

Активные методы обучения в системе среднего профессионального образования

В преподавании таких дисциплин как МДК 01.01 «Управление ассортиментом товаров», МДК 02.01 «Оценка качества товаров и основы экспертизы» применяются различные методы активного обучения.

Чаще всего используются мультимедийные презентации, которые создают эмоциональный фон и настрой на образовательную деятельность, являются важной частью занятий со студентами. Часто именно нужный эмоциональный настрой оказывается основным средством повышения результативности в восприятии изучаемого материала.

Достоинствами презентации в том - не все образцы товаров можно представить на очно или показать процесс приготовления хлеба, а также по созданию эмоционального фона как образовательного ресурса является доступность и простота исполнения.

Основными элементами всех презентаций являются графические изображения и текстовое сопровождение.

Методом обучения путем имитации реальной производственно-хозяйственной деятельности является деловая игра.

Деловая игра чаще применяется в преподавании товароведения продовольственных товаров.

Главная цель игры - подготовить студентов к решению профессиональных вопросов.

Студенты - участники игры имитируют деятельность должностных лиц, условно представляя их интересы.

А также еще использую-таки методы:

«Микрофон». Студентам предлагается высказать свою точку зрения по поставленному вопросу или проблеме. Любой студент группы высказывает варианты, делится фактами и т.д.

«Мозговой штурм». Для решения проблемного вопроса студентам предлагается найти как можно больше путей, идей, предложений, каждое из которых фиксируется на доске или листе бумаги. После создания такого «Банка идей» проводится анализ и обговаривание.

«Обучая - учусь». Материал делится на отдельные блоки по количеству студентов в группе. Студенты отрабатывают и обмениваются информацией, создавая временные пары, после чего происходит коллективное обговаривание и закрепление учебного материала.

«Карусель». Студенты размещаются в два круга лицом друг к другу. Некоторое время каждая пара обговаривает вопроса.

«Выбери позицию». Предлагается проблемный вопрос, две противоположные точки зрения и три позиции: «Да» (за первое предложение), «Нет» (за второе предложение), «Не знаю, не определил собственную позицию». Студенты группы выбирают определенную позицию, формируют

три группы, обговаривают правильность своей позиции. Один или несколько членов каждой группы аргументируют свою позицию, после чего происходит коллективное обсуждение проблемы и принятия правильного решения.

«Совместный проект». Группы работают над выполнением разных заданий одной темы. После завершения работы каждая группа презентует свои исследования, в результате чего все студенты знакомятся с темой в целом.

В педагогической науке феномен игры рассматривается как способ организации воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, изучаются формы и способы оптимизации игровой деятельности современного поколения.

Проведено несколько пробных игр с обучающимися ГПОУ ШК ДОННУЭТ усовершенствовать продукт и выявить, с какими терминами у ребят возникло больше всего проблем.

Таким образом, в качестве средства, метода и технологии обучения разнообразные игры не только целесообразно, но и необходимо широко применять в педагогическом процессе, в частности, в практике современного занятия, это даёт возможность каждому участнику продемонстрировать свой собственный потенциал, при этом расширяется интерес к выбранной профессии, что позволяет наилучшим образом адаптироваться к ней в реальной практике.

Практика доказывает, что на занятиях, где применяется игровая форма, отмечается высокая активизация деятельности обучающихся.