НЕГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ АДВОКАТУРЫ И НОТАРИАТА»

Реферат

на тему: «Современные методы деятельности исследовательской рабочей группы. Мозговой штурм. Игровое моделирование. Сетевое обсуждение проблемы. Организация электронной рабочей группы»

Выполнил:

Магистрант 1 курсаСелезнев А.Б.

Проверил:

кандидат юридических наук,
ФедорченкоА.А.

Москва 2019

Содержание

Введение……...3

1. Метод мозгового штурма……...…6

2. Игровое моделирование как инновационная технология в образовании……..11

3.Сетевое обсуждение проблемы……..15

Заключение……..19

Список используемой литературы……..…20

Введение

Исследования представляют собой один из основных видов деятельности наравне с проектированием, конструированием, управлением.

Научно-исследовательская и инновационная деятельность являетсябазой для растущей индустрии воспроизводства новых знаний, что подтверждается увеличением затрат на науку, ростом инвестиций в инновации,развитием грантовой поддержки проектов, значительным ростом числа исследователей и количества научных публикаций. Необходимость повышения эффективности, конкурентоспособности научных разработок,а также формирования объективных критериев оценки их результативностипродиктована рядом законодательных актов, в частности, Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2012 года № 599 «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки»[1].

Решение задач подготовки кадров высшей квалификации невозможно без всесторонней информационной поддержки аспирантов по вопросаморганизации и управления научно-исследовательской и инновационнойдеятельностью в современных условиях.

Понятие «исследование» рассматривается в современной науке как «процесс выработки новых научных знаний, один из видов познавательной деятельности»[2], как процесс научного изучения какого–либо объекта с целью выявления его закономерностей возникновения, развития и изменения, и преобразования его в интересах общества[3].

---

[1] Указ Президента РФ от 7 мая 2012 г. N 599 "О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки" // «Российская газета» от 9 мая 2012 г. № 102, «Собрание законодательства РФ» от 7 мая 2012 г. № 19 ст. 2336

[2] Философский энциклопедический словарь [Текст] / гл. ред. Л.Ф. Ильичев, П.Н. Федосеев, С.М. Ковалев [и др.]. – М. : Сов. энциклопедия, 1983.С. 226. – 840 с.

[3] Современный образовательный процесс: основные понятия и термины [Текст] / авт.-сост. М.Ю. Олешков, В.М. Уваров. – М. : Компания Спутник+, 2006. С. 33

Научное исследование характеризуется как «целенаправленное познание, результаты которого выступают в виде системы понятий, законов и теорий»[4]. Оно направлено на получение принципиально новых знаний (закономерности, классификация, систематизация и т.д.), на которые еще не обращали внимания другие исследователи и должно соотноситься с нормами и традициями, выработанными в соответствующем научном сообществе. С точки зрения теории деятельности, научное исследование представляет собой особый вид деятельности – исследовательскую деятельность.

В свою очередь, исследовательская деятельность рассматривается как специфический вид познавательной деятельности, в ходе которой с помощью разнообразных методов выявляются новые, прежде не известные стороны, отношения, грани изучаемого объекта[5]. Также под исследовательской деятельностью следует понимать особый вид интеллектуально-творческой деятельности, порождаемый в результате функционирования механизмов поисковой активности и строящийся на базе исследовательского поведения. Но если поисковая активность определяется лишь наличием самого факта поиска в условиях неопределенной ситуации, а исследовательское поведение описывает преимущественно внешний контекст функционирования субъекта в этой ситуации, то исследовательская деятельность характеризует саму структуру этого функционирования. Она логически включает в себя мотивирующие факторы исследовательского поведения и механизмы его осуществления. В их роли выступает дивергентное и конвергентное мышление. Именно это требуется для успешного осуществления исследовательского поведения в ситуациях неопределенности[6].

---

[4] Коджаспирова, Г.М. Педагогический словарь [Текст] / Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров. – М. : Академия, - 2000. - С. 301

[5] Далингер, В.А., Организация и содержание поисково-исследовательской деятельности [Текст] / В.А. Далингер, Н.В. Толпелкина. – Омск : Изд-во ОмГПУ, - 2004. - С. 21 – 263 с.

[6] Леонтович, А.В. Разговор об исследовательской деятельности [Текст] : публицист. ст. и заметки / А.В. Леонтович. – М., 2006.

Исследовательская деятельность не исчерпывается наличием факта поисковой активности, она предполагает также анализ получаемых результатов, оценку на их основе развития ситуации, прогнозирование (построение гипотез) в соответствии с этим дальнейшего ее развития. Сюда же можно присовокупить моделирование и реализацию своих будущих, предполагаемых действий - коррекцию исследовательского поведения. В дальнейшем все это, будучи проверено на практике (наблюдение и эксперимент) и вновь оценено, выводит поисковую активность на новый уровень, и вновь вся схематически описанная последовательность повторяется[7].

Следует заметить, что научные исследования и исследовательская деятельность в сфере образования имеют свою специфику. Их главной целью является не получение объективно нового результата, а развитие личности студента. Подчеркивая эту мысль, А.В.Леонтович отмечает, что в образовании исследовательская деятельность направлена на приобретение обучающимися функционального навыка исследования как универсального способа освоения действительности, развитие способности к исследовательскому типу мышления, активизацию личностной позиции обучающегося[8].

---

[7] Иодко, А.Г. Формирование у учащихся исследовательской деятельности [Текст] / А.Г. Иодко. – Ростов н/Д : Феникс, 1983. – 217 с.

[8] Обухов, А.С. Исследовательская деятельность как возможный путь вхождения подростка в пространство культуры [Текст] / А.С. Обухов // Школьные технологии. – 2001. – № 5.

1.Метод мозгового штурма

Метод мозгового штурма разработан А. Осборном в 1953 году. Это метод тренировки мышления, нацеленный на открытие новых идей и достижение согласия группы. Метод также называют «мозговая атака», «конференция идей» или «коллективная генерация идей».

Основная цель мозгового штурма – поиск наиболее широкого спектра идей и решений исследуемой проблемы, выход за границы тех представлений, которые существуют у специалистов узкого профиля либо у людей с богатым прошлым опытом и определенным служебным положением.

Данный метод применяется при поиске решений в недостаточно исследованной области, при выявлении новых направлений решений проблемы и при ликвидации недостатков в уже существующей системе.

Метод мозгового штурма можно также рассматривать как инструмент повышения творческого потенциала коллектива специалистов, что достигается за счет следующего[9]:

– тренировка мыслительной деятельности в отношении способности выдвигать новые идеи для решения поставленных задач;

– возможность нового и неожиданного видения проблемы глазами своих коллег;

– последующее изучение всей совокупности высказанных идей позволяет по-новому, с большим доверием отнестись к идеям, которые, хотя и раньше высказывались коллегами, но в рутинной обстановке текущих дел организации не привлекли к себе достаточного внимания;

---

[9]Глущенко В.В., Глущенко И.И. Исследование систем управления: социологические, экономические, прогнозные, плановые, экспериментальные исследования / В.В. Глущенко, И.И. Глушенко. – Железнодорожный: Крылья, 2004

– появление навыков творческого мышления за счет участия в дискуссиях, критическом анализе новых и недостаточно обоснованных идей в процессе коллективной генерации идей.

В технологии проведения мозгового штурма можно выделить пять основных этапов (см. приложение 3):

1) постановочный – этап включает: введение в деловую игру, мобилизацию групп, постановку проблемы;

2) генерационный – в рамках данного этапа осуществляется генерация – разведка и каскадная генерация идей;

3) синтезирующий – в ходе этапа происходит синтез и прогноз идей;

4) критикующий – этот этап включает критику идей и подготовку вариантов решения;

5) завершающий – осуществляется принятие решения, конструктивная проработка, разбор игры.

Методика мозгового штурма хорошо известна специалистам и уже несколько десятилетий успешно применяется в самых разных сферах человеческой жизнедеятельности.

При этом независимо от того, для решения каких проблем используется данный метод, необходимо соблюдение правил:

1) обеспечить как можно большую свободу мышления участников и высказывания ими новых идей. Чем больше выдвигается идей, тем лучше, так как становится больше вероятность появления ценных идей;

2) обеспечить принятие любых идей, даже сомнительных или абсурдных. Оценка предложений производится позднее;

3) не допускать критики любой идеи. Не объявлять ее ложной и не прекращать обсуждение;

4) стимулировать высказывание как можно большего количества идей, а особенно нестандартных. Приветствуется оригинальность и нетривиальность идей.

В зависимости от принятых правил и жесткости их выполнения различают прямую мозговую атаку, метод обмена мнениями и другие виды коллективного принятия решения.

Существует множество разновидностей мозгового штурма: метод коллективного обсуждения фиксированных идей, метод обратного мозгового штурма, метод конференции идей и др. Однако применение всех этих методов может быть эффективным только в условиях творческого отношения к ним, так как они основаны на творческом подходе к решению проблем.

Основные этапы мозгового штурма и правила его построения:

1. Постановка проблемы

Этот этап считается предварительным. Он подразумевает чёткую формулировку проблемы, отбор участников и распределение их ролей (ведущего, помощников и т.д.). Распределение, в свою очередь, зависит от специфики проблемы и формы, в которой будет проводиться штурм.

2. Генерация идей

Это основной этап и именно от него зависит успех всего предприятия. По этой причине важно соблюдать следующие правила:

- Максимальное количество идей, без любых ограничений
- Принимаются даже фантастические, абсурдные и нестандартные идеи
- Идеи можно и нужно комбинировать и улучшать
- Не должно быть никакой критики или оценивания предлагаемых идей

3. Отбор, систематизация и оценка идей

Заключительный, но не менее важный этап, который почему-то часто упускается из виду. Нужно понимать, что посредством этого этапа становится возможным выделить по-настоящему эффективные идеи и привести весь мозговой штурм к общему знаменателю. В противоположность второму этапу, оценка и критика приветствуются. А то, насколько данный этап пройдёт успешно, зависит от согласованности работы участников и

общего направления их мнений относительно решаемой задачи и предлагаемых решений.

Как правило, для мозгового штурма создаётся две группы. В первую группу входят люди – генераторы идей, предлагающие решения. А вторая группа состоит из так называемой комиссии, занимающейся обработкой предложенных решений.

В мозговом штурме принимает участие группа людей, состоящая из ведущего и специалистов. Как только ведущий поставил основную задачу, специалисты начинают высказывать свои идеи. Если в мероприятии принимают участие люди различных должностей, рангов, чинов и социального статуса, то лучше всего, чтобы идеи предлагались именно по возрастанию статуса, в исключение психологического фактора «согласия с начальством». Интересно ещё и то, что в большинстве случаев в начале штурма все выдвигаемые идеи имеют посредственный характер, совершенно обычны и тривиальны, однако по мере вовлечения участников в процесс и активизации мышления и творческого потенциала начинают появляться оригинальные и необычные идеи. На протяжении всего процесса ведущий записывает все озвученные предложения. И уже после этого осуществляется их отбор, анализ и развитие. Результатом и становится наиболее эффективный и оригинальный способ решения поставленной проблемы.

Представленные ниже преимущества мозгового штурма основаны на идеях кандидата философских наук, социолога и доцента кафедры социологии Сибирского федерального университета П. А. Старикова.

Во-первых, совместная деятельность участников, каждый из которых имеет свой опыт, видение ситуации и знания, образует синергетический эффект, многократно усиливающий результат поиска решений.

Во-вторых, сам процесс мозгового штурма обладает особым творческим потенциалом, тем самым преобразуясь в увлекательную коллективную и даже игровую деятельность.

И, в-третьих, царящая во время мозгового штурма дружественная и позитивная обстановка позволяет его участникам не только конструктивно воспринимать любую критику, но и импровизировать и использовать максимум своего потенциала, а также служит усилению доверия и положительного настроя.

Представленные данные наглядно демонстрируют эффективность метода мозгового штурма и объясняют его востребованность и популярность среди учёных, педагогов, дизайнеров, менеджеров, политиков и других специалистов различных областей по всему миру. Ведь такая коллективная работа позволяет добиться поистине высоких и превосходных результатов. Однако многие учёные, в частности, психологи, утверждают, что если работа команды участников штурма организована неправильно, то и результаты штурма будут очень низкими, сведя достоинства метода на нет. Чтобы этого избежать следует придерживаться нескольких простых правил.

Применять метод мозгового штурма для решения проблем и выхода из сложных ситуаций можно везде: на работе, в бизнесе, в семье, в отношениях. Главное уметь правильно организовать процесс, постараться учесть все нюансы и особенности проблемы и следовать основным этапам и правилам мозгового штурма.

2. Игровое моделирование как инновационная технология в образовании

В направленности современной дидактики четко прослеживается тенденция активного применения в образовательном процессе педагогической инноватики. Среди универсальных педагогических технологий, позволяющих совмещать традиционные методы обучения и инновационные процессы в современном образовании, выделяют игровое моделирование, которое предлагает построение абстрактных моделей в педагогической науке для решения теоретических и эмпирических задач образовательного процесса[10].

Проблема использования игрового моделирования в образовательном процессе рассматривается в различных аспектах. Такие исследователи как А. Дахин, С. Рубенштейн, К. Ушинский изучали ее с позиции педагогики. В трудах Л. Выготского, А. Леонтьева, Э. Берна и др. игровое моделирование представлено с позиции психологического подхода. В свою очередь, великие мыслители древности — Гераклит, Демокрит, Лукреций, Платон, Сократ, Аристотель — заложили философские основы метода игрового моделирования. О. Финк, Х. Гадамер, И. Кант также описывали философский подход в применении игры в обучении и воспитании. Чтобы определить сущность игрового моделирования как технологии в образовательном процессе, рассмотрим основные определения понятий «модель», «моделирование», «игра», «игровое моделирование».

В работе Е. С. Полат модель рассматривается как вариант организации учебного процесса, представленный в виде схемы[11]. В трудах М. В.

---

[10]Бейсембаева А. К. Игровое моделирование как инновационная технология в образовании // Молодой ученый. — 2018. — №48. — С. 273-275. — URL https://moluch.ru/archive/234/54247/ (дата обращения: 07.06.2019).

[11]Дистанционное обучение: Учебное пособие / Под ред. Е. С. Полат. — М.: ВЛАДОС, 1998.

Ядровскоймодель понимается как схема организации процесса[12]. Ясвин В. А. в книге «Образовательная среда: от моделирования к проектированию» рассматривает возможности применения модели в целях изучения образовательной среды. Автор указывает: «... под моделью подразумевается искусственно созданное для изучения явление (предмет, процесс, ситуация и т. д.), аналогичное другому явлению (предмету, процессу, ситуации и т. п.), исследование которого затруднено или вовсе невозможно»[13]. Игра в педагогической науке представлена как форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.

Согласно словарю педагогических терминов, игра — это особая форма деятельности, отличительными чертами которой являются выполнение задач и переживание событий в воображаемом плане. В зависимости от решаемых задач, в психолого-педагогической практике игры подразделяются на: дидактические, игры — драматизации, процессуальные, игры с правилами, режиссерские, сюжетно-ролевые и деловые игры[14].

Также стоит отметить определение данного понятия, представленное в словаре «Профессиональное образование»: «игра форма учебно-воспитательной деятельности, имитирующая те или иные практические ситуации; игра является одним из средств активизации учебного процесса,

---

[12]Ядровская М. В. Модели в педагогике // Вестник Томского государственного университета. 2013. — № 366. — С. 139–143.

[13]Ясвин, В. А. Образовательная среда: от моделирования к проектированию / В. А. Ясвин. — Москва: Центр комплексного формирования личности РАО, 1997. — 365 с.

[14]Современный образовательный процесс: основные понятия и термины / Авторы-составители М. Ю. Олешков и В. М. Уваров. — М.: Компания Спутник+, 2006. — 191с.

способствует умственному развитию»[15]. Ушинский К. Д. в своих трудах определял игру ребенка как серьезное занятие, посредством которого он познает и преобразует действительность.

Первая в педагогической науке обозначила обусловленность игры с трудовой деятельностью Крупская Н. К. Автор в своих исследованиях доказала, что у детей нет особой грани между данными видами деятельности. Игра способствует подготовке детей к труду. Далее, исследования в данной области продолжил А. С. Макаренко, который утверждает, что хорошая игра подобна хорошей работе; их связывает как интеллектуальное так и физическое усилие, упоение творчеством, чувство долга. На современном этапе развития образования, игровой деятельности в учебном процессе отводится все больше времени, что создает условия для развития игровой технологии. Педагогическая технология в целом всегда имеет четко обозначенную цель обучения и соответствующий ей результат.

Основываясь на вышеобозначенных определениях понятий, процесс моделирования возможно характеризовать как деятельность по получению нового знания, при помощи искусственно созданной системы. Данный метод базируется на способности человеческого мышления к абстрактному сопоставлению свойств различных объектов, то есть к установлению аналогий. Моделирование — это своеобразный метод обучения, основанный на исследовании каких-либо явлений, процессов или различных систем путем построения и изучения их моделей, использования моделей для определения и характеристик реальных предметов, явлений, систем.

Панфилова А. П. определяет «игровое моделирование» как «метод, позволяющий преподавателю не только влиять на формирование умений и навыков творческого и интеллектуального развития обучаемых, изменять их

---

[15]Давидчук А. Н. Обучение и игра: Метод. пособие / А. Н. Давидчук. — М.: Мозаика-Синтез, 2006. — 168 с.

мотивацию, но и приобретать инновационный практический опыт по решению интеллектуальных, творческих, тупиковых и кризисных проблем».

Согласно работам В. А. Ясвина, суть процесса игрового моделирования состоит в том, что в ходе него возможно получить сведения о реальных явлениях, посредством проектирования на него имеющихся знаний, которые были получены при знакомстве с соответствующей моделью[16]. В ходе изучения вопроса игрового моделирования исследователями были выделены следующие правила технологии игрового моделирования: – поставить себя в ситуацию, которая может возникнуть в реальной жизни; – адаптироваться к определенной роли в подобной ситуации: в одних случаях — играть самого себя, в других — взять на себя воображаемую роль; – вести себя так, как если бы все происходило в реальной жизни. Таким образом, в учебно-воспитательном процессе игровое моделирование является важным инструментом развития как познавательных процессов, так и их познавательной активности обучающихся в ходе освоения ими учебных дисциплин.

[16]Бейсембаева А. К. Игровое моделирование как инновационная технология в образовании // Молодой ученый. — 2018. — №48. — С. 273-275. — URL https://moluch.ru/archive/234/54247/ (дата обращения: 07.06.2019).

3.Сетевое обсуждение проблемы

Поиск путей активизации познавательной деятельности учащихся – важная задача педагогического сообщества. Метод проектов является эффективным инструментом развития творческого потенциала. Позволяет активно вовлечь учеников в практическую исследовательскую деятельность. Слово «project» (лат.) - «брошенный вперед». Проект является прототипом, прообразом некоего объекта или вида деятельности. Образовательный проект – это форма организации занятий, предусматривающая комплексный характер деятельности всех его участников по получению образовательной продукции за определенный промежуток времени. Проектное обучение предполагает построение процесса получения знаний в комплексном подходе с учебно-познавательной деятельностью[17].

Данный метод позволяет расширить кругозор участников, популяризировать науку, организовать связи между реальным и виртуальным пространством. Наиболее эффектными и эффективными являются проекты участники, которых находятся на отдаленных территориях, либо являются участниками разных социальных групп. Сетевым проектом называется проект в рамках того или иного сетевого сообщества с использованием компьютерных технологий посредством социального партнерства. Деятельность в сетевом проекте может быть:

- учебно-познавательной;
- исследовательской;
- творческой;
- игровой.

[17] Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений/Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина. - М.: Издательский центр "Академия", 2007.

Сетевая проектная деятельность учит работать в команде, развивает коммуникативные навыки, толерантность, умение скоординировать свои и совместные действия. Что делает проект сетевым[18]:

• сбор данных в разных странах, регионах, городах и сопоставление наблюдений за природными, физическими, социальными явлениями;

• сравнительное исследование или изучение событий, явлений, фактов, эффективности решения одной проблемы для выявления определенной тенденции, разработки предложений и принятия решения;

• совместная познавательная, творческая или игровая деятельность.

Проектное обучение это важная часть профессионального образования. Продуктом проекта может быть учебный проект или же проект, направленный на практическое применение. Функции проекта:

• определяющая сферу учебной деятельности;

• прогнозирующая (общий замысел и результаты через конкретные действия;

• координирующая (этапы деятельности);

• контролирующая (фиксирующая выполнение задач).

Сетевой проект организуется при помощи веб-коммуникаций и имеет:

• общую проблему,

• цель,

• согласованные методы

• способы деятельности

• усилия направленные на достижение совместного результата.

Во время сетевого проекта:

• учащиеся обсуждают решение проблем в реальных или виртуальных условиях;

• работа, в основном, проводится в интернете, она осмысленна и активна;

---

[18] Жукова Т.А. Кого и как привлечь к сотрудничеству в сетевом проекте? [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://nachalka.com/node/3147

• организация взаимодействия школьников полностью отвечает требованиям эффективной самостоятельной не только индивидуальной, но и групповой работы;

• основным видом деятельности является работа с информацией на разных носителях, в том числе содержащейся в информационных ресурсах Интернета.

• возможность сосредоточиться на отдельных проблемах, рассмотреть их с разных точек зрения позволяет добиться глубины размышлений и аргументированных выводов;

• систематическая практика в совместной деятельности формирует самостоятельность и ответственность за собственную работу и работу всей группы;

• учащиеся несут разные социальные роли (лидера или исполнителя, организатора совместной деятельности, генератора идей и т.д.).

Метод проектов целесообразно применять, если:

• Существует значимая проблема (интеграция знания, исследование).

• Есть значимость результата (теоретическая, практическая).

• Предполагается самостоятельная деятельность учащихся.

• Возможно структурирование (этапность) проекта.

Используются исследовательские методы:

1. формулировка проблемы исследования;

2. выдвижение гипотез её решения;

3. формулировка целей и задач исследования

4. обсуждение методов исследования;

5. обсуждение способов оформления результатов;

6. сбор, систематизация, анализ экспериментальных данных;

7. получение результата, выводы. Результат – материальный/теоретический продукт. Планирование сетевого проекта:

• Определение темы.

• Определение примерной структуры проекта:

• Формулировка проектных заданий

• Разработка критериев оценивания этапов проекта.

Средства организации включают электронную почту, списки рассылок, электронные доски объявлений, дискуссионные группы, средства поиска информации в Интернете, средства общения в реальном и отложенном времени, аудио- и видеоконференции, социальные сетевые сервисы. Сервисы для разработки материалов сетевого проекта:

• Анкетер: www.anketer.ru

• Гугл www.google.com

•Глогwww.glogster.com

•Лайноитwww.linoit.com

• Ментальные карты www.bubbl.us, www.mindmeister.com

• Ленты времени http://www.dipity.com, http://www.timerime.com, http://www.timetoast.com

• Сервисы для кроссвордов http://www.kubbu.com/, http://www.toolsforeducators.com/crossword/, http://cross.highcat.org/, http://www.armoredpenguin.com/crossword/, http://puzzlecup.com/crossword-ru/

• Сервисы для флеш-карт www.quizlet.com/, www.flashcardfriends.com/, http://wordstash.com/, www.brainflips.com/, www.ediscio.com/, www.funnelbrain.com/, www.cobocards.com/en/

• Вики-газеты www.wikiwall.ru

Приступая к созданию проекта, необходимо решить, какую платформу выбрать для размещения проекта. Это может быть любая удобная вам платформа: блог, сайт, глог, moodle или вики.

Метод проектов эффективный инструмент познавательной деятельности, позволяющий сделать ученика субъектом образовательного процесса. На данный момент существует разнообразный, богатый, удобный инструментарий для организации сетевых проектов.

Заключение

В настоящее время исследовательское поведение рассматриваетсяуже не как узкоспециальное умение, а как стильжизни современного человека, способного ориентироваться и обрабатывать обрушивающийся на него ежедневнопоток информации. Поэтому от современного образования требуется не фрагментарноевключение элементов исследования в урок, а целенаправленная разработка методик по внедрению исследовательского обучения.

Список используемой литературы:

1. Указ Президента РФ от 7 мая 2012 г. N 599 "О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки" // «Российская газета» от 9 мая 2012 г. № 102, «Собрание законодательства РФ» от 7 мая 2012 г. № 19 ст. 2336

2. Бейсембаева А. К. Игровое моделирование как инновационная технология в образовании // Молодой ученый. — 2018. — №48. — С. 273-275. — URL https://moluch.ru/archive/234/54247/ (дата обращения: 07.06.2019).

3. Глущенко В.В., Глущенко И.И. Исследование систем управления: социологические, экономические, прогнозные, плановые, экспериментальные исследования / В.В. Глущенко, И.И. Глушенко. – Железнодорожный: Крылья, 2004

4. Давидчук А. Н. Обучение и игра: Метод. пособие / А. Н. Давидчук. — М.: Мозаика-Синтез, 2006. — 168 с.

5. Далингер, В.А., Организация и содержание поисково-исследовательской деятельности [Текст] / В.А. Далингер, Н.В. Толпелкина. – Омск : Изд-во ОмГПУ, - 2004. - С. 21 – 263 с.

6. Дистанционное обучение: Учебное пособие / Под ред. Е. С. Полат. — М.: ВЛАДОС, 1998.

7. Жукова Т.А. Кого и как привлечь к сотрудничеству в сетевом проекте? [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://nachalka.com/node/3147

8.

9. Иодко, А.Г. Формирование у учащихся исследовательской деятельности [Текст] / А.Г. Иодко. – Ростов н/Д : Феникс, 1983. – 217 с.

10. Коджаспирова, Г.М. Педагогический словарь [Текст] / Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров. – М. : Академия, - 2000. - С. 301

11. Леонтович, А.В. Разговор об исследовательской деятельности [Текст] : публицист. ст. и заметки / А.В. Леонтович. – М., 2006.

12. Обухов, А.С. Исследовательская деятельность как возможный путь вхождения подростка в пространство культуры [Текст] / А.С. Обухов // Школьные технологии. – 2001. – № 5.

13. Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений/Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина. - М.: Издательский центр "Академия", 2007.

14. Современный образовательный процесс: основные понятия и термины / Авторы-составители М. Ю. Олешков и В. М. Уваров. — М.: Компания Спутник+, 2006. — 191с.

15. Современный образовательный процесс: основные понятия и термины [Текст] / авт.-сост. М.Ю. Олешков, В.М. Уваров. – М. : Компания Спутник+, 2006. С. 33

16. Философский энциклопедический словарь [Текст] / гл. ред. Л.Ф. Ильичев, П.Н. Федосеев, С.М. Ковалев [и др.]. – М. : Сов. энциклопедия, 1983.С. 226. – 840 с.

17. Ядровская М. В. Модели в педагогике // Вестник Томского государственного университета. 2013. — № 366. — С. 139–143.

18. Ясвин, В. А. Образовательная среда: от моделирования к проектированию / В. А. Ясвин. — Москва: Центр комплексного формирования личности РАО, 1997. — 365 с.