

# ФАКТОРЫ ВЫБОРА МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ.

---

ВЫПОЛНИЛИ: ЕРМАКОВ А.Н; СЕРГЕЕВА Д.О.  
ГРУППА: ТЭ-ЭИБ-31

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

**А.В. Хуторской**

**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.**

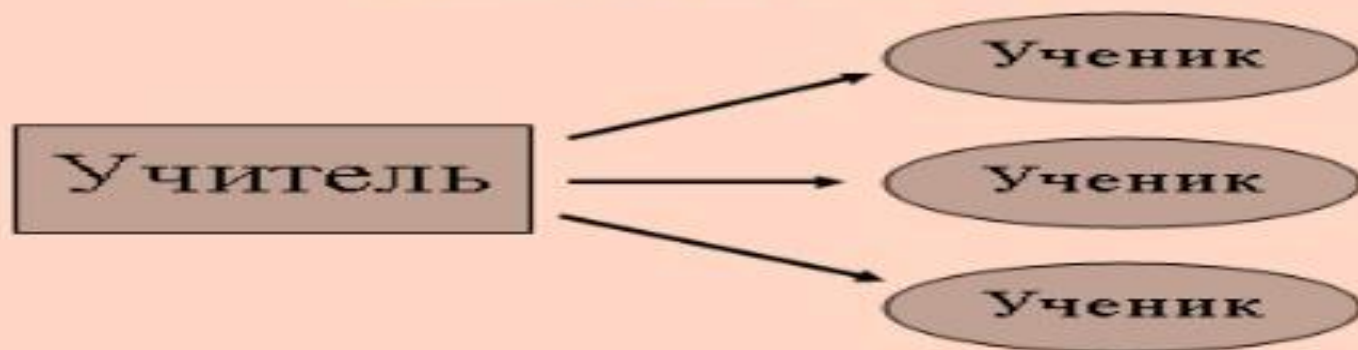




## Методы обучения, основанные на степени осознанности восприятия учебного материала



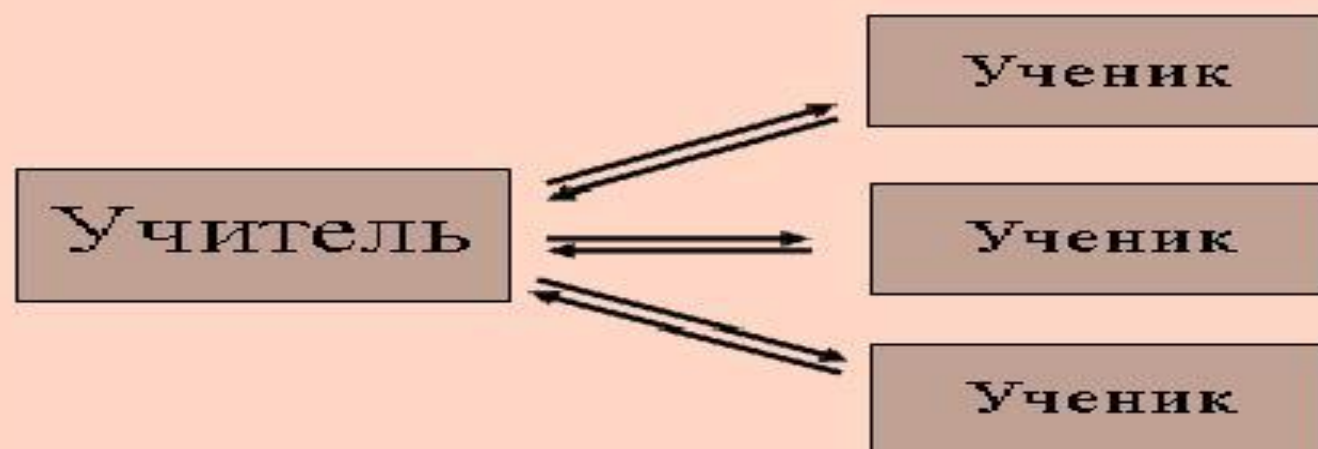
Схема 1 (пассивный метод)



**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 и возможность преподнести сравнительно большее количество учебного материала в ограниченных временных рамках урока. С учетом этих плюсов, многие учителя предпочитают этот метод обучения.

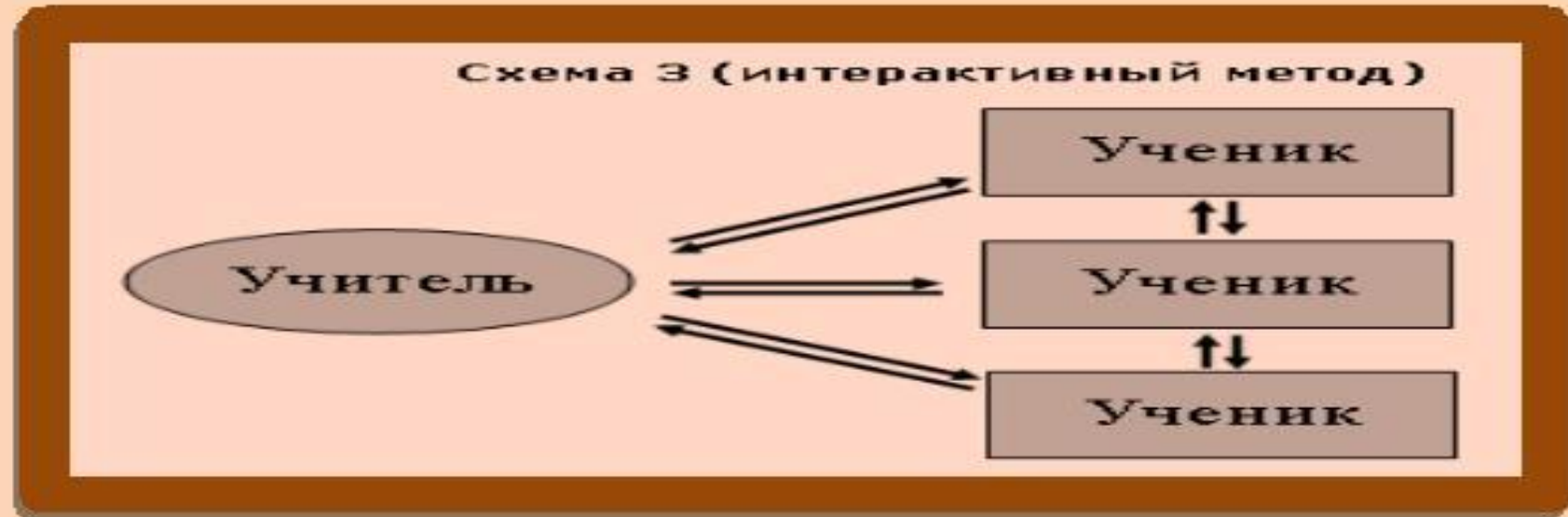


Схема 2 (активный метод)



**Активный метод обучения** (схема 2) – это форма взаимодействия учащихся 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.





## 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 столько закрепляют, сколько самостоятельно изучают новый материал.

## Интерактивная игра

Это 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



## **Разновидности интерактивных игр**

*«Если проанализировать любую человеческую деятельность до самых пределов нашего познания, то она покажется не более чем игрой».*

*Й. Хейзинга*

### **Разогревающие игры**

**Задачи разогревающих игр**

- Знакомство
- Активизация эмоций, «разминка»
- Формирование интереса к занятиям, повышение учебной мотивации
- Сплочение группы, формирование взаимного доверия
- Развитие внимания, наблюдательности
- Демонстрация психологических феноменов

**Требования к разогревающим играм:**

- Возможность задействовать большое количество участников
- Подвижность, возможность «разминки»
- Компактность, простота
- Эмоциональность



# Ролевая игра

Это 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 моделирование социальных отношений, возникающих в контексте профессиональной деятельности.

Деловые и имитационные – на моделирование самих ситуаций профессиональной деятельности.

*Роль – позиция человека в обществе, подразумевающая определенное поведение, которое:*

- Относительно независимо от исполнителя.
- Зато зависит от окружающих.

## Деловая игра

Это разновидность ролевой игры, направленной на воссоздание предметного и социального содержания профессиональной деятельности специалиста. Предназначена для отработки профессиональных умений и навыков.

**Имитационная модель:** имеет содержательный, предметный контекст игры, обучающие и воспитательные задачи, правила деятельности.

**Игровая модель:** социальный контекст. Комплект ролей и функций игроков, сценарий, правила игры.





# Групповая дискуссия

Это совместное обсуждение какого-либо спорного вопроса, позволяющее 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*

*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.