**АКТИВНЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ В ПРЕПОДАВАНИИ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН В СПО**

**Запорожцева Л.Т.**

*Областное государственное бюджетное профессиональное учреждение «Сенгилеевский педагогический техникум» Ульяновской области*

**Аннотация**.

В статье раскрыты виды форм взаимодействия обучающихся и педагогов в образовательном процессе, их характеристика.Раскрыты возможности использования интерактивных методов организации образовательного процесса в профессиональном образовании. Материал представляет интерес для педагогов дополнительного образования, общеобразовательных школ, преподавателей СПО.

**Ключевые слова:** активный метод обучения, интерактивные» методы и приемы обучения, проблемное обучение, особенности интерактивного обучения, структура интерактивных занятий.

Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования одним из требований к условиям реализации основных образовательных программ определяет широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных компетенций обучающихся.

Внедрение интерактивных форм обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки студентов в современном учреждении СПО.

В образовании сложились, утвердились и получили широкое распространение в общем три формы взаимодействия преподавателя и студентов. Каждая из них имеет свои особенности, заключающиеся в способах взаимодействия. Сегодня часто используют понятия «активные» и «интерактивные» методы и приемы обучения.

***Активный метод*** – предполагает взаимодействие преподавателя и студента на равных правах: студенты не пассивные слушатели, а активные участники. Активные методы обучения строятся по схеме взаимодействия: «учитель = ученик», т.е. это такие методы, которые предполагают равнозначное участие педагога и обучаемого в учебном процессе, то есть, педагог и студенты выступают как равные участники и создатели урока. Группы активных методов обучения: дискуссионные, игровые, тренинговые, рейтинговые.

**Признаки активных методов обучения:**

* активизация мышления, причем учащийся вынужден быть активным;
* длительное время активности — студенты работает не эпизодически, а в течение всего учебного процесса;
* самостоятельность в выработке и поиске решений поставленных задач;

мотивированность к обучению.

**Методы и приемы активного обучения**

* **Кейс-технологии** — используются в педагогике с прошлого века, строится на анализе смоделированных или реальных ситуаций и поиске решения. Различают два подхода к созданию кейсов: американская школа предлагает поиск одного-единственного правильного решения поставленной задачи, а европейская школа, наоборот, приветствует многогранность решений и их обоснование.
* **Дидактические игры** — в отличие от деловых игр регламентируются жестко и не предполагают выработку логической цепочки для решения проблемы. Игровые методы можно отнести и к интерактивным методам обучения. Так, популярные игры-путешествия, спектакли, викторины, КВН — это приемы из арсенала интерактивных методов, так как предполагают взаимодействие обучающихся друг с другом.
* **Баскет-метод** — основан на имитации ситуации. Например, студент должен выступить в роли гида и провести экскурсию по историческому музею педагогики. При этом его задача — собрать и донести информацию о каждом экспонате.

**Интерактивное обучение** – это диалоговое обучение, а также полилог, в ходе которого осуществляется взаимодействие между студентом и преподавателем, между самими студентами.

Активные методы обучения предусматривают самостоятельность в рабо­те с первоисточниками, справочной литературой, выполнение разнообразных творческих заданий, развивают познавательный интерес, стимули­руют поисковую деятельность к основам исследовательской деятельности.

Одним из наиболее перспективных направлений развитие творческих способностей личности, столь необходимых современному специалисту, явля­ется **проблемное обучение**. Основные формы проблемного обучения:проблемное изложение, частично-поисковая деятельность, самостоятельная исследовательская деятельность.

При изучении темы «Методы обучения» студенты работают в группах, разрешая проблемы:

* I группа - Какие методы можно взять, чтобы желание учащихся поговорить с соседом тоже работало на обучение?
* II группа - Попытайтесь определить, какие методы учитель может вы­брать в качестве основных, если он хочет организовать учебный процесс гуманистической ориентации?
* III группа - Почему на уроке нужно проводить игры? Можно ли весь процесс обучения превратить для учащихся в сплошную игру?

## Интерактивные методы обучения строятся на схемах взаимодействия «учитель = ученик» и «ученик = ученик». То есть теперь не только педагог привлекает обучающихся к процессу обучения, но и сами обучающиеся, взаимодействуя друг с другом, влияют на мотивацию каждого. Педагог лишь выполняет роль помощника. Его задача — создать условия для инициативы обучающихся.

**Структура интерактивных занятий**

* **Мотивация.**

**Цель –** сфокусировать внимание обучающихся (или участников мероприятия) на проблеме и вызвать интерес к обсуждаемой теме. Это может быть вопрос, цитата, короткая история, проблемная ситуация, небольшое задание, разминка, и т.д. Обычно занимает не более 5% времени занятия.

* **Постановка проблемы.**

**Цель –** обеспечить понимание обучающимися смысла их деятельности, т.е. того, чего они должны достичь в результате занятия и что от них ожидает преподаватель. Порой бывает целесообразно привлечь к определению ожидаемых результатов всех участников занятия или мероприятия. Занимает менее 5% времени.

* **Предоставление необходимой информации.**

**Цель** – дать обучающимся достаточно информации, для того чтобы на ее основе выполнять практические задачи. Это может быть мини-лекция, чтение раздаточного материала, выполнение домашнего задания. Может занимать примерно 10% времени занятия.

* **Интерактивное упражнение**

**Цель –** практическое освоение материала, достижение поставленных целей занятия.

Интерактивная часть занятия занимает обычно около 60% его времени.

* **Аналитический блок.**
* **Оценочно-рефлексивный блок. Подведение итогов.**

**Цель –** рефлексия, осознание того, что было сделано на занятии, достигнуты ли поставленные цели, как можно применить полученное на занятии в будущем. Для подведения итогов желательно оставлять до 20% времени занятия (мероприятия).

**Методы и приемы интерактивного обучения:** мозговой штурм; [кластеры](http://pedsovet.su/metodika/priemy/5673_metod_klaster_na_uroke), сравнительные диаграммы, пазлы; деловые игры; BarCamp, или антиконференция; построение шкалы мнений, ПОПС-формула, дерево решений.

**BarCamp**, или антиконференция. Метод предложил веб-мастер Тим О´Рейли. Каждый становится не только участником, но и организатором конференции. Все участники выступают с новыми идеями, презентациями, предложениями по заданной теме. Далее происходит поиск самых интересных идей и их общее обсуждение.

Как один из методов развития у студентов критического мышления может применяться **кластер.**

***Кластер —*** *это графическая форма организации информации, когда выделяются основные смысловые единицы, которые фиксируются в виде схемы с обозначением всех связей между ними. Он представляет собой изображение, способствующее систематизации и обобщению учебного материала.*



В качестве **примера** приведем составление кластера на уроке при изучении темы «Понятийный аппарат педагогики». В самом начале работы студенты высказывают все имеющиеся у них знания по данному вопросу, предположения и ассоциации. Например: воспитание – это … (выслушивается мнение возможно большего количества студентов. Все предположения фиксируется на доске (можно записывать на отдельных листах, затем прикреплять на доску, или фиксировать на интерактивной доске). Далее следует чтение текста из учебного пособия. В ходе ознакомления с материалом (или по результату прочтения) схема дополняется новыми фактами, которые дописываются с использованием цветного мела. Итогом становится анализ полученной картины с обсуждением верности или неверности первоначальных суждений и обобщением полученной информации, фиксированием определений в тетради (ноутбуках) студентов.

Активные и интерактивные методы обучения призваны развивать [критическое мышление](http://pedsovet.su/publ/42), основанное на анализе ситуации, самостоятельном поиске информации, принятию аргументированного решения, что необходимо при формировании компетенций современного специалиста.