**«применение активных методов обучения как средство повышения обученности студентов СПО на уроках истории»**

Непомнящих Татьяна Александровна

Преподаватель

ГПОУ «Нерчинский аграрный техникум»

В настоящее время учебный процесс требует постоянного совершенствования, так как происходит смена приоритетов и социальных ценностей: научно-технический прогресс все больше осознается как средство достижения такого уровня производства, который в наибольшей мере отвечает удовлетворению постоянно повышающихся потребностей человека, развитию духовного богатства личности. Поэтому современная ситуация в подготовке специалистов требует коренного изменения стратегии и тактики обучения в СПО. Главными характеристиками выпускника любого образовательного  учреждения являются его  компетентность и мобильность. В этой связи акценты при изучении учебных дисциплин переносятся на сам процесс познания, эффективность которого полностью зависит от познавательной активности самого студента. Успешность достижения этой цели зависит не только от того, что усваивается (содержание обучения), но и от того, как усваивается: индивидуально или коллективно, в авторитарных или гуманистических условиях, с опорой на внимание, восприятие, память или на весь личностный потенциал человека, с помощью репродуктивных или активных методов обучения.

В ФГОС СПО нового поколения отмечается, что «… образовательное учебное заведение должно предусматривать в целях реализации компетентностного подхода использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разработка конкретных ситуаций, психологических и иных тренингов, групповых дискуссий) в сочетании внеаудиторной работой для формирования и развития общих и профессиональных компетенций обучающихся». В связи с этим в профессиональной подготовке особую актуальность приобретает проблема организации форм обучения с использованием активных методов обучения.

В настоящее время на рынке образовательных услуг лидируют те учреждения образования, которые могут обеспечить высокий уровень профессиональной подготовки специалистов в соответствии с требованиями настоящего времени. Достижение такого уровня невозможно с помощью лишь традиционных методов обучения и организации учебной деятельности. С позиций современных требований центр тяжести в обучении сегодня переносится на развитие личности, ее умение самостоятельно пополнять знания и совершенствовать квалификацию. Главная задача в этом процессе — повышение профессионализма выпускаемых специалистов.

Совершенствование учебно-воспитательного процесса в современном техникуме сегодня включает не только изменение содержания изучаемых но и изменение подходов к методикам преподавания, расширение арсенала методических приемов, активизацию деятельности обучающихся в ходе занятия, приближение изучаемых тем к реальной жизни через рассмотрение ситуаций и поисков путей решения наиболее острых общественных проблем. Важно, чтобы обучающийся не был пассивным объектом воздействия, а мог самостоятельно найти нужную информацию, обменяться мнением по определенной теме со своими сверстниками, участвовать в дискуссии, находить аргументы, выполнять разнообразные роли.

Для преподавателей СПО представляет интерес не столько анализ строения учебной деятельности, сколько проблема ее формирования у студентов. Речь идет о том, чтобы научить студентов, особенно младших курсов, учиться, при этом наибольшую сложность составляет умение самостоятельно отобрать материал, подлежащий усвоению. Формирование учебной деятельности из процесса случайного должно преобразоваться в очень важную задачу, причем как для преподавателя, так и для самого учащегося. Сущность формирования учебной деятельности студентов заключается в создании условий, при которых индивид становится субъектом процесса обучения.

Особенность ФГОС нового поколения – деятельностный характер, который ставит главной задачей развитие личности учащегося. Современное образование отказывается от традиционного представления результатов обучения в виде знаний, умений и навыков; формулировки стандарта указывают на реальные виды деятельности.

Поставленная задача требует перехода к новой системно-деятельностной образовательной парадигме, которая, в свою очередь, связана с принципиальными изменениями деятельности учителя, реализующего новый стандарт. Также изменяются и технологи обучения, внедрение информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) открывает значительные возможности расширения образовательных рамок по каждому предмету в общеобразовательном учреждении.

Исходя из требований времени, меняется подход к современному уроку. Современный урок должен отражать владение классической структурой урока на фоне активного применения собственных творческих наработок, как в смысле его построения, так и в подборе содержания учебного материала, технологии его подачи и тренинга.

«Современный урок – это урок, соответствующий времени»

Таким образом, современный урок – есть веление нынешнего времени с позиций его сути. А суть нынешнего образовательного времени состоит в противоречии между усиливающейся потребностью обучающегося поколения в самореализации и устаревшей системой образования, продолжающей применять неэффективные формы и содержание обучения. При переходе на стандарты нового поколения это противоречие должно быть нейтрализовано. Урок должен проводиться на таком уровне, который бы позволил в первую очередь эффективно работать системе учитель- ученик.Урок, который бы позволил максимально самореализоваться ученику, а учителю- применять современные эффективные методики, которые бы сработали в системе НПО и СПО на наиболее полное усвоение программы, в дальнейшем-положительно повлияли на подготовку высокопрофессионального рабочего и специалиста.

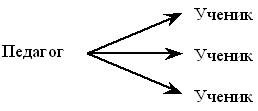
Так, непосредственное вовлечение студентов в активную учебно-познавательную деятельность в ходе учебного процесса связано с применением приемов и методов, получивших обобщенное название ***активные методы обучения***

Активные методы обучения предполагают использование такой системы методов, которая направлена главным образом, не на изложение преподавателем готовых знаний и их воспроизведение, а на самостоятельное овладение студентами знаний в процессе активной познавательной деятельности.Таким образом, активные методы обучения – это обучение деятельностью. Так, например, Л.С. Выготский сформулировал закон, который говорит, что обучение влечет за собой развитие, так как личность развивается в процессе деятельности. Именно в активной деятельности, направляемой преподавателем, студенты овладевают необходимыми знаниями, умениями, навыками для их профессиональной деятельности, развиваются творческие способности.

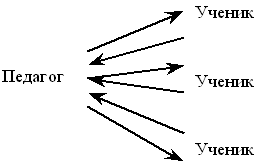
Особенности активных методов обучения состоят в том, что в их основе заложено побуждение к практической и мыслительной деятельности, без которой нет движения вперед в овладении знаниями.

В педагогике существуют многочисленные классификации методов обучения. Нас интересует, та в основе, которой – роль обучающегося в процессе обучения; традиционно в ней выделяют три метода:

1) **Пассивные:** где учащиеся выступают в роли “объекта” обучения, которые должны усвоить и воспроизвести материал, который передается им учителем- источником знаний. Основные методы это лекция, чтение, опрос.

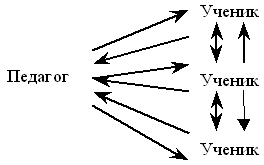


2) **Активные:** где обучающиеся являются “субъектом” обучения, выполняют творческие задания, вступают в диалог с учителем. Основные методы это творческие задания, вопросы от учащегося к учителю, и от учителя к ученику.



3) **Интерактивные:** От англ. (inter - “между”; act – “действие”) таким образом дословный перевод обозначает интерактивные методы – позволяющие учится взаимодействовать между собой; а интерактивное обучение – обучение построенное на взаимодействии всех обучающихся, включая педагога. Эти методы наиболее соответствуют личностноориентированному подходу, так как они предполагают сообучение (коллективное, обучение в сотрудничестве), причем и обучающийся и педагог являются субъектами учебного процесса. Педагог чаще выступает лишь в роли организатора процесса обучения, лидера группы, создателя условий для инициативы учащихся.

Кроме того, интерактивное обучение основано на прямом взаимодействии учащихся со своим опытом и опытом своих друзей, так как большинство интерактивных упражнений обращается к опыту самого учащегося, причем не только учебному, школьному. Новое знание, умение формируется на основе такого опыта.



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.

Важнейшим средством активизации личности в обучении выступают активные методы обучения (АМО). Наиболее полную классификацию дала М. Новик, выделяя **неимитационные и имитационные** активные группы обучения. Те или иные группы методов определяют соответственно и форму (вид) занятия: **неимитационное или имитационное.**

Характерной чертой неимитационных занятийявляется отсутствие модели изучаемого процесса или деятельности. Активизация обучения осуществляется через установление прямых и обратных связей между преподавателем и обучаемыми.

Отличительной чертой имитационных занятийявляется наличие модели изучаемого процесса (имитация индивидуальной или коллективной профессиональной деятельности). Особенность имитационных методов — разделение их на игровыеи неигровые.Методы, при реализации которых обучаемые должны играть определенные роли, относятся к игровым.

М. Новик указывает на их высокий эффект при усвоении материала, поскольку достигается существенное приближение учебного материала к конкретной практической или профессиональной деятельности. При этом значительно усиливаются мотивация и активность обучения.

В процессе обучения педагог может выбирать как один активный метод, так и использовать комбинацию нескольких. Но успех зависит от системности и соотношения выбранных методов и поставленных задач.

Рассмотрим самые распространенные методы активного обучения:

**Презентации** — наиболее простой и доступный метод для использования на уроках. Презентация – это представление какой-либо информации. Презентация (слайд-фильм) на компьютере представляет собой серию слайдов. Слайды оформляются в едином стиле и содержат информацию, необходимую для иллюстрации во время урока. Грамотное использование презентации усиливает мотивацию учения и эффективность восприятия учащимися информации. Применение презентации наполняет новым содержанием методику преподавания, так как предлагает новые варианты решения педагогических задач и рассматривается как новое дидактическое средство для организации ученического процесса.

Компьютерные презентации можно использо­вать на различных этапах учебного занятия для достижения своих специфических целей:

- при актуализации знаний компьютерную пре­зентацию целесообразно использовать в первую очередь как средство иллюстрации ранее изучен­ного материала, основных определений темы или раздела учебного материала;

- при формировании новых знаний компьютерная презентация использу­ется как иллюстрирующе-демонстрирующее средство при объяснении нового материала и как средство для самостоятельного изучения учащи­мися основных определений темы или раздела;

- при формировании новых и развитии имеющих­ся умений - для иллюстрации, демонстрации того, как выполняется то или иное задание учителя;

- при обобщении, систематизации и повторении теоретического материала темы, раздела или предшествующего занятия - для выделения наи­более важной учебной информации;

- при оценке и контроле знаний учащихся воз­можно использование минипрезентации, в которой даны задания учителя. Возможна также форма контроля в виде письменного опроса, с иллюстрацией вопросов на экране монитора.

* **Проблемная лекция** — в отличие от традиционной, передача знаний во время проблемной лекции происходит не в пассивной форме. То есть учитель не преподносит готовые утверждения, а лишь ставит вопросы и обозначает проблему. Правила выводят сами учащиеся. Этот метод достаточно сложен и требует наличия у учеников определенного опыта логических рассуждений.

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 преподавателемучащиеся «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 обучающихся — 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. Каково же дидактическое построение проблемного обучения? Главный ее метод, — логически стройное устное изложение, точно и глубоко освещающее основные положения темы. Учебная проблема и система соподчиненных подпроблем, составленных преподавателем, «вписываются» в логику изложения. 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. Чем выше степень диалогичности обучения, тем ближе она к проблемной, и наоборот, монологическое изложение приближает обучение к информационной форме.

Таким образом, 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.

**Кейс-технологии** — используются в педагогике с прошлого века. Строится на анализе смоделированных или реальных ситуаций и поиске решения. Причем различают два подхода к созданию кейсов. Американская школа предлагает поиск одного-единственного правильного решения поставленной задачи. Европейская школа, наоборот, приветствует многогранность решений и их обоснование.Этот метод используется для формирования у студентов профессиональных умений. Основным дидактическим материалом служит ситуационная проблема, которая включает в себя условия (описание ситуации и исходные количественные данные) и вопрос (задание), поставленный перед учащимися.  Ситуационная проблема должна содержать все необходимые данные для ее решения, а в случае их отсутствия – условия, из которых можно извлечь эти данные. Студенты получают для решения так называемые типовые задачи, т. е. характерные для отрасли, производства, где будет работать специалист, соответствующие его трудовым функциям. Типовые производственные задачи создаются на основе анализа профессиональных функций специалистов, они сложные, комплексны. Этим типовым задачам и должны соответствовать ситуационные учебно-производственные задачи.Выполнение комплексной учебно-производственной задачи при изучении ряда учебных дисциплин вносят следующие важные элементы в учебный процесс:

* Обеспечивает последовательный переход от овладения профессиональными знаниями к самостоятельному исполнению профессиональных функции;
* Позволяет преподавателю осуществлять обратную связь не только на уровне знаний, но и на уровне умений;
* Дает вероятность учащимся реально понять межпредметные связи, и их роль в профессиональной деятельности.

**Дидактическая игра** — это активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов. Главное отличие игры от другой деятельности заключается в том, что ее предмет — сама человеческая деятельность. В дидактической игре основным типом деятельности является учебная деятельность, которая вплетается в игровую и приобретает черты совместной игровой учебной деятельности. ***Дидактическая игра — это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш.***

Игру, организованную в целях обучения, можно назвать учебной игрой. Ее основными структурными элементами являются:

* моделируемый объект учебной деятельности;
* совместная деятельность участников игры;
* правила игры;
* принятие решения в изменяющихся условиях;
* эффективность применяемого решения.

Технология дидактической игры — это конкретная технология проблемного обучения. При этом игровая учебная деятельность обладает важным свойством: ***в ней познавательная деятельность учеников представляет собой самодвижение, поскольку информация не поступает извне, а является внутренним продуктом, результатом самой деятельности****.*

Полученная таким образом информация порождает новую, которая, в свою очередь, влечет за собой следующее звено, пока не будет достигнут конечный результат обучения.

Цикл дидактической игры представляет собой непрерывную последовательность учебных действий в процессе решения задач. Этот процесс условно расчленяется на следующие этапы:

* подготовка к самостоятельным занятиям;
* постановка главной задачи;
* выбор имитационной модели объекта;
* решение задачи на ее основе;
* проверка, коррекция;
* реализация принятого решения;
* оценка его результатов;
* анализ полученных итогов и синтез с имеющимся опытом;
* обратная связь по замкнутому технологическому циклу.

Дидактическая игра как метод обучения содержит в себе большие потенциальные возможности активизации процесса обучения.

**Баскет-метод** — основан на имитации ситуации. Например, студент должен выступить в роли гида и провести экскурсию по историческому музею. При этом его задача — собрать и донести информацию о каждом экспонате. Баскет-метод позволяет оценить способность учащегося к работе с информацией и умению принимать решения на основании имеющейся информации. Данный метод развивает у слушателей способность к анализу, к отбору наиболее важных фактов и их классификации с учетом важности и срочности, к формулированию путей решения различных проблем. Преимуществом этого метода является высокий уровень мотивации участников и высокая их включенность в решение поставленных задач. Баскет-метод позволяет оценить способность кандидата к работе с информацией, к ее распределению по степени важности, срочности, приоритетности и умение принимать решения на основании имеющейся информации.

**Интерактивные**

Внедрение интерактивных форм обучения – одно из важнейших направлений совершенствования профессиональной подготовки учащихся. Основные методические инновации связаны сегодня с применением именно интерактивных методов обучения. Учебный процесс, опирающийся на использование интерактивных методов обучения, организуется с учетом включенности в процесс познания всех учащихся группы без исключения. Совместная деятельность означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Организуются индивидуальная, парная и групповая работа, используется проектная работа, ролевые игры, осуществляется работа с документами и различными источниками информации.

Интерактивное обучение подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели. Одна из таких целей состоит в создании комфортных условий обучения, при которых учащийся чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

По сравнению с традиционными, интерактивные методы в большей мере соответствуют природе педагогического процесса, моделируют конструктивное и продуктивное педагогическое взаимодействие.

При реализации интерактивных методов доминирует в отличие от объяснительно-иллюстративных методов не деятельность преподавателя (преподавание), а деятельность учащегося (учение). Активность преподавателя уступает место активности учащихся, его задачей становится создание условий для их инициативы в познавательной деятельности. Преподаватель отказывается от роли простого транслятора готовых знаний и выполняет функцию одного из источников информации и помощника в работе, организующего самостоятельную познавательную деятельность учащихся по продуцированию знаний об окружающей действительности, побуждающего к поиску, исследованию явлений и процессов, самостоятельному решению проблем.

Определяющим признаком интерактивного обучения является проявление активности учащимися и сочетание, взаимосвязь физической (передвижение по аудитории, смена рабочего места, рисование, осуществление записей и т.д.), социальной (обмен мнениями, смыслами, отстаивание своей точки зрения и т.д.) и познавательной активности (осознание себя как источника опыта, поиск решения проблем и т.д.) одновременно .

**Задачи интерактивных методов обучения**

* Научить самостоятельному поиску, анализу информации и выработке правильного решения ситуации.
* Научить работе в команде: уважать чужое мнение, проявлять толерантность к другой точке зрения.
* Научить формировать собственное мнение, опирающееся на определенные факты.

Самыми распространенными методами интерактивного обучения являются:

**Семинар-дискуссия****(групповая дискуссия) образуется как процесс диалогического общения участников, в ходе которого происходит формирование практического опыта совместного участия в обсуждении и разрешении теоретических и практических проблем.**

На семинаре-дискуссии студенты учатся точно выражать свои мысли в докладах и выступлениях, активно отстаивать свою точку зрения, аргументировано возражать, опровергать ошибочную позицию одноклассника. В такой работе обучающийся получает возможность построения собственной деятельности, что и обусловливает высокий уровень его интеллектуальной и личностной активности, включенности в процесс учебного познания.

Необходимым условием развертывания продуктивной дискуссии являются личные знания, которые приобретаются учащимися на предыдущих занятиях, в процессе самостоятельной работы. Успешность семинара-дискуссии во многом зависит и от умения преподавателя его организовать. Так, семинар-дискуссия может содержать элементы **«мозгового штурма»** и **деловой игры.**

**«Мозговой штурм»** — основная задача метода сбора как можно большего числа идей в результате освобождения участников обсуждения от инерции мышления и стереотипов. Начинается штурм с разминки быстрого поиска ответов на вопросы тренировочного характера. Затем еще раз уточняется поставленная задача, напоминаются правила обсуждениями и старт. Каждый может высказать свои идеи, дополнять и уточнять. К группам прикрепляется эксперт, задача которого — фиксировать на бумаге выдвигаемые идеи. Для «штурма» предлагаются вопросы, требующие нетрадиционного решения. Работа ведется в следующих группах: генерации идей, анализа проблемной ситуации и оценки идей, генерации контридей. Генерация идей происходит в группах по определенным правилам. На этапе генерации идей любая критика запрещена. Всячески поощряются реплики, шутки, непринужденная обстановка. Затем полученные в группах идеи систематизируются, объединяются по общим принципам и подходам. Далее рассматриваются всевозможные препятствия к реализации отобранных идей. Оцениваются сделанные критические замечания. Окончательно отбираются только те идеи, которые не были отвергнуты критическими замечаниями и контридеями.

Семинар-дискуссия получает своего рода ролевую «инструментовку», отражающую реальные позиции людей, участвующих в научных или иных дискуссиях. Можно ввести, например, роли ведущего, оппонента или рецензента, логика, психолога, эксперта и т.д., в зависимости от того, какой материал обсуждается и какие дидактические цели ставит преподаватель перед семинарским занятием. Если учащийся назначается на роль ведущегосеминара-дискуссии, он получает все полномочия преподавателя по организации дискуссии: поручает кому-то из старшеклассников сделать доклад по теме семинара, руководит ходом обсуждения, следит за аргументированностью доказательств или опровержений, точностью использования понятий и терминов, корректностью отношений в процессе общения, и т.д.

Оппонент или рецензент:воспроизводит процедуру оппонирования, принятую в среде исследователей. Он должен не только воспроизвести основную позицию докладчика, продемонстрировав тем самым ее понимание, найти уязвимые места или ошибки, но и предложить свой собственный вариант решения.

Логиквыявляет противоречия и логические ошибки в рассуждениях докладчика или оппонента, уточняет определения понятий, анализирует ход доказательств и опровержений, правомерность выдвижения гипотезы, и т.д.

Экспертоценивает продуктивность всей дискуссии, правомерность выдвинутых гипотез и предложений, сделанных выводов высказывает мнение о вкладе того или иного участника дискуссии в нахождение общего решения, дает характеристику того, как шло обучение участников дискуссии, и т.д.

Преподаватель может ввести в дискуссию любую ролевую позицию, если это оправдано целями и содержанием семинара. Целесообразно вводить не одну, а две парные роли (два логика, два эксперта), с тем, чтобы большее число студентов получили соответствующий опыт.

Но особая роль принадлежит, конечно, учителю. Он должен организовать такую подготовительную работу, которая обеспечит активное участие в дискуссии каждого учащегося. Он определяет проблему и отдельные подпроблемы, которые будут рассматриваться на семинаре; подбирает основную и дополнительную литературу для докладчиков и выступающих; распределяет функции и формы участия студентов в коллективной работе; готовит учащихся к роли оппонента, логика; руководит всей работой семинара; подводит итоги состоявшейся дискуссии.

***Деловая игра*** Педагогическая суть деловой игры – активизировать мышление студентов, повысить самостоятельность будущего специалиста, внести дух творчества в обучении, приблизить его к профориентационному, подготовить к профессиональной практической деятельности. Главным вопросом в проблемном обучении выступает «почему», а в деловой игре – «что было бы, если бы...»

Данный метод раскрывает личностный потенциал студента: каждый участник может продиагностировать свои возможности в одиночку, а также и в совместной деятельности с другими участниками.

В процессе подготовки и проведения деловой игры, каждый участник должен иметь возможность для самоутверждения и саморазвития. Преподаватель должен помочь студенту стать в игре тем, кем он хочет быть, показать ему самому его лучшие качества, которые могли бы раскрыться в ходе общения.

Деловая игра – это контролируемая система, так как процедура игры готовиться, и корректируется преподавателем. Если игра проходит в планируемом режиме, преподаватель может не вмешиваться в игровые отношения, а только наблюдать и оценивать игровую деятельность студентов. Но если действия выходят за пределы плана, срывают цели занятия, преподаватель может откорректировать направленность игры и ее эмоциональный настрой.

Прежде как приступить к использованию деловой игры в учебном процессе, рекомендуется начинать с имитационных упражнений. Они отличаются меньшим объемом и ограниченностью решаемых задач.

Имитационные упражнения ближе к учебным играм. Их цель – предоставить студентам возможность в творческой обстановке закрепить те или иные навыки, акцентировать внимание на каком-либо важном понятии, обязательно содержит игровую учебную задачу. категории, законе. В условии должно содержаться обязательное противоречие, то есть в имитационном упражнении есть элемент проблемности.

После имитационных упражнений можно переходить к деловым играм. Цель данной игры  - сформировать определенные навыки и умения студентов в их активном творческом процессе.

Деловые игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, демократичности, гласности, соревновательности, максимальной занятости каждого и неограниченной перспективы творческой деятельности в рамках деловой игры. Она должна включать в себя все новое и прогрессивное, что появляется в педагогической теории и практике. [4]

Деловая игра эффективна тогда, когда в ней успешно решаются учебные задачи. Форма игры, игровой задачи привлекает обучающихся, создаёт у них интерес к выполнению задания, побуждает к активному применению знаний, вовлекает к коллективные отношения.

**Кластер** — это графическая форма организации информации, когда выделяются основные смысловые единицы, которые фиксируются в виде схемы с обозначением всех связей между ними. Он представляет собой изображение, способствующее систематизации и обобщению учебного материала. Современная система образования ориентирована на формирование у учеников самостоятельного мышления. Критическое мышление является педагогической технологией, стимулирующей интеллектуальное развитие учащихся. Кластер — один из его методов (приемов). К особенностям критического мышления относят наличие трех стадий:

* вызов,
* [осмысление](http://pedsovet.su/metodika/6010_stadia_osmyslenia_kak_etap_uroka),
* рефлексия.

На первом этапе происходит активизация, вовлечение всех участников коллектива в процесс. Целью является воспроизведение уже имеющихся знаний по данной теме, формирование ассоциативного ряда и [постановка вопросов](http://pedsovet.su/metodika/priemy/5669_kak_nauchit_detey_stavit_voprosy), на которые хочется найти ответы. На фазе осмысления организуется работа с информацией: чтение текста, обдумывание и анализ полученных фактов. На [стадии рефлексии](http://pedsovet.su/metodika/refleksiya/5665_refleksiya_kak_etap_uroka_fgos) полученные знания перерабатываются в результате творческой деятельности и делаются выводы.

Прием кластера может применяться на любой из стадий.

* На этапе вызова дети высказывают и фиксируют все имеющиеся знания по теме, свои предположения и ассоциации. Он служит для стимулирования познавательной деятельности школьников, мотивации к размышлению до начала изучения темы.
* На стадии осмысления использование кластера позволяет структурировать учебный материал.
* На стадии рефлексии метод кластера выполняет функцию систематизирования полученных знаний.

Возможно применение кластера на протяжении всего урока, в виде общей стратегии занятия, на всех его стадиях. Так, в самом начале дети фиксируют всю информацию, которой они владеют. Постепенно, в ходе урока, в схему добавляются новые данные. Желательно выделять их другим цветом. Данный прием развивает умение предполагать и прогнозировать, дополнять и анализировать, выделяя основное.

**Интерактивный урок с применением аудио- и видеоматериалов, ИКТ**. Например, тесты в режиме онлайн, работа с электронными учебниками, обучающими программами, учебными сайтами.

**Круглый стол** — это метод активного обучения, одна из организационных форм познавательной деятельности учащихся, позволяющая закрепить полученные ранее знания, восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, укрепить позиции, научить культуре ведения дискуссии. Характерной чертой «круглого стола» является сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией. Основной целью проведения «круглого стола» является выработка у обучающихся профессиональных умений излагать мысли, аргументировать свои соображения, обосновывать предлагаемые решения и отстаивать свои убеждения. При этом происходит закрепление информации и самостоятельной работы с дополнительным материалом, а также выявление проблем и вопросов для обсуждения.

**Важной задачей при организации «круглого стола» является:**

- обсуждение в ходе дискуссии одной-двух проблемных, острых ситуаций по данной теме;

- иллюстрация мнений, положений с использованием различных наглядных материалов (схемы, диаграммы, графики, аудио-, видеозаписи, фото-, кинодокументы);

- тщательная подготовка основных выступающих (не ограничиваться докладами, обзорами, а высказывать свое мнение, доказательства, аргументы).

**При проведении «круглого стола» необходимо учитывать некоторые особенности:**

а) нужно, чтобы он был действительно круглым, т.е. процесс коммуникации, общения, происходил «глаза в глаза». Принцип «круглого стола» (не случайно он принят на переговорах), т.е. расположение участников лицом друг к другу, а не в затылок, как на обычном занятии, в целом приводит к возрастанию активности, увеличению числа высказываний, возможности личного включения каждого учащегося в обсуждение, повышает мотивацию учащихся, включает невербальные средства общения, такие как мимика, жесты, эмоциональные проявления.

б) преподаватель также располагался в общем кругу, как равноправный член группы, что создает менее формальную обстановку по сравнению с общепринятой, где он сидит отдельно от студентов они обращены к нему лицом. В классическом варианте участники адресуют свои высказывания преимущественно ему, а не друг другу. А если преподаватель сидит среди студентов, обращения членов группы друг к другу становятся более частыми и менее скованными, это также способствует формированию благоприятной обстановки для дискуссии и развития взаимопонимания между преподавателем и студентами.

Основную часть «круглого стола» по любой тематике составляют дискуссия и дебаты.

**Дискуссия**(от лат. discussio — исследование, рассмотрение) — это всестороннее обсуждение спорного вопроса в публичном собрании, в частной беседе, споре. Другими словами, дискуссия заключается в коллективном обсуждении какого-либо вопроса, проблемы или сопоставлении информации, идей, мнений, предложений. Цели проведения дискуссии могут быть очень разнообразными: обучение, тренинг, диагностика, преобразование, изменение установок, стимулирование творчества и др.

**1. Подготовка занятия.** При организации дискуссии в учебном процессе обычно ставятся сразу несколько учебных целей, как чисто познавательных, так и коммуникативных. При этом цели дискуссии, конечно, тесно связаны с ее темой. Если тема обширна, содержит большой объем информации, в результате дискуссии могут быть достигнуты только такие цели, как сбор и упорядочение информации, поиск альтернатив, их теоретическая интерпретация и методологическое обоснование. Если тема дискуссии узкая, то дискуссия может закончиться принятием решения.

Во время дискуссии студенты могут либо дополнять друг друга, либо противостоять один другому. В первом случае проявляются черты диалога, а во втором дискуссия приобретает характер спора. Как правило, в дискуссии присутствуют оба эти элемента, поэтому неправильно сводить понятие дискуссии только к спору. И взаимоисключающий спор, и взаимодополняющий, взаиморазвивающий диалог играют большую роль, так как первостепенное значение имеет факт сопоставления различных мнений по одному вопросу.

Для того чтобы организовать дискуссию и обмен информацией в полном смысле этого слова, чтобы «круглый стол» не превратился в мини-лекцию, монолог преподавателя, занятие необходимо тщательно подготовить.

**Для этого организатор «круглого стола» должен:**

- заранее подготовить вопросы, которые можно было бы ставить на обсуждение по выводу дискуссии, чтобы не дать ей погаснуть;

- не допускать ухода за рамки обсуждаемой проблемы;

- обеспечить широкое вовлечение в разговор как можно больше­го количества студентов, а лучше — всех;

- не оставлять без внимания ни одного неверного суждения, но не давать сразу же правильный ответ; к этому следует подключать учащихся, своевременно организуя их критическую оценку;

- не торопиться самому отвечать на вопросы, касающиеся материала «круглого стола»: такие вопросы следует переадресовывать аудитории;

- следить за тем, чтобы объектом критики являлось мнение, а не участник, выразивший его.

- сравнивать разные точки зрения, вовлекая учащихся в коллективный анализ и обсуждение, помнить слова [К.Д. Ушинского](https://studopedia.ru/15_96874_kdushinskiy.html) о том, что в основе познания всегда лежит сравнение.

В проведении дискуссии используются различные организационные методики.

Методика «вопрос – ответ». Данная методика – это разновидность простого собеседования; отличие состоит в том, что применяется определённая форма постановки вопросов для собеседования с участниками дискуссии-диалога.

Процедура «Обсуждение вполголоса». Данная методика предполагает проведение закрытой дискуссии в микрогруппах, после чего проводится общая дискуссия, в ходе которой мнение своей микрогруппы докладывает ее лидер и это мнение обсуждается всеми участниками.

Методика клиники. При использовании «методики клиники» каждый из участников разрабатывает свой вариант решения, предварительно представив на открытое обсуждение свой «диагноз» поставленной проблемной ситуации, затем это решение оценивается как руководителем, так и специально выделенной для этой цели группой экспертов по балльной шкале либо по заранее принятой системе «принимается – не принимается».

Методика «лабиринта». Этот вид дискуссии иначе называют методом последовательного обсуждения, он представляет собой своеобразную шаговую процедуру, в которой каждый последующий шаг делается другим участником. Обсуждению здесь подлежат все решения, даже неверные (тупиковые).

Методика эстафеты. Каждый заканчивающий выступление участник может передать слово тому, кому считает нужным.

Свободно плавающая дискуссия. Сущность данного вида дискуссии состоит в том, что группа к результату не приходит, но активность продолжается за рамками занятия. В основе такой процедуры групповой работы лежит «эффект Б.В. Зейгарник», характеризующийся высоким качеством запоминания незавершенных действий, поэтому участники продолжают «домысливать» наедине идеи, которые оказались незавершенными.

**Эффективность проведения дискуссии зависит от таких факторов, как:**

- подготовка (информированность и компетентность) студента по предложенной проблеме;

- семантическое однообразие (все термины, дефиниции, понятия и т.д. должны быть одинаково поняты всеми учащимися);

- корректность поведения участников;

- умение преподавателя проводить дискуссию.

Аквариум – это ролевая игра, в которой принимают участие 2-3 человека, а остальные выступают в роли наблюдателей, что позволяет одним «проживать» ситуацию, а другим анализировать ситуацию со стороны и «сопереживать» ее. Участники в "аквариуме" должны обсуждать ситуацию настолько громко, чтобы остальные всё слышали!.. (не кричать, конечно... , но... :-) разговаривать достаточно громко) - это преодоление застенчивости, развитие умения публично выражать свою точку зрения.   Этапы реализации: 1. Всех участников разделить на малые группы (по 2-3 человека). 2. Участники одной из малых групп садятся за стол (в "аквариум") в центр зала (активная рабочая группа), ведущий предлагает им задания для выполнения и необходимую информацию. А остальные участники (пассивная рабочая группа) выступают в роли наблюдателей.  3. Участникам активной рабочей группы для выполнения задания необходимо: - прочитать вслух ситуацию-задачи; - обсудить ее в группе, используя метод дискуссии; - прийти к общему мнению по 3-5 мин  Участники пассивной рабочей группы должны на этой стадии мероприятия слушать, не вмешиваясь в процесс обсуждения, и наблюдать. 4. Участники активной рабочей группы после озвучивания общего мнения занимают свои места, а участники пассивной рабочей группы обсуждают следующие вопросы: - согласны ли Вы с мнением группы, которая высказалась? - была эта мысль достаточно аргументированной? - какой из аргументов Вы считаете наиболее убедительным? 5.=1. После этого место в "Аквариуме" занимает другая группа и обсуждает следующую ситуацию. Все группы поочередно должны побывать в "Аквариуме", и деятельность каждого из них должна быть обсуждена аудиторией.

**Метод проектов-** выполнение индивидуального или группового творческого проекта, по какой – либо теме. В данном методе студенты: самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников; учатся пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач; приобретают коммуникативные умения, работая в различных группах; развивают исследовательские умения (умения выявления проблем, сбора информации, наблюдения, проведения эксперимента, анализа, построения гипотез, общения); развивают системное мышление.

**BarCamp**, или антиконференция. Метод предложил веб-мастер Тим О´Рейли. Суть его в том, что каждый становится не только участником, но и организатором конференции. Все участники выступают с новыми идеями, презентациями, предложениями по заданной теме. Далее происходит поиск самых интересных идей и их общее обсуждение.

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 «открывают» для себя новые знания, постигают теоретические особенности отдельной науки.

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 студентов, они должны учитывать познавательные возможности обучаемых, лежать в русле изучаемого предмета и быть значимы для усвоения нового материала.

 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.  Например, после изучения темы «Россия во второй половине 19 в. Можно поставить вопрос: Какая из приведенных оценок характера и результатов крестьянской реформы 1861 г. вам кажется более правильной?

1. Реформа 1861 г- вынужденная уступка крепостников

2. Реформа 1861 г-компромисс между крепостниками и либералами

3. Реформа 1861 г не дала крестьянам ни свободы, ни земли

4. Реформа 1861 г окончательно решила крестьянский вопрос

5. Реформа 1861 г- хитрая уловка самодержавия и крепостников

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.

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.

Метод  6 шляп. Метод шести шляп позволяет структурировать и сделать намного более эффективной любую умственную работу, как личную, так и коллективную, позволяет включить разные типы мышления. Например, белая шляпа направляет наше внимание на получение информации. В режиме красной шляпы высказываются свои чувства  относительно рассмотренного вопроса и так далее.

 Создание  «альтернативных ситуаций» .Например,«Выбор пути развития России в 1917 году». Анализ альтернативных оценок прошлого подводит студентов к пониманию сложности исторического поиска, воспитывает уважение к различным точкам зрения, ориентирует на критический анализ источников информации, стимулирует формирование собственного подхода к истории.

Использование интерактивной доски. Ее можно использовать в пассивном и активном режиме.  В пассивном режиме- для показа презентаций и видео, в активном режиме-для составления кластеров, синквейнов, создания рукописных текстов, выполнения различных заданий: вставить пропущенное слово, дополнить предложение, исправить ошибку, соотнести термин и определение, установить последовательность действий, составить анаграмму. Причем выполнять эти виды заданий можно на разных этапах урока.

 Облачные технологии. Использование этой технологии делает урок более разнообразным, насыщенным, позволяет повысить продуктивность экранного текста. Презентация урока очень эффектно смотрится и позволяет выстроить материал не в линейном порядке.

Для активизации учебного процесса необходимо разрабатывать сценарии проведения практических занятий с использование современных методик обучения. Имеются определённые трудности для внедрения активных методов обучения (АМО):

– нежелание отходить от устоявшихся в течение многих лет методик преподавания;

– недостаточное материально-техническое сопровождение для внедрения новых образовательных технологий;

– недостаточная мотивация преподавателей, занимающихся внедрением инновационных методов обучения;

– недостаточная мотивация студентов для работы в более активном режиме (отсутствует шкала поощрительных баллов);

– недостаточное привлечение студентов к исследовательской, самостоятельной работе с первичными данными;

– нежелание студентов проявлять инициативу на занятиях.

Сегодня действуют разнообразные методики включения студентов в активную работу, прежде всего это методика мотивации, которая основана на заинтересованности каждого студента группы в результате проделанной работы. Если студент видит результат, он будет работать на занятии активнее.

Результат должен быть виден на каждом занятии. Однако эта работа должна проводиться двумя участниками процесса: преподавателем и студентом. Если в этом процессе не будет задействовано хотя бы одно звено, работа не может считаться эффективной.

Таким образом, следует отметить, что возможности совершенствования учебного процесса не ограничены ни со стороны преподавателя, ни со стороны активного потребителя знаний – студента. Необходимо только найти оптимальные пути реализации данной стратегии.

Широкое использованием активных методов, побуждающих к мыслительной и практической деятельности, развивает интеллектуальные качества человека, обеспечивающие в дальнейшем его активность в постоянном овладении знаниями и применении их на практике.

**ЛИТЕРАТУРА**

1. Басова  Н.В.  Педагогика  и   практическая  психология.   Ростов  на

Дону.-2000 .-230 с.

1. Богоявленский, Д.Н. Психология усвоения знаний в школе.[Текст]/ Д. Н. Богоявленский, Н. А. Менчинская. – М.: Изд-во АПН РСФСР, 1959. – 348 с.

4. Бордовская М. В., Реан А. А. Педагогика: Учеб. Для Вузов – СПБ.: Питер, 2000. - 304с. ( Учебник нового века).

5. Бударный А. А.// Советская педагогика. — 1965, — № 7, — С. 51- 56.  
6. Вяземский Е.Е., Стрелова О. Ю. Историческое образование в современной России: Справочно - метод. Пособие.- М.: ООО « Русское слово - учебная книга», 2002. - 135с.

7. Вяземский Е. Е., Стрелова О. Ю. Методика преподавания истории в школе.- М., 1999. - 121с.

8. Выготский, Л. С. Педагогическая психология.[Текст]/ Л. С. Выготский. – М.: Педагогика-пресс, 1999. – 533 с.

9. Иоффе А. Н. Основные стратегии преподавания//Преподавание истории в школе, 2005.- №7.- 25с.

10. Историческое образование в современной России: Справочно-методическое пособие для учителей.- М., 1997. – 260 с.

11. Карпова М. В., Интегрированные уроки истории//Преподавание истории в школе, 2004.- №5, 18с.

12. Кашлев, С.С. Интерактивные методы обучения. Учебно-методическое пособие / С.С.Кашлев. - Мн.: ТетраСистемс, 2011.- 224 с.

13. Кущенко Н. В. Уроки-путешествия// Преподавание истории в школе, 2003.- №3.- 11с.

14. Махмутов, М.И. Проблемное обучение. Основные вопросы теории. [Текст] / М. И. Махмутов. – М.: Педагогика, 1975. – 368 с.

15. Поташник М.М. Качество образования: проблемы и технологии управления (В вопросах и ответах).- М.: Педагогическое общество России, 2002. -352с.

16. Селевко, Г. К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления УВП: методический материал /Г.К. Селевко. - М.: НИИ школьных технологий, 2005. - 288 с.

17. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии/Г.К.Селевко. - М.: 1998 .

18. Студеникин М. Т. Методика преподавания истории в школе.- М., 2000. – 240с.

19. Смолкин А.М. Методы активного обучения.-М.,1991-121 с.

20. Трофимова О.В. Нетрадиционные формы урока и социализация учащихся// Преподавание истории и обществознания в школе, 2013.-№1.- 16-22с.

21. Ямбург Е. А. Управление развитием адаптивной школы.- М.: ПЕРСЭ-Пресс, 2014.- 367с.

22.Янгиров И.Ф. Научно-исследовательская работа в колледже//Специалист, 2014.-№12.- 6с.