**«Активные методы обучения на уроках как фактор успешной реализации ФГОC»**

**Максимова Е.Ю.**

 В последнее время российская система образования претерпевает постоянные изменения. Модернизация процесса обучения неуклонно приводит каждого педагога к пониманию того, что необходимо искать такие педагогические технологии, которые бы смогли заинтересовать обучающихся и мотивировать их на изучение предмета.

 Как сделать так, чтобы наши ученики не из-под палки, а играя, самостоятельно могли открывать новые знания, оценивать свой труд и, в конечном итоге, показывать  высокие результаты по предмету?

 Проблема активности личности в обучении как ведущий фактор достижения целей обучения, общего развития личности требует принципиального осмысления важнейших элементов обучения (содержания, форм, методов) и утверждает в мысли, что стратегическим направлением активизации обучения является не увеличение объема передаваемой информации, не усиление и увеличение числа контрольных мероприятий, а создание дидактических и психологических ус­ловий осмысленности учения, включения в него учащегося на уровне не только интеллектуальной, но личностной и социальной активности.

 Уровень проявления активности личности в обучении обусловливается основной его логикой, а также уровнем развития учебной мотивации, определяющей во многом не только уровень познавательной активности человека, но и своеобразие его личности.

Выделяют 3 уровня активности:

• Активность воспроизведения — характеризуется стремлением обучаемого понять, запомнить, воспроизвести знания, овладеть способами применения по образцу.

• Активность интерпретации — связана со стремлением обучаемого постичь смысл изучаемого, установить связи, овладеть способами применения знаний в измененных условиях.

• Творческая активность — предполагает устремленность обучаемого к теоретическому осмыслению знаний, самостоятельный поиск решения проблем, интенсивное проявление познавательных интересов.

 Теоретический анализ указанной проблемы, передовой педагогический опыт убеждают, что наиболее конструктивным решением является создание таких психолого-педагогических условий в обучении, в которых обучаемый может занять активную личностную позицию, в наиболее полной мере выразить себя как субъект учебной деятельности, свое индивидуальное «Я». Все сказанное выше выводит на понятие «активное обучение».

И. Новик выделяет следующие отличительные особенности активного обучения:

• принудительная активизация мышления, когда обучаемый вынужден быть активным независимо от его желания;

• достаточно длительное время вовлечения обучаемых в учебный процесс, поскольку их активность должна быть не кратковременной и эпизодической, а в значительной степени устойчивой и длительной (т.е. в течение всего занятия);

• самостоятельная творческая выработка решений, повышенная степень мотивации и эмоциональности обучаемых.

Постоянное взаимодействие обучаемых и преподавателя с помощью прямых и обратных связей.

 **Активные методы обучения** — это методы, которые побуждают учащихся к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом. Активное обучение предполагает использование такой системы методов, которая направлена главным образом не на изложение преподавателем готовых знаний, их запоминание и воспроизведение, а на самостоятельное овладение учащимися знаниями и умениями в процессе активной мыслительной и практической деятельности.

 Особенности активных методов обучения состоят в том, что в их основе заложено побуждение к практической и мыслительной деятельности, без которой нет движения вперед в овладении знаниями.

Появление и развитие активных методов обусловлено тем, что перед обучением встали новые задачи: не только дать учащимся знания, но и обеспечить формирование и развитие познавательных интересов и способностей, творческого мышления, умений и навыков самостоятельного умственного труда. Возникновение новых задач обусловлено бурным развитием информации. Если раньше знания, полученные в школе, техникуме, вузе, могли служить человеку долго, иногда в течение всей его трудовой жизни, то в век информационного бума их необходимо постоянно обновлять, что может быть достигнуто главным образом путем самообразования, а это требует от человека познавательной активности и самостоятельности.

 Познавательная активность означает интеллектуально-эмоциональный отклик на процесс познания, стремление учащегося к учению, к выполнению индивидуальных и общих заданий, интерес к деятельности преподавателя и других учащихся.

 Под познавательной самостоятельностью принято понимать стремление и умение самостоятельно мыслить, способность ориентироваться в новой ситуации, находить свой подход к решению задачи, желание не только понять усваиваемую учебную информацию, но и способы добывания знаний; критический подход к суждениям других, независимость собственных суждений.

 **Характеристика основных активных методов обучения**

**Проблемное обучение** — такая форма, в которой процесс познания учащихся приближается к поисковой, исследовательской деятельности. Успешность проблемного обучения обеспечивается совместными усилиями преподавателя и обучаемых. Основная задача педагога — не столько передать информацию, сколь­ко приобщить слушателей к объективным противоречиям развития научного знания и способам их разрешения. В сотрудничестве с преподавателем учащиеся «открывают» для себя новые знания, постигают теоретические особенности отдельной науки.

Логика проблемного обучения принципиально отлична от логики информационного обучения. Если в информационном обучении содержание вно­сится как известный, подлежащий лишь запоминанию материал, то при проблемном обучении новое знание вводится как неизвестное для учащихся. Функция учащихся — не просто переработать информацию, а активно включиться в открытие неизвестного для себя знания.

 Основной дидактический прием «включения» мышления учащихся при проблемном обучении — создание проблемной ситуации, имеющей форму познавательной задачи, фиксирующей некоторое противоречие в ее условиях и завершающейся вопросом (вопросами), который это противоречие объективирует. Неизвестным является ответ на вопрос, разрешающий противоречие.

 Познавательные задачи должны быть доступны по своей трудности для учащихся, они должны учитывать познавательные возможности обучаемых, лежать в русле изучаемого предмета и быть значимы для усвоения нового материала.

 С помощью соответствующих методических приемов (постановка проблемных и информационных вопросов, выдвижение гипотез, их подтверждение или опровержение, анализ ситуации и др.) педагог побуждает учащихся к совместному размышлению, поиску неизвестного знания. Важнейшая роль в проблемном обучении принадлежит общению диалогического типа.

При проблемном обучении базовыми являются сле­дующие два важнейших элемента:

• система познавательных задач, отражающих основное содержание темы;

• общение диалогического типа, предметом которого является вводимый учителем материал.

**Разыгрывание ролей** — игровой метод активного обучения, ха­рактеризующийся следующими основными признаками:

• наличие задачи и проблемы и распределение ролей между уча­стниками их решения. Например, с помощью метода разыгрывания ролей может быть имитировано производственное совещание;

• взаимодействие участников игрового занятия, обычно посредством проведения дискуссии. Каждый из участников может в процессе обсуждения соглашаться или не соглашаться с мнением других участников;

• ввод педагогом в процессе занятия корректирующих условий. Так, учитель может прервать обсуждение и сообщить некоторые новые сведения, которые нужно учесть при решении поставленной задачи, направить обсуждение в другое русло, и т.д.;

• оценка результатов обсуждения и подведение итогов учителем.

 Метод разыгрывания ролей наиболее эффективен при решении таких отдельных, достаточно сложных управленческих и экономических задач, оптимальное решение которых не может быть достигнуто формализованными методами. Решение подобной задачи является результатом компромисса между несколькими участниками, интересы которых не идентичны.

 Разыгрывание ролей требует для разработки и внедрения значительно меньших затрат времени и средств, чем деловые игры. При этом оно является весьма эффективным методом решения определенных организационных, плановых и других задач.

Ориентировочно метод разыгрывания ролей требует для проведения от 30 до 35 минут.

 Игровое производственное проектирование — активный метод обучения, характеризующийся следующими отличительными признаками:

• наличие исследовательской, методической проблемы или задачи, которую сообщает обучаемым преподаватель;

• разделение участников на небольшие соревнующиеся группы (группу может представлять один учащийся) и разработка ими вариантов решения поставленной проблемы (задачи).

• проведение заключительного заседания научно-технического совета (или другого сходного с ним органа), на котором с применением метода разыгрывания ролей группы публично защищают разработанные варианты решений (с их предварительным рецензированием).

 Метод игрового производственного проектирования значительно активизирует изучение учебных дисциплин, делает его более результативным вследствие развития навыков проектно-конструкторской деятельности обучаемого. В дальнейшем это позволит ему более эффективно решать сложные методические проблемы.

**Мозговой штурм (мозговая атака)** - широко применяемый способ продуцирования новых идей для решения научных и практических проблем. Его цель — организация коллективной мыслительной деятельности по поиску нетрадиционных путей решения проблем.

 Использование метода мозгового штурма в учебном процессе позволяет решить следующие задачи:

• творческое усвоение школьниками учебного материала;
• связь теоретических знаний с практикой;
• активизация учебно-познавательной деятельности обучаемых;
• формирование способности концентрировать внимание и мыслительные усилия на решении актуальной задачи;
• формирование опыта коллективной мыслительной деятельности. Проблема, формулируемая на занятии по методике мозгового штурма, должна иметь теоретическую или практическую актуальность и вызывать активный интерес школьников. Общим требованием, которое необходимо учитывать при выборе проблемы для мозгового штурма — возможность многих неоднозначных вариантов решения проблемы, которая выдвигается перед учащимися как учебная задача.

Подготовка к мозговому штурму включает следующие шаги:

• определение цели занятия, конкретизация учебной задачи;
• планирование общего хода занятия, определение времени каждого этапа занятия;
• подбор вопросов для разминки;
• разработка критериев для оценки поступивших предложений и идей, что позволит целенаправленно и содержательно провести анализ и обобщение итогов занятия.

**Деловая игра — метод имитации ситуаций**, моделирующих профессиональную или иную деятельность путем игры, по заданным правилам.

 К деловым играм нельзя относить все появляющиеся новые приемы и методы обучения и любую учебную игру, как это иногда делается как в педагогической практике, так и в отдельных выступлениях в печати. Поэтому такие формы проведения уроков, как урок-концерт, урок-экзамен и т.н.; урок-соревнование, урок-викторина, имитация познавательно-развлекательных телепередач на уроках, не относятся не только к деловой игре, но и к технологии активного обучения, да и вообще к новым формам и методам. Эти методы и приемы активизации познавательной деятельности учащихся, оживление учебного процесса с помощью всевозможных игровых ситуаций не отвечают тем особенностям и условиям организации, которые определяют технологию активного обучения. В викторине, соревновании ученик может принимать участие, может и не принимать, но останется пассивным участником-зрителем. Попытки заставить его приведут к потере игрового момента и положительной настроенности на деятельность. В технологии активного обучения «вынужденная активность» участников обусловлена условиями и правилами, при которых ученик или активно участвует, напряженно думает, или вообще выбывает из процесса.

 Правила деловой игры определяются выбранной деятельностью. Одним из ее вариантов являются ролевые игры. Когда дети играют в «дочки-матери», они точно имитируют все входящие в игру роли и не могут от них отступать: так папы не делают, детям так вести себя нельзя, мама должна... и т.д. Возможно использование деловой игры в учебном процессе. Например, исходя из современных рыночных условий жизни, на занятиях по основам экономических знаний можно провести деловую игру «Банк», в которой в процессе проигрывания ситуаций работы банка лучше понимается и осваивается сложная для заучивания терминология, что она обозначает, сам характер деятельности банка, его место и значение в рыночных отношениях. Такая игра может быть организована и на этапе первичного закрепления материала, и как обобщение, и как определенная форма контроля. В данном случае речь идет о самом стандартном варианте деловой игры. Такие варианты, как организационно-Деловые и организационно-мыслительные игры и аналогичные им, требуют очень серьезной специальной подготовки их организаторов.

**Метод проектов**

 Суть метода проекта – стимулировать интерес учащихся к определенным проблемам, предполагающим владение определенной суммой знаний и через проектную деятельность, предусматривающим решение этих проблем, умение практически применять полученные знания, развитие рефлекторного (критического) мышления. Проблема устанавливает цель мысли, а цель контролирует процесс мышления.

 Метод проектов всегда предполагает, во-первых, решение какой -то проблемы, и, во-вторых, направлен на получение результата. Метод проектов представляет собой совокупность исследовательских, поисковых, проблемных и творческих методов. Популярность метода проектов обеспечивается возможностью сочетания в нем теоретических знаний и их практическое применение для решения конкретных проблем.

 Реализация метода проектов и исследовательского метода на практике ведет к изменению позиции учителя. Из носителя готовых знаний он превращается в организатора познавательной, исследовательской деятельности своих учащихся. Изменяется и психологический климат в классе, так как учителю приходится переориентировать свою учебно-воспитательную работу и работу учащихся на разнообразные виды самостоятельной деятельности учащихся, на приоритет деятельности исследовательского, поискового, творческого характера. Самое сложное для учителя в ходе проектирования – это роль независимого консультанта.

 **Проект - это пять «П»** : Проблема – Проектирование (Планирование) – Поиск информации – Продукт – Презентация.