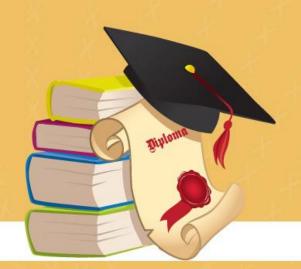


Семинар практикум

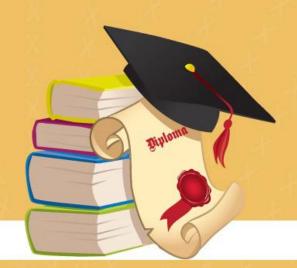
ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ И ПРИЁМЫ В МЕТОДИЧЕСКОЙ РАБОТЕ ДОУ





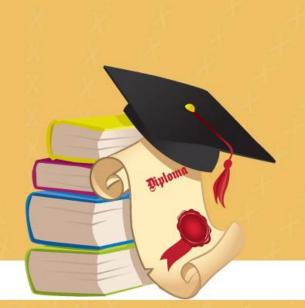
Повестка:

- **1.Интерактивные методы и приёмы в методической работе ДОУ-** *старший воспитатель МАДОУ детского сада №11 «Пересвет» Евстифеева Н.Ф.*
- 2. Интерактивное общение. Метод фишбоун «Рыбий скелет»





ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ И ПРИЁМЫ В МЕТОДИЧЕСКОЙ РАБОТЕ ДОУ





Слово «интерактив» пришло к нам из английского языка от слова «interact» - где «inter» - это взаимный, «act» - действовать. Интерактивный означает способность действовать или находится в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или с кем — либо (например, человеком).

Интерактивное обучение — это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие педагогов или педагога и руководителя методического мероприятия.

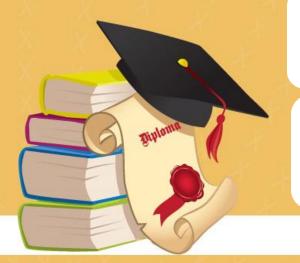
Цель интерактивных форм

Выявление, изучение, обобщение и распространение наиболее ценного опыта педагогов

Совершенствование методической культуры и повышение мастерства педагогов

Создание условий для повышение уровня профессиональной компетентности

Выработка у педагогов потребности в саморазвитии, самообразовании, самовоспитании



Выявление уровня педагогического мастерства, педагогических способностей и умений

Сплочение педагогического коллектива на основе общих целей и задач, содержания работы ДОУ

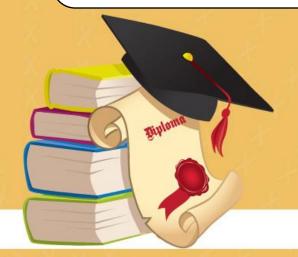
Значение интерактивных форм

Стимулирование интереса и мотивации к самообразованию

Повышение уровня активности и самостоятельности

Развитие навыков самоанализа и рефлексии своей деятельности

Развитие стремления к сотрудничеству



Интерактивные формы работы





Новейшие

Инновационные





Традиционные

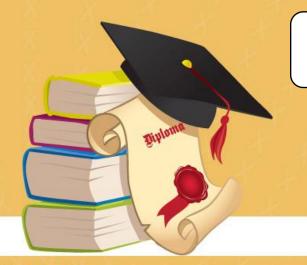
Педагогическая гостиная

Семинар, семинар - практикум

Консультации: (групповые, индивидуальные)

Круглые столы, педагогические ринги

Методическое объединение



Викторины

Тренинг

КВН, Что? Где? Когда?



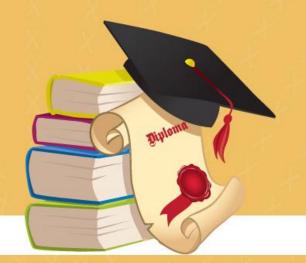


Инновационные

Деловая игра

Выставки и ярмарки педагогических идей

Мастер - класс



Педагогическая мастерская

Проектный метод

Новейшие

Брифинг

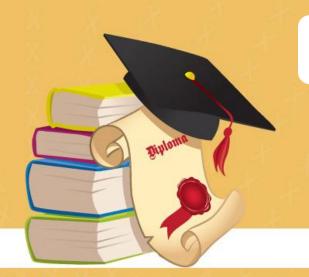
Интерактивное общение

Кружки качества

Союзы единомышленников

Квик-настройки

Коучинг-сессии





ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Повышение профессиональной компетентности педагогов, в результате использования интерактивных форм методической работы по освоению инновационных технологий, позволяет выйти на такие результаты:

Стабильность оптимального уровня освоения детьми программы

Улучшение психологического микроклимата в коллективе

Рост педагогической компетентности педагогов, уровня, уровня их квалификации

Рост творческой активности педагогов и их удовлетворенность результатами своей работы



Источники

Роменская Л.А., Интерактивные формы работы с педагогами.

method.method.rcde.method.rcde.method.rcde.nov.rumethod.rcde.nov.rumethod.rcde.nov.rumethod.rcde.nov.ru/getblobmethod.rcde.nov.ru/getblob.method.rcde.nov.ru/getblob.aspmethod.rcde.nov.ru/getblob.aspmethod.rcde.nov.ru/getblob.asp...

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

http://charko.narod.ru/tekst/an4/1.html

http://www.sarmont.by/ru/yslugi/focusgrups:html

http://www.openclass.ru/wiki-pages/51789

attp://wesinarecord.com/chto-takoe-vebinar/

Фишбоун (Рыбий скелет)

Суть данного методического приема —

установление причинно-следственных взаимосвязей между объектом анализа и влияющими на него факторами, совершение обоснованного выбора. Дополнительно метод позволяет развивать навыки работы с информацией и умение ставить и решать проблемы

В основе Фишбоуна — схематическая диаграмма в форме рыбьего скелета.

В мире данная диаграмма широко известна под именем Ишикавы японского профессора,

который и изобрел метод

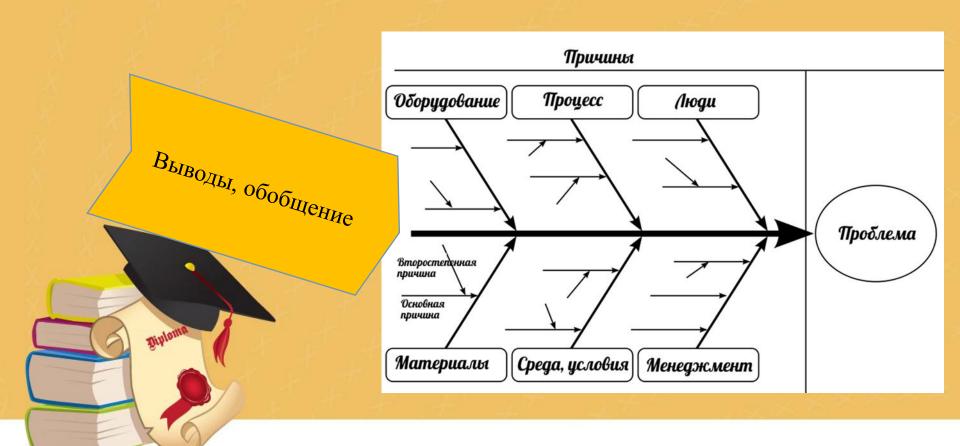
структурного анализа причинно-следственных связей.



Схемы Фишбоун (Рыбий скелет)

дают возможность:

- -организовать работу в парах или группах;
- -развивать критическое мышление;
- -визуализировать взаимосвязи между причинами и следствиями;
- -ранжировать факторы по степени их значимости.



Спасибо за внимание!!! Творческих успехов!!!!

