



ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ , ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИ ОРГАНИЗАЦИИ СЕМИНАРОВ В СИСТЕМЕ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

*Преподаватель спец.предметов Ферганского
педагогического колледжа Ф.Г.Таджибаева
+998973358189 feredu@umail.uz*

Annotasiya: Ushbu maqolada maktabgacha ta'lim tizimida olib boriladigan seminarlar ,ularga tayyorgarlik ko'rish va o'tkazish jarayonida interfaol usullardan foydalanish mavzusi yoritilgan.Maqola maktabgacha ta'lim tizimida faoliyat ko'rsatayotgan mutaxassislar,talabalar va tarbiyachilarga ,MTT hodimlariga mo'ljallangan.

Kalit so'zlar: seminar, trening, interfaol usullar, boshqotirma, kvest, fasilitasiya, o'yin, enerdjayzer.

Аннотация: В данной статье рассмотрены вопросы по организации, подготовке и проведению семинаров в системе дошкольного образования ,используемых интерактивных методах .Статья может быть полезна студентам и педагогам педагогических учебных заведений, специалистам среднего звена системы профессионального, в частности дошкольного образования.

Ключевые термины: семинар, тренинг, интерактивные методы, головоломка, квест, фасилитация, игра, энерджайзер.

Annotation: This article discusses issues regarding the organization, preparation and conduct of seminars in the preschool education system, the interactive methods used. The article may be useful to students and teachers of pedagogical educational institutions, mid-level specialists in the vocational system, in particular preschool education.

Key terms: seminar, training, interactive methods, puzzle, quest, facilitation, game, energizer.



ВВЕДЕНИЕ

Для обучения воспитателей , молодых специалистов и учащихся педагогических колледжей семинары являются приоритетной формой организации обучения. Разделяют теоретический, практический и теоретико-практический семинар. Теоретико-практический семинар тренинг является наиболее оптимальной формой данного вида передачи информации. При подготовке к семинару необходимо обратить внимание на следующее:

- Актуальность выбранной темы
- Инновационные методы и приемы подачи материала
- Хронологию ,то есть распределение по времени частей семинара, его общую продолжительность
- Учет количественного и качественного состава обучаемых
- Научные и практические аспекты применения передаваемой информации
- Применяемость поученных знаний на практике.

ГЛАВНАЯ ЧАСТЬ

В начале организатор должен подготовиться к вопросу ,изучить литературу, основополагающие документы, практику применения в ДОО интересующих понятий. Разобрать термины и составить глоссарий. Необходимо составить полный список оборудования и расходных материалов, подготовить их. Разработать ход мероприятия ,с учетом всех особенностей контингента . При этом обязательно применять интерактивные методы и приемы, когда участники непосредственно принимают участие в решении проблемы. В этом поможет применение метода мозгового штурма ,правила которого можно предложить разработать самим учащимся. В переходе между частями можно включить игры и игровые упражнения, энерджайзеры,пальчиковые игры, артикуляционную или общую гимнастику.



Так как в Государственной учебной программе «Илк кадам» для дошкольных образовательных учреждений Республик Узбекистан в разделе речь и язык присутствуют компетенции иностранной речи ,приветствуется использование игр на русском ,английском и других языках. Структура семинара разрабатывается таким образом ,чтобы фасилитатор и участники работали в режиме 50 на 50,не были пассивными слушателями. Ниже проведен пример методов ,рекомендуемых для применения при проведении теоретико практического семинара в педагогическом учреждении.

Методика “Синквей”

Методика “Синквей “ –(think way)-от английского дорога думать.

Метод содержит пять этапов

1.Понятие

2.Дав прилагательных к нему

3.Три глагола к понятию

4.Предложение с понятием

5.Крылатая фраза ,пословица или поговорка и т.д. с понятием

Математическая головоломка

Математическая головоломка-игровая технология обучения, направленная на активизацию умственных способностей .В зависимости от задач может применяться кубик Рубика ,Танграм, Колумбово яйцо ,Вьетнамская игра и т.д.

Мозговой штурм

Основные правила метода «мозгового штурма»:

Высказанные мнения и идеи не подлежат критике и не оцениваются;

Воздержитесь от суждения о предлагаемых идеях и идеях, какими бы фантастическими и древними они ни были!

Не критикуйте - все мнения одинаково ценны.

Не будьте там, когда вы комментируете!



Цель состоит в том, чтобы увеличить количество мыслей и идей.

Чем больше мнений и идей, тем лучше. Есть возможность появления новых и бесценных мыслей и идей.

Проблемная ситуация

Проблемная ситуация –интерактивный метод обучения учащихся, в основе которого лежит постановка перед ними посильной, но требующей усилий задачи.

Игра БУМ

Игра БУМ-проводится с участниками для активизации умственной деятельности .Участники считают ,и по правилу , если доходит до числа кратного 3 , то нельзя говорить цифру , а надо сказать БУМ(1, 2, БУМ, 4, 5, БУМ и т.д.)

Тренинг

Тренинг-такой вид активности группы ,когда организатор предлагает ряд упражнений для совместного выполнения

Энерджайзер

Энерджайзер –это такой вид активности учащихся ,который бодрит и готовит их к умственной деятельности.

Квест

Квест – (англ. quest – означает вызов, поиск, приключения) приключенческая интерактивная игра (англ. adventure game) с сюжетной линией, участники которой перемещаются по пунктам, находят и выполняют задания.

Квест-игра наиболее эффективная и оригинальная образовательная технология, которой под силу создать благоприятные условия для



активизации у детей интереса к познавательной деятельности и стремления с увлечением решать проблемные задачи

Фасилитация

Фасилитация – (от англ. to facilitate – облегчать, способствовать, содействовать, создавать благоприятные условия) процессов осмысленного обучения, под фасилитацией следует понимать развивающий образовательный метод, обеспечивающий позитивное влияние на ребенка, с целью создания благоприятной атмосферы, повышения уверенности детей в своих силах, стимулирование и поддержание у них потребности в самостоятельной продуктивной деятельности;

Фасилитатор – педагог, воспитатель или методист, который не действует в рамках традиционной концепции обучения, а скорее направляет и помогает детям в обучении для самих себя – как например, отбирать идеи, формировать свои собственные мысли о них и овладевать материалом, посредством исследования и опытов.

Технологическая таблица ФСМУ

Важно ли учить детей пересказывать рассказы в развитии их художественной речи?	
(Ф) Выразите свое мнение	
(S) Обоснуйте свое мнение	
(M) Приведите пример, подтверждающий вашу причину	
(Y) Обобщите свое мнение	



“Структура процесса организации работы в группах по методике «Думай – работай в парах – обменивайся идеями»

1. Методист дает вопрос и задание: в порядке сначала обдумывания, затем написания кратких ответов.

2. Участники делятся на пары, обмениваются идеями друг с другом и пытаются выработать общий ответ, объединяющий оба ответа.

3. Методист предлагает нескольким парам представить краткий конспект своей работы перед аудиторией в течение 30 секунд.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В конце учителю следует узнать мнение участников об уроке. для этого можно провести традиционный опрос. Анкетирование рекомендуется проводить в форме собеседования, в бумажном виде или в электронном виде (телеграммой). Кроме того, мнение участников можно определить различными методами.

Например, в конце тренинга участникам задавали вопрос: «Исходя из пройденного урока, какую из следующих форм вы бы выбрали?» Вы можете получить их интересные ответы и комментарии, задав вопрос.

В заключении ,отметим, что результативность семинара , или любого другого обучающего мероприятия зависит от компетентности организатора, его искусстве вооружать участников знаниями ,умениями и навыками для овладения секретами профессии и их совершенствования.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Программа “Илк кадам”.
2. “Обучение посредством игры” .Ташкент 2020. Грошева И.В.и др.
3. Розиева Д. и др. Интерактивные методы: сущность и применение, Метр. - Т.: ТДПУ, 2013.
4. Муслимов Н.А. и другие. Инновационные образовательные
5. my.moqt.uz Институт развития профессионального образования.