



ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ

Современные методы обучения и образовательные
технологии в профессиональном образовании.

ФГОС СПО

НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

«...образовательное учебное учреждение должно предусматривать в целях реализации компетентностного подхода использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (деловых и ролевых игр, разбора конкретных ситуаций, тренингов, групповых дискуссий) в сочетании с внеаудиторной работой для формирования и развития общих и профессиональных компетенций обучающихся».

способы работы педагога, с помощью которых достигается усвоение обучающимися знаний, умений и навыков, а также развитие их познавательных способностей.

Методы обучения

основные виды деятельности преподавателя и обучающегося, обеспечивающие формирование знаний, умений и навыков, необходимых для решения учебно-воспитательных задач.

Методы обучения



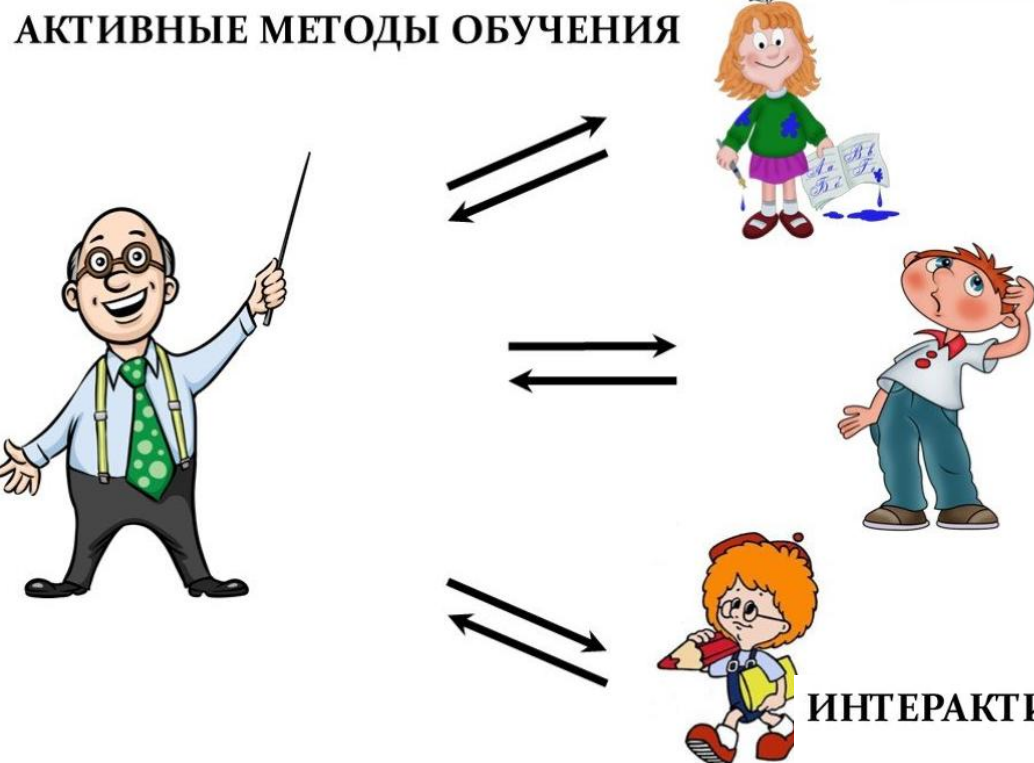
```
graph TD; A[Методы обучения] --> B[Пассивные методы]; A --> C[Активные методы]; A --> D[Интерактивные методы]
```

**Пассивные
методы**

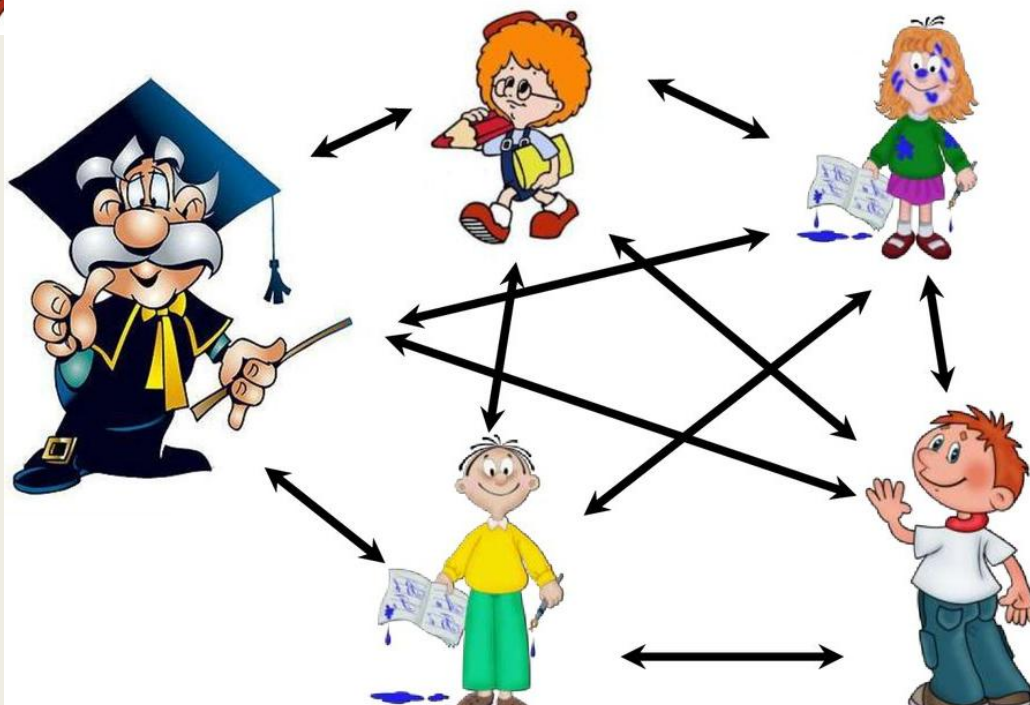
**Интерактивные
методы**

**Активные
методы**

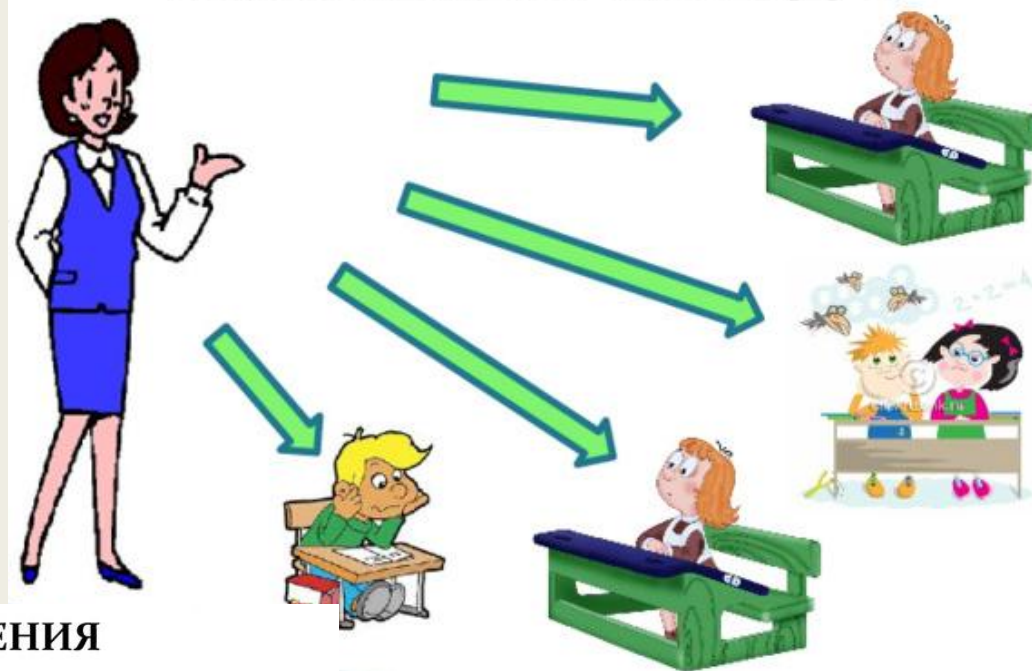
АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ



ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ



Пассивные методы



МОДЕЛИ ОБУЧЕНИЯ



ПАССИВНАЯ:
ДОМИНАНТА-
ПЕДАГОГ

ЧТЕНИЕ,
ПОЯСНЕНИЕ,
ДЕМОНСТРАЦИЯ,
ЛЕКЦИЯ-МОНОЛОГ,
РЕПРОДУКТИВНЫЙ
ОПРОС



АКТИВНАЯ:
ДОМИНАНТА –
УЧЕНИК

САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ
РАБОТА. ПРОБЛЕМНОЕ И
ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ,
ВОПРОСЫ ТВОРЧЕСКОГО И
КРИТИЧЕСКОГО ХАРАКТЕРА,
РЕШЕНИЕ
КОММУНИКАТИВНО-
СИТУАТИВНЫХ УПРАЖНЕНИЙ



ИНТЕРАКТИВНАЯ:
ОТСУТСТВИЕ
ДОМИНАНТЫ,
ДЕМОКРАТИЗМ

МОДЕЛИРОВАНИЕ
ЖИЗНЕННЫХ СИТУАЦИЙ,
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РОЛЕВЫХ
ИГР,
СОВМЕСТНОЕ РЕШЕНИЕ
ПРОБЛЕМЫ НА ОСНОВАНИИ
АНАЛИЗА ОБСТОЯТЕЛЬСТВ И
СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ
СИТУАЦИИ

Интерактивная образовательная технология

- представляет собой совокупность форм, методов, способов, приемов обучения, предполагающих организацию активного взаимодействия субъектов образовательного процесса и их совместной познавательной деятельности с целью создания наиболее благоприятных условий для практического освоения и постижения теоретического знания обучающихся.

Цель применения интерактивных технологий

- – активизация учения обучающегося за счет включения в образовательный процесс уже имеющихся у него или конструируемых знаний. Такой подход преодолевает традиционную пассивность студента.

Задачи

- развивает коммуникативные умения и навыки, помогает установлению эмоциональных контактов между обучающимися;
- решает информационную задачу, поскольку обеспечивает студентов необходимой информацией, без которой невозможно реализовывать совместную деятельность;
- развивает общие учебные умения и навыки (анализ, синтез, постановка целей и пр.), то есть обеспечивает решение обучающих задач;
- обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде, прислушиваться к чужому мнению.

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

КООПЕРАТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ

- РАБОТА В ПАРАХ; ДВОЕ-ЧЕТВЕРО-ВСЕ ВМЕСТЕ;
- РАБОТА В МАЛЫХ ГРУППАХ; КАРУСЕЛЬ; АКВАРИУМ

КОЛЛЕКТИВНО-ГРУППОВОЕ ОБУЧЕНИЕ

- МИКРОФОН; НЕЗАКОНЧЕННЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ; МОЗГОВОЙ ШТУРМ; БРОУНОВСКОЕ ДВИЖЕНИЕ; АЖУРНАЯ ПИЛКА; АНАЛИЗ СИТУАЦИИ; РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ; ДЕРЕВО РЕШЕНИЙ

СИТУАТИВНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

- СИМУЛЯЦИЯ ИЛИ ИМИТАЦИОННЫЕ ИГРЫ; УПРОЩЕННЫЕ СУДЕБНЫЕ СЛУШАНИЯ; ОБЩЕСТВЕННЫЕ СЛУШАНИЯ; РОЛЕВАЯ ИГРА (ДРАМАТИЗАЦИЯ)

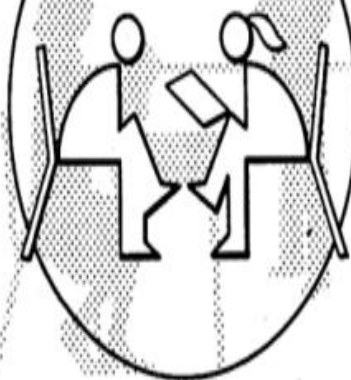
ОТРАБОТКА ДИСКУССИОННЫХ ВОПРОСОВ

- МЕТОД ПРЕСС; ЗАЙМИ ПОЗИЦИЮ; СМЕНИ ПОЗИЦИЮ; НЕПРЕРЫВНАЯ ШКАЛА МЫСЛЕЙ; ДИСКУССИЯ; ТОК-ШОУ; ДЕБАТЫ

ТЕХНОЛОГИЯ КООПЕРАТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

НАЗВАНИЕ

- **«РАБОТА В ПАРЕ»**



ТЕХНОЛОГИЯ

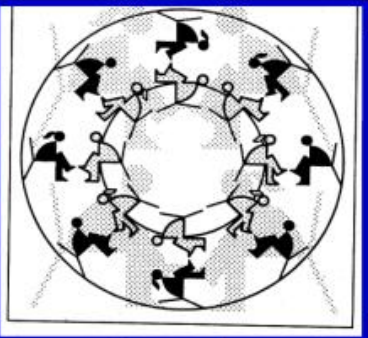
- ДРУГ ПРОТИВ ДРУГА, ОДИН – ВДВОЕМ – ВСЕ ВМЕСТЕ. ДУМАТЬ, РАБОТАТЬ В ПАРЕ, ОБМЕНИВАТЬСЯ МЫСЛЯМИ

ЭФФЕКТИВНОСТЬ

- ЭФФЕКТИВНА НА НАЧАЛЬНЫХ СТАДИЯХ ОБУЧЕНИЯ

РАБОТЕ В МАЛЫХ ГРУППАХ, ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ УСВОЕНИЯ, ЗАКРЕПЛЕНИЯ, ПРОВЕРКИ ЗНАНИЙ

«Карусель»



**ЭФФЕКТИВНЫЙ ВАРИАНТ ОДНОВРЕМЕННОГО ВКЛЮЧЕНИЯ
УЧАСТНИКОВ В АКТИВНУЮ РАБОТУ С РАВНЫМИ ПАРТНЕРАМИ
В ОБЩЕНИИ ДЛЯ ОБСУЖДЕНИЯ ДИСКУССИОННЫХ ВОПРОСОВ**

ТЕХНОЛОГИЯ ПРИМЕНЯЕТСЯ:

- для обсуждения какой-нибудь острой проблемы с диаметрально противоположных позиций;
- для сбора информации по определенной теме;
- для интенсивной проверки объема и глубины знаний (например, терминов);
- для развития умений аргументировать собственную позицию.

ТЕХНОЛОГИИ КОЛЛЕКТИВНО-ГРУППОВОГО ОБУЧЕНИЯ

**В ЭТУ ГРУППУ ПОМЕЩЕНЫ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ,
КОТОРЫЕ ПРЕДУСМАТРИВАЮТ ОДНОВРЕМЕННУЮ
СОВМЕСТНУЮ (ФРОНТАЛЬНУЮ) РАБОТУ**



«ОБСУЖДЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ В ОБЩЕМ КРУГУ»

ЭТО ОБЩЕИЗВЕСТНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ, ПРИМЕНЯЕМАЯ, КАК ПРАВИЛО, В КОМБИНАЦИИ С ДРУГИМИ. ЦЕЛЬ – ВЫЯСНЕНИЕ ОПРЕДЕЛЕННЫХ ПОЛОЖЕНИЙ, ПРИВЛЕЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ УЧЕНИКОВ К СЛОЖНЫМ ИЛИ ПРОБЛЕМНЫМ ВОПРОСАМ В УЧЕБНОМ МАТЕРИАЛЕ, МОТИВАЦИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, АКТУАЛИЗАЦИЯ ОПОРНЫХ ЗНАНИЙ.



ЖЕЛАТЕЛЬНО РАСПОЛОЖИТЬ СТУЛЬЯ ИЛИ ПАРТЫ ПО КРУГУ. ВСЕ КЛАСС ОБСУЖДАЕТ ИДЕИ ИЛИ СОБЫТИЯ, КАСАЮЩИЕСЯ КАКОЙ-ТО ОПРЕДЕЛЕННОЙ ТЕМЫ. ОБСУЖДЕНИЕ СТРОИТСЯ ВОКРУГ ЗАПЛАНИРОВАННОЙ ИЛИ ИМПРОВИЗИРОВАННОЙ ТЕМЫ, КОТОРУЮ СЛЕДУЕТ ОПРЕДЕЛИТЬ ПОЯТНО ДЛЯ ВСЕХ ПРИСУТСТВУЮЩИХ ДО НАЧАЛА ОБСУЖДЕНИЯ. УЧЕНИКИ ВЫСКАЗЫВАЮТСЯ ПО ЖЕЛАНИЮ. ОБСУЖДЕНИЕ ДЛИТСЯ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА ЕСТЬ ЖЕЛАЮЩИЕ ВЫСКАЗАТЬСЯ. УЧИТЕЛЬ БЕРЕТ СЛОВО (ЕСЛИ СЧИТАЕТ НУЖНЫМ) В КОНЦЕ ОБСУЖДЕНИЯ. ОН МОЖЕТ ВЫСКАЗАТЬ СВОЕ МНЕНИЕ.



«МИКРОФОН»

ДАЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ КАЖДОМУ СКАЗАТЬ ЧТО-ТО БЫСТРО, НО ПО ОЧЕРЕДИ, ОТВЕЧАЯ НА ВОПРОС ИЛИ ВЫСКАЗЫВАЯ СВОЮ МЫСЛЬ ИЛИ ПОЗИЦИЮ. ВРЕМЯ ОТВЕТА 0,5 – 1 МИНУТА.



ЗАДАЙТЕ ВОПРОС



ПРЕДЛОЖИТЕ КАКОЙ-НИБУДЬ ПРЕДМЕТ (РУЧКУ, КАРАНДАШ), КОТОРЫЙ БУДЕТ ВЫПОЛНЯТЬ РОЛЬ МИКРОФОНА. ПЕРЕДАВАТЬ ЕГО ДРУГ ДРУГУ.



СЛОВО ПРЕДОСТАВЛЯЙТЕ ТОЛЬКО ТОМУ, КТО ПОЛУЧИЛ “МИКРОФОН”.



ПРЕДЛОЖИТЕ УЧЕНИКАМ ГОВОРИТЬ КРАТКО И БЫСТРО (НЕ БОЛЕЕ ЧЕМ 0,5–1 МИН.).



НЕ КОММЕНТИРУЙТЕ И НЕ ОЦЕНИВАЙТЕ ОТВЕТА.



«НЕЗАКОНЧЕННЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ»

- ЭТОТ ПРИЕМ ЧАСТО ОБЪЕДИНЯЕТСЯ С «МИКРОФОНОМ» И ДАЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ БОЛЕЕ ОБОСНОВАННО РАБОТАТЬ НАД ФОРМОЙ ВЫСКАЗЫВАНИЯ СОБСТВЕННЫХ ИДЕЙ, СРАВНИВАТЬ ИХ С ДРУГИМИ. РАБОТА ПО ТАКОЙ МЕТОДИКЕ ДАЕТ ПРИСУТСТВУЮЩИМ ВОЗМОЖНОСТЬ ПРЕОДОЛЕТЬ СТЕРЕОТИПЫ, СВОБОДНЕЕ ВЫСКАЗЫВАТЬСЯ ПО ПРЕДЛОЖЕННЫМ ТЕМАМ, ОТРАБАТЫВАТЬ УМЕНИЕ ГОВОРИТЬ КОРОТКО, НО ПО СУТИ И УБЕДИТЕЛЬНО.
- ОПРЕДЕЛИВ ТЕМУ, ПО КОТОРОЙ **СТУДЕНТЫ** БУДУТ ВЫСКАЗЫВАТЬСЯ В КРУГЕ ИДЕЙ ИЛИ ИСПОЛЬЗУЯ ВООБРАЖАЕМЫЙ МИКРОФОН, **ПЕДАГОГ** ФОРМУЛИРУЕТ НЕЗАКОНЧЕННОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ И ПРЕДЛАГАЕТ **СТУДЕНТАМ** ЗАКАНЧИВАТЬ ЕГО.



«МОЗГОВОЙ ШТУРМ»

ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ВЫРАБОТКИ НЕСКОЛЬКИХ РЕШЕНИЙ КОНКРЕТНОЙ ПРОБЛЕМЫ. ЦЕЛЬ – СОБРАТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ИДЕЙ ОТ ВСЕХ УЧАЩИХСЯ ЗА ОГРАНИЧЕННОЕ ВРЕМЯ.

- ПОСЛЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ ПРОБЛЕМЫ И ЧЕТКОГО ФОРМУЛИРОВАНИЯ ПРОБЛЕМНОГО ВОПРОСА (ЕГО ЛУЧШЕ ЗАПИСАТЬ НА ДОСКЕ) ПРЕДЛОЖИТЕ ВСЕМ ВЫСКАЗАТЬ ИДЕИ, КОММЕНТАРИИ, ПРИВЕСТИ ФРАЗЫ ИЛИ СЛОВА, СВЯЗАННЫЕ С ЭТОЙ ПРОБЛЕМОЙ.
- ЗАПИШИТЕ ВСЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ НА ДОСКЕ.
- ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ТАКИЕ МОМЕНТЫ: ВО ВРЕМЯ «ВЫДВИЖЕНИЯ ИДЕЙ» НЕ ПРОПУСКАЙТЕ НИ ОДНОЙ. НЕОБХОДИМО ПООЩРЯТЬ ВСЕХ К ВЫДВИЖЕНИЮ КАК МОЖНО БОЛЬШЕГО КОЛИЧЕСТВА ИДЕЙ. КОЛИЧЕСТВО ИДЕЙ ПООЩРЯЕТСЯ.
- ПОБУЖДАЙТЕ ВСЕХ РАЗВИВАТЬ ИЛИ ИЗМЕНЯТЬ ИДЕИ ДРУГИХ.
- В ЗАКЛЮЧЕНИЕ ОБСУДИТЕ И ОЦЕНИТЕ ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ИДЕИ.

**Какую основную проблему СПО могут
помочь решить интерактивные
технологии?**

Лекционные занятия:

- Лекции с запланированными ошибками
- Лекция-дискуссия
- «Кейс-стади»

Принципы работы на интерактивном занятии сводятся к тому, что при совместной работе **все участники равны**, и каждое высказанное мнение будет проанализировано.

Однако, предложенное ими рассматривается не как руководство к действию, а скорее **как информация к размышлению**.

Таким образом, **критике подвергается идея**, а не тот, кто ее выдвинул.

Преимущества интерактивных методов:

- в возможности работы обучающихся в едином проблемном поле, а акцент переносится не на владения готовым знанием, а на его выработку.

Задачи интерактивных методов:

- направлены на активность обучающихся, повышение их интереса. За счет этого учебный материал более эффективно усваивается.
- у обучающихся формируется свое мнение, умение его презентовать аудитории, а, значит, и опыт.
- такое усвоение учебного материала приводит к формированию профессиональных навыков - умению работать в команде, за счет чего формируются профессиональные компетентности.