

Тема: «Использование интенсивных методов обучения на уроках  
русского языка и литературы».

Из опыта работы.

Исполнитель: Смердина Наталья Сергеевна,  
учитель русского языка и литературы  
МБОУ «СОШ №24» г. Кемерово

## Введение

Цель работы: обобщение педагогического опыта.

Будучи филологом по образованию, я хочу начать итоговую работу с постановки двух извечных российских вопросов, носящих вечный характер.

Первый вопрос: кто виноват в том, что качество образования не отвечает в должной степени актуальным потребностям общества, остро нуждающегося в качественно новых, творчески мыслящих, компетентных специалистах?

И второй вопрос: что в этой связи делать?

На первый вопрос я достаточно быстро нашла ответ: несовершенные программы, плохие учебники, слабо подготовленные ученики. Мой ответ, как видите, не отличался оригинальностью – это традиционные сетования, раздающиеся из уст учителей.

А вот что касается второго вопроса, то в основе его находится проблема нашей итоговой работы: как совершенствовать работу по формированию компетенций у учащихся через поиск эффективных средств обучения и развития. И в поисках ответа на него я решила обратиться к теоретикам от педагогики. И вот к какому выводу я пришла: в практике преподавания должны абсолютно преобладать технологии активного обучения, исследовательские, поисковые, интенсивные методы. Тогда образование сможет выполнить социальный заказ. Именно проблеме использования интенсивных методов обучения посвящена моя тема по самообразованию. Интенсивные методы обучения особенно актуальны в связи с введением стандартов нового поколения. Реализация требований ФГОС заставляет нас пересматривать технологии и методы обучения.

## Основная часть

В своей педагогической деятельности использую следующие интенсивные методы обучения: проектная деятельность, обучение с использованием компьютерных обучающих программ, деловые и ролевые игры, тренинги, мозговой штурм, видеоанализ. Приведем описания некоторых методов активного обучения, которые использую в практике преподавания русского языка и литературы.

Метод проектов. Проект - это совокупность определенных действий, документов, предварительных текстов, замыслов для создания реального объекта, предмета, теоретического продукта. В основе метода проектов лежит развитие познавательных, творческих навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического мышления.

Мои ученики узнают новое не от меня, они открывают это новое сами. Моя главная задача – помочь им раскрыться, развить собственные идеи.

На уроках русского языка, литературы, во внеурочной деятельности обучающиеся пишут исследовательские работы, выступают с докладами. Данные формы работы позволяют приобщать учащихся к самостоятельной работе.

Компьютерное обучение. Данный метод обучения является вариантом программированного обучения со специфическими особенностями. Исследования показывают, что компьютерное обучение позволяет учащимся достаточно быстро усваивать предлагаемый учебный материал. При этом сокращается время обучения на 30-50% и происходит упрочение запоминания материала на 80% по сравнению с другими методами обучения.

Общеизвестно, что успех преподавания зависит не только от личных качеств педагога, но и от учебных средств, которыми он располагает и умеет рационально использовать на уроке. Хочу поделиться своим опытом работы по информатизации и компьютеризации образовательного процесса.

Разработала презентации по русскому языку по разделам «Система языка», а также «Фразеология». Это создаёт дополнительные условия для результативной работы.

Главное преимущество обучения с использованием компьютеров заключается в индивидуальном подходе к каждому из учеников, в постоянном контроле и объективной оценке их успехов. Обучение русскому языку как раз та область, где компьютеризация изменяет методы работы.

По русскому языку использую учебное пособие Министерства образования под редакцией Руденко-Моргун О.И., Дунаева Л.А., Кедрова Г.Е., Стрельцова Т.Е. Программа включает в себя разделы орфографии, пунктуации, а также подготовку в ВУЗ. Теоретический материал снабжается хорошо продуманным набором заданий. В случае затруднения школьники могут использовать помощь. Компьютер автоматически регистрирует допущенные ошибки и выставляет оценки. Программа содержит лингвистические термины, справочный материал, таблицы, исторические сведения о лингвистах, о различных языковых школах. Используются примеры из русской классики и поэзии.

Большим подспорьем для уроков русского языка является программно-методический комплекс – электронный репетитор – тренажёр под авторством Беляева М.И., Минина Г.П. Он представляет собой систему обучающих тестов – тренингов, контрольные, игровые задания по всем темам русской орфографии и пунктуации. Школьникам предлагается несколько уровней заданий. Оценка грамотности сведена в разделе «Журнал». Обучающийся может сразу увидеть свои «слабые» места и ещё раз повторить плохо усвоенные темы. Ученики, получившие положительные оценки, переходят к следующей теме. В случае неправильного ответа компьютер отправляет неудачника к повторному изучению соответствующего материала. Чтобы горький корень ученья казался слаще, в программу включены забавные игры и странички «Знаете ли вы».

На уроках литературы использую аудиокурсы: «Мир литературы. 10 класс», «Мир литературы. 11 класс» (Продюсеры проекта: Пашинов С., Юхин Н. / 2004год.) На диске имеется большой объём справочной информации по произведениям. Он включает творчество А.П.Чехова, И.А.Гончарова, Ф.М.Достоевского, И.С.Тургенева, М.Е.Салтыкова – Щедрина, А.А.Блока, А.А.Ахматовой, Б.Л.Пастернака, В.В.Маяковского, И.А.Бунина, А.И.Куприна, М.А.Булгакова, А.М.Горького, С.А.Есенина. Курс озвучивается профессиональными актёрами и сопровождается классической музыкой, что помогает учащимся приобщиться к музыкальной мировой классике.

Для школьников очень важно использование современных средств наглядности, например, видеофильмов – экранизаций литературных произведений, изучаемых в школе («Тихий Дон» Сергея Бондарчука, «Война и мир» Кинга Видора, «Обломов» Никиты Михалкова, «Мастер и Маргарита» Владимира Бортко). Если умело построить работу с этим видом наглядности, то не произойдёт подмены чтения просмотром киноленты. Наоборот, увиденные на уроке фрагменты, их обсуждение, как показывает опыт, побуждают даже не читающего ученика обращаться к тексту, размышлять о прочитанном, сопереживать, радоваться и удивляться. Приобщение школьников к подлинной культуре обогащает их внутренний мир, развивает эстетический вкус.

Таким образом, различные компьютерные программы предоставили дополнительные условия для увлекательной и результативной работы.

Деловые игры. Деловая игра — форма обучения, при которой учебный материал отрабатывается на основе моделирования тех или иных ситуаций. Деловая игра предполагает наличие определенного сценария, правил работы и вводной информации, определяющей содержание игры. Основными проблемами, с которыми непосредственно приходится сталкиваться при проведении деловой игры, являются создание творческой, соревновательной атмосферы, вовлечение участников в игру и поддержание высокого уровня эмоциональной напряженности в течение всей игры. Обучающимся нравится

игровая учебная деятельность: «Умники и умницы», «Брейн-ринг», «Фразеологическая викторина», «Что? Где? Когда?»).

Ролевые игры. Метод, используемый для усвоения новых знаний, отработки определенных навыков в сфере коммуникации. Ролевая игра предполагает участие не менее двух «игроков», каждому из которых предлагается провести целевое общение друг с другом в соответствии с заданной ролью (например, роль учителя). Ролевые игры являются эффективным средством изменения мотивационных установок, моделей поведения, так как учащиеся получают возможность не только взглянуть на себя со стороны, глазами других членов учебной группы, но и увидеть многообразие других подходов, приводящих к положительному результату. Размер группы при проведении ролевой игры обычно ограничен 8-15 участниками.

Предлагаю школьникам вообразить себя актёрами или режиссёрами. Каждый актёр сам выбирает себе роль – Катерины, Варвары, Дикого, Кудряша; каждый режиссёр самостоятельно выбрал сцену для постановки. Актёры писали, как они представляли день из жизни своего героя, режиссёры – как должна играть выбранная ими сцена. Несмотря на то, что каждый вживался только в один образ, он неминуемо должен был прочувствовать всю пьесу.

Видеоанализ — метод, позволяющий провести анализ видеоматериалов записи ролевых игр, сопоставление наблюдаемых поведенческих реакций и выявление причинно-следственных связей. Этот специальный метод коллективного обсуждения результатов ролевой игры позволяет участникам игры увидеть себя со стороны, проанализировать с помощью преподавателя и группы учащихся особенности своего коммуникативного поведения, выявить сильные стороны и ресурс развития.

Тренинги — многофункциональный метод преднамеренных изменений психологических феноменов человека, группы или организации с целью гармонизации профессионального и личностного бытия человека (по С.И.

Макшанову). В этом методе обучения основное время уделяется практической отработке изучаемого материала, когда в ходе проживания или моделирования специально заданных ситуаций обучающиеся имеют возможность развить и закрепить необходимые знания и навыки, изменить свое отношение к собственному опыту и применяемым в работе подходам. В тренингах обычно широко используются и другие методы и техника активного обучения: деловые, ролевые и имитационные игры, разбор конкретных ситуаций и групповые дискуссии.

Тренинги приходят на помощь в трудный момент, чтобы растворить скуку, однообразие. Например, предлагаю школьникам представить, что они редакторы и отвечают за выпуск очередного номера газеты, а в текст вкрались ошибки, найдите и исправьте их. Или предлагаю такой тренинг: учёные по скелетам животных восстанавливают их облик, а можете ли вы по схеме предложения воссоздать его облик (то есть дать характеристику предложения).

Мозговой штурм - специализированный метод групповой работы, направленный на генерацию новых идей, стимулирующий творческое мышление каждого участника.

#### Технология мозгового штурма

1. Класс делится на группы, которые инструктируют. Основное правило - никакой критики! В каждой группе назначается ведущий (он может акцентировать внимание на интересной идее, чтобы группа не выпустила её из виду). Группа выбирает секретаря, чтобы фиксировать возникающие идеи ключевым словом, рисунком, знаком...
2. Проводится первичное обсуждение и уточнение условия задачи. Каждая группа может штурмовать как одну задачу, так и разные. Возможна организация конкурса идей.
3. Преподаватель определяет время на проведение первого этапа.
4. Первый этап – создание банка идей. Главная цель – поработать как можно больше возможных решений

5. Второй этап – анализ идей. Все высказанные идеи группа рассматривает критически. При этом в каждой идее желательно найти что-то полезное, рациональное зерно, возможность усовершенствовать эту идею или хотя бы применить в других условиях.
6. Третий этап – обработка результатов. Группа отбирает интересные решения и назначает спикера, который рассказывает о них классу.

На уроках литературы предлагаю, например, обучающимся создать идеи оригинального памятника литературным героям. Обсуждение идей позволяет ещё раз вспомнить и проанализировать характер героя, события его жизни.

Мозговой штурм вызывает большой интерес у школьников.

Интенсивные методы обучения в своей педагогической деятельности я применяю уже несколько лет. Они помогли добиться позитивных результатов учащимся по русскому языку и литературе. Качество знаний учащихся повышается. Учащиеся моих классов постоянно принимали и принимают участие в школьных и районных, всероссийских олимпиадах, в городских конкурсах, в конкурсах сочинений, где неоднократно занимали призовые места. Положительным результатом можно считать и поступление моих выпускников в вузы.

## Заключение

В последнее время российская система образования претерпевает постоянные изменения. Модернизация процесса обучения неуклонно приводит каждого педагога к пониманию того, что необходимо искать такие педагогические технологии, которые бы смогли заинтересовать обучающихся и мотивировать их на изучение предмета. Как сделать так, чтобы наши ученики не из-под палки, а играя, самостоятельно могли открывать новые знания, оценивать свой труд и, в конечном итоге, показывать высокие результаты по предмету? Проблема активности личности в обучении как ведущий фактор достижения целей обучения, общего развития личности требует принципиального осмысления важнейших элементов обучения (содержания, форм, методов) и утверждает в мысли, что стратегическим направлением активизации обучения является не увеличение объема передаваемой информации, не усиление и увеличение числа контрольных мероприятий, а создание дидактических и психологических условий осмысленности учения, включения в него учащегося на уровне не только интеллектуальной, но личностной и социальной активности. На уроках применяю технологии, способные повысить компетенцию, активность личности в учебном процессе, а значит, есть надежда на то, что в будущем выпускники школы смогут квалифицированно и независимо решать разного рода задачи, унося в профессиональную жизнь чувство причастности к творчеству, потребность в нем. 21 век – эпоха определённой стабилизации. Эту стабилизацию необходимо удерживать, поэтому и кадры нужны с качественной подготовкой. «Самое прекрасное зрелище на свете – это вид ребенка, уверенно идущего по дороге жизни после того, как ее показали ему вы». Этими словами Конфуция я и завершаю свою итоговую работу.

## Литература

1. Абрамова И.Г. Активные методы обучения в системе высшего образования. - М.: Гардарика, 2008. - 368 с
2. Бадмаев Б.Ц. Психология и методика ускоренного обучения. - М.: ГЕОТАР Медиа, 2007. - 272 с.
3. Безрукова В.С. Педагогика. Проективная педагогика. - М.: Мысль, 2009. - 318 с.
4. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе. - М: Велби, 2007. - 480 с.
5. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения. - М.: Академический проект, 2007. - 231 с.