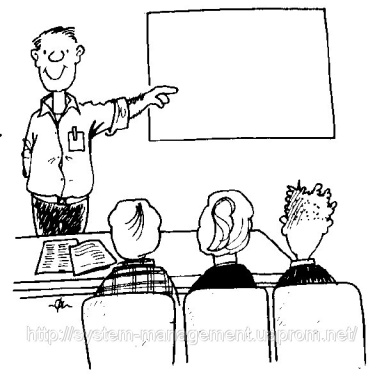
[](http://images.prom.ua/1919778_w640_h640_training.gif) **МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ**

**Метод обучения** (от др.-греч. μέθοδος — путь) – способ организованного взаимодействия учителя и учеников, в результате которого происходит передача и усвоение знаний, умений и навыков, предусмотренных содержанием обучения.

**Приём обучения (обучающий приём)** – элемент, часть метода; кратковременное взаимодействие между преподавателем и учениками, направленное на передачу и усвоение конкретного знания, умения, навыка.

**КЛАССИФИКАЦИЯ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ ПО Ю.К. БАБАНСКОМУ**

2.Методы организации и осуществления познавательной деятельности

3.Методы контроля и самоконтроля за эффективностью учебно-познавательной деятельностью

1.Методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности

[](http://img0.liveinternet.ru/images/attach/c/8/100/353/100353992_1283963573_C1E8E7EDE5F120E6E8E7EDE8203034203034.jpg)

**Методы активного обучения**

**Активизация обучения-**

1. Отличительные особенности активного обучения
2. Некоторые методы активного обучения

*- разыгрывание ролей*

*- анализ конкретных ситуаций*

*- деловая игра*

*- блиц-игры….*

**Домашнее задание:**

**Разработка фрагмента занятия по дисциплине**

Тема:

**Цель занятия: *См. из ФГОС***

**Задачи занятия:**

**Необходимое оборудование:**

**Структура занятия: *(с разбивкой по времени)***

**1.этап - организационный**

**2. этап – основной**

**3. этап - заключительный**

**Содержание занятия**

Обобщенная характеристика видов активных методов обучения, используемых в учебном процессе

|  |  |
| --- | --- |
| ***Виды активных методов обучения*** | ***Характерные особенности*** |
| **1. Имитационные игровые занятия** | **Отсутствие учета какого-либо из признаков выводит занятия из категорий игровых** |
| 1.1. Деловые игры | Имитируется процесс управления объектом. Характеризуются обязательными признаками, отсутствие одного из которых не позволяет занятие считать деловой игрой. |
| 1.2. Разыгрывание ролей | Имитационный игровой метод активного обучения |
| 1.3. Игровое производственное проектирование | Имитируется процесс создания или совершенствования объекта |
| 1.4. Компьютерные игры | Искусственная образовательная среда (компьютер реагирует на решение играющего по заданному алгоритму) |
| **2. Имитационные неигровые занятия** |  |
| 2.1. Метод конкретных ситуаций | Рассматривается отдельная организационная, экономическая или управленческая задача |
| 2.2. Кейс с технологиями | Ситуация, описывающая конкретные события (или последовательность событий), содержащая одну или несколько проблем, когда специалист (или их группа) стоят перед необходимостью принятия стратегического решения |
| 2.3. Имитационное управление (задача) | При наличии заранее известного преподавателю (но не студентам) правильного или наилучшего (оптимального) решения проблем |
| 2.4. Индивидуальный тренинг (тренинг) | Инструмент проявления, исследования, проектирования, корректировки представления и поведения личности в коллективной работе |
| **3. Неимитационные занятия** | **Активизация обучения реализуется в результате использования постоянно действующих прямых и обратных связей между обучающей системой (преподаватель) и обучаемым (студентом)** |
| 3.1. Проблемная лекция | При реальном обеспечении самостоятельной творческой работы студентов контрольными вопросами, обсуждением и проч. |
| 3.2. Практическое занятие и лабораторные работы | При обеспечении регулярного представления преподавателю самостоятельно полученных студентами результатов, их анализ и доработка при обнаружении ошибок и улучшение |
| 3.3. Семинар и тематические дискуссии | При привлечении студентов в качестве докладчиков и выступающих и всех участников для обсуждения поставленных вопросов: предоставление возможности сформулировать и развить свой собственный взгляд на данный вопрос, соотнести его с другими |
| 3.4. Курсовой проект (курсовая работа) | В ситуациях, когда обеспечен надежный контроль над самостоятельной работой студентов, а в ходе его получены результаты |
| 3.5.Производственная практика или стажировка | Прохождение практики студентом на конкретном рабочем месте, на реальной должности |
| 3.6.Автоматизированные обучающие системы (АОС) | При гарантированном регулярном контроле знаний студентов и процесса его самообучения |
| 3.7. Групповая консультация | Весь коллектив студентов привлекается к творческому обсуждению поставленных вопросов |
| 3.8. Олимпиада или научно-практическая конференция | При обеспечении надежного контроля самостоятельной подготовки студентов |
| 3.9. НИРС (научно-исследовательская работа студентов) | При контроле и гарантии самостоятельности выполнения студентами НИР (сама работа носит при этом исследовательский характер) |
| 3.10.Педагогические игровые упражнения | Развлекательные игры (викторины, конкурсы, состязания, кроссворды и проч.), в которых в качестве игрового используется учебно-воспитательный материал |
| 3.11. Тестовые методы: | Целью тестирования является получение результатов об уровне подготовки обучаемого |
| Тестирование   Тест | Основные задачи: выявить пробелы (потребности) знаний; уточнить учебный план (программу); заинтересованность к изучению дисциплины; развить творческое мышление студентов; организовать самостоятельную работу студентов; Тесты помогают преподавателям определить уровень подготовки |