

# **Формирование общих и профессиональных компетенций посредством активных и интерактивных методов и приемов обучения**

Пищяева Л.В., преподаватель спец. дисциплин  
ГБПОУ НТЖТ

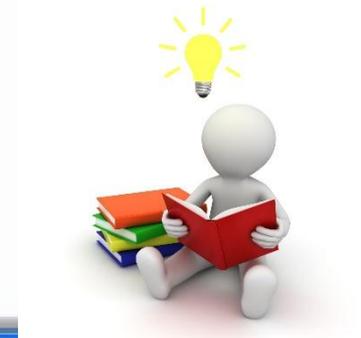
# Метод проектов



- Метод проектов предусматривает наличие проблемы, требующей поиска исследования, как в индивидуальной, так и групповой форме.
- Метод проектов можно рассматривать как одну из личностно-ориентированных развивающих технологий, в основу которой положена идея развития познавательных навыков обучающихся, творческая инициатива; умения самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, ориентироваться в информационном пространстве, умения прогнозировать и оценивать результаты собственной деятельности.

# Кейс-метод

- Кейс-метод (Case study) – это техника обучения, использующая описание реальных экономических, социальных, бытовых или иных проблемных ситуаций (от англ. case – «случай»).
- При работе с кейсом (пакетом материалов) обучающиеся осуществляют поиск, анализ дополнительной информации из различных областей знаний, в том числе связанных с будущей профессией.



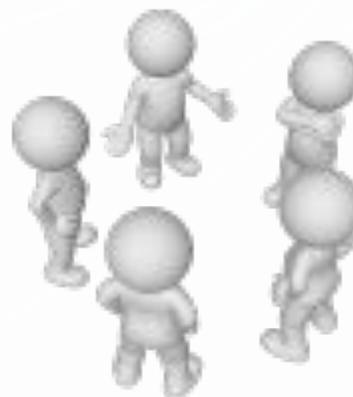
# Исследовательский метод

- Формирование творческой личности, обладающей креативным мышлением, в современных условиях является актуальной задачей. В связи с этим, для реализации образовательного процесса, всё более предпочтительными становятся поисковые методы: исследовательский и эвристический (частично-поисковый), в основе которых лежит проблемное обучение.



# Дискуссия

- Учебные дискуссии представляют собой такую форму познавательной деятельности обучающихся, в которой субъекты образовательного процесса упорядоченно и целенаправленно обмениваются своими мнениями, идеями, суждениями по обсуждаемой учебной проблеме.



# Игровые методы



- Игра – вид деятельности, который присущ и детям, и взрослым, поэтому использование данного вида деятельности в образовательном процессе известно давно, однако важным является применение такого аспекта этой деятельности, который способствует появлению непроизвольного интереса к познанию основ выбранной профессии или специальности.
- При этом происходит освоение участниками игры нового опыта, новых ролей, формируются коммуникативные умения, способности применять приобретенные знания в различных областях, умения решать проблемы, толерантность, ответственность.

# Метод «мозгового штурма»

- Метод мозгового штурма (мозговой штурм, мозговая атака, англ. brainstorming) - оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике. Является методом экспертного оценивания.



# Организация и проведение мастер-классов



- Мастер-класс – это форма обобщения и распространения педагогического опыта, представляющий собой, фундаментально разработанный оригинальный метод или авторскую методику, опирающийся на свои принципы и имеющий определенную структуру.
- Мастер-класс – это эффективная форма передачи знаний и умений, обмена опытом обучения и воспитания, центральным звеном которой является демонстрация оригинальных методов освоения определенного содержания при активной роли всех участников занятия.

# Выводы:

- На основе вышеизложенного можно сделать вывод, что преподавателю для достижения наибольшего эффекта от процесса обучения целесообразно сочетать различные активные и интерактивные методы и формы организации образовательного процесса.
- Рассмотренные интерактивные методы могут быть применимы при обучении в профессиональных образовательных организациях, как общего так и среднего, и высшего профессионального образования для формирования компетенций.
- В своей концептуальной основе интерактивные методы могут быть применимы при проектировании инновационных педагогических технологий, обеспечивающих подготовку высококвалифицированных профессиональных кадров.



**Спасибо за внимание!**

