Бабенко Елена Владимировна,

директор государственного общеобразовательного учреждения Луганской Народной Республики «Успенская гимназия №2 Лутугинского района»

**Исследовательская деятельность как открытие нового**

Чтобы активизировать мыслительную деятельность учащихся, развить их коммуникативные способности, умение удивляться, педагоги нашей гимназии используют инновационные технологии - проектную, игровую, интегративную, портфолио. Первые три позволяют вносить элементы исследования. Четвёртая используется в качестве рекламы личностных достижений учащихся.

Прежде чем идея исследовании «озарит» ученика, учитель должен понять и найти её сам. А для этого необходимо видоизменить учебный материал, подойти нетрадиционно к методике преподавания, найти удачный дидактический ход.

В гимназии в течение 10 лет учителя начальных классов проводят проектные дни . Как это происходит? Учитель выбирает тему проекта, которая может связать все предметы, имеющиеся в расписании этого дня. Ставит общую цель проекта, вместе с детьми проектирует конечный продукт проектного дня, а перед каждым уроком ставит его дидактическую задачу. В ходе проекта учитель использует материал учебника, наглядные средства, интеграцию предмета с видами искусств, а также мини-исследования детей.

Так, например, в ходе проекта « Зимний сад » (4 кл.) на уроке чтения ребята знакомились, помимо работы с текстом, с зимними забавами из словаря Даля, на уроке математики заглядывали в кадушку к Зиме, где она солила снежки - зимние задачи и открывали пазлы с изображением картины В.И. Сурикова «Взятие снежной крепости». А на уроке окружающего мира проводили исследования с цветами, стоящими на подоконнике. Результаты исследований, кстати, были использованы в дальнейшем для написания детской исследовательской работы «Зимний сад на подоконнике», получившей призовое место в одном из конкурсов. На уроке трудового обучения ребята становились героями сказок с зимним сюжетом, изготовляли фантастические экспонаты для изменения дизайна класса. Был кабинет обычный, а стал класс- зимний - бело -голубой, украшенный зимними цветами.

В старшей школе используются пролонгированные учебные проекты. Они проводятся дважды в семестр и охватывают материал одной или нескольких учебных тем. Так на уроке геометрии в 10 классе проводился исследовательский проект «Образы аксиом и теорем стереометрии в архитектуре города Луганска». Проект предполагал соотнесение образов архитектуры с понятиями, теоремами стереометрии. В ходе таких действий ученики не только несколько раз про себя повторяли известные определения, но и знакомились с архитектурой родного края . Конечный продукт – брошюра « По родному краю с математикой».

Проект по элективному курсу «История и культура казачества Луганщины» в 9 классе «Казаки и Отечественная война 1812 года» предполагал проведение конференции с одноимённым названием. Картографы составляли карту войска Донского, художники искали портреты героев войны и их биографии, политологи были озабочены исследованием последствий реформ для казачества, историки - поиском информации о жителях Луганщины – кавалерах орденов св. Анны и св. Георгия. Итоговый продукт проекта - рукописная книга для кабинета географии.

В ходе подготовки проектов учитель поддерживает интерес учащихся к осуществлению задумки, их находки. Идёт вслед за их идеями, подвергая корректной критике, сомневаясь и радуясь успехам, вплоть до публичного выступления перед одноклассниками.

В игровой технологии мы делаем акцент на игре педагогической. Мы точно знаем, для решения каких учебных задач мы её используем - для обозначения темы, для сосредоточения внимания, выделения главного, соревнований в основной и квестов в старшей школе.

Квест вызывает неизменный интерес обучающихся. Интернет даёт такой перевод этого определения: «Квест (поиски) (англ.) (англ. quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета») — один из способов построения сюжета в фольклорных произведениях, путешествие персонажей к определённой цели через преодоление трудностей» [2, с.19].

Мы, выделяя главное, понимаем, что это поиск истины группой учеников, объединённый каким-либо интересным сюжетом, путём решения нестандартных учебных задач, и обязательно каждый учащийся должен выполнить свою часть общего задания для успеха всей группы.

В течение 5 последних лет были проведены такие уроки – квесты: "Гарри Потер и философский камень" по теме «Дроби», 6 класс , " В поисках истины" по теме «Треугольники», 9 класс, "Параллельный мир", 10 класс, "Тела вращения и тайна мироздания",11 класс.

В канву сюжетов квестов обязательно вводятся исследования: разгадать тайное письмо Гарри; создать презентацию, в которой будет описано использование треугольника в музыке, в архитектуре, в живописи, в скульптуре, в различных разделах математики; подобрать видеоряд к понятию "Имп-арт". Наиболее интересными стали журналистское расследование «Тела вращения и тайна мироздания по Данте»(11 класс), "Имп-арт - иллюзия или "неправильная" параллельная? "(10 класс), «Как я был разведчиком» - расчёт высоты скалы, стоящей в море около Геленджика.

Большинство заданий при проведении игры связаны с темой, итоги которой подводятся, поэтому выполняются устно или письменно в тетрадях, но выполнение заданий творческого уровня проходят с опорой на ПК. Квест учит детей использовать имеющиеся знания в пиковой ситуации, выдвигать гипотезу, возвращаться к учебнику, учиться быстрому поиску информации в Интернете. К тому же, если квест содержит тематические задания из других областей знаний, то он играет большую роль в формировании общей образованности ученика. А, значит, повышается интерес к предмету, активизируется учебная деятельность учащихся.

Создать целостную картину мира в представлении ученика помогает технология интеграции предметного и искусствоведческого материала.

В младшем школьном возрасте для нас главное развитие пространства воображения ребенка и его сенсорно-чувственной сферы через многообразные формы включения детей в процесс творчества. Поэтому, прослушав музыкальный фрагмент, ребята не только рисуют воображаемые образы, но и озвучивают свои рисунки, составляют сказки к услышанной музыке, соотносят текст, музыку и живопись- создают мини-исследование.

Цель интегрированных занятий в среднем школьном возрасте– подвести ребенка к пониманию искусства как формы художественно-образного осмысления мира, развивать его собственное творчество как способ реализации в искусстве личностного представления о нем. На этом этапе важна игра – вид деятельности, мотив которой заключается не столько в результатах, сколько в самом процессе, который приносит удовлетворение. Игровая деятельность, имеющая эстетическую ценность, всегда эмоционально насыщена, отличается импровизацией и свободой творчества. Это основа разнообразных творческих проектов, индивидуальных, групповых и коллективных.

В старших классах на уроках общественно- гуманитарного цикла происходит развитие представлений об искусстве через проекцию «национальных образов мира» (Г. Д. Гачев) в творчестве художников, писателей, поэтов, композиторов и т. д., через «художественно организованную действительность» (А. В. Бакушинский), философское осмысление жизни, через авторскую позицию в творческих исследовательских работах разного направления, способствующих дальнейшему самосовершенствованию учеников. [2, с.19].

Сфера гуманитарно-художественных предметов содержит разнообразные сведения о взаимоотношениях человека с окружающим миром: природной, предметной, социальной средой, историей, традициями, культурой страны и общечеловеческими ценностями. Обучение вне связи с другими предметами не приносит успеха.

Вхождение в пространство Искусства - это особенность художественно-гуманитарного познания, которое немыслимо без диалога- внутреннего, детей между собой, учителя и учащегося, ученика и художественного образа (музыкального, изобразительного, театрального), ученика и автора произведения.

Ключевая идея, замысел, проблемы, противоречия, затронутые в произведениях и текстах культуры эпохи, не должны оставить равнодушными зрителей или слушателей, наоборот, они с помощью учителя должны эмоционально «разбудить» ученика, побудить его к размышлению, выражению своих чувств и эмоций. Предлагая учащимся тот или иной вопрос, мы, конечно, рассчитываем на полный аргументированный ответ. Но для творческого развития наших учеников более значимым будет не простое воспроизведение информации, а задания, содержащие возможность для сопоставления явлений и процессов, достижений разных периодов и эпох, произведений разных авторов и направлений.

Каждая из рассмотренных технологий - окно в мир познания и общения с окружающим миром. Научить исследовать этот мир, увидеть его закономерности может творческий педагог, способный зажечь искры интереса и желания творить в своих воспитанниках.

Список литературы

1.Википедия-свободная энциклопедия.- [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://ru.wikipedia.org/wiki/>

2.Савенкова Л.Г. Педагогические условия внедрения в практику обучения школы интегрированного направления работы//Педагогика искусства, 4,2010.- [Электронный ресурс]. – Режим доступа : https://docviewer.yandex.ua/view/