**Стратегия 1. ИНСЕРТ** (с англ.) – интерактивная система знакомства для эффективного обучения и размышления, которая состоит из ***трех шагов***:

1. СТАДИЯ ВЫЗОВА (мозговой штурм , работа может быть индивидуальной, парной и групповой)
2. СТАДИЯ ПОНИМАНИЯ (не «загасить» активность, интерес. Понимание студентом новых знаний, наблюдение, мышление)
3. СТАДИЯ РАЗМЫШЛЕНИЯ (пересказ новых знаний своими словами, обмен мнениями).

**Стратегия 2. КЛАСТЕР** - педагогическая стратегия, помогающая студенту размышлять открыто и свободно по какой-либо теме на основе ассоциаций и их классификаций.

***Шаги***:

1. Дать тему
2. Напишите все, что приходит на ум. Не обращайте внимания на качество просто пишите не отрываясь.
3. Не обращайте внимания на орфографию
4. Пишите не останавливаясь, пока не закончится время (3-5 минут)
5. Если в голову не приходит никакой идеи, можете порисовать, пока не придет новая идея.
6. По возможности, напишите побольше связей.

**Стратегия 1. ИНСЕРТ** (с англ.) – интерактивная система знакомства для эффективного обучения и размышления, которая состоит из ***трех шагов***:

1. СТАДИЯ ВЫЗОВА (мозговой штурм , работа может быть индивидуальной, парной и групповой)
2. СТАДИЯ ПОНИМАНИЯ (не «загасить» активность, интерес. Понимание студентом новых знаний, наблюдение, мышление)
3. СТАДИЯ РАЗМЫШЛЕНИЯ (пересказ новых знаний своими словами, обмен мнениями).

**Стратегия 2. КЛАСТЕР** - педагогическая стратегия, помогающая студенту размышлять открыто и свободно по какой-либо теме на основе ассоциаций и их классификаций.

***Шаги***:

1. Дать тему
2. Напишите все, что приходит на ум. Не обращайте внимания на качество просто пишите не отрываясь.
3. Не обращайте внимания на орфографию
4. Пишите не останавливаясь, пока не закончится время (3-5 минут)
5. Если в голову не приходит никакой идеи, можете порисовать, пока не придет новая идея.
6. По возможности, напишите побольше связей.