**Название активного метода обучения:** Кластер

**Описание активного метода обучения:**

Смысл этого приема заключается в попытке систематизировать имеющиеся знания по той или иной проблеме.

Кластер - это графическая организация материала, показывающая смысловые поля того или иного понятия. Слово кластер в переводе означает пучок, созвездие. Ученик записывает в центре листа ключевое понятие, а от него рисует стрелки-лучи в разные стороны, которые соединяют это слово с другими, от которых в свою очередь лучи расходятся далее и далее.

Кластер может быть использован на самых разных стадиях урока:

1. На стадии вызова - для стимулирования мыслительной деятельности.
2. На стадии осмысления - для структурирования учебного материала.
3. На стадии рефлексии - при подведении итогов того, что учащиеся изучили.

Кластер может быть использован также для организации индивидуальной и групповой работы как в классе, так и дома.

**Пример 1.**

**Тема урока:** Как устроен компьютер.

**Класс:** 5 (в соответствии с ФГОС ООО).

**Дидактическое обеспечение метода:** Не требуется.

**Использование средств ИКТ:** не требуется.

**Время проведения:** 2-3 минуты.

Карточка (или запись на доске) представлена на рисунке 1.

Персональный компьютер

**Название активного метода обучения:** Пометки на полях

**Описание активного метода обучения:**

Этот прием является средством, позволяющим    ученику отслеживать свое понимание прочитанного задания, текста. Технически он достаточно прост. Учеников надо познакомить с рядом маркировочных знаков и предложить им по мере чтения ставить их карандашом на полях специально подобранного и распечатанного текста. Помечать следует, отдельные задания или предложения в тексте.

Пометки должны быть следующие:

* Знаком «галочка» (˅) отмечается в тексте информация, которая уже известна ученику. Он ранее с ней познакомился.
* Знаком «плюс» (+) отмечается новое знание, новая информация. Ученик ставит этот знак только в том случае, если он впервые встречается с прочитанным заданием, текстом.
* Знаком «вопрос» (?) отмечается то, что осталось непонятным ученику и требует дополнительных сведений, вызывает желание узнать подробнее.
* Знаком «восклицательный знак» (!) отмечается то, что учеников удивило.

Данный прием требует от ученика не просто читать, а вчитываться в задание, в текст, отслеживать собственное понимание в процессе чтения задания, текста или восприятия любой иной информации. На практике ученики просто пропускают то, что не поняли. И в данном случае маркировочный знак «вопрос» обязывает их быть внимательным и отмечать непонятное. Использование маркировочных знаков позволяет соотносить новую информацию с имеющимися представлениями.

Вопросы, заданные учениками по той или иной теме, приучают их осознавать, что знания, полученные на уроке, не конечны, что многое остается «за кадром». А это стимулирует учеников к поиску ответа на вопрос, обращению к разным источникам информации: можно спросить у родителей, что они думают по этому поводу, можно поискать ответ в дополнительной литературе, можно получить ответ от учителя на следующем уроке.

**Пример 1.**

**Тема урока:** Как мы познаем окружающий мир.

**Класс:** 6 (в соответствии с ФГОС ООО).

**Дидактическое обеспечение метода:** учебник, карандаш.

**Использование средств ИКТ:** не требуется.

**Время проведения:** до 10 минут.

Учащийся самостоятельно читает параграф 7, и расставляет знаки (˅, +, ?, !) на полях данного параграфа. После чего идет объяснение данного материала. В конце урока (темы), ребята, могут поменять некоторые знаки, получить ответы на вопросы «?» и т.д.

**Название активного метода обучения:** Инфо-карусель

**Описание активного метода обучения:**

На разных столах раскладывается информационный материал, связанный с темой урока. Класс разбивается на малые группы по числу столов. Каждая группа за своим столом знакомится с информацией и выполняет поставленные задания. По истечению отведённого времени каждая группа заканчивает работу за своим столом и переходит к другому. Группы работают до тех пор, пока каждая из них не побывает за каждым информационным столом. На столах помимо информации лежат чистые листы, на которых малые группы записывают свои соображения. Таким образом, группы работают совместно, хотя и не в контакте друг с другом.

**Пример 1.**

**Тема урока:** Создаем компьютерные документы (практикум).

**Класс:** 6 (в соответствии с ФГОС ООО).

**Дидактическое обеспечение метода:** файлы заготовки.

**Использование средств ИКТ:** ПК.

**Время проведения:** 20 минут.

Учащиеся делятся на 4 группы. Для выполнения заданий задействованы четыре персональных компьютера. На рабочем столе загружен файл-заготовка. Ребятам за пять минут нужно выполнить определенное задание. Например, Работа 6. Создаем компьютерные документы (стр. 158):

**ПК №1 – Задание 1. Копирование и вставка фрагментов**

**Дом, который построил Джек**

*(английские народные стихи в переводе С. Маршака)*

Вот дом,

Который построил Джек.

А это пшеница,

Которая в темном чулане хранится

В доме,

А это веселая птица-синица,

Которая часто ворует пшеницу,

Вот кот,

Который пугает и ловит синицу,

Вот пес без хвоста,

Который за шиворот треплет кота,

А это корова безрогая,

Лягнувшая старого пса без хвоста,

А это старушка, седая и строгая,

Которая доит корову безрогую,

А это ленивый и толстый пастух,

Который бранится с коровницей с

**ПК №2 – Задание 2. Поиск и замена фрагментов**

#### **Сказочный мир**

Жил-был маленький Бегемотик. И была у него Лягушка — такая зеленая и сказочная. Опустишь ее в траву, а она прыг, прыг, прыг, прыг... и комара слопает.

Комар тоже был сказочный. Он в задумчивости летал над рекою, в которой плавали сказочные рыбы.

Да и сама река была сказочной. И сказочные воробьи чирикали на ветке. И сказочные деревья раскачивались от сказочного ветра. И сказочное Солнце то опускалось — то поднималось, то опускалось — то поднималось...

Ночью на сказочном Небе сияли сказочные Звезды.

«Какое все вокруг сказочное! — думал маленький Бегемотик (он, конечно, тоже был сказочным). — Но лучше всех моя Лягушка....»

**ПК №3 – Задание 3. Ввод текста на английском языке**

It’s not always easy to keep yourself busy.

The homework is done, it’s fun!

The book is read and is given to Fred.

The cat is fed, but why is it sad?

The dishes are washed,

All films are watched.

It’s not always easy to keep yourself busy.

**ПК №4 – Задание 4. Вставка символов, отсутствующих на клавиатуре.**

1/60 часть градуса называется минутой, а 1/60 часть минуты — секундой. Минуты обозначают знаком «'», а секунды — знаком «"». Например, угол в 60 градусов, 32 минуты и 17 секунд обозначается так: 60°32'17".

**Название активного метода обучения: *«Ассоциативный ряд»***

К теме или конкретному понятию урока нужно выписать в столбик слова-ассоциации. Выход будет следующим:

Если ряд получился сравнительно правильным и достаточным, дать задание составить определение, используя записанные слова; затем выслушать, сравнить со словарным вариантом, можно добавить новые слова в ассоциативный ряд; Оставить запись на доске, объяснить новую тему, в конце урока вернуться, что-либо добавить или стереть.

***Пример:***

При объявлении темы ***«Интернет и его возможности»*** обучающиеся выписывают ассоциации со словом ***«ИНТЕРНЕТ».***

**Название активного метода обучения: *«Белые пятна»***

*Пример:* Урок «Перевод десятичных чисел в позиционные системы счисления». После объяснения алгоритма перевода в двоичную систему счисления учащиеся по заданному плану осваивают алгоритм перевода в восьмеричную и шестнадцатеричную системы счисления.

**Название активного метода обучения: “Корзина идей, понятий, имен”**

Прием позволяет выяснить, что знают ученики по обсуждаемой теме урока. На доске значок корзины, в которой условно будет собрано все то, что все ученики вместе знают об изучаемой теме.

*Пример:* Тема урока «Алгоритм». Предлагаю предположить, что такое алгоритм, привести примеры алгоритмов из жизни, а также примеры действий, которые не могут считаться алгоритмом.