

ӘДІСТЕМЕЛІК БЮЛЛЕТЕНЬ

«Арнайы пәндер сабақтарында интерактивті әдістерді пайдалану»

Арнайы пәндерді оқытуда интерактивті әдістерді қолдану



Интерактивті әдістерді іске асыру формалары:

1) Ми шабуылы - бұл топта жұмыс істеу кезінде идеялар мен шешімдерді жасау әдісі. Мақсаты-қандай да бір мәселені шешу жолдарын іздеу.

1. Топтың барлық мүшелерін жұмысқа қосу.
2. Қатысушылардың білім деңгейін және негізгі мүдделерін анықтау.
3. Қатысушылардың шығармашылық әлеуетін жандандыру.

Миға шабуыл жасау ережелері:

- * Идеяны атай отырып, қайталауға болмайды.
- * Идеялар тізімі неғұрлым көп болса, соғұрлым жақсы.
- * Проблеманы әзірлей отырып, әртүрлі тәсілдерді кеңейте және тереңдеті отырып, оған әр жағынан жақыдансыз.

- * Идеялар бағаланбайды және сын көтермейді.

Жүргізуші ролі

- * Ми шабуылының бағыты мен тақырыбын анықтайды •
- * Қатысушылар айтқан идеяларды белгілейді.
- * Сақталатын жағында пікірталас.

2) топтық пікірталас – жүргізуші өз білімі мен тәжірибесінің негізінде қандай да бір проблема бойынша әртүрлі пікірлер болған кезде ұйымдастыратын әңгімелесудің ерекше түрі.

Мақсаты — топтық тапсырмаларды шешу немесе қатысушылардың пікірине әсер ету және қарым-қатынас барысында орнату.

Міндеттер:

- * Қатысушыларды шынайы жағдайларды талдауға үйрету •
- * Проблеманы қалыптастыру дағдыларын қалыптастыру.
- * Басқа қатысушылармен өзара іс-қимыл жасай білуді дамыту •
- * Әр түрлі мәселелерді шешудің көп мәнділігін көрсету.

Жүргізуші ролі:

- * Проблеманы белгілеу •
- * Барлық қатысушыларды пікірталасқа шақыру.
- * Түрлі пікірлер мен дәлелдерді жинау.
- * Ортақ қожырастар мен маңызды тарақтарды бөлу.
- * Топтық пікірталас қорытындысын шығару.
- * Пікірталас тақырыбы және өз түсініктемесі бойынша объективті ақпарат хабарлары •

3) рөлдік ойын-бұл қатысушы оған тән емес рөл алатын жағдай.

Мақсаты-қандай да бір жағдайда өзіне деген сенімділікке негізделген оңтайлы мінез-құлықты қалыптастыру.

Міндеттер:

- * Қатысушыларға шынайы жағдайға жақын жағдайларда жаңа мінез-құлықты қолдануға мүмкіндік беру.

- * Қатысушылардың мінез-құлық қоршаған ортаға әсер ететінін көрсету.

- * Жаңа сезімдерді, ойларды, идеяларды сезінуге мүмкіндік беру.

- * Топ мүшелері тарапынан кері байланысты қамтамасыз ете отырып, жұмысқа ынталандыру.

Рөлдік ойын компоненттері:

1. Модельдеу.
2. Нұсқама.
3. Есте сақтау.

Арнайы пәндер оқытушысы Досюпов Р.Ж.

Арнайы пәндер сабақтарында лекцияны интерактивті әдістермен жүргізу

Өз сабақтарыма әңгіме-лекцияны оқытуды жақсы көремін. Қалыптасқан пікір бар – лекцияда тек оқытушы белсенді болады, ал оқушылардың өзіндік жұмысы дамымайды. Бірақ төменде көрсетілген әдістерді пайдалану арқылы лекция әдісін де, әрі тиімді, әрі интерактивті әдіспен жүргізуге болады екен.

1. Сократ әдісімен әңгіме (лекция).

Оның атауы Афиналықтарды ойлауды үйреткен ежелгі грек философы Сократқа байланысты, оларды эвристикалық әңгімеге тартады. Ол сұхбаттасушыға сұрақтарды шебер қойып, оны үнемі ойлануға, ойларын дәлелдейтін, бұрмаланған мәлімдемелерден аулақ болуға және шындықты іздеуге мәжбүр етті.

Сократтың алғашқы сұрақтары адамды құбылысты өзінің түсінігінен, дүниетанымымен, тар дүниетанымымен шектеуге мәжбүр етті.

2. Дәріс әңгімесі.

Дәріс-әңгіме Мұғалім сұрақ қояды. Тыңдаушылар айтады. Сұрақтар белгілі бір логикалық реттілікпен беріледі.

немесе студенттермен диалог аудиториямен тікелей байланыс орнатуды, студенттерді тақырыптың маңызды мәселелеріне тартуға, аудиторияның ерекшелігін ескере отырып, мазмұны мен ұсыну қарқынын анықтауға, студенттер шеңберін кеңейтуге, ұжымдық тәжірибе мен білімді қолдануға мүмкіндік береді.

3. Дәріс-пікірталас.

Пікірталас дәрісі - бұл материалдық хабарламаның логикалық жобаланған бөлімдері арасында еркін пікір алмасу. Аудиторияның танымдық белсенділігін жандандырады, топтық пікірін бақылауға мүмкіндік береді, кейбір студенттердің теріс көзқарастары мен қате пікірлерін өзгерту үшін осы пікірді қолданады; қарқынды кері байланыс дәрісі.

4. Дәріс «Миға шабуыл».

Бұл әдіс дәріс пікірталас дәрісіне ұқсас, бірақ бұл жағдайда нақты практикадағы нақты жағдайлар талқыланады. Тыңдаушыларға жағдайды шешудің техникалық бағыттарын тұжырымдау ұсынылады. Дәріс материалының презентациясы аудитория ұсынған мүмкін шешімдерді жүзеге асыруға негізделген. Әрине, оқытушы ұсынылған шешімдерді дәріс материалының негізгі бағытына бағыттайды.

5. Микроситуацияларды талдаумен дәріс.

Микро-жағдайларды талдауы бар дәріс дәріс-пікірталасқа ұқсас, бірақ нақты жағдайда нақты жағдайлар талқыланады.

6. Дәріс «баспасөз конференциясы».

Зерттелетін проблема саласындағы жоғары білікті мамандардың қатысуымен «пресс-конференция» түрінде дәріс өткізіледі.

7. Дәріс Практикалық есептерді шешу.

Әдістің артықшылығы - оның негізінде студенттер проблемаларды анықтауға, олардағы қарама-қайшылықтарды ашуға, жан-жақты талдауға және оңтайлы шешім табуға үйренеді.

Осы операциялардың барлығын игеру диалектикалық ойлауды қалыптастыруға, шығармашылық қабілеттерін дамытуға әкеледі. Жеке практикалық проблемалық мәселелерді шешу дәрістер, семинарлар, студенттердің өзіндік жұмысы, жеке әңгімелесулер барысында танымдық белсенділікті арттыру әдісі ретінде қолданыла алады.

8. Интеллектуалды жаттығу дәрісі.

Бұл форманы кез-келген жаттығу түріне қолдануға болады.

Оның мақсаты - студенттерді бір білімдерін жаңарту, пікір алмасу және ортақ ұстанымды дамыту арқылы белсенді «бастауыш» жағдайға келтіру.

Сонымен бірге мұғалімнің оқушылардың одан әрі дайындық деңгейлерін анықтауға мүмкіндігі бар.



Оқытудың интерактивті әдістері

Интерактивтің негізгі сипаттамалары:

- * Диалогтық қарым-қатынасты ұйымдастыру және дамыту.
- * Таным, оқу материалын меңгеру процесінде оқушылардың бірлескен іс – әрекеті-білім, идея, іс-әрекет тәсілдерімен алмасу.
- * Оқытудың қолайлы жағдайларын жасау.
- * Бір пікірдің екіншісінен үстемдігінің болмауы.
- * Оқушылар сұрақ ойлауға, жағдайларды талдау және тиісті ақпарат негізінде күрделі мәселелерді шешуге, балама пікірлерді өлшеуге, процедуралық шешімдер қабылдауға, пікірталастарға қатысуға, басқа адамдармен сөйлесуге үйренеді.

Интерактивті әдістердің мақсаты мен тиімділігі:

- * Білім алу.
- * Кәсіби дағдылар мен негізгі құзыреттерді меңгеру.
- * Проблемаларды орналастыру дағдылары.
- * Тұлғааралық қарым-қатынас дағдылары.
- * Сыни ойлауды дамыту.

Интерактивті оқыту принциптері:

- * Білім алу.
- * Кәсіби дағдылар мен негізгі құзыреттерді меңгеру.
- * Проблемаларды орналастыру дағдылары.
- * Тұлғааралық қарым-қатынас дағдылары.
- * Сыни ойлауды дамыту.

Интерактивті оқытуды ұйымдастыру формалары:

- * Жеке.
- * Жұппен жұмыс
- * Топтық.

Интерактивті және компьютерлік технологиялар:

- * Ойын технологиялары-рөлдік ойындар, іскерлік ойындар, имитациялық ойындар, кейс-әдіс, "ми шабуылы" және т. б.
- * Коммуникациялық-диалогтық технологиялар-пікірталас, пікірталас, конференция. * Зерттеу технологиялары-әдіс-жобалар және т. б.
- * Ақпараттық-коммуникациялық және компьютерлік технологиялар-электрондық оқыту бағдарламалары және т. б.
- * Интерактивті тастар.

Автомобиль-механикалық пәндерінің бірлестігі