**Активные приемы и способы работы на уроках русского языка (5-9 классы)**

***Великая цель образования – это не знания, а действия.***

Герберт Спенсер

Основная деятельность педагога заключается в развитии, воспитании и обучении школьника и осуществляется с помощью различных методов обучения.

Понятие **метод** происходит от греческого methodos - **путь** исследования.

**Методы обучения** – **совокупность** путей (= **способов, приемов**) достижения образовательных целей.

Методы обученияпо степени активности педагога и учащихся**:**

1. **Пассивные** методы.

2. **Активные** методы.

3. **Интерактивные** методы.

Идея активных методов обучения в педагогике не нова. Родоначальниками метода принято считать таких прославленных педагогов, как **Я. Коменский, И. Песталоцци, А. Дистервег, Г. Гегель, Ж. Руссо, Д. Дьюи**.

**Активный метод** – это форма взаимодействия учащихся и учителя, при которой учитель и учащиеся взаимодействуют друг с другом в ходе урока; **учащиеся** здесь не пассивные слушатели, а **активные участники** урока. Учитель и учащиеся находятся на равных правах; активные методы обучения предполагают **демократический стиль взаимодействия**.

При использовании активных методов обучения меняется роль ученика – из послушного «запоминающего устройства» он превращается в активного участника образовательного процесса. Эта новая роль и свойственные ей характеристики позволяют на деле формировать активную личность, обладающую всеми необходимыми навыками и качествами современного успешного человека.

**АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ**

**групповые**  **индивидуальные**

**Примеры:**

**1) Презентация** — наиболее простой и доступный метод для использования на уроках. Это демонстрирование слайдов, подготовленных самими учащимися по теме. **Доклад, сообщение.**

**2) Кейс-технологии**  — используются в педагогике с прошлого века. Строится на анализе смоделированных или реальных ситуаций и поиске решения. Причем различают два подхода к созданию кейсов. Американская школа предлагает поиск одного-единственного правильного решения поставленной задачи. Европейская школа, наоборот, приветствует многогранность решений и их обоснование. **Алгоритм, план.**

**3) Проблемная лекция** — в отличие от традиционной, передача знаний во время проблемной лекции происходит не в пассивной форме. То есть учитель не преподносит готовые утверждения, а лишь ставит вопросы и обозначает проблему. Правила выводят сами учащиеся. Этот метод достаточно сложен и требует наличия у учеников определенного опыта логических рассуждений.

**4) Дидактические игры** — в отличие от деловых игр, дидактические игры регламентируются жестко и не предполагают выработку логической цепочки для решения проблемы. Игровые методы можно отнести и к интерактивным методам обучения. Все зависит от выбора игры. Так, популярные игры-путешествия, спектакли, викторины, КВН — это приемы из арсенала интерактивных методов, так как предполагают взаимодействие учащихся друг с другом.

**5) Баскет-метод** — основан на имитации ситуации. Например, ученик должен выступить в роли гида и провести экскурсию по историческому музею. При этом его задача — собрать и донести информацию о каждом экспонате.

**6) Кластер** – «пучок», «гроздь». **Схема, таблица и т.п.**

**Основные принципы составления кластера**

Кластер оформляется в виде грозди. В центре располагается основное понятие, мысль, по сторонам обозначаются крупные смысловые единицы, соединенные с центральным понятием прямыми линиями (стрелками). Это могут быть слова, словосочетания, предложения, выражающие идеи, мысли, факты, образы, ассоциации, касающиеся данной темы.

**Правила оформления кластера на уроке**

Кластер может быть оформлен на доске, на отдельном листе или в тетради у каждого ученика. Составляя кластер, желательно использовать разноцветные мелки, карандаши, ручки, фломастеры. Это позволит выделить некоторые определенные моменты и нагляднее отобразить общую картину, упрощая процесс систематизации всей информации.

**Рекомендации по составлению кластера**

Существует несколько рекомендаций по составлению кластера. При его создании не стоит бояться излагать и фиксировать все, что приходит на ум, даже если это просто ассоциации или предположения. В ходе работы неверные или неточные высказывания могут быть исправлены или дополнены. Учащиеся могут смело дать волю воображению и интуиции, продолжая работу до тех пор, пока не закончатся все идеи. Не стоит бояться значительного количества смысловых единиц, нужно попытаться составить как можно больше связей между ними. В процессе анализа все систематизируется и станет на свои места.

**Применение метода кластер**

Метод кластера может применяться практически на всех уроках, при изучении самых разных тем.

Форма работы при использовании данного метода может быть абсолютно любой: индивидуальной, групповой и коллективной. Она определяется в зависимости от поставленных целей и задач, возможностей учителя и коллектива.

**Достоинства и результаты применения приема**

Применение кластера имеет следующие достоинства:

* он позволяет охватить большой объем информации;
* вовлекает всех участников коллектива в обучающий процесс, им это интересно;
* дети активны и открыты, потому что у них не возникает страха ошибиться, высказать неверное суждение.

В ходе данной работы формируются и развиваются следующие умения:

* умение ставить вопросы;
* выделять главное;
* устанавливать причинно-следственные связи и строить умозаключения;
* переходить от частностей к общему, понимая проблему в целом;
* сравнивать и анализировать;
* проводить аналогии.

**Что дает применение метода кластера на уроках детям?** Прием кластера развивает системное мышление, учит детей систематизировать не только учебный материал, но и свои оценочные суждения, учит ребят вырабатывать и высказывать свое мнение, сформированное на основании наблюдений, опыта и новых полученных знаний, развивает навыки одновременного рассмотрения нескольких позиций, способности к творческой переработке информации.

**7) Незаконченное предложение**

**8) Облако тегов**

и др.

**Интерактивный метод** («Inter» - взаимный, «act» - действовать) означает «взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо». В отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое **взаимодействие учеников** не только с учителем, но и **друг с другом** и на **доминирование активности учащихся** в процессе обучения. Многие между активными и интерактивными методами ставят знак равенства, однако, несмотря на общность, они имеют различия. **Интерактивные методы можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов**.

**Примеры:**

* **Мозговой штурм** — поток вопросов и ответов, или предложений и идей по заданной теме, при  котором анализ правильности/неправильности производится после проведения штурма.
* **Интерактивный урок с применением аудио- и видеоматериалов, ИКТ**. Например, тесты в режиме онлайн, работа с электронными учебниками, обучающими программами, учебными сайтами.
* **Круглый стол (дискуссия, дебаты)** — групповой вид метода, которые предполагает коллективное обсуждение учащимися проблемы, предложений, идей, мнений и совместный поиск решения.
* **Деловые игры** (в том числе ролевые, имитационные, луночные) — достаточно популярный метод, который может применяться даже в начальной школе. Во время игры учащиеся играют роли участников той или иной ситуации, примеривая на себя разные профессии.
* **Аквариум** — одна из разновидностей деловой игры, напоминающая реалити-шоу. При этом заданную ситуацию обыгрывают 2-3 участника. Остальные наблюдают со стороны и анализируют не только действия участников, но и предложенные ими варианты, идеи.
* **Метод проектов** — самостоятельная разработка учащимися проекта по теме и его защита.
* **BarCamp**, или антиконференция. Метод предложил веб-мастер Тим О´Рейли. Суть его в том, что каждый становится не только участником, но и организатором конференции. Все участники выступают с новыми идеями, презентациями, предложениями по заданной теме. Далее происходит поиск самых интересных идей и их общее обсуждение.

К интерактивным методам обучения на уроке также относят **мастер-классы**, построение **шкалы мнений**,  **дерево решений** и т.п.

Все активные и интерактивные методы обучения призваны решать главную задачу, сформулированную в ФГОС, — **научить ребенка учиться**. То есть истина не должна преподноситься "на блюдечке". Гораздо важнее развивать [**критическое мышление**](https://pedsovet.su/publ/42), основанное на анализе ситуации, самостоятельном поиске информации, построению логической цепочки и принятию взвешенного и аргументированного решения.