



ГАПМ

ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ  
ПРОМЫШЛЕННОГО МЕНЕДЖМЕНТА  
ИМЕНИ Н.П. ПАСТУХОВА



**ПРАКТИЧЕСКИЕ ВОПРОСЫ  
ПРИМЕНЕНИЯ  
СОВРЕМЕННЫХ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ  
ТЕХНОЛОГИЙ И  
ИНТЕРАКТИВНЫХ  
МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ  
ОБРАЗОВАНИИ**



# **Образовательных технологии и интерактивные методы обучения направлены на формирование образовательных результатов и результатов обучения**

<b>Образовательные результаты:</b>	<b>Результаты обучения:</b>
<b>КОМПЕТЕНЦИИ</b>	<ol style="list-style-type: none"><li><b>1. Знания</b></li><li><b>2. Умения</b></li><li><b>3. Опыт применения</b></li><li><b>4. Сформированные ценности</b></li><li><b>5. Личностные качества</b></li></ol>

# ТЕХНОЛОГИЗАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ

- такой порядок обучения, который

**ГАРАНТИРОВАННО**

приводит к достижению

запланированных

**результатов обучения**



## Ян Амос Коменский (16 век):

*«Для дидактической машины необходимо отыскать:*

- 1) твердо установленные **цели**;*
- 2) **средства**, точно приспособленные для достижения этих целей;*
- 3) **твердые правила**, как пользоваться этими средствами, чтобы было невозможно не достигнуть цели»*

ЭЛЕМЕНТЫ  
ТЕХНОЛОГИЗАЦИИ

**ЭЛЕМЕНТЫ  
ТЕХНОЛОГИЗАЦИИ  
(современный  
подход)**

цели обучения, воспитания;

структурирование, упорядочение, информации, подлежащей усвоению;

комплексное применение дидактических, технических, в том числе и компьютерных, средств обучения и контроля;

усиление, диагностических функций обучения и воспитания;

гарантированность достаточно высокого уровня качества обучения.

# Технологии и методы: в чём отличие?



ВНИМАНИЕ!

**Педагогическая технология - СОВОКУПНОСТЬ СПОСОБОВ** организации учебно-познавательного процесса или последовательность определённых действий, операций, связанных с конкретной деятельностью педагога и направленных на достижение поставленных образовательных целей.

Метод обучения — это **СПОСОБ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ** педагога и обучающегося, в ходе которого происходит передача нового знаний, умения, навыка.

# Примеры педагогических технологий:

ИНФОРМАЦИОННО – КОММУНИКАЦИОННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ  
(ПРИМЕНЕНИЕ ИКТ)

ТЕХНОЛОГИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

ПРОЕКТНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

ТЕХНОЛОГИЯ ПРОБЛЕМНОГО ОБУЧЕНИЯ

ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

КЕЙС-ТЕХНОЛОГИЯ

# ПРИМЕРЫ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ И ПРИЁМОВ ОБУЧЕНИЯ

- Дискуссия
- Обучающие игры (деловые, ролевые инновационные)
- Метод кейсов (анализ практических ситуаций)
- Метод проектов
- Работа в парах, малых группах
- Метод мозгового штурма



Часть методов и приемов может применена как в **индивидуальной**, так и в **интерактивной** форме



# В чём ключевое отличие интерактивной модели обучения?

Интерактивный – inter (взаимный), act (действовать)

Процесс обучения осуществляется в условиях **активного взаимодействия** участников образовательного процесса.

Преподаватель и обучающийся являются **равноправными** субъектами обучения.

# В чём отличие активных и интерактивных методов обучения?



**Активный** метод может быть индивидуальным (работа с информацией, решение задачи и др.);



**Интерактивный** метод предполагает такое задание преподавателя, которое не может быть выполнено индивидуально.

# Пример: ПРОЕКТНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

ЦЕЛИ:	Формирование у обучающихся опыта продуктивной деятельности по решению задач через организацию работы по проектному принципу и формирование проектного мышления
СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ И КОНТРОЛЯ:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Самостоятельная работа по нахождению, систематизации и применению для задач проекта знаний из разных источников;</li><li>• Работа в группах (командах);</li><li>• Проведение исследований;</li><li>• Проведение экспериментов;</li><li>• Оформление и презентация документов проекта;</li><li>• Защита (презентация) проекта и его продвижение.</li></ul>
ПРАВИЛА:	1. Интегративный характер проектного обучения, так как эта технология синтезирует в себе все другие теории и концепции обучения; 2. Практическая значимость проектных задач для обучающихся. 3. Интерактивное взаимодействие участников.

# Пример: ТЕХНОЛОГИЯ ПРОБЛЕМНОГО ОБУЧЕНИЯ

ЦЕЛИ:

Формирование у обучающихся опыта самостоятельной поисковой деятельности по решению проблем

СРЕДСТВА  
ОБУЧЕНИЯ  
И  
КОНТРОЛЯ:

- Решение **проблемных ситуаций**, которые создаются на основе **противоречий** между: знанием и незнанием; имеющимися знаниями, опытом и новыми требованиями к ним для решения проблемы; теорией и невозможностью её применения на практике.
- Самостоятельная работа по нахождению, систематизации и применению для решения проблемы знаний из разных источников;
- Работа в различных группах (командах);
- Проведение наблюдения и исследований;
- Проведение экспериментов;
- Оформление и презентация результатов решения;
- Защита (презентация) найденного решения.

ПРАВИЛА:


1. **Интегративный характер** проблемного обучения, так как эта технология синтезирует в себе все другие теории и концепции обучения; 2. Практическая значимость **проблемных ситуаций** для обучающихся. 3. Интерактивное взаимодействие участников.

## В ЧЁМ СПЕЦИФИКА ПРИМЕНЕНИЯ СОВРЕМЕННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ И ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ?

Для обучающегося:	Для педагога:
формировать <b>профессиональные</b> навыки	обеспечивать возможность гарантированно достигать результатов обучения
формировать способности к <b>профессиональному развитию</b> и быстрой <b>адаптации</b> <b>производственной среде</b>	обеспечивать возможность вариативности и индивидуализации учебного процесса
развивать <b>системное и технологическое мышления</b>	обеспечивать возможность <b>дистанционного</b> освоения учебного материала и <b>академическую мобильность</b> обучаемых

# Каким образом это можно обеспечить?

Современному педагогу в своей работе необходимо использовать различные пути активизации, сочетая разнообразные формы, методы, средства обучения, которые стимулируют активность и самостоятельность учащихся, внедрять в образовательный процесс инновационные педагогические технологии



*Зверева Н. А. Применение современных педагогических технологий в среднем профессиональном образовании [Текст] // Инновационные педагогические технологии: материалы II Междунар. науч. конф. (г. Казань, май 2015 г.). — Казань: БуК, 2015. — С. 161-164. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/150/8083/> (дата обращения: 25.10.2018).*

# ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ МЕТОДОВ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ:

- **Цель:** развитие способности к самостоятельному и системному мышлению, формирование активной личностной позиции
- **Ведущие психические процессы:** внимание, память, восприятие, мышление: в учебном процессе задействуется вся личность
- **Позиция преподавателя:** эксперт, аналитик, руководитель межличностных отношений, эмоциональный стимулятор, лидер с последующей передачей этой функции обучаемым.
- **Позиция обучаемого:** субъект учебной деятельности и личностного развития
- **Способ организации работы:** преимущественно групповой

# КРИТЕРИИ ПРИМЕНЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ:

соответствие метода **ЦЕЛИ И ЗАДАЧАМ** обучения (занятия);

соответствие **СОДЕРЖАНИЮ** данной темы;

соответствие метода **ПРИНЦИПАМ ОБУЧЕНИЯ** взрослых;

соответствие **психологическим и возрастным особенностям** обучающихся, уровню профессиональной подготовленности;

соответствие **организационным, временным и финансовым** условиям;

соответствие **возможностям преподавателя.**



# АЛГОРИТМ ПРИМЕНЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ:

Этап	Результат
Планирование <b>целей</b> применения и <b>содержания</b> интерактивного элемента учебного занятия	Описание интерактивного элемента в виде методики, положения и пр., включая образовательные цели (компетенции или их составляющие: знания, умения, практический опыт), порядок проведения, требуемые ресурсы
<b>Подготовка</b> материалов, инструкций, оборудования и пр. в соответствии с методикой (описанием)	Организационно-педагогическое обеспечение
<b>Проведение</b> интерактивного элемента	Промежуточные оценки, баллы, видео, фото и пр.
<b>Выход</b> из интерактивного элемента (дебрифинг)	Проверка сформированности запланированных образовательных результатов, результаты оценки

# Как заканчивать интерактивный элемент учебного занятия?

Этап	Методы и приёмы:
<b>Проведение игрового элемента: «шумно, устно, совместно»</b>	Игры Дискуссии, дебаты Мозговые штурмы Работа в группах
Выход из игры (дебрифинг): «тихо, индивидуально, письменно»	Тестирование Контрольная работа Эссе Задачи и т.п.

# ПРИМЕРЫ ЦЕЛЕЙ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ ОБУЧЕНИЯ:

Интерактивный элемент	<b>Цели</b> интерактивного элемента учебного занятия
ТРЕНИНГ	Отработка (закрепление, формирование) навыка, алгоритма, опыта и т.п. Суть тренинга в доведении профессионального навыка до автоматизма
ДЕЛОВАЯ ИГРА	<ul style="list-style-type: none"><li>• Отработка (закрепление, формирование) навыка, алгоритма, опыта и т.п.</li><li>• формирование способности понимать причины ошибок</li><li>• Формирование способности к работе в группе (коллективе, команде)</li></ul>
ИННОВАЦИОННАЯ ИГРА	Основная цель: формирование способности к саморазвитию, навыков системного мышления и решения слабоструктурированных проблем (задач)



# ГАПМ

ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ  
ПРОМЫШЛЕННОГО МЕНЕДЖМЕНТА  
ИМЕНИ Н.П. ПАСТУХОВА



***СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!***

[WWW.gapm.ru](http://WWW.gapm.ru)