**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АКТИВНЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ**

**Ахметова Гульнара Серикбаевна**

**КГУ СШ №35 город Актобе**

Основными функциями образования, направленного на гармонизацию отношений

общества и природы, становятся развитие знаний, умений и привитие ценностей, которые позволяют ученикам принимать индивидуальные и коллективные решения в отношений природной среды. Для этого ученику необходимо понимать основные закономерности существования окружающего мира, применять эти знания в повседневной жизни, принимать решения и осознавать их последствия, быть социально активным.

Какие моменты в таком образовательном процессе должны стать ключевым?

Необходимо эффективное взаимодействие в системах «учитель-ученик». Роль учителя в этом взаимодействии заключается в том, что он создает наилучшие условия для развития

мотивации творческой, экспериментальной и эмоциональной деятельности обучаемых. Учитель должен принять во внимание разнообразие стилей познания своих учеников и выбрать различные формы и приёмы взаимодействия с ними. В связи с этим можно рекомендовать использование активных форм обучения, их позитивные свойства многократно подтверждены на практике.

**Активные методы обучения** - это дискуссии, ролевые и имитационные игры,

позволяющие погрузить обучающихся в активное контролируемое обучение, где они проявляют свою сущность и могут взаимодействовать с другими людьми. *(Красноборова А.А.)*

**Интерактивные методы обучения** (от англ. «интерактив» – взаимодействие) – это такие методы и формы, при использовании которых процесс обучения « погружается» в процесс общения (взаимодействия), а активность обучаемых становится выше активности преподавателя; образовательная технология, основанная на взаимодействии внутри группы и свободе обучаемого в решении образовательных задач. *(Д.Н.Кавтарадзе. )*

 Понятие «интеракция» включает внутри личностную (различные части моей личности вступает в контакт друг с другом ) и межличностную (я вступаю в контакт с другими людьми) коммуникации.

Что же такое интерактивные методы обучения? Это

- различные психологические упражнения на знакомство, сплочённость и сотрудничество внутри группы;

- моговой штурм;

- имитации;

- дисскусии и диспуты;

- ролевые, дидактические и имитационные игры, если они основаны на принципах взаимодействия, активности и свободы обучаемых в решении образовательных задач, опоры на групповой опыт, обязательной обратной связи.

 **Виды активности**

 Интерактивное обучение предполагает как групповую, так и межгрупповую активность. Практически любая интерактивная технология «провоцирует» физическую, социальную и познавательную активность обучаемых и каждая из них является значимой для достижения планируемых результатов в соответствии с поставленными игровыми, учебными и развивающими целями.

**Физическая активность участников** отвечает учебным целям изменения в физическом окружении и в пространственной среде, меняет образ действий (способы обучающей деятельности), партнеров по игровому взаимодействию, например, участников игры:

 - меняют рабочее место

 - пересаживаются

 - делают презентацию у доски

 - работают в малой группе

 - говорят

 - жестикулируют

 - пишут

 - слушают

 - созидают

 - делают рисунки, лепят

 - иногда выскакивают с места

 - выполняют те или иные действия для релаксации и т.д.

**Социальная активность учеников** интерактивных игр проявляется в том, что они инициируют отвечающее учебным и развивающим целям взаимодействия друг с другом, приемы и техник обмена информацией, способы общения с организатором игры, экспертами.

Например:

- осуществляют выбор стратегии взаимодействия

- задают разнообразные вопросы: на уточнение, на развитие, на понимание

- проверяют, что они поняли и формулируют ответы

- отвечают на вопрос

- обмениваются мнениями, репликами, комментариями

- участвуют в дискуссии в разных ролях

- осуществляют рефлексию.

 **Познавательная активность участников** интерактивной игры проявляют в инициировании отвечающей учебным целям постановки вопросов, определение способов диагностики и анализа материалов игры, изложении или презентации новых результатов, оказании влияния на содержание самой технологии обучения и развития.

Например:

 - формулируют проблему и её постановку

 - определяют приоритеты, проблемы, трудности и «тупики»

 - находят варианты и возможное решение ситуации или задачи

 - корректируют материалы, вносят поправки дополнения

 - предлагают рекомендации, вырабатывают советы

 - разрабатывают, создают программу или проект и обосновывают его.

**Игровые технологии**

**В практике преподавания географии**

Игра в нашей жизни имеет весьма разнообразное значение. Все деятельность, связанная с условностями,- это игра. Игра, наряду с трудом и учением, есть один из видов деятельности человека, удивительный феномен человеческого, умственного и нравственного воспитания детей. Особое значение приобретают игры профессиональной и учебной деятельности.

Сам термин «игра» на различных языках соотвестствует понятиям о шутке и смехе, легкости и удовольствии, указывает на связь этого процесса с положительными эмоциями.

В настоящее время игровые методики приобрели большую популярность и отличаются исключительным разнообразием. Это объесняется соответствием игры возрастным особенностям учащихся, возможнстью школьников с разным уровнем подготовки проявить себя, возрастающей активностью играющих и эмоциональностью учебного процесса. Основной мотив игры- не результат, а процесс, что усиливает ее развивающее значение, связанное с взаимодействием в ролевых играх, поиском правильного решения.

 Игра имеет большое значение вприобретении и формировании учебных умений и навыков. Ребенок познает окружающий мир исомого себя. «Играя, он укрепляет свои мускулы, улучшает восприятие, овладевает новыми умениями, освобождает от избытка энегии, испытывает различные решения своих проблем, упрожняется в решении жизненных задач, учится общаться с другими людьми и, наконец, познает ценности и символы своего мира»- И.Е.Берлянд.

На основе игры у ребенка формируется ряд психологических новообразований (вооброжение, сознание и т.д.). Применение игр позволяет решить задачу, связанную с необходимостью информационной перегрузки, с организацией психологического и физиологического отдыха. Дети успешно обучаются в игровой деятельности, непроизвольно запоминая информацию, посколку в игровых формах присутствует главный фактор обучения- активность учащихся, а также сопутствующий-общение.

По определению, *игра*- это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором закладывается и совершенствуется самоуправление поведением.

 **Большинству игр присущи четыре главные черты:**

* Свободная развивающая деятельность, предпринемаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие)
* Творческий, значительно имправизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»)
* Эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество
* Состязательность, конкуренция и т.п. (чувственная природа игры, эмоциональное напрежение)
* Наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

**Литература:**

-Красноборова А.А., -«Критериальные оценивание как технология формирования учебно –позновательной компетентносьти учащихся.», Нижний Новгород, 2010;

-Кавтарадзе Д.Н., -«Обучение и игра. Введение в активные методы обучение.», Москва,2010;

Регистрационная форма

1. Ахметова Гульнара Серикбаевна.
2. ГУ СШ № 35, город Актобе, учитель географии.
3. Использования активных форм обучения.