На сегодняшний день каждый учитель задумывается над вопросами: «Как сделать урок интересным, ярким? Как увлечь ребят своим предметом? Как создать на уроке ситуацию успеха для каждого ученика?» И это не случайно: новая организация общества, новое отношение к жизни предъявляют и новые требования к школе.

Сегодня основная цель обучения - это не только накопление учеником определённой суммы знаний, умений, навыков, но и подготовка школьника как самостоятельного субъекта образовательной деятельности. В основе современного образования лежит активность ученика, направляемая учителем. Именно этой цели - воспитанию творческой, активной личности, умеющей учиться, совершенствоваться самостоятельно, и подчиняются основные задачи современного образования.

Значит, появилась острая необходимость обновления современного образования, более активного использования в педагогическом процессе современных педагогических технологий. В условиях перехода к обновлённому ФГОС ООО школа теперь призвана создавать единство учебной и воспитательной деятельности с целью реализации равных возможностей получения качественного основного общего образования, осуществлять формирование российской гражданской идентичности обучающихся как составляющей их социальной идентичности, сохранять и развивать культурное разнообразие и языковое наследие многонационального народа РФ.

Кроме того, внесена корректировка требований к предметным и метапредметным результатам по предметной области «Русский язык и литература». В рамках обновлённого ФГОС ООО большее внимание должно уделяться:

1. **формированию умений речевого взаимодействия:** созданию устных монологических высказываний, участию в диалоге разных видов, овладению различными видами аудирования;
2. **овладению различными видами чтения:** пониманию текстов различных стилей,овладению умением переработки прочитанного текста умению в устной или письменной форме передать содержание текста, извлечению информации из различных источников, её осмысление, свободное пользование лингвистическими словарями и т.д.**;**
3. **овладению универсальными учебными познавательными действиями** (базовыми логическими и исследовательскими действиями, умением работать с информацией);
4. **овладению универсальными учебными коммуникативными действиями** (общение, совместная деятельность);
5. **овладению универсальными регулятивными действиями** (самоорганизация, самоконтроль).

Для реализации обновлённых требований на уроках русского языка и литературы можно использовать различные технологии обучения: **ИКТ, метод проектов, проблемное обучение, разноуровневое обучение, технологию развития критического мышления, игровые технологии, кейс-технологии, технологию обучения в сотрудничестве, технологию развития функциональной грамотности, здоровьесберегающие технологии, технологию развития самостоятельности обучающихся.** Использование данных технологий на уроках делает учебный процесс интересным, повышает качество и прочность полученных знаний, повышает активность обучающихся.

При использовании инновационных технологий в обучении русскому языку и литературе можно применять следующие приемы: **ассоциативный ряд, опорный конспект, мозговая атака, исследование текста, групповая дискуссия, синквейн, эссе, перепутанные логические цепочки, дидактическая игра, медиапроекты, работа с тестами, нетрадиционные формы домашнего задания и др**.

Хочу поделиться опытом работы по применению некоторых современных педагогических технологий в своей работе.

**Игровые технологии**

Наибольший интерес в образовательном процессе представляют игровые технологии. Они не перестают быть актуальны и в рамках обновлённого ФГОС ООО. Данные технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.

Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся **выработать речевые умения и навыки**;

2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

3) игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников.

На уроках русского языка можно использовать игровые технологии, направленные на отработку различных языковых норм.

1. **Игровые задания, направленные на отработку орфоэпических норм**

Обучение русскому языку подразумевает не только освоение норм письменной речи, но и норм произношения. Вот почему целесообразно на каждом уроке находить возможность для отработки произносительных норм.

Это может быть минутка-разминка под общим названием «Говорите по-русски правильно».

**• «Составь текст и озвучь его».**

Учащимся предлагается набор слов, которые могут представлять какие-то трудности в произношении. Слова записаны на доске. Задача учащихся - за 2-3 минуты составить связный текст (используя данные слова) и прочитать его, соблюдая орфоэпические нормы. Учитель может назначить экспертов, которые должны внимательно прослушать текст и сделать вывод о соблюдении произносительных норм. (Оценку в этом случае получают сразу двое учащихся.)

*Пример.* Даны слова: *километр, помощник, шинель, свитер, средства, инструмент, балованный, вручит, щавель, досуг, облегчить, свёкла, сливовый, термос, начал.*

Подобное задание может быть несколько видоизменено: учитель предлагает учащимся тему (например «Научное исследование» или «Меню»), учащиеся в течение определенного времени должны составить текст на эту тему, используя слова из орфоэпического словарика, включенного в учебник.

**• «Пригласи на обед».**

Задача: озвучить меню обеда, на который вы хотите пригласить своего друга (коллегу, знакомого). В меню, конечно, должны оказаться тефтели, щавель, пирожки с творогом, сливовый или грушевый компот и т. д. (другие слова, традиционно вызывающие трудности в произношении).

**2)Лексико-фразеологические игры**

**• «Угадай-ка».**

Участвуют 2 команды, в каждой по 2-3 обучающихся. Им необходимо в течение 2 минут нарисовать фразеологизмы, написанные на листочках. Побеждает та команда, у которой угадали больше фразеологизмов. (Фото 6А)

**Переводчик**

Суть игры: необходимо перевести на понятный язык диалектные, профессиональные, устаревшие слова.

• **Показать на портрете неизвестной красавицы** (учащимся демонстрируют репродукцию картины с изображением человека в полный рост) указанные части тела и предметы:

Око - (глаз).

Чело - (лоб).

Выя - (шея).

Чрево - (живот).

Перст - (палец).

Перси - (грудь).

Вежды - (веки).

Ланиты - (щёки).

Уста - (губы).

Зеница - (глаз, зрачок).

Длань - (ладонь).

Шуйца - (левая рука).

Десница - (правая рука).



**Кто быстрее?**

В этой игре выигрывает тот, кто быстрее вспомнит фразеологические обороты, в которых встречаются следующие слова:

голова - человек с головой, морочить голову, вскружить голову, потерять голову, не сносить головы, с больной головы на здоровую и т. п.;



ноги - уносить ноги, встать не с той ноги, путаться под ногами и т. п.;

нос - задирать нос, зарубить на носу, водить за нос и т. п.

**Аукцион**

В этой игре побеждает тот, кто последним назовет фразеологический оборот, в котором встречаются названия животных, птиц, насекомых.

Покупать кота в мешке; волка ноги кормят; всяк кулик свое болото хвалит; куры не клюют; комар носа не подточит; когда рак свистнет; мартышкин труд; подложить свинью; кот наплакал; первая ласточка; умирающий лебедь; брать быка за рога; блоху подковать; надуться как мышь на крупу; хорош гусь; упрямый осел; носиться как курица с яйцом и т. п.

**3) Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм**

**Мягкая посадка**

При отработке какой-либо орфограммы или темы эта игра пробуждает интерес, активизирует весь класс учащихся. Дети не знают, к кому полетит мяч и какое слово (какой вопрос) прозвучит. Как проходит игра? Например, изучается тема «Спряжение глагола». Учитель бросает ученику мяч, называет какой-либо глагол. Ученик ловит мяч, называет спряжение глагола и возвращает мяч учителю. Ответивший на вопрос правильно может сесть на место, тот, кто не справился с заданием, продолжает стоять и пытается исправить свое положение.

**Третий лишний**

Необходимо найти слово, не соответствующее определенному правилу, части речи, смыслу и т. д.

Например:

• горяч, могуч, плач (лишнее - плач, так как существительное);

• революция, циркуль, нация (лишнее - циркуль).

**Игра «Помоги Пете Ошибкину»**

Например:

1) В слове вьюга Петя Ошибкин написал твердый знак, так объяснив выбор орфограммы: после приставки в- перед гласной ю, с которой начинается корень юг, пишется твердый знак. Согласны ли вы с Петей?

2) В слове соленый Петя написал гласную а. «Проверочное слово - сало», - объяснил он. Правильно ли это?

3) Не был Петя Ошибкин написал слитно. «Это слово, - сказал он, - можно заменить синонимом без не - отсутствовал». Почему он неправ?

4) «Ненавидел» в тетради Пети написано раздельно. «Не с глаголами пишется раздельно», - заявил Ошибкин.

5) Шепот Петя написал с буквой о. «После шипящих под ударением пишется о», - объяснил он. Прав ли Петя?

6) Расчистил Петя написал с буквой з. Он рассуждал так: «Приставки, оканчивающиеся на согласный звук, на письме не изменяются». Прав ли он?

7) Цыган Петя написал с и. «В конце слова после ц пишется и, это я точно помню», - сказал Петя. Почему он неправ?

8) «Горечь пишется без мягкого знака, так как это слово второго склонения мужского рода», - услышали ребята на уроке, когда отвечал Ошибкин. Как его поправить?

9) Вырастили у Ошибкина написано с буквой о, рядом стоит проверочное слово - рослый. А как надо?

**Лингвистический футбол**

Ученик приглашается к доске - «встает на ворота», класс учащихся всегда имеет в своем «арсенале» сформулированные вопросы. Ребятам разрешается «забить» вратарю пять «мячей»-вопросов. Сколько «голов» отбил вратарь, такую оценку и получил.

**Игра «Блеф-клуб», или цифровой диктант**

Этот прием позволяет ученикам сразу же включиться в активную познавательную деятельность, актуализировать ранее приобретенные базовые знания, которые необходимо быстро вспомнить для понимания новой темы, а учителю - тут же диагностировать степень усвоения и, в случае необходимости, произвести коррекцию слабо осознанного материала.

Данный вид работы развивает также скорость реакции, непроизвольное внимание, формирует умение не только слушать, но и слышать задания учителя, быть независимым от мнения других.

Детям дается установка:

- Вашему вниманию предлагаются утверждения, которые могут быть правильными или ошибочными. Если вы согласны со сказанным, ставьте в тетради цифру 1, если нет - 0. Затем проверьте ответы и разберитесь в ошибках. Итак, дайте свой ответ на мои утверждения.

1) Слово «пунктуация» произошло от «пунктуальный». (Нет)

2) В предложении Скоро будет лето в грамматической основе нет сказуемого. (Нет.)

3) В предложении Мы живем в городе, в котором много новых красивых домов есть определения. {Да)

4) Придаточное предложение может стоять только после главного. (Нет)

5) Независимое предложение в составе сложноподчиненного называется главным. (Да)

6) И - это схема сложносочиненного предложения с союзом. (Нет)

**Итого ответов**: 0 0 1 0 1 0.

**Технология развития критического мышления**

Особенностью данной технологии является то, что в центре образовательного процесса находится ребёнок, а личностно-ориентированное обучение является одним из компонентов  технологии. Данная технология позволяет сильным учащимся развивать свои талант, ученикам со средними способностями добиться новых положительных результатов, а ученикам с недостаточной мотивацией к обучению побывать в ситуации успеха.

Важно заметить, что при использовании технологии развития критического мышления овладение новыми знаниями начинается не со знакомства с известными способами решения определенной задачи или проблемы, а с создания условий, которые формируют потребность получить решение именно этой задачи. Отвечая на личностно значимые вопросы, которые возникают на пути к цели, человек быстрее и глубже может освоить новый материал.

Думать критически это:

* Проявлять любознательность.
* Использовать исследовательские методы.
* Ставить перед собой вопросы.
* Осуществлять планомерный поиск ответов.
* Вскрывать причины и следствия фактов.
* Сомнение в общепринятых истинах.
* Выработка точки зрения и способность отстоять ее логическими доводами.
* Внимание к аргументам оппонента и их логическое осмысление.

**Чтение с пометками**

Во время чтения текста необходимо делать на полях пометки, разделяющие информацию на известную, новую, интересную, непонятную. Можно использовать цвета. Данный приём снимает проблему неосмысленного чтения и конспектирования.

Например, при изучении темы «Причастный оборот» учащимся предлагается прочитать сказку и во время чтения сделать пометки ( + -уже знаю; ! - новое; - думаю иначе; ?- не понимаю, есть вопросы).

**Из жизни Причастий**

Где живёт Причастие? В своём личном особняке с садиком, где цветёт многочисленное его семейство – Зависимые и Определяемые слова всех видов и подвидов. Изящная ограда садика в виде волнистой линии прерывается великолепными воротами, охраняемыми Запятыми. Причастие легко находит общий язык с Зависимыми словами. И хотя его жизнь не имеет смысла без Определяемых слов, отношения у них натянутые: Причастие не любит подчиняться, предпочитая подчинять себе всех. Вот Причастие, прихватив пару- тройку Зависимых слов, выходит из ворот сада налево, стремясь обогнать Определяемое слово, чтобы подышать свежими звуками и сконструировать несколько новых Причастных оборотов. Запятые-охранники бегут следом, ограждая господина – Причастный оборот от назойливости Определяемого слова, как только оно выскакивает вперёд. Но если Определяемое слово отстаёт, охранники спокойны: Причастный оборот обойдётся и без них.

Переведите сказку на язык науки.

**Лови ошибку**

Учитель заранее подготавливает текст, содержащий ошибочную информацию, предлагает учащимся выявить допущенные ошибки. Ошибки могут быть явными, которые достаточно легко выявляются, исходя из личного опыта и знаний учащихся, и скрытыми, которые можно установить, только изучив новый материал. Ребята анализируют предложенный текст, пытаются выявить ошибки, аргументируют свои выводы. Учитель предлагает изучить новый материал, после чего вернуться к тексту задания и исправить те ошибки, которые не удалось выявить в начале урока.

Например, изучая тему «Слитное и раздельное написание производных предлогов», провожу игру «Лови ошибку».

На доске или отдельном столе размещены звезды, на которых написаны предлоги. Задача учащихся найти звезды с неправильным написанием предлогов. Исправленные варианты записать в тетрадь, определить разряд. Побеждает тот, кто быстрее и правильно «поймает» все ошибки. Вместо звезд могут быть ромашки, солнышки и т.д.

*В течении, в следствие, всвязи, в продолжение, наподобие, на счет, из-за, поза, вместо, иметь ввиду, ввиду, несмотря на, навстречу, в заключение, ввиде, по мере.*

 Таким образом, использование игровых технологий и технологий развития критического мышления на уроках русского языка способствует:

* формированию устойчивых познавательных интересов обучающихся к изучаемому предмету;
* развитию у школьников универсальных учебных действий;
* совершенствованию у обучающихся навыков таких направлений функциональной грамотности, как читательская грамотность и креативное мышление;
* повышению качества образования по предмету.