**Педагогические технологии**

 Сегодня в школьном образовании происходят значительные перемены, которые охватывают практически все стороны педагогического процесса. Личный интерес обучающегося – это решающий фактор процесса образования. Мне, как учителю, необходимо знать, на какие стороны личности ребёнка могут повлиять знания русского языка, какие использовать технологии в учебном процессе, чтобы получить планируемые результаты. Одной из главных задач считаю, является повышение педагогического мастерства учителя путём освоения современных технологий обучения и воспитания.

**Педагогическая технология** - проектирование учебного процесса, основанное на использовании совокупности методов, приёмов и форм организации обучения и учебной деятельности, повышающих эффективность обучения, применение которых имеет чётко заданный результат.
С овладением любой новой технологией начинается новое педагогическое мышление учителя: чёткость, структурность, ясность методического языка, появление обоснованной нормы в методике.
Применяя новые педагогические технологии на уроках, я убедилась, что процесс обучения русскому языку можно рассматривать с новой точки зрения и осваивать психологические механизмы формирования личности, добиваясь более качественных результатов.
Для повышения эффективности образовательного процесса при проведении уроков русского языка использую следующие образовательные технологии учитывая возрастные особенности детей:

**Игры.**

Игры позволяют осуществлять дифференцированный подход к учащимся, вовлекать каждого школьника в работу, учитывая его интересы, склонность, уровень подготовки по языку. Упражнения игрового характера обогащают учащихся новыми впечатлениями, активизируют словарь, выполняют развивающую функцию, снимают утомляемость. Они могут быть разнообразными по своему назначению, содержанию, способам организации и проведения. С их помощью можно решать какую- либо одну задачу (совершенствовать грамматические, лексические навыки и т.д. ) или же целый комплекс задач: формировать речевые умения, развивать наблюдательность, внимание, и творческие способности и т.д.
Одни игры выполняются учащимися индивидуально, другие – коллективно.
Каждое упражнение игрового характера требует не менее 10-12 минут учебного времени.
Индивидуальные и тихие игры можно выполнять в любой момент урока, коллективные – желательно проводить в конце урока, поскольку в них ярче выражен элемент состязательности, они требуют подвижности. Одно и то же упражнение может использоваться на разных этапах обучения. При этом изменяется лингвистическая наполняемость игры, способ ее организации и проведения.
Широкие возможности для активизации учебного процесса дает использование ролевых игр. Известно, что ролевая игра представляет условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности людей, создает условия реального общения. Эффективность обучения здесь обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету. Ролевая игра может использоваться как на начальном этапе обучения, так и на продвинутом. В ней всегда представлена ситуация, которая создается как вербальными средствами, так и невербальными: изобразительными, графическими, монологическим/ диалогическим текстом и т.д.
Ситуация указывает на условия совершения действия, описывает действия, которые предстоит совершить, и задачу, которую следует решить. В ситуации необходимо дать сведения о социальных взаимоотношениях партнеров. Описание роли дается в ролевой карточке. Учащимся нужно дать время, чтобы они вошли в роль. Роли распределяю я , но их могут выбрать и сами учащиеся.

Обсуждение результатов игры начинаю с удачных моментов и лишь затем перейти к недостаткам. Эффективны и операционные игры, где вводятся дополнительные правила, с которыми ее участникам приходится считаться, например: игра «Счастливый случай», «КВН», «Что? Где? Когда?», «Самые, самые…» и т.д. Особенно ценным в игре «Что? Где? Когда?» я считаю подготовительный этап. На протяжении года учащиеся отправляют письма в организационный комитет по проведению игры, используя при этом самые разнообразные источники информации.

**Проектная методика.**

Метод проектов направлен на то, чтобы развить активное самостоятельное мышление ребенка и научить его не просто запоминать и воспроизводить знания, а уметь применять их на практике. Важно, что в работе над проектом дети учатся сотрудничать, а обучение в сотрудничестве воспитывает в них взаимопомощь, желание и умение сопереживать,
формируются творческие способности и активность обучаемых.
Следует помнить: чтобы решить проблему, которая лежит в основе проекта, школьники должны владеть определенными интеллектуальными, творческими и коммуникативными умениями. К ним можно отнести умение работать с текстом, анализировать информацию, делать обобщения, выводы, умение работать с разнообразным справочным материалом. К творческим умениям относятся: «умение вести дискуссию, слушать и слышать собеседника, отстаивать свою точку зрения, умение лаконично излагать мысль. Таким образом, для грамотного использования метода проектов требуется значительная подготовка, которая осуществляется в целостной системе обучения, причем необязательно, чтобы она предваряла работу учащихся над проектом. Такая работа должна проводиться постоянно.
**Результаты применения**

Имеет большую общеобразовательную ценность. Развивает у учеников желание учиться. Способствует становлению ученика как субъекта своей учебной деятельности и как субъекта своей культуры.

Порядок работы: Суть проектной технологии заключается в создании учеником проекта. Он представляет собой самостоятельно планируемую и реализуемую школьниками работу, в которой речевое общение вплетается в индивидуально-эмоциональный контекст другой деятельности: игры, выпуска журнала, анкетирования и т.д.

I ЭТАП

Организация проектной деятельности начинается с отбора и формулировки темы проекта, постановки задачи, обсуждения организации и содержания предстоящего проекта.

II ЭТАП

• Сбор материала,

• Накопление материала и его оформление,

• Обсуждение первых результатов работы,

• Поиск новой информации.

III ЭТАП

• Использование полученного результата в процессе речевого общения

• Завершение оформления продукта проектной работы.

IV ЭТАП

Подведение итогов и презентация проекта.

Количество этапов зависит от степени сложности проектной деятельности.