



**Original Article: UTILIZZANDO METODI DI FORMAZIONE INTERATTIVA IN
PROCESSO EDUCATIVO DELLA SCUOLA SUPERIORE**

Citation

Gamzaeva M.G. Utilizzando metodi di formazione interattiva in processo educativo della scuola superiore. *Italian Science Review*. 2013; 8. PP. 16-19.

Available at URL: <http://www.ias-journal.org/archive/2013/november/Gamzaeva.pdf>

Authors

Madina V. Gamzaeva, PhD, Associate Professor of Pedagogy and Technology Vocational Education, Dagestan State Pedagogical University, Russia.

Submitted: November 20, 2013; Accepted: November 27, 2013; Published: November 30, 2013

Metodi di insegnamento interattivi sono uno dei mezzi più importanti per migliorare la formazione degli studenti dell'istruzione superiore. Insegnante ora non solo essere competenti nella loro disciplina, fornendo conoscenze teoriche in aula. Hai bisogno di approccio leggermente diverso al processo educativo moderno.

Metodi interattivi ("Inter" - un mutuo, "agire" - atto) - significa interagire, è in conversazione, un dialogo con chiunque. In altre parole, a differenza di metodi attivi, interattivo focalizzato su una maggiore interazione con gli studenti non solo un maestro ma anche tra loro e al dominio di attività di studenti nel processo di apprendimento.

L'essenza di apprendimento interattivo è che il processo di apprendimento è organizzato in modo tale che quasi tutti gli studenti sono coinvolti nel processo di apprendimento. Attività congiunte degli studenti nel processo di apprendimento, sviluppo di materiale didattico significa che ogni individuo fa un contributo speciale, c'è uno scambio di conoscenze, idee, modi di attività. Inoltre, accade in un clima di buona volontà e di sostegno reciproco, che permette non solo di acquisire nuove conoscenze, ma sviluppa anche l'attività

molto cognitive e capacità di interazione, lo traduce in forme più alte di cooperazione e collaborazione.

Introduzione di moduli interattivi di educazione - uno dei modi più importanti per migliorare la preparazione degli studenti in università moderna. Ora, non è sufficiente per gli insegnanti siano competenti nel loro settore di specializzazione e di trasferire enorme base di conoscenza tra il pubblico, pieno di studenti desiderosi di conoscenza. E anche se nuove prospettive sulla formazione non è accettata da molti insegnanti, non possiamo ignorare i risultati di molti studi dimostrano che l'uso di metodi attivi è il modo più efficace di contribuire alla formazione degli studenti. In termini semplici, gli studenti approfondire più facilmente comprendere e ricordare il materiale che hanno imparato attraverso il coinvolgimento attivo nel processo di apprendimento. Partendo da questo, le principali innovazioni metodologiche associati all'utilizzo di oggi è metodi di insegnamento interattivi.

Nel processo di imparare a prestare attenzione soprattutto sulle modalità in cui gli studenti si identificano con il materiale incluso in esame della situazione, sono incoraggiati ad agire, sperimentare uno

stato di successo e motivare il proprio comportamento di conseguenza. Tutti questi requisiti sono più adatti ai metodi di insegnamento interattivi.

Il processo di apprendimento, basato sull'uso di metodi di insegnamento interattivi organizzati considerando coinvolgimento nel processo di apprendimento di tutti i gruppi di studenti senza eccezione. Attività congiunte significa che ogni individuo porta il proprio contributo speciale per il progresso è lo scambio di conoscenze, idee, modi di attività. Organizzato individuale, coppia e lavori di gruppo, project work viene utilizzato, giochi di ruolo, si lavora con i documenti e le varie fonti di informazione. Metodi interattivi si basano sui principi di cooperazione, gli studenti attività basandosi su un'esperienza di gruppo, il feedback obbligatorio. Crea un ambiente di comunicazione educativa, che è caratterizzata da apertura, interazione dei partecipanti, l'uguaglianza delle loro argomentazioni, l'accumulo di conoscenza condivisa, la possibilità di valutazione e di controllo reciproco.

Istruttore di guida con nuove conoscenze conducono i partecipanti alla ricerca di auto-apprendimento. Insegnante di attività offre agli studenti un luogo di attività, il suo compito è quello di creare le condizioni per la loro iniziativa. Insegnante rinuncia come una sorta di filtro, passa attraverso una formazione informazione, e serve come assistente nel lavoro, una delle fonti di informazione. Pertanto, formazione interattiva è destinato ad essere utilizzato inizialmente nel intensivi di formazione abbastanza discenti adulti.

Notevole interesse per l'istruzione professionale, sono metodi di apprendimento attivo, la cui essenza - la creazione di condizioni didattiche e psicologiche favorevoli alla manifestazione dell'attività intellettuale, personale e sociale degli allievi [2].

Sistema di istruzione professionale moderna è in fase di riforma richiede una formazione a più livelli. Ma la riforma non

è solo questo, cambiando il contenuto effettivo della preparazione.

Tutte le università russe hanno iniziato ad attuare il processo educativo nei Land standard educativi della terza generazione (GEF), che sono fundamentalmente diversi dagli standard formativi precedentemente emanate. Secondo il GEF "l'attuazione dell'approccio competenza dovrebbe includere l'uso diffuso nel processo educativo di forme attive e interattive di occupazione " [6]. La quota di queste classi nel processo di apprendimento dovrebbe essere 20-30 % di classi, a seconda della direzione di preparazione.

Introduzione di moduli interattivi di educazione - uno dei modi più importanti per migliorare la preparazione degli studenti in università moderna. Le principali innovazioni metodologiche associate all'uso di oggi è metodi di insegnamento interattivi.

Una delle tecniche più interessanti, che ti permette di creare diverse, inclusa la competenza pedagogica è un gioco. Research Professor VI Rybalsky [3] ha dimostrato che quando si applica il materiale lezione assorbito solo il 20 % delle informazioni, mentre nel business game - 90 %. Applicazione di giochi affari a università può non solo aumentare l'effetto del materiale di apprendimento, ma anche ridurre il tempo necessario per lo studio di alcune materie del 30-50 %. Il gioco sviluppa le conoscenze, le capacità, stimola l'attività mentale, forma le qualità personali che, in conformità con le definizioni già esistenti inclusi nel concetto di "competenza ". Quando si utilizzano moduli online del ruolo dell'insegnante sta cambiando drammaticamente, cessa di essere il centro, regola solo il processo di preparazione pre- lavoro necessaria e formula domande o argomenti di discussione in gruppi, consiglia, controlla l'ora e l'ordine di esecuzione del piano. Fare riferimento ai partecipanti l'esperienza sociale - propria e di altre persone allo stesso tempo devono impegnarsi in comunicazione con l'altro, lavorare insieme

per risolvere i compiti, superare i conflitti, trovare un terreno comune al compromesso.

Va notato che durante la preparazione delle lezioni attraverso forme interattive di formazione prima che l'insegnante non è solo una questione nella scelta delle forme più efficaci e adeguati di apprendimento per esplorare un argomento specifico, e di offrire l'opportunità di combinare diversi metodi di apprendimento per risolvere il problema, che senza dubbio contribuisce a una migliore comprensione di studenti.

Un esempio è l'implementazione del laboratorio gioco "maestra modello ideale", realizzato nell'ambito della disciplina "Tecnologia ricerca pedagogica". [7]

Il modello ideale di formazione degli insegnanti viene creato durante il gioco, che è diviso in cinque fasi.

Nella prima fase (5 min.) Ogni giochi di partito a prendere decisioni indipendenti, assegnando alle proposte di indicatori di qualità, 22 rango zanesya loro nella colonna 3 tabella "valutazione individuale", "formare un party game" (Tabella).

Nella seconda fase di gruppo (25 min.) Viene suddiviso in gruppi di 5-7 persone. In un gruppo di discussione aperto sviluppato un parere comune sulla rango della performance ideale insegnante. Classifica di gruppo prestazioni indicato nella colonna 4 "Gruppo di misura" della tabella.

Nella terza fase Games (25 min.) Testa organizzazione discussione generale. Un rappresentante di ogni gruppo riporta la sua posizione per difendere argomentazioni logiche. Head Games organizza generali di discussione, le decisioni e le sentenze corregge i partecipanti al gioco e determina un punteggio di qualità degli insegnanti.

Ricevute durante il grado di qualità discussione viene inserito nella colonna 5 tabella "Punteggio complessivo". Diventa un riferimento.

Nella quarta fase (20 min.) I giocatori indosseranno le figure classifica di riferimento nelle forme e determinare la differenza tra gli indicatori rango di riferimento e le valutazioni individuali e di gruppo. La differenza in termini di

posizione è riassunta su tutto la qualità. Dal complesso delle qualità selezionati 15 con il maggior numero di punti. L'insieme delle qualità ed è un modello ideale di questo gruppo di studenti.

In ultimo passo (5 min.) Testa Gioco valuta i giocatori e gruppi sui seguenti criteri: la soluzione corretta del problema al lavoro individuale e di gruppo, l'errore totale di punti. Ogni errore specifico è calcolato come la differenza di indicatori di riferimento rango, individuali e assessment di gruppo come insegnante ideale. Il criterio unico è la quantità di errori di credito. In individuali e di gruppo classifiche vince, chi segnerà il minor numero di punti.

Il gioco ti dà la possibilità di presentare chiaro e semplice processo di modellazione. Ottenuto come risultato di abilità di gioco hanno un alto grado di digeribilità rispetto ad altri metodi tradizionali di insegnamento.

Riassumendo, si deve rilevare che il gioco come forma di sessioni interattive, da un lato, i suoi obiettivi, contenuti e risorse focalizzate sulla personalità del futuro maestro di formazione e sviluppo professionale e auto-sviluppo, e dall'altro - è una pratica orientata. Giochi aiutano a motivare interesse per le sessioni di formazione e ai problemi che vengono modellati e riprodotti in loro.

Metodi di insegnamento interattivi costituiscono l'installazione di attività professionale, sono pieni di feedback, promuovere un maggior coinvolgimento degli studenti, tra cui provocano processi riflessivi, rappresentano la possibilità di interpretazione, comprensione dei risultati, ecc

Così, l'introduzione di metodi di insegnamento interattivi - uno dei modi più importanti per migliorare la preparazione degli studenti in un'università moderna e la condizione obbligatoria per l'effettiva attuazione dell'approccio competenza..

References:

1. Anoufrieiev B.F. Modern interactive teaching methods economists and managers [Web] URL:

<http://library.mephi.ru/data/scientific-sessions/2003/6/127.html>

2. Bulanov-Toporkova M.V. 2003. Pedagogy and Psychology Graduate School. Rostov on Don, Phoenix. 543 p.

3. Business games in distance learning. URL: <http://solom1956.narod.ru/games.htm>

4. Zagvyazinsky V.I. 2006. learning theory: A modern interpretation. 3rd. ed. Moscow, Academy. 192 p.

5. Interactive teaching methods [Web] URL:

<http://www.sportedu.by/Student/Student.php?ind=8>

6. Federal state educational standards [Web] URL: <http://mon.gov.ru/dok/fgos/>

7. Khaibulaev M.H, Gamzaeva M.V. 2011. Technology pedagogical research. Training complex. Makhachkala, DSPU. 376 p.

n/n	Qualità e caratteristiche	valutazione individuale	la valutazione del gruppo	valutazione complessiva	errore individuale	errore Group	In totale
1	2	3	4	5	6	7	8
1.	responsabilità						
2.	L'amore per i bambini						
3.	conoscenza della materia						
4.	erudizione						
5.	Il possesso di tecnologie didattiche						
6.	Exactingness						
7.	scopo						
8.	oratorio						
9.	socievolezza						
10.	Il pensiero creativo						
11.	obiettività						
12.	onestà						
13.	Capacità di auto-						
14.	capacità e competenze organizzative						
15.	ottimismo						
16.	tatto						
17.	senso dell'umorismo						
18.	stabilità psicologica						
19.	determinazione						
20.	riflessione						
21.	indipendenza						
22.	industria						