**Применение современных образовательных технологий в обучении русскому языку в школе**

Задачи, стоящие перед учителем – словесником при применении информационных технологий, во многом отличаются от целей и задач других учителей – предметников. Задачи эти предполагают работу с текстом, с художественным словом, с книгой. Учителю русского языка необходимо сформировать прочные орфографические и пунктуационные умения и навыки, обогатить словарный запас учащихся, научить их владеть нормами литературного языка, дать детям знание лингвистических и литературоведческих терминов. Бесспорным помощником в решении этих задач являются электронные образовательные ресурсы.

Учителя русского языка и литературы в силу понятных причин весьма осторожно относятся к применению новых информационных технологий на своих уроках. Целеполагание их деятельности во многом отличается от целей и задач других учителей-предметников. По большому счету, главное для нас – гуманитарное образование личности ребенка, которое является основой человеческой нравственности и культуры. Но ЭОР становятся хорошим помощником учителю-словеснику, делая процесс преподавания предмета не только интересным, но и более понятным. ЭОР на уроках русского языка позволяют разнообразить формы работы, деятельность учащихся, активизировать внимание, повышают творческий потенциал личности. Построение схем, таблиц, презентаций экономит время, более эстетично оформляет материал. Использование кроссвордов, иллюстраций, рисунков, различных занимательных заданий, тестов воспитывает интерес к уроку.

Использование ЭОР на уроках русского языка позволяет использовать разнообразный иллюстративно-информационный материал. Причем материал могут находить и сами учащиеся в Интернете и на дисках. Так урок становится ярким, образным, деятельностным. Использование интерактивных тестов не только экономит время учителя, но и помогает учащимся самим оценить свои знания, свои возможности.

Такие уроки приносят большое удовлетворение учителю и пользу ученикам. А если ещё и вспомнить суждение Л.Н. Толстого, который говорил, что «чем легче учителю учить, тем труднее ученикам учиться. Чем труднее учителю, тем легче ученику. Чем больше будет учитель учиться сам, обдумывать каждый урок и соразмерять с силами ученика, чем больше будет следить за ходом мысли ученика,… тем легче будет учиться ученику»,[[1]](#footnote-2) то сомнения в том, стоит ли учителю-словеснику использовать ЭОР, отпадут сами собой.

Правильно подобранный к уроку ЭОР пробуждает чувства, заставляет переживать, будит воображение. Это начало другого, «нешкольного» знания. Знания, в основе которого – ощущения и образы . Создано множество различных коллекций цифровых образовательных ресурсов, включающих тематические коллекции, инструменты, программные средства . Повышают наглядность, интерактивность урока русского языка анимированные рисунки и иллюстрации; интерактивные определения, правила, таблицы, учебные тексты; электронные задания, тесты, словари и справочники.

Мне бы хотелось остановиться на тех ресурсах, которые чаще всего могут использоваться на уроке.

Чаще всего я использую презентации. Использовать их можно и при объяснении нового материала, и при закреплении знаний, и при выполнении творческих заданий и физминуток. В презентацию можно вставить всё, что только возможно: и рисунки, и схемы, и тесты, и видео, и ссылку на другой ЭОР. По сравнению с другими ресурсами презентацию можно считать универсальным. Использование разных видов презентаций позволяет решать следующие задачи:

1**.**Лекционная презентация – это визуальные материалы, иллюстрируют содержание лекций, докладов, выступлений учителя или обучающихся.

2. Презентации- «Плакаты» - это демонстрация иллюстраций, фотографий с минимумом подписей, допускают активное использование анимации: выезжающие картинки, вращающиеся фотографии и прочее и создают максимальный эффект присутствия.

3. Презентации - "Тройное действие» - на слайдах помимо визуальных материалов приведена текстовая информация, которая может либо пояснять содержимое слайда, либо «расширять» его , отсюда: задействуют три механизма восприятия: зрительно-образный, связанный с фотографиями, слуховой, связанный с пониманием того, о чём говорит учитель; дополнительный зрительный, связанный с одновременным чтением предлагаемого материала.

4. «Интерактивные презентации» наиболее эффективны при организации самостоятельной деятельности обучающихся на уроке во время семинарских занятий и практикумов. Гиперссылки на иные источники информации, в том числе и ИНТЕРНЕТ, позволяют ребенку использовать самостоятельно необходимую информацию для изучения, закрепления нового или самоконтроля результатов усвоения.

**5**.Анимации и иллюстрации я, например, использую при объяснении нового материала: эти ресурсы наглядно демонстрируют учебный материал, позволяют наблюдать различные явления языка. Также эти ресурсы можно использовать для организации творческой работы (составить рассказ на основе картинки, например).

Использование мультипликации и анимации разнообразят уроки, активизируют учащихся. Интересно звучит на уроке лекция с использованием мультимедиа проектора, когда лекция сопровождается демонстрацией учащимся красочных схем, для пояснения используются различные звуки и анимация (но при этом нужно помнить, что излишняя анимация мешает восприятию), быстрые ссылки на ранее изученный материал.

С помощью **электронных таблиц** дети учатся анализировать языковые явления, делать выводы и обобщения, схематично представлять языковой материал. Таблицы помогают вспомнить орфограмму или пунктограмму. В отличие от печатных, электронные таблицы обладают повышенной наглядностью. Одну и ту же таблицу можно использовать в течение всего периода изучения какой-либо темы, так как таблицы бывают многоуровневые, содержащие полную информацию по какому-либо разделу (например, «Местоимения» или «Имя существительное»).

На этапах повторения и закрепления материала я использую интерактивные тесты. Это и тесты из коллекций ЦОР, и тесты,они помогают систематизировать изученный Это и тесты из коллекций ЦОР, и тесты, содержащиеся на дисках. Преимущество электронных тестов в высокой степени интерактивности: и контролируют уровень знаний, и в случае необходимости помогают вспомнить правило. Проблема только в том, что за урок за компьютером может поработать не более 3-х обучающихся: компьютер в кабинете один. Но я думаю, не за горами то время, когда в классах будет по 2-3 компьютера. Ведь совсем недавно у нас и одного компьютера в классе не было.

Ещё одна разновидность электронных средств обучения - электронные учебные пособия: репетиторы, тренажеры, программы, интерактивные коллекции, словари, справочники; электронные издания для контроля знаний учащихся, ресурсы электронных библиотек и баз данных.

Назову те из них, которые на сегодняшний день апробированы мной и зарекомендовали себя неплохо:

*Программно-методический комплекс для формирования навыков орфографической и пунктуационной грамотности «Электронный репетитор – тренажёр* «Курс русского языка (базовый)»;

*Уроки Кирилла и Мефодия по русскому языку и литературе* (серия «Виртуальная школа Кирилла и Мефодия»;

*Репетиторы по русскому языку и литературе Кирилла и Мефодия* ;

*Интерактивный курс подготовки к ГИА Русский язык;*

*тренажёр «Русленг»( на портале ЦОР);*

*орфоэпический тренажёр.*

Интерактивные уроки, построенные по модели школьного занятия, созданы на базе мультипликации и максимально приближают виртуальное обучение к реальному. Многоуровневые интерактивные таблицы сложной структуры, содержащие информацию по теме, нескольким темам, а иногда по всему разделу могут использоваться учителем в качестве наглядного и справочно-информационного материала. Ученик может использовать таблицы для поддержки ответа. Сборник анимированных сюжетно организованных сцен, организованных по принципу "вопрос – ответ" акцентирует внимание ученика на трудных или интересных языковых явлениях, часто связанных с типичными ошибками.

*Гипер-медиаконструктор»5-7кл»( на портале ЦОР)*

*«Радионяня. Весёлая грамматика» - 32 урока с интермедиями* и песнями на все трудные правила русской грамматики, авторы – А. Хайт, А. Левенбук, Э. Успенский)[[2]](#footnote-3).

*ЭОР по русскому языку серии «Открытые образовательные модульные мультимедиа системы» (ОМС)* представляют собой электронные образовательные ресурсы нового поколения. Они открывают доступ к высокоинтерактивным, мультимедийно-насыщенным учебным ресурсам, объединяя возможности сетевых открытых систем и полноценных мультимедиа продуктов. Индивидуализируют обучение благодаря решениям,

предусматривающим включение в систему работы с ними вариативных электронных учебных материалов.

Актуальность использования компьютерных программ подобного типа для учителя и ученика состоит в том, что:

- задания, предлагаемые в программе, могут являться как тренажерными, так и контрольными;

-есть возможность для повторения материала и ликвидации пробелов по конкретному разделу русского языка, исходя из индивидуальных затруднений обучающегося;

- программы дают возможность ознакомиться с примерами, иллюстрирующими языковое явление.

Что нового дают ЭОР учащемуся?

Прежде всего – возможность действительно научиться.

Как известно, учебная работа включает занятия с педагогом (аудиторные) и самостоятельные (дома). До сих пор вторая часть заключалась, в основном, в запоминании информации. Практический компонент домашнего задания был ограничен списыванием или составлением текстов . Электронные образовательные ресурсы позволяют сделать домашнее задание полноценным. С ЭОР изменяется и первый компонент – получение информации. Одно дело – изучать текстовые описания объектов, процессов, явлений, совсем другое – увидеть их и исследовать в интерактивном режиме. Нельзя рассматривать ЭОР только как новые образовательные возможности. У учеников появляется возможность использовать другие материалы для подготовки к уроку и самоподготовки. Именно образовательный процесс, с применением ЭОР, изменяет школьника. Результаты процесса выражены в достижениях (учебных и личностных) ученика. Прежде всего, происходит не процесс приобретения новых знаний, а процесс формирования новых умений и навыков. Именно на такой результат и должны быть ориентированы уроки с применением ЭОРов.

Что дают ЭОР учителю?

- вырастает авторитет учителя и в классе, и среди коллег: компьютерные технологии – это престижно:

-использование ЭОР на уроках русского языка позволяет разнообразить формы работы, деятельность учащихся, активизировать внимание, повышает творческий потенциал личности:

.-построение схем, таблиц, презентаций позволяет экономить время, более эстетично оформить материал;

-использование кроссвордов, иллюстраций, рисунков, различных занимательных заданий, тестов, воспитывает интерес к уроку, делает его интереснее. Использование мультипликации и анимации разнообразит уроки, активизирует учащихся.

В ФГОС 2 поколения особая роль отводится личностным образовательным результатам выпускника. ЭОР на уроках русского языка помогают формировать коммуникативную и информационную компетенции у обучающихся, активность, самостоятельность, духовность и нравственные ориентиры.

Таким образом, активное использование ЭОР приводит к изменению в содержания образования, технологии обучения и отношениях между участниками образовательного процесса. Вывод один – нужно не стоять на месте, а совершенствовать свои приемы и методы, и тогда мы достигнем успеха в своей профессиональной деятельности.

Достоинств у ЭОРов масса. Главное разумно использовать их с пользой для каждого ученика. А для этого нужно научиться «отделять зёрна от плевел», т.е. критично подходить к отбору ЭОРов, которые в большом количестве предлагаются учителю и на прилавках магазинов, и в интернете.

При использовании ЭОР на уроках русского языка следует учитывать и **недостатки , выявленные педагогами на практике.**

Отмечая все положительные стороны использования информационных технологий, хочется подчеркнуть, однако, что никакие самые новейшие технологии не смогут заменить учителя на уроке. Компьютер не заменяет учителя, а дополняет его.

Применение информационных технологий дает неоднозначные результаты при работе с классами различных уровней. Классы с высоким уровнем интеллектуального развития легко воспринимают новое средство обучения, активно включаются в проектную деятельность и показывают высокие результаты по итогам аттестации, а также стабильность на протяжении нескольких лет. В то же время, классы, где обучаются дети с недостаточно высоким уровнем развития, требуют значительно больше времени для адаптации к новой методике, что можно отметить на примере собранных данных. Максимальную трудность для таких учеников представляют: высокий темп такого урока, информационная насыщенность, постоянное чередование средств обучения, что приводит к затруднениям в изучении учебного предмета. Некоторые учителя «перегибают палку» в плане внедрения ЭОР у себя на уроках. Любое излишество вредно, всего должно быть в меру. Существуют и другие ограничения использования ЭОР: нормы СанПина,техническая оснащенность классов. Существует вероятность, что, увлекшись применением ИКТ на уроках, учитель перейдет от развивающего обучения к наглядно-иллюстративным методам. 

* 1. **Метод проектов**

Проектная деятельность – педагогическая технология, ориентированная не на интеграцию фактических знаний, а на их применение и приобретение новых знаний путем самообразования. Метод дает простор для творческой инициативы учащихся и педагога, подразумевает их дружеское сотрудничество, что создает положительную мотивацию ребенка к учебе. “Я знаю, для чего мне надо то, что я познаю. Я знаю, где и как эти знания применить”. Эти слова вполне могут служить девизом для участников проектной деятельности. Среди новых педагогических технологий наиболее адекватной поставленным целям обучения русскому языку, с моей точки зрения, является технология проектов, или метод проектов. Известно, что метод проектов имеет длительную историю как в мировой, так и в отечественной педагогике.[[3]](#footnote-4)

Технология проектов, или метод проектов, в силу своей дидактической сущности позволяет решать задачи формирования и развития интеллектуальных умений критического и творческого мышления.

Работа над учебным проектом, как правило, проводится в течение всего учебного года и включает несколько этапов: предварительный выбор учеником темы с учетом рекомендаций учителя; составление плана, изучение школьником литературы по данной теме и сбор материала, создание собственного текста, содержащего анализ литературы и собственные выводы по теме; защита, которая предполагает устное выступление ученика, содержащее краткую характеристику работы, ответы на вопросы по теме работы. В некоторой степени это сближает учебный проект с уже традиционной формой - рефератом.

Однако все более становится общепринятой точка зрения, что учебный проект — самостоятельная исследовательская деятельность ученика, которая имеет не только учебную, но научно-практическую значимость, хорошо осознаваемую как преподавателем — руководителем проекта, так и его исполнителем. Это решение задачи, требующей интегрированного знания, исследовательского поиска для ее решения. Поэтому и предъявление результатов проекта может быть различным: научный доклад (например, по теме «Использование односоставных предложений в лирических произведениях А. С. Пушкина») с постановкой проблем и научными выводами о тенденциях, прослеживающихся в развитии данной проблемы; подготовка компьютерных программ по русскому языку под названием «Лингвистические кроссворды» и т. д.

Метод проектов в настоящее время активно утверждается в школе, в том числе и при обучении русскому языку. Этот метод предполагает организацию совместной или индивидуальной работы учащихся над той или иной проблемой с обязательным предъявлением результатов своей деятельности.

Какие же интеллектуальные умения можно развить в учебной деятельности, организованной по методу проектов? Во-первых, аналитическое мышление в процессе анализа информации, отбора необходимых фактов, сравнения, сопоставления фактов, явлений. Во-вторых, ассоциативное мышление в процессе установления ассоциаций с ранее изученными, знакомыми фактами, явлениями, установление ассоциаций с новыми качествами предмета, явления и пр. В-третьих, логическое мышление, когда формируется умение выстраивать логику доказательности принимаемого решения, внутреннюю логику решаемой проблемы, логику последовательности действий, предпринимаемых для решения проблемы.

Кроме того, у ученика формируется умение рассматривать проблему в целостности связей и характеристик, а также устанавливать причинно-следственные связи, искать новые решения, переносить знания из разных областей для решения проблемы.

Эта технология актуализирует важнейшие речевые умения, включая учеников во все виды речевой деятельности (говорение, аудирование, чтение, письмо), совершенствует умение работать с текстами разных стилей и типов речи на уровне информационно-смысловой обработки в первую очередь.

Реализация метода проектов на практике ведет к изменению позиции учителя. Из носителя готовых знаний он превращается в организатора познавательной, исследовательской деятельности своих учеников.

Метод проектов вызывает интерес у преподавателей русского языка, однако опыт создания проектов по русскому языку пока невелик. Тем большее внимание учителей, методистов привлекают попытки создать учебный проект, выдержанный в рамках технологических требований.

Учителя начинают всегда с выбора темы проекта, его типа, определения количества участников. Далее учителю необходимо продумать проблемы, которые важно исследовать в рамках намеченной тематики, и помочь учащимся их осознать, сформулировать (наводящие вопросы, ситуации, способствующие определению проблем, видеоряд и т. д.). Учитель нацеливает учащихся на обсуждение возможных методов исследования, самостоятельный поиск информации, творческие решения.

Очень важно организовать промежуточные обсуждения полученных данных в группах на уроках или на занятиях в научном обществе. Раз в четверть участник проекта докладывает о промежуточных результатах. Это позволяет организовать планомерную работу учащихся над проектом. Обычно проводится предзащита проекта, где высказываются замечания, даются советы по окончательному оформлению результатов.

Защита проектов предусматривает коллективное обсуждение, экспертизу, оппонирование, результаты внешней оценки, выводы. Лучшие работы публикуются в школьных сборниках.

Проект ценен тем, что в ходе его выполнения школьники учатся самостоятельно приобретать знания, получают опыт познавательной и учебной деятельности. Если ученик получит в школе исследовательские навыки ориентирования в потоке информации, научится анализировать ее, обобщать, видеть тенденцию, сопоставлять факты, делать выводы и заключения, то он в силу более высокого образовательного уровня легче будет адаптироваться в дальнейшей жизни, правильно выберет будущую профессию, будет жить творческой жизнью.

Методика организации проекта:

1. Планирование работы над проектом (этап обмена имеющимися знаниями по теме, интересами):

* высказывание пожеланий и возможных путей разрешения спорных вопросов;
* обсуждение возникших идей;
* перечисление интересующих учащихся тем проектов;
* формулирование темы проекта для класса или группы учащихся.

2. Аналитический этап (этап исследовательской работы учащихся и самостоятельного получения новых знаний):

* уточнение намеченной цели и задач;
* поиск и сбор информации с помощью специальной литературы, средств массовой информации, сети Интернет, использование собственных знаний и опыта учащихся;
* обмен информацией с другими лицами (учащимися, учителями, родителями, консультантами и т.д.);
* интерпретация данных;
* сравнение полученных данных и отбор наиболее значимых.

3. Этап обобщения (этап структурирования полученной информации и интеграции полученных знаний, умений, навыков):

* систематизация полученных данных;
* построение общей логической схемы выводов для подтверждения итогов (в виде рефератов, конференций, видеофильмов, мультимедийной презентации и т.д.).

4. Презентация полученных результатов (этап анализа исследовательской деятельности школьников):

* осмысление полученных данных и способов достижения результата;
* обсуждение и организация презентации результатов работы над проектом (на уровне школы, округа, города и т.д.).

Применяя метод проектов на уроках русского языка , я стремлюсь повысить практическую, навыкообразующую направленность содержания, разнообразить формы организации учебной деятельности учащихся.

При этом приоритет отдается активным, интерактивным, игровым, лабораторным методам, исследовательской деятельности, методам творческого самовыражения.

Создаю проблемно-мотивационную среду на уроке разными формами: беседой, дискуссией, “мозговым штурмом”, самостоятельной работой, организацией “круглого стола”, консультацией, семинаром, лабораторной, групповой работой, ролевыми играми.

Русский язык как учебный предмет – плодотворная почва для проектной деятельности. Мы, учителя, часто сталкиваемся с такими проблемами, как отсутствие читательского интереса среди учащихся, узкий кругозор, отсутствие навыка анализа и обобщения. Интересная работа в группах дает ребятам возможность почувствовать предмет, получить новые знания, а учителю – решать вышеперечисленные проблемы.

Организуя проектную деятельность, я предлагаю “Правила успешной проектной деятельности”, которые должны выполняться участниками проекта.

**Правила успешной проектной деятельности (для учащихся)**

1. В команде нет лидеров. Все члены команды равны.
2. Команды не соревнуются.
3. Все члены команды должны получать удовольствие от общения друг с другом и от того, что они вместе выполняют проектное задание.
4. Каждый должен получать удовольствие от чувства уверенности в себе.
5. Все должны проявлять активность и вносить свой вклад в общее дело. Не должно быть так называемых “спящих” партнеров.
6. Ответственность за конечный результат несут все члены команды, выполняющие проектное задание.

Каждая группа, участвующая в проекте, получает “План действий учащихся в проекте”.

**План действий учащихся в проекте**

1. Выбор темы проекта (исследования).
2. Ставим цель. (Для чего я это делаю? Какого результата я хочу достичь? Записать ответы).
3. Если это исследование, то затем нужно выдвинуть предположение – гипотезу. (Сделай свое предположение о том, какой будет результат и почему? Записать ответы).
4. Выбираем метод. (Что нужно сделать, чтобы получить результат? (Записать план своих действий, время выполнения каждого шага).
5. Собираем данные (ставим эксперименты, собираем необходимую информацию, материал, оформляем его, сверяем свои действия по времени, которое определили для каждого шага).
6. Получаем результаты. (Если что-то не удалось – это тоже результат).
7. Анализируем результаты. (Сравниваем полученные с данной гипотезой).
8. Делаем выводы. (Планируем дальнейшую деятельность). Даем оценку действиям в группе.
9. Защищаем результат в коллективе. Получаем общую оценку результатов.

Эти памятки помогают учащимся успешно двигаться к достижению цели – созданию проекта.

Деятельность в проекте можно представить в следующей схеме – плане конспекта, где учтены все необходимые моменты проектной деятельности на уроке и во внеурочной работе.

Мною опробованы разные виды проектов по русскому языку : практико-ориентированные («Лексика», «Деловые бумаги»), творческие (сочинения, сказки), исследовательские (научно — исследовательские работы), лингвистические (таблицы,пособия); по количеству участников проекта-личностные,парные, групповые.

Применяя в 5 классе метод проектов, я обучаю детей ставить цели к заданиям, упражнениями:

- С какой целью я выполняю это задание, упражнение? Зачем это нужно делать?

- Определять конечный результат, уметь его сформулировать устно.

Предлагая такие задания, как “Сделать подборку пословиц на определенную тему, составить каталог этих пословиц по определенным разделам”,составить словарик фразеологизмов, составить словарик “Из истории фразеологизмов”, даю учащимся возможность добывать нужную информацию из разных источников, общаться с другими участниками мини-проекта, намечать план действий, фантазировать, как это получится, а затем сравнивать с тем, что получилось.

Важно в учебной деятельности дать каждому ученику возможность почувствовать сопричастность к миру, соприкоснуться с собственным творчеством, найти в себе читателя, зрителя, и в решении этой задачи помогают такие формы, как мини-сочинения, инсценировки, составление кроссвордов, рисование иллюстраций и т.д.

Обязательные условия при этом – четкое определение выполнения задания по времени и рефлексия деятельности, т.е. оценка того, что лично дало каждому выполнение того или иного учебного задания, что удалось, а что нет, в чем заключались причины неудач и как этого избежать в будущем. Важно, что в таком размышлении учащиеся учатся адекватно оценивать себя и обсуждать результаты своей деятельности.

Чтобы у учащихся выработать навыки сотрудничества, вовлечь в активный процесс получения и переработки информации, я организую такое взаимодействие, которое включает в себя связки “ученик - ученик”, “ученик – учитель”, “учитель – ученик”, “ученик – класс”, при помощи методов, фиксирующих внимание на большой группе: опрос, дискуссия, диспут, обзор информации, инсценировки, обсуждения.

Когда ученики научатся взаимодействовать между собой, можно предлагать задания – проекты.

Метод проектов выгодно отличается от репродуктивных методов (демонстрационных, устных словесных методов), поскольку он нацеливает на творческий поиск решений.

Тем не менее, в современной школе наблюдается **ряд негативных тенденций в применении метода проектов:**

- обособление проекта в учебном процессе, выделение его в самостоятельный дополнительный вид деятельности;

- проектной деятельности школьников придаются черты, обеспечивающие ей внешнее уподобление работе профессионального проектного коллектива;

- тяготение школьных проектов к грандиозности, масштабности тематики при ее видимом формализме (коллективные панно, макеты на тему "Город будущего" и т. д.);

- наличие алгоритмов в проектной деятельности, что в принципе противоречит смыслу и сути творчества, т. к:

- предлагаемые алгоритмы являются не чем иным, как подсказками, а точнее, матрицами или шаблонами, помогающими соблюсти необходимые рамки;

- содержание деятельности детей является преимущественно репродуктивным, а настоящих проектных гипотез не предполагается;

- отсутствие настоящих творческих и конструкторских задач в рамках выполнения проектов обычно компенсируется привлечением внешних эффектов: элементов театрализации, "защиты проекта в форме шоу и т. д.

Таким образом, проектная деятельность на уроках русского языка должна освободиться от формализма и излишней показательности. Она должна быть нацелена на развитие личности, формирование у школьников творчества.

* 1. **Игровые технологии как эффективное средство активизации учебного процесса на уроке русского языка**

К.Д.Ушинский писал: «Для дитяти игра -- действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более чем дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни; в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями»[[4]](#footnote-5).

«С детьми нужно играть, если не будете играть, они сами с Вами будут играть», - в шутку заметил один из педагогов школы.

Каждый педагог периодически попадает в ситуацию, когда кто-либо из учащихся никак не может понять новую тему. И что бы ни делал учитель, все безрезультатно. Как сделать так, чтобы все то, что мы говорим детям на уроке, стало простым и ясным? Здесь неоценимую помощь может ока­зать использование в обучении игровых технологий.

Через игру ребенок познает окружающий мир, как в тематическом отно­шении, так и в социальном. В игре он находит пути реализации своих способ­ностей, осваивает новые виды деятельности, вырабатывая при этом оптималь­ный алгоритм достижения поставленной цели, учится контролировать свою деятельность и самостоятельно строить траекторию своего развития. Игра - своеобразный "доктор", который лечит апатию и низкую мотивацию, обособ­ленность и педагогическую запущенность. Игра позволяет ребенку раскрыть творческий потенциал, активизируя те стороны личности, которые при тради­ционной системе обучения "дремлют": воображение, символьное мышление, коммуникабельность. Учащиеся в процессе игры уходят от статичности в обу­чении.

Игровые технологии, используемые в обучении и развитии учащихся на уроках русского языка, по­зволяют:

проводить уроки в нетрадиционной форме;

раскрывать креативные способности учащихся;

дифференцированно подходить к оценке учебных компетенций учеников;

развивать коммуникативные навыки учащихся;

обеспечивать свободный обмен мнениями;

учитывать возрастные психологические особенности школьников;

организовывать процесс обучения в форме состязания;

облегчать решение учебной задачи;

вовлекать всех учащихся в учебный процесс;

ощущать значимость результата для каждого учащегося в отдельно­сти;

практически закреплять полученные знания;

формировать мотивационную сферу учащихся;

расширять кругозор детей; формировать навык совместной деятельности.

Различают несколько этапов организации и развития игры:

Предварительный. На этом этапе ставится цель и определяются задачи игровой деятельности. Учащиеся совместно с учителем, а иногда и без его вме­шательства, участвуют в распределении ролей и определении условий деятель­ности.

Организационно-методический. Он характеризуется поиском путей решения поставленных задач педагогическими приемами. На этом этапе про­исходит деление учащихся на группы, поиск необходимой справочной и учеб­ной литературы, а также организация рабочего места. Учитель при этом зани­мается организационно-корректирующей деятельностью.

Работа в группах. В рамках каждой малой группы распределяются обя­занности, исходя из сложившихся компетенций у учащихся. Осуществляется самостоятельная работа групп по решению поставленной задачи имеющимися средствами, при этом школьники проявляют свои коммуникативные компетен­ции учебной деятельности. Этап характеризуется активным использованием субъектного опыта каждого учащегося. Каждая группа подготавливает сообще­ние (выступление) по заданной теме, анализируя возможные контраргументы со стороны команд соперников. Учитель на данном этапе является наблюдате­лем деятельности учащихся.

Представление результатов работы. Каждая из групп представляет свой вариант решения той или иной проблемы. Возможна ситуация, при кото­рой члены групп будут полемизировать друг с другом, что является дополни­тельным условием развития познавательной активности учащихся.

Анализ и подведение итогов. Учащиеся формулируют вывод по теме. Учитель в данной ситуации может корректировать те или иные утверждения.

На уроке учитель становится режиссером, координируя и корректируя деятельность учащихся. Перед началом игры учитель должен ознакомить всех участников с ее условиями, режимом работы, и выдать необходимый материал и оборудование. В зависимости от характера заданий учащиеся распределяют роли либо сами, либо с помощью учителя. Контроль за деятельностью каждого в отдельности учащегося переходит к ученикам, т. к. результативность общей работы определяется вкладом каждого, а вследствие возрастных особенностей очень важно мнение товарищей. В процессе работы учитель может корректи­ровать деятельность отдельных учащихся для достижения поставленной цели. Между участниками игры возможна дискуссия для выработки общего ре­шения. В этом случае часть учащихся выступает в роли сборщиков информации, часть - в роли аналитиков, часть - в роли критиков. По окончании дискуссии озвучивается решение, которое оценивается экспертами. Их роли могут испол­нять специально подготовленные учащиеся, а также взрослые из числа педа­гогов и родителей. В конце игры учитель подводит итог, как по тематической направленности, так и по вкладу каждого ученика.

Игра является основной потребностью ребенка. Учителю необходимо организовать игровую деятельность с учетом специфики возраста и направ­ленности игр. Игра становится приемом обучения, направленным на модели­рование реальной действительности и мотивацию учебной деятельности, а также формой активного обучения и организации учебной деятельности.

Поскольку учащиеся по-разному усваивают информацию, при организации игровой деятельности целесообразно дублировать словесное описание гра­фическими изображениями или представлением образцов в натуральном виде. Важным является не столько слуховое восприятие информации, сколько опыт ученика при формировании образа или понятия, его оперативная память, ко­торая подскажет правильный ответ, возможно, отличающийся по формулиров­ке от классических определений, но верный по своей сути.

В определенной ситуации урок, как методическая единица, может не со­стояться из-за того, что дети заигрались. Но игра, как форма организации учеб­ной деятельности, формирует мотивацию к самой деятельности. Не получив на уроке часть учебного материала, но поняв прелесть познания, ученик сам за­хочет побольше узнать по изучаемой теме: возьмет учебник, откроет журнал и прочитает даже больше, чем требуется по программе.

Все игры можно классифицировать по-разному, но для учебной деятель­ности наиболее оптимальными являются игры академические, в рамках которых имитируется та или иная жизненная ситуация на основе тематического материала.

Сама игра и учитывает особенности возраста, и формирует ключевые компетенции школьника, готовя его к реальной жизни. Важно сделать так, что­бы, играя, школьник учился, не ощущая тяжести обучения, чтобы учебная игра была естественным состоянием ребенка в процессе познания. В этом случае даже нелюбимое учебное действие перестает быть таковым, ибо нелюбовь основана на разуме, а игра - на чувствах.

Большие проблемы возникают с чтением как таковым и навыком работы с текстами в частности. Для придания тематическому материалу живости и красочности целесообразно использовать не только научные тексты, но и художественные, что приведет к формированию представления о русском языке, как о живом и гармоничном. Варианты работы с текстом позволят уче­нику понять его содержание и сформировать компетенции взаимодействия.

Помимо классических приемов можно использовать различные изыски. Попробуйте предложить учащемуся составить по тексту графический конспект, но не давайте шаблона для этого. Пусть ученик проявит свою индивидуальность и творческие способности. Или попросите: сосчитать в тексте количество тематических терминов, а затем классифицировать их; или представить фрагмент текста в виде иллюстрации (пусть рисуют); или, закрыв половину листа с текстом, продолжить каждую строчку. В любом случае текст будет прочитан, что и требовалось.

Деятельность учащихся при работе с текстом должна быть организована так, чтобы последующее задание обязательно требовало его прочтения. Причем интерес к выполнению этого задания должен затмить рутинную необходимость читать. Тогда чтение будет лишь прелюдией к некой творческой, значимой для ученика, деятельности.

Если на уроке предложить написать шпаргалку, а потом в классе провести своеобразное их дефиле, то текст будет прочитан "от" и "до", т. к. задание не было насилием, а исходило от самого ребенка, его потребности сделать шпаргалку. Помимо прочего закрепится навык конспектирования, составления графического конспекта, анализа материала и его синтеза. Чего я добился? Во-первых, учащиеся ознакомились с тематическим текстом; во-вторых, - закрепили навыки работы с текстом; в-третьих, - повысилась мотивация за счет нетрадиционного проведения урока русского языка.

Нельзя ограничивать процесс творчества шаблонами. Надо позволить ребенку самому выработать как систему обозначений, так и содержание аль­тернативной карты. Но созданное произведение, в любом случае, должно опираться на научность источника информации.

Задания на развитие данных компетенций будут способствовать расшире­нию сферы взаимодействия ученика и, тем самым, - его информационного поля.

Результатом каждой игры должно стать либо приобретение новых знаний, либо улучшение качества уже существующих. Игра может быть как самостоятельной дидактической единицей, так и элементом при использовании любой другой технологии обучения. Игра универсальна, т. к. возможна на любом этапе урока, при любой его форме.

Задачей учителя русского языка является совместить значимое для ребенка и значимое с точки зрения процесса обучения, науки.

**Ограничения и недостатки использования игр в образовании.**

Из перечисленных требований к игре, очевидно, что игра -- очень время- и трудоемкая форма. Подготовка игры требует обыкновенно на порядок большего количества времени, нежели ее проведение. Возможно, в будущем будет создан банк игровых образовательных технологий, что позволит экономить силы, но пока его не существует. Игра не является педагогической панацеей. Существует большая опасность использования педагогами псевдоигровых форм. Многие замечательные образовательные технологии оборачиваются пустой оболочкой при использовании их формально. Зачастую педагоги называют игрой все то, что не имеет стандартной формы «фронтальный опрос -- новый материал -- закрепление -- домашнее задание». Здесь обозначена проблема, пути решения ее можно указать только в общих черта· увлечение самого педагога игровыми формами;

· запрет на «обязательность» внедрения игр;

* проработка требований к игре (наличия легенды, мотивов, структуры отношений и т.д.).

Игра -- живое явление, более широкое, чем вкладываемое в нее дидактическое наполнение. Поэтому дети могут легко перейти «от цели к мотиву», то есть увлечься игровой оболочкой и потерять образовательное содержание.

Существует также опасность возникновения «игровой аддикции» (зависимости от игры). Игра настолько привлекательна для школьников, что зачастую даже витальные потребности могут быть депривированы -- подростки, увлеченные компьютерными играми, могут отказывать себе в еде и питье. Происходит это, по-видимому, из-за того, что игра реализует не менее значимые потребности -- в общении, самоутверждении и т.д. Очевидно, что при возникновении зависимости необходимо выяснить, каков механизм, какую потребность ребенок реализует в игре. И попытаться найти аналог этой деятельности в других сферах жизни.

### Игра -- это технология педагогики будущего, но, внедряя игры в образование, необходимо учитывать возможные опасности и ограничения игры.

**Заключение**

Изученные мною в данной выпускной работе новые педагогические технологии - и с помощью изучения учебной литературы, и путем исследования передового педагогического опыта через специальные издания периодической печати – помогут мне в работе организовать полноценное обучение русскому языку с применением новых образовательных технологий. Накопленный мною опыт, частично отраженный в настоящей работе, показывает, что применение информационных технологий на уроках и во внеурочной деятельности расширяет возможности творчества как учителя, так и учеников, повышает интерес к предмету, стимулирует освоение учениками довольно серьезных тем по русскому языку, что, в итоге, ведет к интенсификации процесса обучения.

В результате исследования разработана методика, обеспечивающая эффективное применение новых образовательных технологий в комплексе с традиционными на уроках русского языка, разработаны методические рекомендации и дидактические пособия к проведению уроков русского языка. Эффективность исследования по данной теме заключается в повышении качества знаний, умений и навыков учащихся, усилении роли развивающей , образовательной и воспитательной функций обучения..

Диагностика результатов обучения русскому языку с использованием новых образовательных технологий показала,что учащиеся лучше усвоивают тему, у них выше успеваемость, чем показатели по темам, изученным традиционным путем. По окончании изучения тем проводились срезовые работы, тестирование с целью выяснения уровня усвоения основных понятий. Повысилось качество учебно-познавательной деятельности.

Исследования, проведенные мною и апробированные в учебном процессе были неоднократно представлены на педсоветах и семинарах в форме выступлений, а также на семинарах муниципального уровня.

Успешность любой педагогической технологии зависит от личности учителя и психологически грамотной направленности его педагогической деятельности.

Основываясь на вышеизложенном материале, можно сказать, что те задачи, которые ставит перед нами жизнь в области образования, будут решены с помощью различных педагогических инноваций.

В выпускной работе не проанализированы другие, не менеее интересные образовательные технологии. Значит, исследование теоретичесиких и практических аспектов инноваций будут продолжены. Вопросы, затронутые мною в данной работе, имеют смысл для анализа собственной педагогической деятельности и будут служить ориентиром для построения учебного процесса с целью повышения качества обучения русскому языку учащихся в условиях модернизации образования. Но, основываясь на материалах публикаций оценивания уровня качества знаний, можно с уверенностью сказать, что чем больше в нашей стране будут использоваться педагогические инновации, тем более развиты будут ученики и ознакомлены с процессами внедрения инноваций руководители и учителя.

1. Лев Толстой. Педагогические сочинения. - Москва, 1956 год. [↑](#footnote-ref-2)
2. А.Хайт, Э.Успенский, Л.Измайлов .Радионяня. Весёлая грамматика. Аудиозапись.- Би Смарт,2007г. [↑](#footnote-ref-3)
3. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повышения квалифика­ ции. Полат Е. С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М. В., Петров А. В. Под ред. Е. С. Полат. — М., 2000. [↑](#footnote-ref-4)
4. К.Д.Ушинский . "Педагогическая антропология", т.1 (сознание). Глава XXX.-М, Лениздат, 1950 . [↑](#footnote-ref-5)