**Игровые технологии стали основой для использования следующего активного метода – метода проектов.**

**В процессе «обучения - учения» происходит постоянное взаимодействие учителя и учеников. Учение, имеющее ярко выраженную личностную окраску, каждым из учащихся осуществляется по-разному: один не может продемонстрировать усвоение знаний, другой на основе ранее полученного опыта, наоборот, показывает феноменальные способности, а третий усвоил определенный стиль отношения к предмету и упорно «не хочет» учиться. Нельзя отрицать и личностное восприятие (или не восприятие) учителя учеником и наоборот, что также, оказывает влияние на прогресс в учении.**