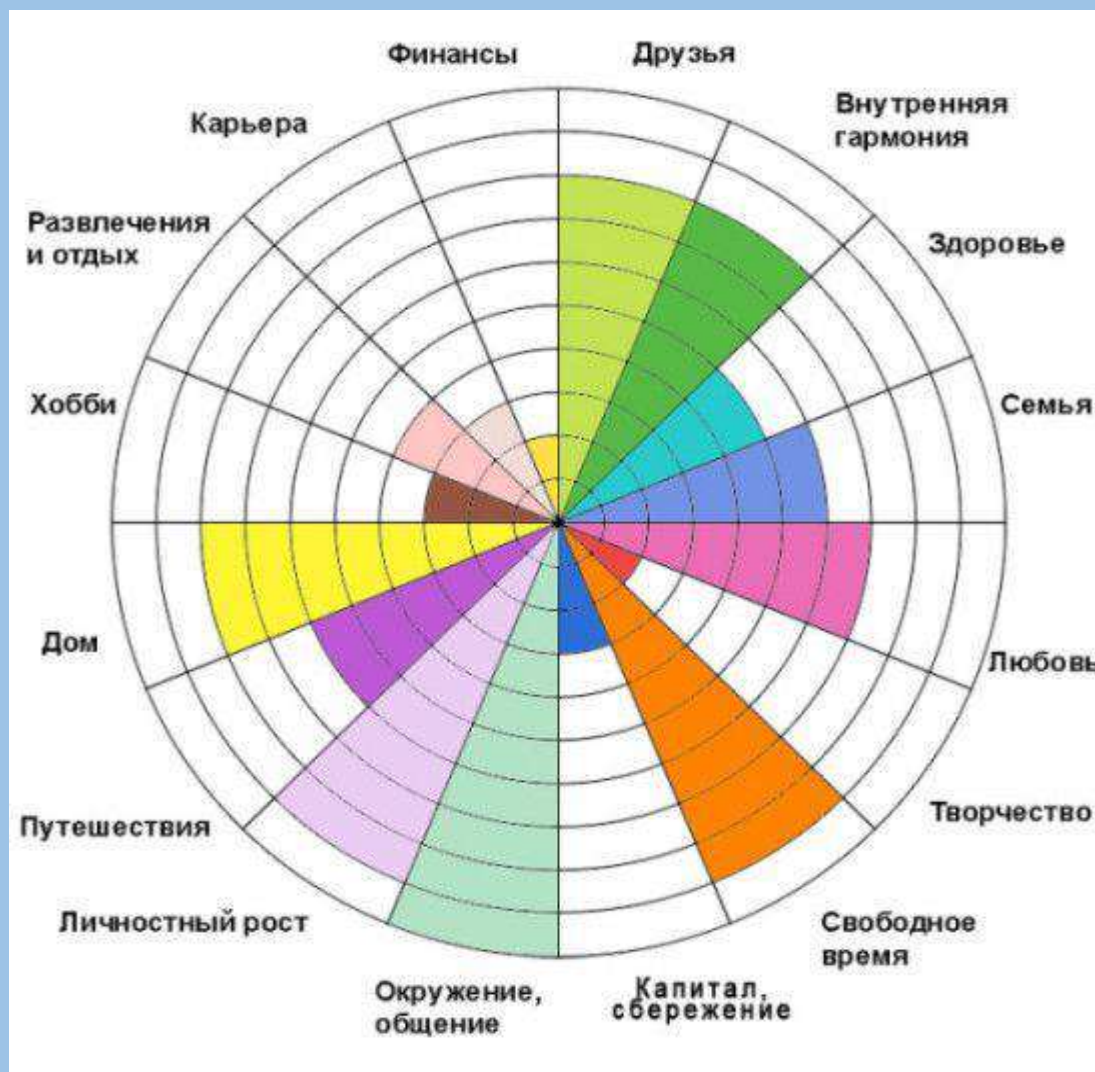


# Расширение жизненного пространства





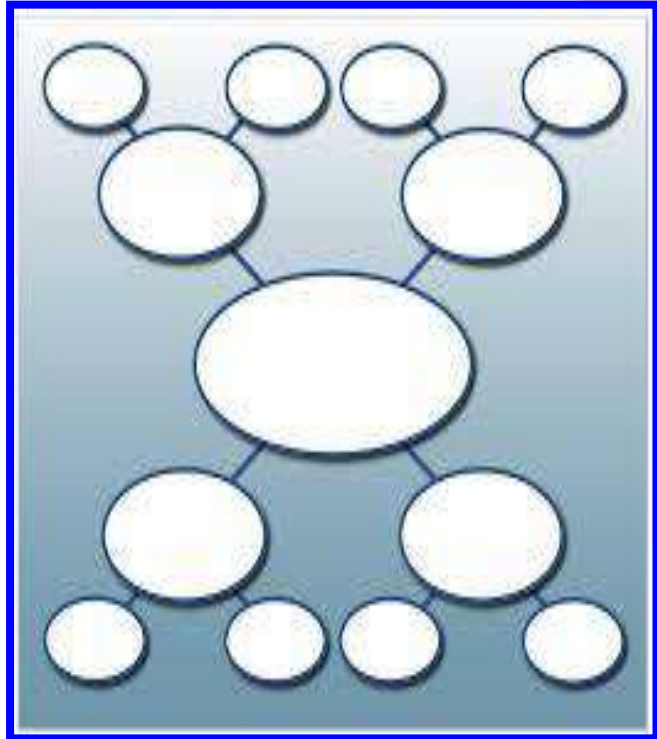
# КОЛЕСО ЖИЗНЕННОГО БАЛАНСА



# Приём «Кластеры»

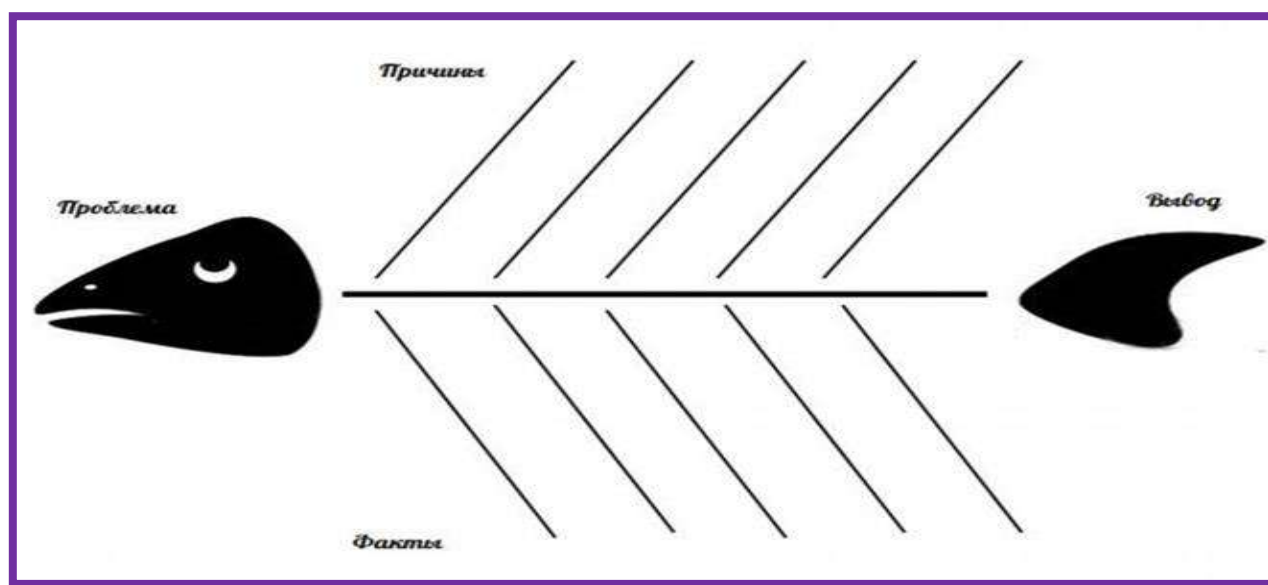


# Приём «Грозди»





# Метод «Фишбоун»



# Метод «Фишбоун» на уроке геометрии по теме «Четырёхугольник»

Четырёхугольники

Параллелограмм

Прямоугольник

Ромб

Трапеция

Квадрат

Рассмотрели свойства четырёхугольников

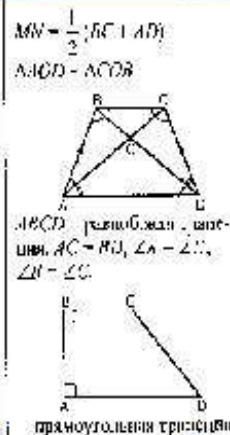
**ВЫВОДЫ**

проблем

1.  $AO = CO, BO = DO,$   
 $O = AC \cap BD$   
 2.  $AB = CD, BC = AD$   
 3.  $\angle A = \angle C, \angle B = \angle D$   
 4.  $\angle A + \angle B = \angle C + \angle D = \angle B + \angle C = \angle A + \angle D = 180^\circ$

1.  $AC = BD$   
 2. Прямоугольник обладает всеми свойствами параллелограмма

1.  $AC \perp BD$   
 2.  $AC$  – биссектриса  $\angle A$  и  $\angle C$ ,  $BD$  – биссектриса  $\angle B$  и  $\angle D$   
 Ромб обладает всеми свойствами параллелограмма



# Приём «Иероглифы»

Запиши привычными цифрами числа, которые вавилоняне записывали

так:



誠

искренность

幸福

счастье

綺麗

красота

福

удача

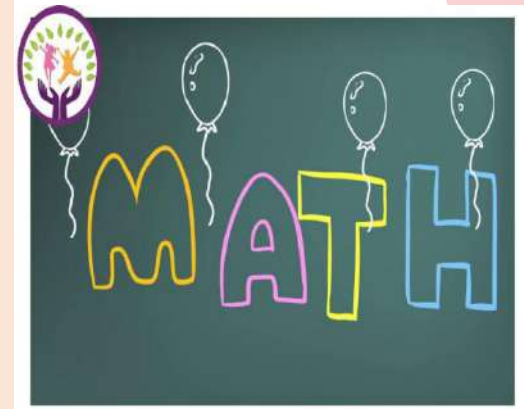
# ТЕХНИКИ ВЕРБАЛИЗАЦИИ



# Буриме

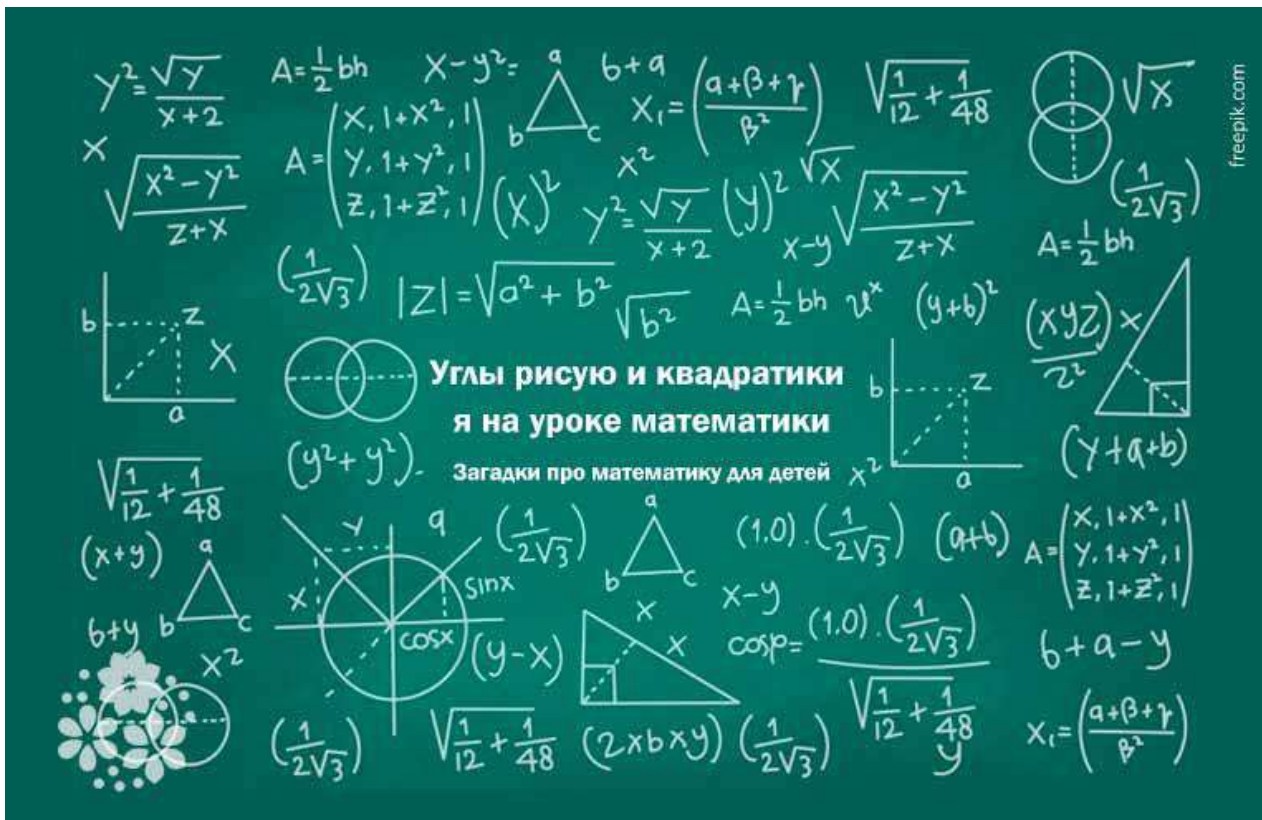
Например, даётся рифма  
«красиво – диво», «холмы – мы».

Ах, насколько же Россия красива:  
Поля, леса, колокольни, холмы...  
Каждый новый регион, как диво,  
Внезапно обнаруживаем мы.



# Создание загадок

$y^2 = \frac{\sqrt{y}}{x+2}$   
 $x \sqrt{\frac{x^2 - y^2}{z+x}}$   
 $A = \frac{1}{2}bh$   
 $X - y^2 = a$   
 $b + a$   
 $X_1 = \left( \frac{a + \beta + \gamma}{\beta^2} \right)$   
 $\sqrt{\frac{1}{12} + \frac{1}{48}}$   
 $\sqrt{x}$   
 $A = \begin{pmatrix} X, 1+X^2, 1 \\ Y, 1+Y^2, 1 \\ Z, 1+Z^2, 1 \end{pmatrix}$   
 $(X)^2$   
 $y^2 = \frac{\sqrt{y}}{x+2}$   
 $(y)^2 \sqrt{x}$   
 $\sqrt{\frac{x^2 - y^2}{z+x}}$   
 $A = \frac{1}{2}bh$   
 $\left( \frac{1}{2\sqrt{3}} \right)$   
 $|Z| = \sqrt{a^2 + b^2}$   
 $\sqrt{b^2}$   
 $A = \frac{1}{2}bh$   
 $x^x$   
 $(y+b)^2$   
 $(xyZ) \cdot x$   
 $\frac{(xyZ)}{z^2}$   
 $(y+a+b)$   
**Углы рисую и квадратики я на уроке математики**  
**Загадки про математику для детей**  
 $\sqrt{\frac{1}{12} + \frac{1}{48}}$   
 $(x+y)$   
 $a$   
 $b+y$   
 $b$   
 $x^2$   
 $(1,0) \cdot \left( \frac{1}{2\sqrt{3}} \right)$   
 $(a+b)$   
 $A = \begin{pmatrix} X, 1+X^2, 1 \\ Y, 1+Y^2, 1 \\ Z, 1+Z^2, 1 \end{pmatrix}$   
 $b+a-y$   
 $\left( \frac{1}{2\sqrt{3}} \right)$   
 $\sqrt{\frac{1}{12} + \frac{1}{48}}$   
 $(2xby)$   
 $\left( \frac{1}{2\sqrt{3}} \right)$   
 $\sqrt{\frac{1}{12} + \frac{1}{48}}$   
 $x_1 = \left( \frac{a + \beta + \gamma}{\beta^2} \right)$

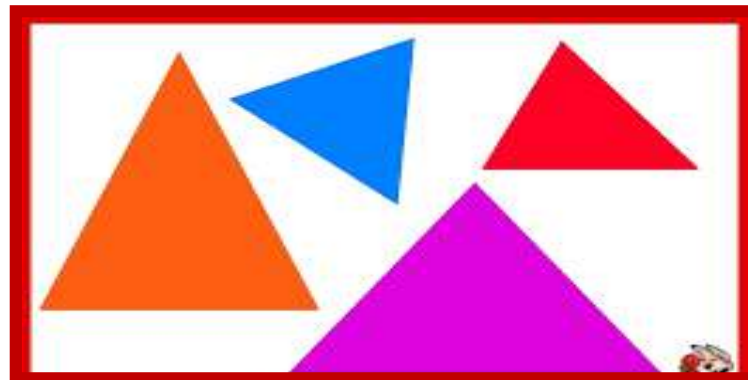
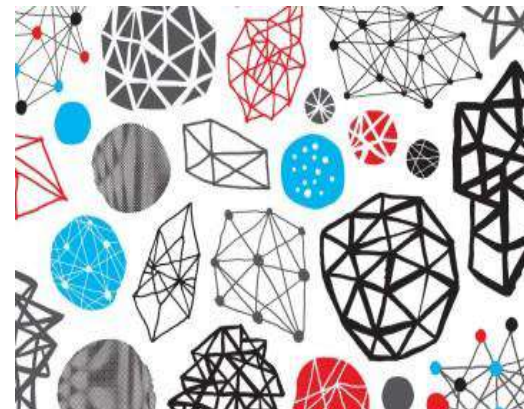


freepik.com

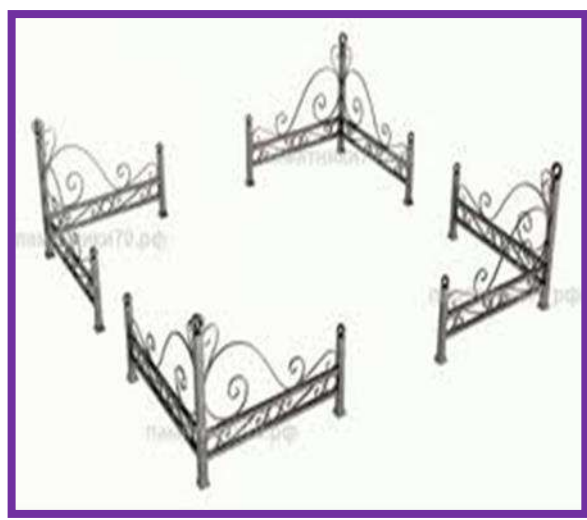


# Загадки

Треугольник сунул нос  
В реактивный пылесос.  
А без носа он, – о, боже! –  
Стал на юбочку похожим.  
Интереснее всего,  
Как теперь зовут его.



# Приём «Уголки»





# «Тонкие» и «толстые» вопросы



## Таблица «тонких» и «толстых» вопросов

«Тонкие» вопросы	«Толстые» вопросы
Кто...?	Дайте три объяснения. Почему... Объясните, почему... Почему вы думаете...? В чем различие...? Предположите. Что будет, если...?
Что...?	
Когда...?	
Может...?	
Будет...?	
Мог ли...?	
Как звали...?	
Было ли...?	
Согласны ли вы...?	
Верно ли...?	

# Свалка мыслей



# Гаммы



# «Анекдоты про ...»



# «Мир глазами дурака»



# «Точка зрения»





# «Правила игры в шахматы»



# ***Упражнение «Антивремя»***





Педагог создает особые условия,  
обеспечивающие деятельность Учителя и Обучающегося  
в новой образовательной парадигме

**ЗДЕСЬ НЕТ...**

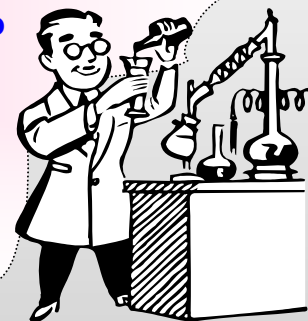
➤ Скуки,  
принуждения и лени

➤ пассивности и  
страха ожидания  
«палки» - двойки

➤ «неуда» на контрольной  
работе или на экзамене и  
желания увернуться от нее

**ЗДЕСЬ...**

- ❖ Школьник испытывает радость от преодоленной трудности учения, будь то: задача, пример, правило, закон, теорема или выведенное самостоятельно понятие
- ❖ Обучающийся открывает мир для себя – себя в этом мире
- ❖ Педагог ведет обучающегося по пути субъективного открытия, он управляет проблемно-поисковой или исследовательской деятельностью учащегося



# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

## Кафедра педагогики и психологии ГБУ ДПО ЧИППКРО

454091, г. Челябинск,  
ул. Красноармейская,  
д. 88, каб. 202-203.

Тел. : (351) 263-85-27,  
264-01-26 (факс).

**e-mail: [kaf.ped@mail.ru](mailto:kaf.ped@mail.ru)**

