




ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНСТИТУТ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

О применении интерактивных методов обучения в образовательном процессе студентов ИФК


Зам. директора по учебной работе
Колунин Евгений Тимофеевич,



Интерактивные методы обучения – методы организации учебных занятий, основанные на построении субъект-субъектных отношений и межличностном взаимодействии всех участников образовательного процесса в ходе работы над общей учебной темой.

При использовании интерактивных методов обучения, преподаватели института ориентированы на то, чтобы:

- создать комфортные условия обучения, при которых студент чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения;
- сформировать у студентов, необходимые для успешной профессиональной деятельности общекультурные и профессиональные компетенции;
- развивать у обучающихся аналитическое и креативное мышление, а также коммуникативные навыки.



Интерактивные методы обучения, используемые преподавателями института

- **Метод кейсов (case-study);**
- **Круглый стол;**
- **Деловые игры;**
- **Метод проектов;**
- **Мозговой штурм.**

Метод кейсов (case-study)

Реализация данного метода подразумевает под собой проигрывание и проработку (анализ и осмысление) конкретных ситуаций, которые могут возникать при организации и проведении занятий физической культурой и спортом, соревнований и других форм организации с занимающимися разного возраста.




1. Подготовка занятия.

- разработка конкретного набора ситуаций;
- определение времени для решения анализа ситуации;
- определение инструментов, которые требуются для решения конкретной ситуации - методических материалов (перечень способов разрешения ситуаций; перечень причин возникновения и др.);
- можно указать несколько возможных вариантов решений проблемы с необходимостью обоснования оптимального варианта.

2. Действия преподавателя в ходе работы:

- преподаватель будет давать ключи к разгадке в форме дополнительных вопросов или (дополнительной) информации.
- в определенных условиях преподаватель будет сам давать ответ.
- преподаватель может ничего не делать, (оставаться молчаливым) пока кто-то работает над проблемой.
- преподаватель может занимать "**активную**" или "**пассивную**" роль.
- иногда он "**дирижирует**" **разбором**, а иногда ограничивается подведением итогов дискуссии. Увидев интересную линию доказательств, он может ее поддержать или даже настоять на том, чтобы она стала приоритетной, выведя из поля обсуждения другие.



Круглый стол — это всестороннее обсуждение спорного вопроса в публичном собрании, в частной беседе, споре.

Примеры тем:


- «Формирование у учащихся потребности в систематических самостоятельных занятиях ФК»,
- «Формирование волевых качеств у занимающихся, в процессе занятий физической культурой и спортом»
- «Развитие физических качеств у спортсменов различного уровня и квалификации»

«Конфликтология и командообразование в физкультурно-спортивной деятельности»


Тема: «Процесс создания команды» (методика «вопрос – ответ» – это разновидность простого собеседования, отличие состоит в том, что применяется определённая форма постановки вопросов для собеседования с участниками дискуссии-диалога);

Тема: «Функции конфликта» (методика «эстафеты» - каждый заканчивающий выступление участник может передать слово тому, кому считает нужным);


Тема: «Управление конфликтом» (методика «клиники»: каждый из участников разрабатывает свой вариант решения, предварительно представив на открытое обсуждение свой «диагноз» поставленной проблемной ситуации, затем это решение оценивается как руководителем, так и специально выделенной для этой цели группой экспертов по балльной шкале либо по заранее принятой системе «принимается – не принимается»).



Деловые или ролевые игры - это имитационно-игровое моделирование. В ней совмещены: имитационная модель структуры учреждений и организаций сферы физической культуры и спорта и игровая модель профессиональной деятельности.



Метод проектов – совокупность приемов, действий учащихся в их определенной последовательности для достижения поставленной задачи – решения определенной проблемы, значимой для учащихся и оформленной в виде некоего конечного продукта.



Мозговой штурм – метод коллективного «генерирования идей».

Метод коллективного «генерирования идей» (синектика) традиционно используется **при формулировании рабочих гипотез** исследования.



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!