**(слайд 1) Методы обучения**

 Методы обучения - это способы совместной деятельности педагога и студентов, направленные на достижение ими образовательных целей.

 А.В. Хуторской

**(слайд 2)** Метод – это путь достижения цели. От выбора применяемых методов во многом зависит успех всего образовательного процесса. Выбор методов обучения определяется: смысловыми целями обучения, особенностями учебной дисциплины, целью конкретного урока, возможностями учащихся, наличием времени и средств обучения, возможностями дидактической системы. **(слайд 3)** Методы обучения могут быть основаны на степени осознанности восприятия учебного материала. В этом случае методы обучения разделяются на пассивный, активный, интерактивный. **Пассивный метод** обучения (схема 1) - это форма взаимодействия учащихся и учителя, который является основным действующим лицом, управляющим ходом урока, а учащиеся выступают в роли пассивных слушателей. Связь учителя с учащимися на уроках осуществляется посредством опросов, самостоятельных, контрольных работ, тестов. Пассивный метод обучения считается самым неэффективным, но, несмотря на это, он имеет и некоторые плюсы. Это относительно легкая подготовка к уроку со стороны учителя, возможность преподнести сравнительно большее количество учебного материала в ограниченных временных рамках урока. С учетом этих плюсов, многие учителя предпочитают этот метод обучения.

**(слайд 4)**  **Активный метод** обучения (схема 2) – это форма взаимодействияучащихся и учителя на равных правах. Активные методы обучения предполагают демократический стиль преподавания. Многие преподаватели между активными и интерактивными методами обучения ставят знак равенства. Интерактивные методы обучения студентов можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов. **(слайд 5)** **Интерактивный метод**  обучения (схема 3). Интерактивный («Inter» - взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо. В отличие от активных, интерактивные методы обучения ориентированы на более широкое взаимодействие студентов не только с преподавателем, но и друг с другом. Учитель направляет деятельность студентов на достижение целей урока, разрабатывает план урока (*обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых студент изучает материал*). Основными составляющими интерактивных уроков являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются студентами. Важное отличие интерактивных упражнений и заданий в том, что выполняя их, студенты не только закрепляют, но и самостоятельно изучают новый материал.

 **(слайд 6)** Можно рассмотреть **типы лекций** в разных технологиях обучения.

*Лекции с использованием пассивной формы обучения -* это лекции в системе традиционного обучения. *Лекции с использованием активной и интерактивной формы обучения* включают в себя:

* лекция в технологии проблемного обучения;
* лекция в технологии контекстного обучения;
* лекция в технологии рефлексивного обучения;
* лекция в технологии развития критического мышления.

**(слайд 7)** Рассмотрим кратко лекцию в системе **традиционного обучения**. *Цели урока* задаются извне, они одинаковы для всех; связаны с передачей информации. *Содержание урока* определяется целями и имеет системное, логическое изложение материала. *Результат урока –* это получение знаний-знакомств, знаний-копий. *Контроль* включает в себя традиционные формы. Типы лекций традиционного обучения: вводная, обзорная, обобщающая, проблемная, заключительная.

**(слайд 8)** Лекция **проблемного обучения** включает следующие цели урока: усвоение теоретического знания, развитие теоретического мышления, формирование познавательного интереса. В содержание урока входят систематизация учебных проблем, выделение основных противоречий в развитии научного знания. Результат урока включает кроме получения знаний-знакомств и знаний-копий студентами, их продуктивные мыслительные действия и познавательный интерес. Контроль осуществляется с применением традиционных форм, специальных заданий проблемного характера. Типы лекций проблемного обучения: *вводная* (постановка проблемы); *объяснительно-иллюстративная* *проблемного изложения знаний*; лекция *проблемного изложения знаний* (с опорой на самостоятельную работу студентов); *с элементами эвристической беседы.*

**(слайд 9)** Рассмотрим **типы лекций контекстного обучения** – это лекция-визуализация, лекция вдвоем, лекция с заранее запланированным ошибками, лекция – пресс-конференция.

Лекция-визуализация имеет особенности:

* Форма проведения урока - имитация профессиональной ситуации.
* На уроке осмысливается и оценивается большой учебный материал.
* Необходима диалогичность общения и применение разных типов наглядности: натуральной, изобразительной, символической.

Такой урок необходим при передаче новой содержательной информации, для решений проблемных ситуаций, систематизации знаний.

Могут провести урок два преподавателя - **лекция вдвоем**. Для этого необходимо: выбрать тему, в содержании которой есть противоречия, разные точки зрения или высокая степень сложности. У преподавателей должны совпадать стиль мышления, способы общения, точки зрения по данной теме урока. Предварительно необходимо разработать сценарий чтения лекции, содержание разделить на блоки, распределив их чтение по времени.

 **(слайд 10)** **Лекция с заранее запланированными ошибками** имеет свои особенности:

* после объявления темы преподаватель сообщает, что в ней будет сделано определенное количество ошибок различного типа;
* после прочтения лекции студенты называют эти ошибки /10-15 минут/;
* преподаватель предъявляет перечень ошибок и объясняет их.
* подводится итог урока.

**Лекция – пресс-конференция.** После объявления темы лекции студенты формулируют вопросы преподавателю по данной теме (можно дать задание на дом – подготовить вопросы по теме лекции). Преподаватель сортирует вопросы по их смысловому содержанию, отвечая на вопросы, представляет материал урока в виде связанного текста. Подводится итог урока. **(слайд 11) Интерактивная игра - э**то моделирование в межличностном взаимодействии ситуаций, связанных с учебными целями. *Главный обучающий потенциал игры заключается в непосредственном опыте, который получают участники игры.*

Преимущества обучения с помощью интерактивных игр:

* активная позиция обучающихся;
* возрастание мотивации обучения, степени эмоциональной включенности в учебный процесс;
* полученные знания и умения носят личностный характер, легко актуализируются;
* результаты большинства игр нельзя предсказать заранее, что поддерживает интерес к ним;
* число участников не лимитируется.

**(слайд 12) Разновидности интерактивных игр:** разогревающие, ролевые, деловые.Рассмотрим разогревающие игры. Их задачи:

* знакомство;
* активизация эмоций, «разминка»;
* формирование интереса к занятиям, повышение учебной мотивации;
* сплочение группы, формирование взаимного доверия;
* развитие внимания, наблюдательности;
* демонстрация психологических качеств;

Требования к разогревающим играм:

* необходимость большого количества участников;
* подвижность, возможность «разминки»;
* компактность, простота;
* эмоциональность.

*Предлагаю вариант игры «Разброс мнений".*
     " Разброс мнений" представляет собой организованное поочередное высказывание участниками групповой деятельности суждений по определенной проблеме или теме.  Подготовительная работа для педагога заключается в том, чтобы сформулировать начальные предложения проблемно, узнаваемо и лаконично, а студентам необходимо продолжить предложение. Число карточек равняется числу участников дискуссии. На карточке написаны первые слова, с которых начинается высказывание. Данный вид работы оптимально проводить при освоении новой темы, чтобы актуализировать опыт житейский и предметный самих учащихся. Ответы строятся по принципу высказывания гипотезы и ее аргументация. Желательно подбирать темы, предусматривающие различные подходы. В итоге можно суммировать полученные ответы и подвести к учебным понятиям. Например, по предмету основы философия по теме «Введение в философию» рассматривается Основной вопрос философии, ответ на который многовариантен, карточки раздаются студентам, которые затем отвечают на вопросы и доказывают свою точку зрения.
    **(слайд 13) Ролевая игра – э**то структурированная обучающая ситуация, в которой человек временно принимает определенную социальную роль и демонстрирует поведенческие модели, которые, как он считает, соответствуют ей. Сюжетно-ролевые игры нацелены на моделированиесоциальных отношений, возникающих в контекстепрофессиональной деятельности. Деловые и имитационные игры – на моделирование самих ситуаций профессиональной деятельности. **Деловая игра**  **-** это разновидность ролевой игры, направленной на воссоздание предметного и социального содержания профессиональной деятельности специалиста, предназначена для отработки профессиональных умений и навыков. В теме «Коммуникация» по дисциплине Экономика Дальневосточного Региона применяю игру на внимание. Студенты, которые находятся за дверью кабинета, должны поочередно передать информацию, которая, как правило, в конце игры сильно искажается. Затем подводим итог игры и делаем вывод.

 **(слайд 14)Групповая дискуссия** - это совместное обсуждение какого-либо спорного вопроса, позволяющего прояснить (возможно, изменить) мнения, позиции и установки людей в процессе непосредственного общения.

*Круг решаемых задач:*

* обмен информацией по значимым вопросам;
* поиск решений конкретных проблем;
* создание условий для формирования самосознания;
* обмен эмоциональными состояниями и их изменения.

*Типы дискуссий можно разделить-*

*по содержанию:*

* тематические;
* биографические;
* связанные с текущим взаимодействием;

*по количеству активных участников:*

* диалоги;
* полилоги.

*Целесообразно применение дискуссии при следующем:*

* неоднозначности изучаемого материала, полярности точек зрения на него;
* необходимости связать материал с жизненным опытом обучающихся.При изучении другого материала групповая дискуссия более уместна в качестве вспомогательного метода.

(**слайд)***Активные методы обучения* – это система методов, обеспечивающих активность и разнообразие мыслительной и практической деятельности студентов в процессе освоения учебного материала. АМО строятся на практической направленности, игровом действе и творческом характере обучения, интерактивности, разнообразных коммуникациях, диалоге и полилоге, использовании знаний и опыта обучающихся, групповой форме организации их работы, вовлечении в процесс всех органов чувств, в деятельностном подходе к обучению, движению и рефлексии.