

***Методы и приемы развития
общих и профессиональных
компетенций обучающихся на
уроках теоретического и
производственного обучения***





Компетенция

Общая - Способность применять знания , умения, успешно действовать на основе практического опыта при решении задач общего рода, также в определенной широкой области

Профессиональная – Способность успешно действовать на основе практического опыта, умений , знаний при решении задач профессионального рода деятельности

МЕТОДЫ



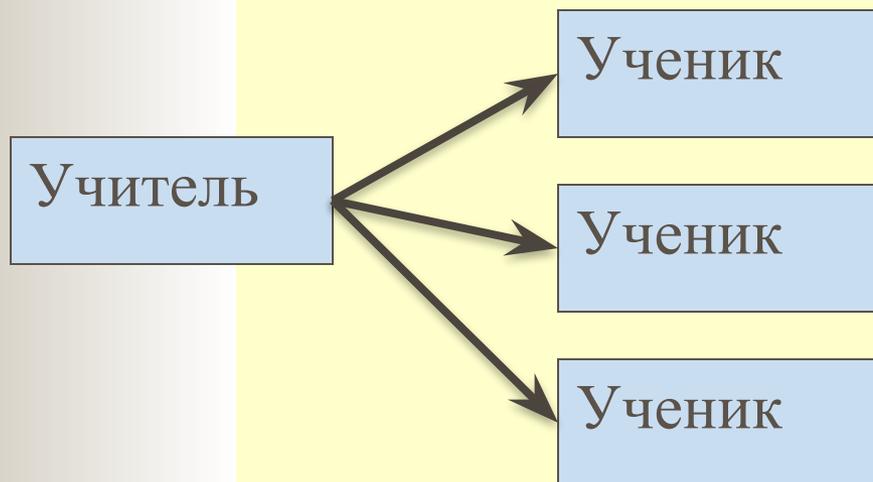
АКТИВНЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ

- методы анализа учебной информации
- игра
- семинар
- КСО
- кейс-метод
- мозговой штурм и другие методы решения проблем
- учебное сотрудничество
- метод проектов и т.д.

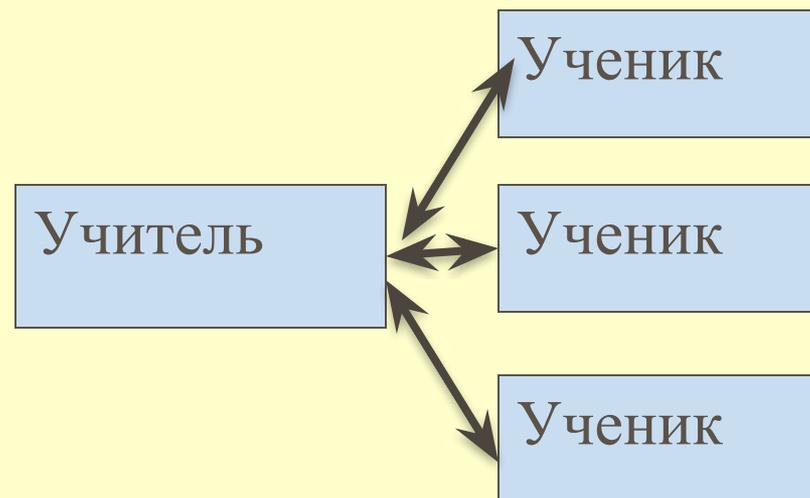
НЕАКТИВНЫЕ (ПАССИВНЫЕ)

- Лекция
- Рассказ
- Демонстрация

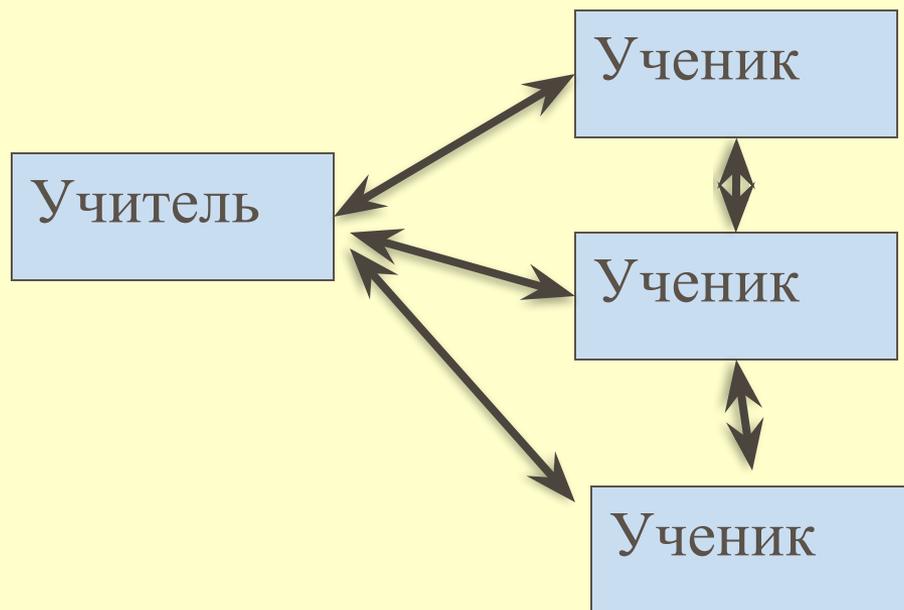
ПАССИВНЫЕ



АКТИВНЫЕ



ИНТЕРАКТИВНЫЕ



Метод учебного сотрудничества (корпоративное обучение, работа в малых группах)

Основывается на совместной работе обучающихся на принципе позитивной взаимозависимости.

Основными факторами, обеспечивающие данный принцип в группе сотрудничества выступают:

- общность цели;
- распределение ресурсов между членами группы;
- распределение ролей;
- распределение общей работы между членами группы;
- итоговая "награда", которую получает группа, является результатом работы всей группы.



Коллективный способ обучения (КСО)

Каждый обучающийся в процессе обучения попеременно выступает и в роли объекта, и в роли субъекта дидактического процесса. КСО – это особым способом организованное общение, в ходе которого усваивается общественно-исторический опыт и виды человеческой деятельности.



Игровые методы

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается, совершенствуется самоуправление поведением.

В отличие от игр вообще, педагогические игры (деловая игра, имитационная игра, операционная игра, ролевая игра) имеют четко поставленные цели. **В процессе игры идет интенсивное развитие таких ключевых компетенций как общение, сотрудничество, решение проблем.**



Метод кейсов

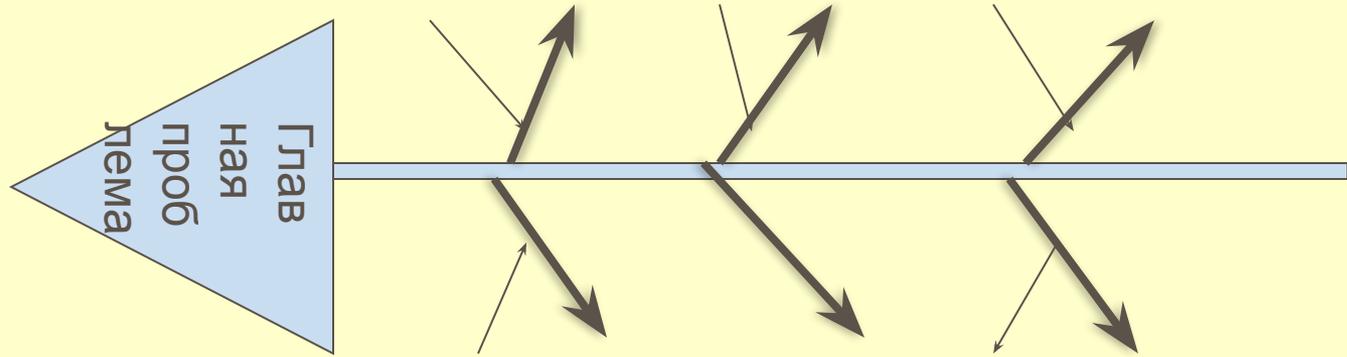
представляет собой описание конкретной ситуации, требующей практического разрешения. Данный метод **служит развитию умения решать проблемы с анализом параметров конкретных ситуаций, взятых из практической деятельности.** Метод кейсов в сочетании с учебным сотрудничеством является хорошим средством развития основных ключевых компетенций



Методы решения проблемных ситуаций

- Мозговой штурм
- «Рыбьи кости»
- ТРИЗ и АРИЗ

«РЫБЬИ КОСТИ»



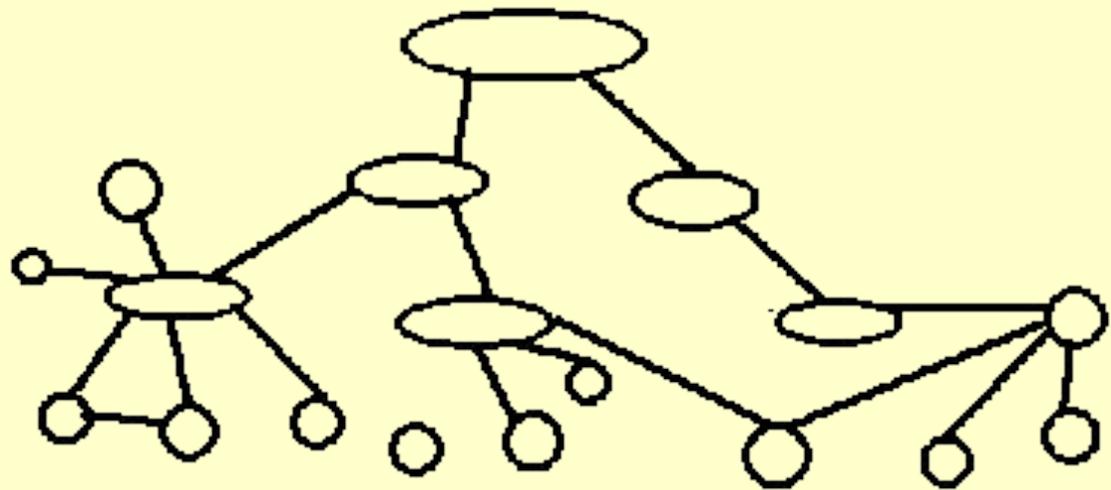


Методы анализа учебной информации

- Работа с тезисами и выводами
- Работа с ключевыми понятиями
- Работа с таблицами (Инсерт-анализ и другие)
- Графическое отображение учебного материала
- Работа с рисунками

Построение кластеров

Выделение смысловых единиц текста
и графическое оформление
в определенном порядке
в виде грозди.



Инсерт-анализ

I - interactive

N - noting

S - system

E - effective

R - reading and

T - thinking

Самоактиви-
зирующая
системная
разметка для
эффективного
чтения и
размышления

" V " - уже знал

" + " - новое

" - " - думал иначе

" ? " - не понял,
есть вопросы

Чтение (просмотр с остановками).

Бортовой журнал.

<i>Предположения</i>	<i>Новая информация</i>

«Толстые» и «тонкие» вопросы

Толстые ?	Тонкие ?
<p>Дайте 3 объяснения, почему...?</p> <p>Объясните, почему...?</p> <p>Почему Вы думаете ...?</p> <p>Почему Вы считаете ...?</p> <p>В чем различие ...?</p> <p>Предположите, что будет, если... ?</p> <p>Что, если ... ?</p>	<p>Кто ?</p> <p>Что ?</p> <p>Когда ?</p> <p>Может ..?</p> <p>Будет ...?</p> <p>Мог ли ... ?</p> <p>Как звать ...?</p> <p>Было ли ...?</p> <p>Согласны ли Вы ...?</p> <p>Верно ли ...?</p>



Таблицы сравнений

	Категория Сравнения	Категория Сравнения	Категория Сравнения	Категория Сравнения
Персоналии факты				
Персоналии факты				
Персоналии факты				



Таблица вопросов. Зигзаг.

Кто?	Что?	Где?	Когда?	Почему?