**Инновационные технологии в преподавании русского языка и литературы**

Основная задача современного школьного образования - это не только накопление учеником определённой суммы знаний, умений, навыков, но и подготовка школьника как самостоятельного субъекта образовательной деятельности. Для достижения этих задач педагогам необходимо использовать в учебном процессе инновационные образовательные технологии, в основе которых должна лежать активность ученика, направляемая учителем. Потому что инновационные технологии активизируют мыслительную деятельность учащихся, повышают качество и прочность знаний, развивают речевые навыки и творческие способности. Новые образовательные технологии предлагают инновационные модели построения такого учебного процесса, где на первый план выдвигается взаимосвязанная деятельность учителя и ученика, нацеленная на решение как учебной, так и практически значимой задачи.

**Основными целями использования инновационных технологий являются:**

* развитие интеллектуальных, коммуникативных, лингвистических и творческих способностей учащихся;
* формирование личностных качеств учащихся;
* выработка умений, влияющих на учебно-познавательную деятельность и переход на уровень продуктивного творчества;
* формирование ключевых компетентностей учащихся.

**Данными целями определяются и задачи инновационного обучения:**

* повышение мотивации, интереса к изучаемому предмету;
* усиление познавательной деятельности;
* создание комфортной обстановки, атмосферы взаимопонимания и поддержки в процессе коммуникации на изучаемом языке
* раскрытие творческого потенциала, развитие инициативы
* создание комфортной обстановки, атмосферы взаимопонимания и сотрудничества ученика и учителя в процессе коммуникации на изучаемом языке;
* тщательный отбор материала и способов его подачи.

 К инновационным технологиям относятся:

- проблемное обучение,

- метод проектов,

- развитие критического мышления через чтение и письмо,

- технологию модульного обучения,

- дифференцированный подход к обучению,

 - информационные технологии,

- игровые технологии.

**ПРОБЛЕМНОЕ ОБУЧЕНИЕ**

 Проблемное обучение – это форма организации учебного процесса с помощью учебных задач и ситуаций, которые придают обучению исследовательский и поисковый характер. Такая технология позволяет включить мыслительный аппарат ребенка в процесс познания. Это может быть простейшая догадка, сопоставление фактов, вывод правила. А может быть трудная задача, связанная с обобщением, переносом каких-то положений, трансформацией знаний. Наконец, проблемное обучение - это творчество, оригинальный подход, это эксперимент, опыт, исследование.

При использовании технологии проблемного обучения учитель создаёт проблемную ситуацию, направляет учащихся на её решение, организует его поиск. А ученики приобретают новые знания и способы работы с материалом, формируют своё отношение к проблеме.

**МЕТОД ПРОЕКТОВ**

 **Метод проектов развивает** самостоятельную исследовательскую деятельность детей, актуализируют их речевые умения, учащиеся включаются во все виды речевой деятельности, у них совершенствуются умения работать с текстами разных стилей и типов.

**Алгоритм деятельности учителя и учащихся в технологии проектного обучения*.***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этапы работы** | **Содержание работы** | **Деятельность обучающихся** | **Деятельность учителя** |
| 1. Подготовительный | Определение темы и целей проекта | Обсуждение и выбор темы | Предлагает темы проектов |
| Выделение подтем в теме проекта | Выбор подтемы или предложение новой подтемы | Совместное обсуждение подтем проекта |
| Формирование творческих групп | Объединение в микрогруппы, распределение обязанностей между членами команды | Организационная работа по объединению школьников в группы |
| Подготовка материалов к исследовательской работе | Совместная работа по разработке заданий, вопросов для поисковой деятельности, подбор литературы |
| Установление способов предоставления результатов (формы отчета) и критериев оценки результата и процесса | Обсуждение и корректировка форм предоставления результата и критерий оценивания | Предлагает формы отчета и примерные критерии оценивания |
| 2. Планирование | Определение источников, способов сбора и анализа информации | Корректировка и дополнение предложений учителя | Предлагает основную литературу, способы сбора информации |
| 3.Разработка проекта | Осуществление накопления информации путем работы с литературой, анкетирование, эксперимента и др., ее обобщение | Поисковая деятельность по накоплению, систематизации, обобщению информации | Консультации, координирование работы обучающихся |
| 4.Оформление результатов | Оформление результатов согласно выбранной форме отчета | Оформление результатов согласно выбранной форме отчета | Консультации, координирование работы обучающихся |
| 5. Презентация | Предоставление выполненной работы | Доклад о результатах работы | Организация экспертизы с приглашением педагогов школы, старшеклассников |
| 6. Оценивание | Оценка работ согласно разработанным критериям | Участие в оценке путем коллективного обсуждения и самооценок | Совместное с экспертной группой оценивание, выявление неиспользованных возможностей, потенциала продолжения работы |

**Основные виды проектов на уроках русского языка и литературы**

1. Групповой проект, в котором "исследование проводится всей группой, а каждый учащийся изучает определенный аспект выбранной темы".

2. Мини-исследование.

3. Проект на основе работы с литературой, подразумевающий "выборочное чтение по интересующей учащегося теме" и подходящий для индивидуальной работы.

При работе над проектами учащиеся исследуют учебный материал, составляют тесты для практических работ, кроссворды, сообщения, интервью с героями, комплексный анализ текста, синквейны, инсценирование эпизода, сочинение - миниатюры.

Работу над проектом начинаем на занятиях, дети продолжают ее дома, а презентация осуществляется на уроке. При представлении проекта оцениваются не столько знания, сколько усилия учащихся. Если «слабый» обучающийся в состоянии изложить результаты совместной работы группы, ответить на вопросы, значит, цель достигнута.

**РАЗВИТИЕ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ**

**ЧЕРЕЗ ЧТЕНИЕ И ПИСЬМО**

 Технология развития критического мышления через чтение и письмо позволяет вырабатывать умение не только овладеть информацией, но и критически ее оценить, осмыслить, применить. Встречаясь с новой информацией, обучающиеся должны уметь рассматривать ее вдумчиво, критически, оценивать новые идеи с различных точек зрения.

Методика развития критического мышления включает три этапа. Это вызов, осмысление, рефлексия.

Стадия вызова имеет следующие цели: - обобщить имеющиеся у ученика знания по данной теме; - вызвать интерес к изучаемой теме, мотивировать ученика к учебной деятельности; - сформулировать вопросы, на которые хотелось бы получить ответы.

Вторая стадия – осмысление. Она позволяет ученику:

-получить новую информацию;

- осмыслить её;

-соотнести с уже имеющимися знаниями; -искать ответы на вопросы, поставленные в первой части.

Третья стадия – рефлексия.

Её цели таковы: - целостное осмысление, обобщение полученной информации; - присвоение нового знания, новой информации учеником; - формирование у каждого из учащихся собственного отношения к изучаемому материалу. На стадии рефлексии осуществляется анализ, творческая переработка, интерпретация изученной информации. Работа ведется индивидуально, в парах или группах.

**МОДУЛЬНОЕ ОБУЧЕНИЕ**

 Модульное обучение основывается на деятельностном подходе к обучению: только то учебное содержание осознанно и прочно усваивается учеником, которое становится предметом его активных действий. Реализация этой теории обучения требует, чтобы ученик учился постоянно в зоне своего ближайшего развития. В модульном обучении это достигается путём дифференциации содержания и дозы помощи ученику, организации учебной деятельности в разных формах: индивидуальной, парной, групповой, в парах сменного состава. В качестве основы выделяется учебный модуль, который включает в себя законченный блок информации, целевую программу действий и советы учителя по успешной ёё реализации. Учебный материал делится на тематические блоки.

Структура модульного занятия включает в себя следующее:                                                                                                        1) восприятие нового, 2) осмысление,

3) закрепление изученного, 4) контроль.

 Каждый этап начинается с целевой установки и указания системы действий, заканчивается контролем, позволяющим установить успешность обучения.
При помощи модулей учитель управляет процессом обучения. На самом учебном занятии роль учителя заключается в формировании положительной мотивации ученика, в организации, консультировании, контроле.

 Возможности модульной технологии велики, так как раскрывают новые возможности и для ученика, и для учителя. Благодаря этой технологии центральное место в системе “учитель – ученик” занимает учащийся, который выполняет задание в тот отрезок времени и с той степенью понимания, осмысления и запоминания, которые соответствует его индивидуальным возможностям.

**ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Информационные технологии не только облегчают доступ к информации, открывают возможности вариативной учебной деятельности, её индивидуализации и дифференциации, но и позволяют по-новому, на более современном уровне организовать сам процесс обучения, построить его так, чтобы ученик был бы активным и равноправным его членом.

##  Информационные технологии возможно использовать в обучении на всех этапах учебного процесса: во-первых, при изложении нового материала: визуализация знаний (демонстрационно-энциклопедические программы, программы создания презентаций); во-вторых, на этапе закрепления изученного материала (программы-тренажеры); в-третьих, при контроле и проверке изученного (программы для тестирования и контроля); в-четвертых, при самостоятельной работе учащихся (программы-репетиторы, электронные энциклопедии, развивающие программы). Наконец, для индивидуальной тренировки конкретных способностей учащегося: внимания, памяти, мышления и т.п.

## Особенно эффективно использование компьютера для тренинга и контроля усвоения знаний и навыков учащихся, так как в индивидуальной работе с учащимся он способен выявить все пробелы в его знаниях и методически искоренять их до полной ликвидации.

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Важную роль для повышения мотивации в обучении учащихся играют игровые технологии. Значение игры невозможно исчерпать и оценить. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношении и проявлений в труде. Это очень действенный метод для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей обучающихся.

 Игры являются удобной формой актуализации знаний (в начале урока или перед началом изучения новой темы); «разминки», необходимой по ходу урока, контроля в конце учебного занятия.

***Виды игр на уроках***

*Игра «Верю-не верю»*

Хорошо подходит для проверки домашнего задания. Задаются вопросы по теме. Учащиеся соглашаются либо не соглашаются с утверждениями учителя. Вопросы начинаются с фразы: «Верите ли вы, что…».

 Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

 *«Стихотворный бой»*

Такую игру можно провести на уроке литературы, когда пройдена тема лирики, и класс уже освоил несколько произведений поэзии того или иного поэта. Правила игры просты: команды друг другу по очереди рассказывают по стихотворению, проиграла та команда, чей участник не смог вспомнить стихотворные строки.

*«Эстафета восторга»*Хорошо подходит при изучении глагола. Используя данные глаголы, обозначающие чувства (любить, радоваться, восхищаться, восторгаться, наслаждаться, обожать), составьте словосочетания или предложения.

Условие: для выполнения этого игрового задания школьники делятся на две команды и рассаживаются по рядам друг за другом. Ведущий дает членам команд, сидящим первыми, карточки с записанными на них глаголами чувства. Выполнив задания, члены команд передают карточки сидящим сзади. Побеждает та команда, которая быстрее и правильнее (выразительнее) составит словосочетания и предложения. Вместо глаголов можно подставить существительные или прилагательные.

«Найди пару»

   Соединить половинки сложных предложений. Выделить среди них главное и придаточное. Побеждает та команда, которая соберет больше предложений.

Очень часто использую на уроке *кроссворды,* они не только разнообразят урок, но и заставляют учащихся мобилизовать все знания, полученные ими во время обучения. Это своеобразный тест на проверку знаний и умений их применить на практике.

*Литературные викторины* используются в познавательных играх, где на первый план выступает также наличие знаний. Игра должна соответствовать знаниям, которыми располагают учащиеся, и в этом случае надо определить, кому следует адресовать ту или иную игру. Очень часто на уроке можно найти время для небольшой викторины по произведениям, изучаемым в школе.

*Ролевые игры* позволяют учитывать индивидуальные особенности учащихся, их интересы, расширяют контекст деятельности, выступают как эффективное средство создания мотива к диалогическому общению, способствуют реализации деятельностного подхода в обучении, когда в центре внимания находится учащийся со своими интересами и потребностями. Использования данной группы игр на уроке усиливает эмоциональное восприятие материала. Сюжетно-ролевые игры – это эффективный приём работы, вызывающий интерес у учащихся, активизирующий их деятельность, дающий им возможность проявить свои творческие способности.