**Применение активных методов обучения при конструировании учебного занятия**

**Гуслева Татьяна Владимировна,** преподаватель СПБ ГБПОУ «Промышленно-технологический колледж им. Н.И. Путилова» г. Санкт-Петербург

**Содержание:**

* 1. Проблемное обучение
	2. Проектная и учебно-исследовательская деятельность обучающихся
	3. Игровые технологии: метод интеллект - карт, деловая игра, ролевая игра, игры-имитации

**Применение активных методов обучения при конструировании учебного занятия**

**Гуслева Татьяна Владимировна,** преподаватель СПБ ГБПОУ «Промышленно-технологический колледж им. Н.И. Путилова» г. Санкт-Петербург

**Проблемное обучение**

К активным технологиям обучения относится проблемное обучение. В его основе лежит решение какой-либо проблемы, задачи. В широком смысле проблема – это сложный теоретический и практический вопрос, требующий изучения и разрешения; в науке – противоречивая ситуация, выступающая в виде противоположных позиций в объяснении каких-либо явлений, объектов, процессов и требующая адекватной теории для ее разрешения.

Проблемное обучение – это обучение решению нестандартных задач, в ходе которого обучающиеся усваивают новые знания и приобретают навыки и умения творческой деятельности. Преимущества проблемного обучения это, прежде всего, большие возможности для развития внимания, наблюдательности, активизации мышления, активизации познавательной деятельности студентов; оно развивает самостоятельность, ответственность, критичность и самокритичность, нестандартность мышления. Кроме того, что очень важно, проблемное обучение обеспечивает прочность приобретаемых знаний, ибо они добываются в самостоятельной деятельности, а также, здесь срабатывает известный в психологии «эффект неоконченного действия», открытый Б.В. Зейгарник. Его суть в том, что действия, которые были начаты, но не закончены, запоминаются лучше. Иначе говоря, проблемное обучение связано с исследованием и потому предполагает растянутое во времени решение задачи. Ребенок попадает в ситуацию подобно деятелю, решающему творческую задачу или проблему. Он постоянно думает над ней и не выходит из этого состояния, пока ее не решит. Именно за счет этой незавершенности и формируются прочные знания, навыки и умения.

Идея проблемного обучения не нова. Величайшие педагоги прошлого всегда искали пути преобразования процесса учения в радостный процесс познания, развития умственных сил и способностей учащихся. В основу проблемного обучения легли идеи американского психолога, философа и педагога Дж.Дьюи, который в 1894 году основал в г. Чикаго опытную школу, в которой основу обучения составлял не учебный план, а игры и трудовая деятельность. Методы, приемы, новые принципы обучения, применявшиеся в этой школе, не были теоретически обоснованы и сформулированы в виде концепции, но получили распространение в 20-30 годах ХХ века. В СССР они также применялись и даже рассматривались как революционные, но в 1932 году были объявлены прожектерством и запрещены.

Назовем главные психолого-педагогические целипроблемного обучения:

– развитие мышления и способностей обучающихся, развития творческих умений;

– усвоение обучающимися знаний, умений, добытых в ходе активного поиска и самостоятельного решения проблем, в результате чего эти знания, умения более прочные, чем при традиционном обучении;

– воспитание активной творческой личности учащегося, умеющего видеть, ставить и разрешать нестандартные проблемы.

Важным этапом проблемного обучения является создание проблемной ситуации, представляющей собой ощущение мыслительного затруднения. Учебная проблема, которая вводится в момент возникновения проблемной ситуации, должна быть достаточно трудной, но посильной для обучающихся. Ее введением и осознанием завершается *первый этап*.

В книге «Проблемные ситуации в мышлении и обучении» А. М. Матюшкин представляет следующие шесть правил их создания.

1. Чтобы создать проблемную ситуацию, перед обучающимися следует поставить такое практическое или теоретическое задание, выполнение которого потребует открытия новых знаний и овладения новыми умениями; здесь может идти речь об общей закономерности, общем способе деятельности или об общих условиях реализации деятельности.
2. Задание должно соответствовать интеллектуальным возможностям учащегося. Степень трудности проблемного задания зависит от уровня новизны материала преподавания и от степени его обобщения.
3. Проблемное задание дается до объяснения усваиваемого материала.
4. Проблемными заданиями может быть задание на усвоение материала, формулировка вопроса, практические задания.

Однако не следует путать между собой проблемные задачи и проблемные ситуации. Проблемное задание может привести к проблемной ситуации только в случае учета вышеперечисленных правил.

1. Одна и та же проблемная ситуация может быть вызвана различными типами заданий.
2. Очень трудную проблемную ситуацию преподаватель направляет путем указания обучающемуся причин невыполнения данного ему практического задания или невозможности объяснения им тех или других фактов.

*Приведем примеры проблемных вопросов для детей дошкольного и младшего школьного возраста*: «Если у всех птиц есть крылья чтобы летать далеко и высоко, то почему у курицы тоже есть крылья, а она не улетает?», «Почему Земля круглая, а мы ходим и не падаем?», «Если в человеке много воды, почему она не булькает?»

*Для детей старшего школьного возраста проблемными будут следующие вопросы:* «Можно ли считать роман Льва Николаевича Толстого «Война и мир» историческим?», «Как может измениться естественный прирост населения Индии при условии быстрого повышении уровня ее экономического развития?».

*Приведем примеры проблемных ситуаций, созданных сюжетными задачами, в основе которых лежат «сюжетные линии»:*

«Сегодня мы совершим необыкновенное путешествие в страну Звуколендию. Жители этой дружелюбной страны получили зашифрованное послание от злого волшебника и не могут понять, что в нем написано. И если мы не поможем им, то он заколдует всех жителей...»

 «Король Сладкого королевства решил вырубить некоторые шоколадные деревья, растущие перед его дворцом, чтобы в залах дворца стало светлее. Деревья перед дворцом короля посажены в ряд, всего там растет **n**деревьев, и расстояния между соседними деревьями одинаковы. После вырубки перед дворцом должно остаться **m** деревьев, и расстояния между соседними также должны быть одинаковы. Помогите королю выяснить, сколько существует способов вырубки деревьев?»

*На втором этапе* разрешения проблемы обучающийся перебирает, анализирует имеющиеся в его распоряжении знания по данному вопросу, выясняет, что их недостаточно для ответа, и активно включается в добывание недостающей информации.

*Третий этап* направлен на приобретение различными способами необходимых для решения проблемы знаний. Этот этап завершается пониманием, как можно решить проблему.

*Далее следуют этапы* решения проблемы, проверки полученных результатов, сопоставления с исходной гипотезой, систематизации и обобщения добытых знаний, умений.

Проблемное обучение может быть разного уровня трудностидля обучающегося, в зависимости от того, какие и сколько действий для постановки и решения проблемы он осуществляет сам.

Существуют четыре уровня проблемности в обучении:

1. Преподаватель сам ставит проблему (задачу) и сам решает ее при активном слушании и обсуждении учениками.
2. Преподаватель ставит проблему, обучающиеся самостоятельно или под его руководством находят решение. Преподаватель направляет обучающегося на самостоятельные поиски путей решения (частично-поисковый метод). Здесь наблюдается отрыв от образца, открывается простор для размышлений.
3. Обучающийся ставит проблему, преподаватель помогает ее решить. У обучающегося воспитывается способность самостоятельно формулировать проблему.
4. Обучающийся сам ставит проблему и сам ее решает. Преподаватель даже не указывает на проблему: обучающийся должен увидеть ее самостоятельно, а увидев, сформулировать и исследовать возможности и способы ее решения.

В итоге воспитывается способность самостоятельно увидеть проблему, самостоятельно анализировать проблемную ситуацию, самостоятельно находить правильный ответ.

Третий и четвертый уровни — это исследовательский метод.

Если преподаватель чувствует, что при выполнении того или иного задания обучающиеся испытывают затруднения, то он может ввести дополнительную информацию, снизить тем самым степень проблемности и перевести обучающихся на более низкий уровень проблемно-эвристического обучения.

В проблемном обучении преподаватель подобен опытному дирижеру, организующему этот исследовательский поиск. В одном случае преподаватель может сам с помощью обучающихся вести этот поиск. Поставив проблему, он вскрывает путь ее решения, рассуждает вместе с обучающимися, высказывает предположения, обсуждает их вместе с обучающимися, опровергает возражения, доказывает истинность. Иначе говоря, Преподаватель демонстрирует обучающимся путь научного мышления, заставляет обучающихся следить за диалектическим движением мысли к истине, делает их как бы соучастниками научного поиска.

В другом случае роль преподавателя может быть минимальной — он предоставляет учащимся возможность совершенно самостоятельно искать пути решения проблем. Но и тут преподаватель не занимает пассивную позицию, а при необходимости незаметно направляет мысль обучающихся, чтобы избежать бесплодных попыток, ненужной потери времени. Именно поэтому метод обучения, связанный с самостоятельным поиском и открытиями, учащимися тех или иных истин, называют *проблемно-эвристическим,* или *исследовательским,* методом.

*Определим условия успешного проблемного обучения*:

– обеспечение достаточной мотивации, способной вызвать интерес к содержанию проблемы;

– обеспечение посильности работы с возникающими на каждом этапе проблемами (рациональное соотношение известного и неизвестного);

– значимость информации, получаемой при решении проблемы;

– необходимость диалогического доброжелательного общения педагога и учащегося, когда с вниманием и поощрением относятся ко всем мыслям, гипотезам, высказанным обучающимися.

*Формы проблемного обучения:*

- проблемное изложение учебного материала в монологическом режиме лекции либо диалогическом режиме семинара;

- проблемное изложение учебного материала на лекции, когда преподаватель ставит проблемные вопросы, выстраивает проблемные задачи и сам их решает, а обучающиеся лишь мысленно включаются в процесс поиска решения;

- частично-поисковая деятельность при выполнении эксперимента на лабораторных работах; в ходе проблемных семинаров, эвристических бесед. Вопросы преподавателя должны вызвать интеллектуальные затруднения обучающихся и целенаправленный мыслительный поток;

- самостоятельная исследовательская деятельность, когда обучающиеся самостоятельно формируют проблему и решают ее с последующим контролем преподавателя.

Принцип проблемности содержания обучения может быть реализован в форме учебных деловых игр.

Безусловно, проблемный метод нельзя превращать в универсальный метод обучения. «…Для некоторых обучающихся, еще не владеющих навыками самостоятельного мышления, он несколько труден. Да и времени он требует больше, чем традиционное информационно-сообщающее изложение. Но преувеличивать последнего обстоятельства не следует. Потеря времени на первых этапах введения проблемного метода компенсируется впоследствии, когда самостоятельное мышление учащегося разовьется в достаточной степени». (В. А. Крутецкий)

Достоинства проблемного обучения очевидны. Это в первую очередь большие возможности для развития внимания, наблюдательности, активизации мышления, активизации познавательной деятельности обучающихся; оно развивает самостоятельность, ответственность, критичность и самокритичность, инициативность, нестандартность мышления, осторожность и решительность и т.п. Кроме того, что очень важно, проблемное обучение обеспечивает прочность приобретаемых знаний, ибо они добываются в самостоятельной деятельности.

Проблемное обучение имеет ряд преимуществ по сравнению с традиционным, так как:

- учит мыслить логично, научно, диалектически, творчески;

- делает учебный материал более доказательным, способствуя тем самым превращению знаний в убеждения;

- как правило, более эмоционально вызывает глубокие интеллектуальные чувства, в том числе чувство радостного удовлетворения, чувство уверенности в своих возможностях и силах, поэтому увлекает школьников, формирует серьезный интерес обучающихся к научному знанию;

- установлено, что самостоятельно «открытые» истины, закономерности не так легко забываются, а в случае забывания самостоятельно добытые знания быстрее можно восстановить.

*Недостатки проблемного обучения:* слабая управляемость познавательной деятельностью обучающихся; большие затраты времени на достижение запроектированных целей.

**Литература**

1. *Анциферова Л, И.* Принцип связи сознания и деятельности и методология психологии // Методологические и теоретические проблемы психологии. — М., 1969.
2. *Аргинская И. И., Дмитриева И.Я., Полякова А. В., Романовская 3. И.* ***и*** *др.* Обучаем по системе Л. В. Занкова. — М., 1991.
3. *Брунер Дж.* Психология познания. — М., 1977.
4. *Брушлинский А. В.* Психология мышления и проблемное обучение. — М., 1983.
5. Возрастные возможности усвоения знаний / Под ред. Д. Б. Эльконина, В.В.Давыдова. — М., 1966.

**Проектная и учебно-исследовательская деятельность обучающихся**

Одной из основополагающих характеристик современного человека, является его способность к проектной деятельности. *Проектная деятельность* относится к разряду инновационной, так как предполагает преобразование реальности, строится на базе соответствующей технологии, которую можно унифицировать, освоить и усовершенствовать.

 ***Целью проектной*** деятельности являетсяпонимание и применение обучающимися знаний, умений и навыков, приобретенных при изучении различных предметов (на интеграционной основе).

***Задачами проектной деятельности являются:***

- обучение планированию (обучающийся должен уметь четко определить цель, описать основные шаги по достижению поставленной цели, концентрироваться на достижении цели, на протяжении всей работы);

- формирование навыков сбора и обработки информации, материалов (обучающийся должен уметь выбирать подходящую информацию и правильно ее использовать);

- умение анализировать (креативность и критическое мышление);

- умение составлять письменный отчет (обучающийся должен уметь составлять план работы, презентовать четко информацию, оформлять сноски, иметь понятие о библиографии);

- формировать позитивное отношение к работе (обучающийся должен проявлять инициативу, энтузиазм, стараться выполнить работу в срок в соответствии с установленным планом и графиком работы).

Успешное использование проектной деятельности обусловлено соблюдением основных принципов её организации, а именно:

- проект должен быть посильным для выполнения;

- должны быть созданы необходимые условия для успешного выполнения проектов;

- подготовка обучающихся к выполнению проектов (проведение специальной ориентации для того, чтобы у обучающихся было время для выбора темы проекта, на этом этапе можно привлекать обучающихся имеющих опыт проектной деятельности);

- руководство проектом со стороны педагогов — обсуждение выбранной темы, плана работы (включая время исполнения) и ведение дневника, в котором обучающийся делает соответствующие записи своих мыслей, идей, ощущений — рефлексия. Дневник должен помочь обучающемуся при составлении отчета в том случае, если проект не представляет собой письменную работу. Обучающийся прибегает к помощи дневника во время собеседований с руководителем проекта;

- в том случае работы над групповым проектом каждый обучающийся должен четко показать свой вклад в выполнение проекта. Каждый участник проекта получает индивидуальную оценку;

- обязательная презентация результатов работы по проекту в той или иной форме.

Важными факторами проектной деятельности являются:

- повышение мотивации обучающихся при решении поставленных задач;

- развитие творческих способностей;

- смещение акцента от инструментального подхода в решении задач к технологическому;

- формирование чувства ответственности;

- создание условий для отношений сотрудничества между учителем и учащимся.

 *Образовательный проект* – это форма организации занятий, предусматривающая комплексный характер деятельности всех его участников по получению образовательной продукции за определенный промежуток времени – от одного урока до нескольких месяцев.

 Образовательный проект имеет структурную основу, которая отражается в его положении или программе:

- название проекта;

- цитата, лозунг или иная форма представления проекта;

- общая характеристика проекта;

- идея проекта;

- цели и задачи проекта;

- участники проекта;

- условия регистрации в проекте;

- сроки реализации проекта;

- этапы проведения проекта;

- условия участия в проекте (организационные, технические, другие);

- особенности проведения проекта, виды деятельности участников;

- формы взаимодействия организаторов проекта с его участниками и другими субъектами;

- критерии оценки работ отдельных участников всего проекта;

- диагностическая и оценочная группа;

- результаты проекта, их оценка.

- возможное продолжение и развитие проекта;

- авторы, координаторы, администраторы, организаторы проекта.

**Работа над проектом включает четыре этапа:**

1 этап. Планирование.

Планирование работы над проектом начинается с его коллективного обсуждения. Это, прежде всего обмен мнениями и согласованиями интересов обучающихся; выдвижение первичных идей на основе уже имеющихся знаний и разрешения спорных вопросов. Затем предложенные обучающимися темы проектов выносится на обсуждение. После согласования, каждый участник проекта выбирает подтему для будущего исследования. Таким образом формируются группы, работающие по одной подтеме. Задача преподавателя на данном этапе – проследить, чтобы в каждой создающейся группе работали обучающиеся с различным уровнем знаний, творческим потенциалом, различными склонностями и интересами. Преподавателю следует построить работу так, чтобы каждый мог проявить себя и завоевать признание окружающих.

2 этап аналитический.

Этот этап самостоятельного проведения исследования, получения и анализа информации, во время которого каждый обучающийся:

- уточняет и формулирует собственную задачу, исходя из цели проекта в целом и задачи своей группы в частности;

- ищет и собирает информацию, учитывая: собственный опыт, результат обмена информацией с другими обучающимися, преподавателями, родителями, консультантами и т.д., сведения, полученные из специальной литературы, Интернета и т.д., анализирует и интерпретирует полученные данные.

3 этап обобщения информации.

На этом этапе осуществляется структурирование полученной информации и интеграции полученных знаний, умений, навыков.

Обучающиеся систематизируют полученные данные; объединяют в единое целое полученную каждой группой информацию; выстраивают общую логическую схему выводов для подведения итогов. (Это могут быть: рефераты, доклады, проведение конференций, показ видеофильмов, спектаклей; выпуск стенгазет, школьных журналов, презентация в Интернете и т.д.).

Преподавателю необходимо проследить, чтобы обучающиеся обменивались знаниями и умениями, полученными в процессе различных видов работ с информацией (анкетирование и обработка полученных знаний, проведение социологического опроса, интервьюирование, экспериментальная работа и т.д.).

4 этап представления полученных результатов работы над проектом (презентация).

На этом этапе обучающиеся осмысливают полученные данные и способы достижения результата; обсуждают и готовят итоговое представление результатов работы над проектом (в колледже, округе, городе и т.д.). Обучающиеся представляют не только полученные результаты и выводы, но и описывают приемы, при помощи которых была получена и проанализирована информация; демонстрирует приобретенные знания и умения; рассказывают о проблемах, с которыми пришлось столкнуться в работе над проектом. Любая форма презентации также является учебным процессом, в ходе которого обучающиеся приобретают навыки представления итогов своей деятельности.

Задача преподавателя – объяснить учащимся основные правила ведения дискуссий и делового общения; научить их конструктивно относиться к критике своих суждений; признавать право на существование различных точек зрения решения одной проблемы. Работая над проектом, преподавателю не следует забывать, что основными критериями успешности являются радость и чувство удовлетворения у всех его участников от осознания собственных достижений и приобретенных навыков.

Приведем несколько примеров проектов.

Практико-ориентированный проект «Территория творчества».

Авторы проекта - обучающиеся 14-18 лет.

Цель проекта: создать на территории образовательного учреждения, место, где ребята могли бы отдыхать в кругу друзей.

Этапы проектирования:

- изучить виды клумб, основы построения альпийских горок;

- ознакомиться с техникой выращивания цветов;

- нарисовать эскизы клумб, оформления территории;

- рассчитать сколько рассады надо вырастить;

- выполнить работы по оформлению территории учреждения.

Результат: территория образовательного учреждения, оформленная клумбами и альпийскими горками.

Групповой творческий проект «Наши песни».

Авторы проекта - обучающиеся 12-14 лет, увлекающиеся гитарной песней.

Цель проекта: познакомить обучающихся школы с авторами своего региона.

На подготовительном этапе ребята создали оргкомитет, придумали название программы, распределили обязанности и составили план деятельности.

На аналитическом этапе ребята познакомились с авторами своего региона, изучили их творчество, подготовили песни, презентацию и информационные буклеты.

На этапе обобщения был написан сценарий, выстроена концертная программа, изготовлены афиши, продумано оформление для сцены.

Итогом творческого проекта стала концертная программа, где обучающиеся презентовали свое творчество и познакомили своих одногруппников, преподавателей и родителей с творчеством своих земляков.

**Учебно-исследовательская деятельность обучающихся.**

К активным методам обучения относится и учебно-исследовательская деятельность обучающихся.

Учебно-исследовательская деятельность — это деятельность, главной целью которой является образовательный результат, она направлена на обучение обучающихся, развитие у них исследовательского типа мышления.

Главное здесь не овладение новыми, доселе неизвестными фактами, а научение алгоритму ведения исследования, навыкам, которые могут быть затем использованы в исследовании любой сложности и тематики. Конечно, при этом никто не будет отрицать ценности получения учащимся новых знаний в избранной тематической сфере, тем более, если работа проводится под руководством опытного компетентного специалиста. Однако основным все же остается выполнение обучающей задачи.

Работа по исследовательской деятельности может проводиться индивидуально (с успешными, одаренными детьми), но может иметь локальный и фронтальный характер.

Исследовательская работа может быть организована по-разному.

Ещё недавно она была преимущественно внеклассной и осуществлялась на факультативных занятиях в колледже, а также в учреждениях дополнительного образования. Однако в современной колледже возможности организации учебно-исследовательской работы значительно шире, чем раньше; это связано с программой профильного образования в старшей колледже, а также в связи с введением ФГОС. Использование современных технологий (проектного метода, проблемного обучения) дают широкие возможности применять исследование на уроке.

Подготовка к проведению научного исследования традиционно предполагает наличие нескольких этапов.

**Этапы работы**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этапы работы | Цели и задачи УИР | Содержание занятий |
| Предварительный | Диагностика знаний, навыков и умений; ориентация в сфере личных интересов обучающегося. | Письменные и устные задания, вопросы, помогающие выявить уровень владения знаниями и умениями, способности и интересы участников УИР. |
| Выбор проблемы исследования | Предварительная ориентация в выборе проблемы исследования. | Обсуждение возможных тем исследования (темы предлагает Преподаватель, учитывая и личные качества обучающихся, и тематику предстоящих конференций обучающихся). |
| Изучение научной литературы | Приобретение практических навыков работы со справочной и научной литературой. | Составление библиографии по теме; разные виды чтения, выделение главной мысли, конспектирование; обсуждение прочитанных научных работ. |
| Формулирование объекта и предмета исследования, темы, гипотезы, определение целей, задач, методов | Формирование исследовательских навыков (формулирование объекта и предмета исследования, темы, гипотезы, постановка целей и задач исследования, определение методов в зависимости от объекта исследования). | Консультирование по вопросам формулирования объекта и предмета исследования, темы, гипотезы, понимания целей и задач работы, по методике проведения исследования. |
| Сбор материала | Обучение сбору материала или постановке эксперимента. | Планирование и проведение эксперимента, сбор материала. |
| Обработка полученного материала | Обучение статистической обработке полученного материала и представлению результатов в виде таблиц, диаграмм и т.п. | Обработка полученного материала. |
| Формулирование выводов | Выработка умения формулировать выводы. | Систематизация и обобщение результатов работы. |
| Создание текста УИР | Практическое овладение научным стилем. | Написание текста исследовательской работы. |
| Обучение редактированию научного текста; навыкам «свертывания» и «развертывания» текста. | Редактирование и оформление работы, составление тезисного плана. |
| Представление результатов работы | Овладение навыками устного публичного выступления. | Представление работы на научно-практической конференции школьников. |
| Оценка работы | Рефлексии на продукт и результат УИР. | Анализ проделанной работы, обсуждение перспективных планов |

Переходя от этапа к этапу, обучающийся учится:

* видеть проблему;
* задавать вопросы;
* выдвигать гипотезы;
* планировать и реализовать проверку гипотезы;
* анализировать результаты исследования;
* давать определения понятиям;
* представлять полученные результаты в виде таблиц, диаграмм и графиков;
* вести журнал лабораторных исследований, сопоставлять и описывать результаты экспериментов, выполненных в разных условиях;
* классифицировать;
* наблюдать явления и факты;
* разрабатывать и проводить эксперимент;
* делать выводы и умозаключения;
* структурировать материал;
* доказывать и защищать свои идеи;
* работать с первоисточниками и дополнительной литературой.

Метод учебно-исследовательской деятельности поддерживает и развивает интерес к познавательной деятельности. Успешное педагогическое руководство учебно-исследовательской деятельностью дает обучающемуся возможность приобрести необходимый инструментарий и качество исследовательских умений.

В процессе учебно-исследовательской деятельности проявляется максимальная самостоятельность, и деятельность учащегося переходит от воспроизведения к творчеству. Этот вид деятельности является одним из предпосылок успешного овладения содержанием учебных дисциплин. Причина этого кроется в том, что в учебно-исследовательской деятельности знания усваиваются в их существенных связях и отношениях с другими элементами зна­ний.

Приведем пример учебно-исследовательской работы обучающихся **«**Учить или не учить английский язык?»

*Цель исследования:*

- Обобщить материал о значении английского языка в жизни современного человека, с целью повысить интерес обучающихся к изучению английского языка, пробудить у них желание общаться на английском языке.

*Задачи исследования:*

1. Провести социологический опрос среди обучающихся разных классов;
2. Найти и обобщить материал об актуальности английского языка и перспективах его изучения;
3. Провести необходимые исследования влияния владения английским языком на личностный и карьерный рост человека;
4. Обосновать важность изучения английского языка.

*Гипотеза:*

1. Не все ребята знают о значении английского языка в современном обществе;

2. Обучающиеся не в полном объеме представляют возможности использования английского языка в своей жизни и поэтому не видят перспективы его изучения;

3. Английский язык имеет важное значение в жизни современного человека.

*Объект исследования:* английский язык;

*Предмет исследования:* роль английского языка в современном мире

 *Методы исследования:*

Исследовательский, частично-поисковый, практический, опроса, анализа и обобщения;

*План исследования:*

*1 этап:*Проведение опроса обучающихся разных классов с целью изучения их отношения к английскому языку с точки зрения необходимости для своего будущего;

*2 этап:* Изучение данных о значимости английского языка в жизни современного общества;

*3 этап: -* Обобщение материалов о влиянии английского языка на жизнь и потенциальные возможности людей в области их профессионального и личностного развития; представление полученных результатов.

Приведем пример еще одной исследовательской работы «История одной песни».

*Цель исследования:* проследить историю песни «Есть по Чуйскому тракту дорога».

*Задачи:*

* Изучить историю появления песни.
* Проследить популярность песни от времени написания до наших дней.
* Рассмотреть разные варианты исполнения песни.
* Выявить жизнь песни в разных видах искусства.

*Объект исследования:* авторская песня.

*Предмет:* песня М. П. Михеева «Есть по Чуйскому тракту дорога».

В начале исследования были выдвинуты следующие *гипотезы:*

*-* в содержании песни «Есть по Чуйскому тракту дорога» отражена реальная история конкретных жителей алтайского края;

- песня была популярна среди жителей алтайского края;

- у песни есть особая судьба.

*Методы исследования:*

* исследовательский;
* частично – поисковый;
* практический;
* анализ и обобщение.

Исследование можно разделить **на 3 этапа.**

 На **подготовительном** этапе обозначили проблему, выдвинули гипотезы и составили категориальный аппарат.

**Второй этап основной**: сбор информации, дискуссии, беседы с педагогом.

На **заключительном** этапе обобщили информацию, сделали выводы по исследованию и представили результаты нашего исследования.

Проведенное исследование позволило сделать следующие выводы:

изученные материалы ***не подтвердили*** ***первую гипотезу***: сюжетом песни стала красивая легенда, а не реальная история, но прототипами героев были реальные люди – жители Бийска.

Так же на основе анализа изученных материалов, мы ***подтвердили*** ***вторую гипотезу***: песня была популярна, но не только среди жителей алтайского края, но и среди авторов-исполнителей на территории всей страны;

***Третья гипотеза оказалась так же верной***: у песни «Есть по Чуйскому тракту дорога» особая, интересная судьба, которая нашла отражение в различных видах искусства.

Изучение истории и знакомство с культурой родного края, позволили обучающимся почувствовать причастность к происходящим процессам и осознать свою значимость в выявлении и сохранении культурного наследия края.

**Литература**

1. Компетенции в образовании: опыт проектирования: сб. науч.тр. /под ред. А. В. Хуторского. — М.: Научно-внедренческое предприятие «ИНЭК», 2007. — 327 с.

2. Сборник программ. Исследовательская и проектная деятельность. Социальная деятельность. Профессиональная ориентация. Здоровый и безопасный образ жизни. Основная школа / [С. В. Третьяков, А. В. Иванов, С. Н. Чистякова и др.; авт.-сост. С. В. Третьякова]. — М.: Просвещение, 2013. — 96 с. — (Работаем по новым стандартам).

3. Формирование универсальных учебных действий в основной колледже: от действия к мысли. Система заданий: пособие для преподавателя / [А. Г. Асмолов, Г. В. Бурменская, И. А. Володарская и др.]; под ред. А. Г. Асмолова. — 2-е изд. — М.: Просвещение, 2011. — 159с.

**Игровые технологии: метод интеллект - карт**, **деловая игра, ролевая игра, игры-имитации**

Игра – одно из замечательнейших явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Феномен игры заключается в том, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в игру-творчество, в игру-обучение, в игру-терапию, в игру-модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Игра - наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении. В игре ребёнок получает опыт произвольного поведения, учится управлять собой, соблюдая правила.

Так как игра занимает огромное место в развитии, то она давно используется как педагогическое средство.

Игровая технология выгодно отличается от других методов обучения тем, что позволяет обучающихся быть лично причастным к функционированию изучаемого явления, дает возможность прожить некоторое время в «реальных» жизненных условиях.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко сформулирована цель обучения и соответствующий ей педагогический результат, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Место и роль игровых методов в учебном процессе во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр.

Одна и та же игра может выступать в нескольких функциях:

* *Обучающая функция.* Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни. Она способствует развитию общеучебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие информации различной модальности. Нередко игра служит поводом для сообщения новых знаний, для расширения кругозора.
* *Функция самовыражения и самореализации человека.* Игра дает развитие воображению, поскольку оно необходимо для создания новых миров, мифов, ситуаций, правил игры, и активизирует мыслительную деятельность обучающегося. В игровой ситуации у учащегося появляется возможность для самореализации и проявления творческих способностей, для удовлетворения личностных устремлений, которые не выполнимы (или трудно выполнимы) в реальной жизни.
* *Коммуникативная функция.* Игра - это деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игры дают возможность моделировать разные ситуации общения, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности. Игровая деятельность позволяет Преподавателю установить с ребенком доверительные отношения, наладить контакт содружества и сотрудничества.
* *Диагностическая функция.* Диагностика - способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью: она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что человек ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе - это особое «поле самовыражения». Так как в игре ребёнок стремится сыграть желаемую роль, поэтому Преподаватель может определить потребности и интересы учащегося. С помощью игры мы можем осуществить оценочную деятельность, так как игра всегда является тестом для педагога, позволяя развивать, диагностировать и оценивать одновременно.
* *Релаксационная функция.* Игра снимает то жесткое напряжение, в котором пребывает ребенок в своей реальной жизни, и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил. Она уместна во многих случаях: если дети устали и им нужно отдохнуть, если расшалились и их нужно успокоить. На игровом уроке значительно повышается активность детей и снижается их утомляемость.
* *Функция коррекции.* Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все обучающиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

Игра развивает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно и как бы понарошку в своем вымышленном мире. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни.

* *Развлекательная и мотивирующая функции игры.* Развлечение - это влечение к разнообразному. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т. е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Игра обладает магией, способной давать пищу фантазии, выводящей на развлекательность. Игра без получения удовольствия невозможна. Она всегда радостна для играющих. Если в игре возникают отрицательные эмоции, то она прекращается, разваливается. Превращение урока из скучного мероприятия в увлекательное приключение повышает интерес обучающихся к изучению определённого предмета, создает у учащегося положительную мотивацию и стимул к обучению. Если ребёнку не хочется заниматься каким-то трудом, если ему не интересно учиться, то и тут игра может прийти на помощь, потому что это – мощное стимулирующее средство.

Продемонстрируем многофункциональность всем известной игры «Пазлы». Её можно изготовить самостоятельно или вместе с детьми абсолютно к любой теме, учебному разделу. Когда обучающиеся еще не знакомы с темой, они могут методом подбора совмещать половинки (делая это на время или соревнуясь между собой) и знакомиться с новым материалом, таким образом, игра выполняет *обучающую функцию*. На следующем этапе педагог (или ребенок выполняющий роль ведущего) раздает детям только одну половинку пазла, например, с названием терминов, а сам зачитывает определение – обучающиеся проверяют свои карточки и тот, кто считает, что у него есть правильный ответ, называет его. Педагог отдает половинку и сразу идет оценка правильности ответа: если половинки совпали, значит, ответ правильный, если нет - ждем других ответов от участников. В этом случае игра выполняет *диагностическую функцию*, позволяя оценить педагогу степень усвоения обучающимися изученного материала.

Существует множество педагогических игр. Каждая игра имеет свои цели и задачи. Одни направлены на отдых детей, другие на закрепления приобретённых знаний, третье – на проверку смекалки и воле к победе. Некоторые игры помогают детям раскрепоститься, почувствовать свою значимость в коллективе.

При организации игр на уроках Преподавателю необходимо учитывать **качественные характеристики игровой деятельности**:

* свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию обучающихся, позволяет получить удовольствие от самого игрового процесса;
* активный, творческий характер деятельности, в значительной мере импровизированной, направлен на самостоятельный поиск интересных фактов, добывание дополнительной информации;
* эмоциональная деятельность, соперничество, соревнование, конкуренция, стремление к улучшению результата, желание победить исключают такое понятие как «поражение», потому что в выигрыше оказываются все;
* наличие правил, отражающих содержание игры, логическую последовательность её развития.

Всякое средство, даже самое совершенное, можно использовать во благо и во вред. Нужны знания и умение использовать средство соответствующим образом, чтобы его применение было эффективным. Точно также использование игры на уроке требует соблюдение определенных **правил**:

* свободное и добровольное включения детей в игру: не навязывания игры, а вовлечения детей в неё;
* в игре обучающиеся должны руководствоваться принятыми в обществе нормами нравственности, основанными на гуманизме, общечеловеческих ценностях;
* нельзя вовлекать детей в слишком азартные игры, в игры, содержащие в своих правилах действия нарушающие общепринятые нормы морали;
* в игре не должно унижаться достоинство её участников, в том числе и проигравших;
* игра должна положительно воздействовать на развитие эмоционально-волевой, интеллектуальной и рационально-физической сфер её участников;
* обучающиеся должны хорошо понимать смысл и содержание игры, её правила, идею каждой игровой роли;
* игры не должны быть излишне (откровенно) воспитательными и излишне дидактическими: их содержание не должно быть навязчиво назидательным и не должно содержать слишком много информации (дат, имён, правил, формул);
* Преподаватель должен организовывать и направлять игру, при необходимости сдерживать, но не подавлять, и стараться обеспечивать каждому участнику возможности проявления инициативы;
* игра должна оканчиваться раньше, чем надоест.

Рассмотрим наиболее популярные игровые технологии.

**«Деловая игра»** используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций. Деловые игры делятся на производственные, организационно – деятельностные, проблемные, учебные и комплексные.

Отличие учебных деловых игр заключается в следующем:

* + моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;
	+ поэтапное развитие игры, в результате чаще выполнение предшествующего этапа влияет на ход следующего;
	+ наличие конфликтных ситуаций;
	+ обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли;
	+ использование описания объекта игрового имитационного моделирования;
	+ контроль игрового времени;
	+ элементы состязательности.

Наиболее ярким примером является деловая игра «Башня» Тут тренируются навыки взаимодействия в команде.

**Описание.** Участники делятся на группы по 5-8 человек, каждая группа получает некоторое количество деталей для конструктора.

Тренер объясняет участникам, что каждая команда должна построить башню, но во время работы нельзя разговаривать. Каждый участник получает дополнительные инструкции на карточках, которые нельзя показывать другим.

**По окончании игры происходит обсуждение.**

1. Происходили ли в процессе совместной работы конфликты? Каким образом они разрешались?
2. Насколько быстро участники команды поняли, что для эффективного взаимодействия необходимо понять цели каждого?
3. Как в реальной деятельности команды возможно интегрировать интересы каждого?

**Необходимые материалы:** Детали для детского конструктора, карточки с инструкциями по количеству участников (одну и ту же инструкцию можно использовать для более чем одной карточки). Инструкции, которые следует написать на карточках:

1. Башня должна иметь высоту в 10 уровней.
2. Башня должна быть не меньше 8 уровней в высоту.
3. Башня должна быть не больше 15 уровней.
4. В строительстве можно использовать только белые, красные и желтые «кирпичики».
5. Башня должна быть построена только из белых и желтых «кирпичиков».
6. Каждый уровень должен быть единым по цвету.
7. Шестой уровень башни должен быть желтым.
8. Башню должны построить именно вы. Если за «кирпичи» возьмутся другие члены вашей команды, остановите их и настаивайте, что построите башню самостоятельно.

**Время:** 30 минут.

**Размер группы:** 12-30 человек.

 **«Ролевая игра»** *-* художественно-образное отражение реальных взаимодействий в определенной сфере деятельности. Участникам задаются роли (характеры и личностные особенности) и определенные ситуации. В отличие от деловой, ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов. Ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

* + имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т. д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника цеха, зал заседаний и т.д.).
	+ [ситуационные (сюжетные)](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B8%D1%82%D1%83%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B), связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации. В сюжетно-ролевых играх необходимым элементом служит воображаемая ситуация и наличие роли, в которую нужно войти ребёнку для достижения цели. Эти игры, давая богатую пищу воображению, позволяют обучаемому углублять и закреплять ценные качества личности, осваивать правила отношений между людьми, укрепляют моральное здоровье.
	+ условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.

Назовем формы проведения ролевой игры: путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс-конференции, уроки – суды и т.д.

Рассмотрим метод «Интеллект-карт»

Интеллект-карты "представляют собой внешнюю "фотографию" сложных взаимоотношений наших мыслей в конкретный момент времени". Он отражает связи (смысловые, ассоциативные, причинно-следственные и другие) между понятиями, частями, составляющими проблемы или предметной области, которую мы рассматриваем.

Цели создания карт могут быть самые различные: запоминание сложного материала, передача информации, прояснение для себя какого-то вопроса. Их можно использовать в большом количестве разнообразных ситуаций: в профессиональной деятельности, в обучении, для индивидуального планирования и т. д.

Определим правила составления интеллект-карты.

* Для создания карт используются только цветные карандаши, маркеры и т. д.
* Основная идея, проблема или слово располагается в центре.
* Для изображения центральной идеи можно использовать рисунки, картинки. Каждая главная ветвь имеет свой цвет.
* Главные ветви соединяются с центральной идеей, а ветви второго, третьего и т.д. порядка соединяются с главными ветвями.
* Ветви должны быть изогнутыми, а не прямыми (как ветви дерева).
* Над каждой линией – ветвью пишется только одно ключевое слово.
* Для лучшего запоминания и усвоения желательно использовать рисунки, картинки, ассоциации о каждом слове.
* Разросшиеся ветви можно заключать в контуры, чтобы они не смешивались с соседними ветвями.

##### Интеллект-карты — это инструмент, позволяющий эффективно структурировать и обрабатывать информацию; мыслить, используя весь свой творческий и интеллектуальный потенциал.

Интеллект-карты имеют следующие отличительные свойства:

Наглядность. Всю проблему с ее многочисленными сторонами можно окинуть одним взглядом.

Привлекательность. Хорошая интеллект-карта имеет свою эстетику, ее рассматривать не только интересно, но и приятно.

Запоминаемость. Благодаря работе обоих полушарий мозга, использованию образов и цвета интеллект-карта легко запоминается.

Своевременность. Интеллект-карта помогает выявить недостаток информации и понять, какой информации не хватает.

Творчество. Интеллект-карта стимулирует творчество, помогает найти нестандартные пути решения задачи.

Возможность пересмотра. Пересмотр интеллект-карт через некоторое время помогает усвоить картину в целом, запомнить ее, а также увидеть новые идеи.

В современном мире с большим потоком информации, применение интеллект-карт в обучении обучающихся может дать огромные положительные результаты, поскольку дети учатся выбирать, структурировать и запоминать ключевую информацию, а также воспроизводить её в последующем. Мыслительные карты помогают развивать креативное и критическое мышление, память и внимание обучающихся, а также сделать процессы обучения и учения интереснее, занимательнее и плодотворнее.

Игровые технологии формируют коммуникативные универсальные учебные действия: умение слышать, слушать, понимать партнера, выполнять согласованно совместные дела, распределять роли, взаимно контролировать действия друг друга, уметь договориться, правильно выражать свои мысли; познавательные универсальные учебные действия: сравнивать, искать хитроумные решения, находить закономерности; личностные универсальные учебные действия: фантазировать, проявлять интерес к окружающему миру, к себе, ориентировать на моральные нормы; регулятивные универсальные учебные действия: планировать, оценивать правильность выполнения действий). Игра побуждает обучающихся к учебной деятельности. В ее структуру входит целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов.

Применение игровых технологий в обучении делает процесс познания наиболее доступным и увлекательным, а усвоение знаний более качественным и прочным.

***Литература***

1. Баранов С.П., Болотина Л.Р., Сластенин В.А. «Педагогика»

М. «Просвещение» 1987 ( стр.48) .

1. «Дорога к согласию». Общественная организация «Петербургское Новое образование». Высшее педагогическое училище (колледж) №2
2. Коджаспирова Г.М., Коджаспиров А.Ю. Психологический словарь, М. 2005 год.
3. Лопатина А., Скребцова М. «Добрая математика» 2004 год.
4. Макаревич М.А. Нравственное самосовершенствование личности. М., 1989.
5. Михайлова З.А. Носова Е.А. « Теории и технологии математического развития» 2008год.
6. Психолого-педагогический словарь / Сост. Рапацевич Е. С. –Минск: « Современное слово», 2006.
7. Газман О.С. Харитонова Н.Е. « В школу с игрой »М.,1991 год
8. Аникеева Н.П. «Воспитание игрой» М.1991 год
9. Минич О.А. Хаткевич О.А. «Педагогические игры» М.2005
10. Эльконин Д.Б. «Психология игры» М.1999