

## Технологии применения активных методов обучения на занятиях (уроках) учебной практики

В освоении профессиональной деятельности активные методы обучения играют огромную роль. Если в процессе приобретения теоретических знаний обучающийся ещё может выступать в роли «слушателя», то в овладении практическими навыками он должен быть активным участником процесса обучения. При формировании и совершенствовании профессиональных умений и навыков решается целый ряд дидактических задач - это и закрепление полученных знаний, формирование умений применять их на практике, формирование и совершенствование умения работать с информацией, анализировать и обобщать, принимать и обосновывать решения, аргументировано их защищать в дискуссии, взаимодействовать, управлять процессом в динамике его развития. Для решения этих задач возможно применять *имитационные методы активного обучения* — *неигровые и игровые*.

В качестве *неигровых* можно использовать анализ и обсуждение конкретных ситуаций, решение ситуационных (производственных) задач, разбор инцидентов (событий), разбор деловой документации. К *игровым* методам в данном случае относится разыгрывание ролей (инсценировка), деловые имитационные игры, игровое проектирование и так далее.

Наряду с имитационными могут применяться и *неимитационные методы активного обучения*. Эти методы основаны на выполнении обучающимся определенных профессиональных действий и функций в реальных условиях. К таким методам можно отнести *решение производственных задач непосредственно на месте (учебная мастерская или производство), проектирование на реальных объектах, анализ и обобщение конкретных рабочих материалов, стажировка*.

Говоря о технологиях активного обучения на занятиях (уроках) учебной практике, мы не можем оставить в стороне такой метод как метод проблемного обучения.

Элементы проблемного обучения, возможно, применять на каждом занятии на всех его этапах. Первый уровень – мастер формулирует проблему, вводит учащихся в проблему, создает проблемные ситуации, решает их, анализирует полученные результаты. Обучающиеся следят за ходом его мыслей, усваивают учебный материал и приемы умственной деятельности. В условиях производственного обучения наиболее эффективно является *диалогическое преподавание*. Это обусловлено тем, что большинство обучающихся имеет некоторые начальные сведения из опыта, и в определенной степени могут принимать участие в решении учебных проблем

*Первый уровень* – создание проблемной ситуации мастером, вместе с обучающимися формулирует проблему и при их участии решает ее.

*Второй уровень* – мастер помогает обучающимся сформулировать проблему и решить ее. Обучающиеся самостоятельно выбирают из предложений гипотезу, обосновывают ее, находят метод доказательства гипотезы, формулируют выводы.

*Третий уровень* – творческая активность. Обучающиеся самостоятельно находят проблему и решают ее. Роль мастера при этом сводится к опосредованному руководству.

В производственном обучении есть все условия для организации индивидуальной работы с обучающимися. Мастер, осуществляя индивидуальный подход определяет, на каком уровне проблемности способен работать обучающийся, какие компоненты творческой деятельности им усвоены недостаточно, а потом, исходя из логики учебного материала, подобрать ему соответствующие проблемные задания, которые будут способствовать устранению выявленных недостатков.

### Особенности проектной деятельности на уроках учебной практики

В производственном обучении есть все условия для организации индивидуальной работы с обучающимися. Мастер, осуществляя индивидуальный подход определяет, на каком уровне проблемности способен работать обучающийся, какие компоненты творческой деятельности им усвоены недостаточно, а потом, исходя из логики учебного материала, подобрать ему соответствующие проблемные задания, которые будут способствовать устранению выявленных недостатков.

Сегодня среди существующих технологий наиболее полной и популярной формой организации учебно-воспитательной работы с обучающимися является проектная деятельность.

По определению *проект* – это совокупность определенных действий, документов, предварительных текстов, замысел для создания реального объекта, предмета, создание разного рода теоретического и материального продукта. Это всегда творческая деятельность. Современный проект это дидактическое средство активизации познавательной деятельности, развития креативности и одновременно формирование личностных качеств: умение самостоятельно конструировать знания, умения ориентироваться в информационном пространстве, критически мыслить, умения работать в группе, дисциплинированность.

Проект всегда ориентирован на самостоятельную деятельность обучающихся которую выполняют в течении определенного отрезка времени.

Любая деятельность состоит из следующих элементов: *потребность – мотив – цель – задача – действие – операции.*

Деятельность обучающихся при выполнении проектов соответствует общей структуре проектирования. Основными этапами проектной деятельности является: организационно-подготовительный, технологический, заключительный.

На *организационно-подготовительном этапе* перед обучающимися ставится проблема осознания нужд и потребностей человека, общества.

На этом этапе обучающийся осознают, зачем и для чего необходим проект по той или иной теме производственного обучения. Какова основная задача предстоящей работы. Определяют цель итогового продукта, который носит социальный или личностный характер. Обобщают изученный материал, тем самым включая его в общую систему своих знаний и умений.

*Завершающим элементом* этого этапа является планирование технологии изготовления, где обучающиеся осуществляют такие действия как: подбор инструментов и оборудования, определения вида сырья, последовательности технологических операций, осуществляют оптимальный выбор технологии изготовления изделия.

Средствами деятельности выступают их личный опыт, опыт мастера, родителей, а также все инструменты и приспособления, которыми пользуются обучающиеся при разработке проекта.

Результатами деятельности является приобретения новых знаний, умений и готовые графические и технологические документы. На протяжении выполнения этого этапа обучающиеся производят самоконтроль и самооценку своей деятельности.

На *технологическом этапе* обучающиеся выполняют технологические операции, корректируют свою деятельность, производят самоконтроль и самооценку работы слайд

Целью этого этапа является качественное и правильное выполнение трудовых операций в соответствии с техническими условиями на выполнения работ. Предметом деятельности является материальный продукт, знания, умения и навыки. Средством исполнения – инструменты и оборудование, с которыми работает обучающийся.

Результатом этого этапа является приобретение знаний умений и навыков. Законченные технологические операции являются промежуточными результатами деятельности обучающегося.

На *заключительном этапе* происходит окончательный контроль, корректирование и испытание проекта. Обучающиеся производят экономические расчеты, анализируют проделанную работу, устанавливают достижение своей цели, каков результат их труда. В завершении всего обучающиеся защищают свой проект в условиях мастерской. все итоги заносятся в таблицу и выставляется итоговая оценка на основе оценки мастера и обучающихся по критериям предъявленному проекту.

*Критериями оценки проекта могут быть:*

*Конструктивные критерии* – прочность, надежность, удобство использования, соответствие модели назначению;

технологические критерии - количество используемых деталей, оригинальность применения и сочетание материалов, их долговечность, расход материалов, стандартность технологии, необходимое оборудование, сложность и объём выполненных работ, расход энергии при производстве;

*экологические критерии* – возможность использования отходов производства, загрязнение окружающей среды при производстве;

*эстетические критерии* – оригинальность формы, композиционная завершенность, цветовое решение, стиль, дизайн;

экономические и маркетинговые критерии – потребность в данном изделии на рынке, практическая направленность, возможность массового производства, финансовые затраты, уровень продажной цены, вид рекламы;

При защите своего проекта обучающиеся учатся убеждать своих одноклассников, преподавателей в значимости работы, показывают свою компетентность в специальных вопросах, касающихся проекта, старательность, добросовестность при выполнении задания, аргументированность предлагаемого решения, уровень творчества и оригинальность подходов.

Рейтинговая оценка творческого проекта складывается из суммы средней оценки экспертов, самооценки исполнителя работы и оценки учителя.

### **Информационные технологии**

Информационные технологии позволяют решить следующие задачи на занятии (уроке): обеспечение обратной связи в процессе обучения; обеспечения индивидуализации учебного процесса; повышение наглядности учебного процесса; организации коллективной и групповой работы.

В практической деятельности преподавания производственного обучения мною были разработаны различные формы информационного сопровождения урока:

О презентации по темам программы обучения: поузловая обработка изделия, изготовления изделий;

- тесты в программах Microsoft Power Point, Microsoft Excel;
- инструкционно-технологические карты по обработке узлов изделия;

Использование информационных технологий на уроках производственного обучения позволяет разнообразить формы работы, деятельность учащихся, активизировать внимание, повысить творческий потенциал личности. Построение схем, таблиц в презентации позволяет экономить время, более эстетично оформить материал. Задания с последующей проверкой активизируют внимание учащихся. Использование иллюстраций, рисунков, различных занимательных заданий, тестов, воспитывают интерес к уроку; делают урок более интересным. Использование тестов помогает не только экономить время мастера п/о, но и дает возможность учащимся самим оценить свои знания.

С помощью мультимедийного проектора демонстрирую слайды, созданные в программе Microsoft Power Point.

Уроки с применением информационных технологий позволяют существенно повысить мотивацию обучающихся к обучению, удовлетворенность уроками производственного обучения в мастерских техникума.

Умения и навыки, формирующиеся при использовании информационных технологий в современных условиях, принимают общеобразовательный и общеинтеллектуальный характер, и могут быть перенесены на изучение учебных предметов с целью создания целостного информационного пространства знаний обучающихся. Это послужит достижению информационной компетентности обучающихся. Поэтому нет никакого сомнения в том, что уроки с использованием информационных технологий призваны влиять на формирование и развитие информационно-коммуникативной и профессиональной компетенции обучающихся.

### **Метод моделирования конкретных ситуаций**

Метод моделирования конкретных ситуаций является сильным мотивирующим фактором, так как позволяет обсуждать проблемы, связанные с будущей специальностью. Таким образом, данный метод обеспечивает реализацию следующих целей:

— применение полученных обучающимися на занятиях знаний и умений (при этом языковые умения обучающихся коррелирует с теоретическими знаниями по специальным дисциплинам и интегрируется в целостную систему знаний, умений и навыков);

— развитие личных и профессиональных качеств (умение общаться, слушать собеседника, аргументировано и корректно высказывать свою точку зрения, владеть эмоциями в ходе обсуждения, уметь организовать и провести собрание и т.д.);

— формирование умений профессиональной деятельности будущих рабочих, способных адекватно принимать решения в различных ситуациях профессиональной деятельности.

### **Деловые беседы и ролевые игры**

*Деловые беседы и ролевые игры* – метод имитации принятия управленческих решений в различных производственных ситуациях – относят к активным методам обучения, так как деятельность обучающегося носит продуктивный, творческий, поисковый характер. Эти методы стимулируют познавательные интересы, повышают мотивацию и способствуют активизации учебного процесса. Игровой момент на занятиях способствует снятию напряжения в отношениях, созданию положительного эмоционального климата, позитивного характера общения и атмосферы взаимодействия. Положительным моментом ролевых игр является также то, что обучающиеся сами создают проект, обосновывают его и защищают, при этом, не только отстаивая свою точку зрения, но и понимая и принимая мнения других.

Новой формой речевых игр является решение проблемы, с которой столкнулись фирмы или учреждения – *dilemma decision*. Обучающихся предлагают свои конструктивные методы и способы выхода из сложившейся затруднительной ситуации, отождествляя себя с сотрудниками компании и действуя от ее лица. После проведения мозгового штурма и коллективного выбора способа решения проблемы обучающимся предлагается ознакомиться с путем решения данной задачи, который реально имел место. Таким образом, данный метод обучения способствует повышению мотивации к обучению, поскольку осознание студентами того, что они не только анализируют проблемы, связанные с будущей специальностью, но и обсуждают реальные события, позволяет им поверить в собственные силы и дает дополнительный стимул к обучению. Кроме того, игровой момент на занятиях способствует снятию напряжения, созданию положительного эмоционального климата, позитивного характера общения и атмосферы взаимодействия. Обучающиеся учатся работе в команде и созданию ситуации сотрудничества, приобретают навыки ведения дискуссии: логично структурировать собственное высказывание, уметь слушать собеседника, тактично реагировать на его сообщения, аргументировано доказывать свою точку зрения, корректно приводить контраргументы, делать выводы; и, что немаловажно, проявляют творческий подход к решению задачи.

*«Круглый стол»* – это одна из организационных форм познавательной деятельности обучающихся, позволяющая закрепить полученные ранее знания, восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, укрепить позиции, научиться культуре ведения дискуссии. Характерной чертой «круглого стола» является сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией. Наряду с активным обменом знаниями, у обучающихся вырабатываются профессиональные умения излагать мысли, аргументировать свои соображения, обосновывать предлагаемые решения и отстаивать свои убеждения.

Важное условие при организации «круглого стола»: нужно, чтобы он был действительно круглым, т.е. процесс коммуникации, общения, происходил «глаза в глаза». Расположение участников лицом друг к другу приводит к возрастанию активности, увеличению числа высказываний, возможности личного включения каждого обучающегося в обсуждение, повышает мотивацию, включает невербальные средства общения, такие как мимика, жесты, эмоциональные проявления

*Анализ конкретных ситуаций (case-study)* — один из наиболее эффективных и распространенных методов организации активной познавательной деятельности обучающихся. Метод анализа конкретных ситуаций развивает способность к анализу нерафинированных жизненных и производственных задач. Сталкиваясь с конкретной ситуацией, обучаемый должен определить: есть ли в ней проблема, в чем она состоит, определить свое отношение к ситуации.

*Разыгрывание ролей* — игровой метод активного обучения, характеризующийся следующими основными признаками:

- наличие задачи и проблемы и распределение ролей между участниками их решения. Например, с помощью метода разыгрывания ролей может быть имитировано производственное совещание;

- взаимодействие участников игрового занятия, обычно посредством проведения дискуссии. Каждый из участников может в процессе обсуждения соглашаться или не соглашаться с мнением других участников;

- ввод педагогом в процессе занятия корректирующих условий. Так, педагог может прервать обсуждение и сообщить некоторые новые сведения, которые нужно учесть при решении поставленной задачи, направить обсуждение в другое русло, и т.д.;

- оценка результатов обсуждения и подведение итогов учителем.

Метод разыгрывания ролей наиболее эффективен при решении таких отдельных, достаточно сложных управленческих и экономических задач, оптимальное решение которых не может быть достигнуто формализованными методами. Решение подобной задачи является результатом компромисса между несколькими участниками, интересы которых не идентичны.

Разыгрывание ролей требует для разработки и внедрения значительно меньших затрат времени и средств, чем деловые игры. При этом оно является весьма эффективным методом решения определенных организационных, плановых и других задач.

*Игровое производственное проектирование* — активный метод обучения, характеризующийся следующими отличительными признаками:

- наличие исследовательской, методической проблемы или задачи, которую сообщает обучаемым мастер;

- разделение участников на небольшие соревнующиеся группы (группу может представлять один учащийся) и разработка ими вариантов решения поставленной проблемы (задачи);

- проведение заключительного заседания научно-технического совета (или другого сходного с ним органа), на котором с применением метода разыгрывания ролей группы публично защищают разработанные варианты решений (с их предварительным рецензированием).

*Метод игрового производственного проектирования* значительно активизирует изучение учебных дисциплин, делает его более результативным вследствие развития навыков проектно-конструкторской деятельности обучаемого. В дальнейшем это позволит ему более эффективно решать сложные методические проблемы.

### Семинар-дискуссия

*Семинар-дискуссия* (групповая дискуссия) образуется как процесс диалогического общения участников, в ходе которого происходит формирование практического опыта совместного участия в обсуждении и разрешении теоретических и практических проблем.

На семинаре-дискуссии учащиеся учатся точно выражать свои мысли в докладах и выступлениях, активно отстаивать свою точку зрения, аргументировано возражать, опровергать ошибочную позицию одноклассника. В такой работе учащийся получает возможность построения собственной деятельности, что и обуславливает высокий уровень его интеллектуальной и личностной активности, включенности в процесс учебного познания.

Необходимым условием развертывания продуктивной дискуссии являются личные знания, которые приобретаются учащимися на предыдущих занятиях, в процессе самостоятельной работы.

Особая роль в семинаре-дискуссии принадлежит мастеру. Он должен организовать такую подготовительную работу, которая обеспечит активное участие в дискуссии каждого учащегося. Он определяет проблему и отдельные подпроблемы, которые будут рассматриваться на семинаре; подбирает основную и дополнительную литературу для докладчиков и выступающих; распределяет функции и формы участия студентов в коллективной работе; руководит всей работой семинара; подводит итоги состоявшейся дискуссии.

Во время семинара-дискуссии учитель задает вопросы, делает отдельные замечания, уточняет основные положения доклада ученика, фиксирует противоречия в рассуждениях.



На таких занятиях необходим доверительный тон общения с обучающимися, заинтересованность в высказываемых суждениях, демократичность, принципиальность в требованиях. Нельзя подавлять своим авторитетом инициативу обучающихся, необходимо создать условия интеллектуальной раскованности, использовать приемы преодоления барьеров общения, реализовывать, в конечном счете, педагогику сотрудничества.

#### **Мозговой штурм**

*Мозговой штурм* (мозговая атака, брейнсторминг) - широко применяемый способ продуцирования новых идей для решения научных и практических проблем. Его цель — организация коллективной мыслительной деятельности по поиску нетрадиционных путей решения проблем.

Использование метода мозгового штурма в учебном процессе позволяет решить следующие задачи:

- творческое усвоение учебного материала;
- связь теоретических знаний с практикой;
- активизация учебно-познавательной деятельности обучаемых;
- формирование способности концентрировать внимание и мыслительные усилия на решении актуальной задачи;
- формирование опыта коллективной мыслительной деятельности.