

Петренко Марина Александровна

канд. пед. наук, доцент

Академия психологии и педагогики

ФГАОУ ВО «Южный федеральный университет»

г. Ростов-на-Дону, Ростовская область

Баталина Елена Александровна

студентка

Институт филологии, журналистики

и межкультурной коммуникации

ФГАОУ ВО «Южный федеральный университет»

г. Ростов-на-Дону, Ростовская область

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

***Аннотация:** в данной статье рассматриваются интерактивные методы обучения иностранному языку. В процессе анализа авторы приходят к выводу о том, что интерактивные методы обучения открывают новые возможности изучения, закрепления и применения на практике изученного материала, а также одновременного решения нескольких учебных задач, главная из которых – развитие коммуникативных умений и навыков.*

***Ключевые слова:** интерактивные методы обучения, коммуникативность, творческая активность.*

Политические, экономические и социальные изменения, произошедшие в мире за последние годы, не могли не сказаться на тенденциях в обучении подрастающего поколения. Выпускники школ, дабы соответствовать требованиям работодателей, должны уметь мыслить критически и творчески, применять теорию на практике, аргументированно выражать собственную точку зрения, а также работать в команде для достижения поставленных целей и успеха на профессиональном поприще. В современном мире, в связи с гуманизацией педаго-

гического процесса и признанием ученика субъектом образования, стали внедряться новейшие подходы, технологии и методы обучения. Особого внимания заслуживают интерактивные методы и технологии.

Термин интерактивность употребляется сегодня как с технической, так и с педагогической точки зрения. В первом случае интерактивность представляет собой свойство программного интерфейса по организации взаимодействия с пользователем. Во втором смысле термин интерактивность употребляют при описании некоторых методов обучения, поскольку уже достаточно аксиоматичным стало утверждение психологов о том, что личность характеризуется активностью, которая проявляется в собственной деятельности человека. Если при взаимодействии с учащимся применяются методы, подавляющие инициативу, самостоятельность, что в конечном результате разрушает его здоровье, а творчески ориентируемый поиск не находит решения в продуктивной деятельности, то конструктивная агрессия переходит в деструктивную, поскольку потребность в активном поиске должна найти выход [5; 8].

Интерактивное («inter» – между, взаимно; «act» – действие) обучение направлено, в первую очередь, на развитие диалогового общения между учениками. Учитель в данном случае выступает лишь как координатор действий учащихся, направляет их силы в нужное русло. Его основная задача – создание условий для комфортного взаимодействия учеников между собой с целью решения конкретных учебных задач путем привлечения собственного социального опыта.

Одним из самых перспективных направлений в области исследований интерактивности считается направление, связанное с развитием творческой активности обучающихся. В исследованиях М.А. Петренко даётся следующее определение интерактивным технологиям развития творческой активности.

Под интерактивными технологиями развития творческой активности подразумеваются те обучающие и развивающие личность технологии, которые построены на целенаправленной и для достижения целей специально организованной групповой и межгрупповой деятельности, «обратной связи» между всеми ее

участниками для достижения взаимопонимания и коррекции учебного и развивающего процесса, индивидуального стиля общения на основе рефлексивного анализа («здесь» и «сейчас») и совершения в процессе интерактивного занятия творческого действия определенной направленности, характеризующегося так называемым синергическим типом мышления как типом совместного мышления духовно развитых существ, синхронизирующих творческую волю в едином потоке [5; 9].

Разработка и внедрение интерактивных методов в процесс обучения интересует значительное количество ученых. Благодаря их вкладу на настоящий момент существует несколько классификаций интерактивных методов. Согласно *Ю.С. Арутюнову* в основе лежит наличие заданных моделей деятельности и наличие ролей: 1) неимитационные: проблемное обучение, практическое занятие, семинар, дискуссия, проблемная лекция, конференция; 2) имитационные: игровые: деловая игра, игровое проектирование, разыгрывание ролей; неигровые: разыгрывание ролей, имитационные упражнения, действие по инструкции [1].

Согласно *О.С. Анисимову* в основе – обеспечиваемый результат: традиционные: лекции, семинары, практические занятия, тренинги (обеспечивают функцию трансляции); новые (имитационные) – обеспечивают усиление роли мышления и развитие мотивации обучаемых; новейшие: инновационные игры, организационно – деятельностные игры, организационно-мыслительные игры, которые обеспечивают формирование интеллектуальной культуры и культуры саморазвития [2].

Согласно *С.С. Кашлеву* в основе – ведущая функция в педагогическом взаимодействии: методы создания благоприятной атмосферы, организации коммуникации; методы организации обмена деятельностью; методы организации мыследеятельности; методы организации смыслов творчества; методы организации рефлексивной деятельности; интегративные методы (интерактивные игры) [2].

Вариативность и гибкость интерактивных методов дает возможность их внедрения в процесс обучения иностранному языку. Цель данной дисциплины – формирование коммуникативной компетенции школьников, т. е. развитие навыка говорения на иностранном языке с целью решения разнообразных речевых задач. Достоинство интерактивных методов состоит в том, что они помогают избежать боязни разговаривать на иностранном языке, а также установлению диалога между учащимися. Опираясь на уже усвоенные знания и личный опыт, школьники с интересом принимают участие в организуемых учителем формах урока, на которых «talking time» (время для дискуссии) отведено учащимся для практики иностранной речи.

Особой эффективностью при обучении английскому языку отличаются следующие интерактивные методы.

Дискуссия. Бывает нескольких типов: учебная, тематическая, биографическая и интерактивная. Независимо от выбранного типа дискуссии она не только будет мотивировать школьников к активному участию в обсуждении проблемы, но и будет способствовать развитию критического мышления, а также поиску оптимальных аргументов для отстаивания точки зрения. Личностный опыт в качестве опоры подкрепит уверенность учащихся в собственных силах и возможностях говорения на изучаемом языке.

Мозговой штурм. Данный интерактивный метод заслуживает особого внимания, ибо главный его принцип – спонтанность. Мозговой штурм позволяет вовлечь учеников в обсуждение того или иного проблемного вопроса. Задача учащихся – предложить как можно больше вариантов решения проблемы, при этом учитель должен принимать во внимание все без исключения ответы учеников, ибо каждое, пусть и на первых взгляд несуразное предложение, может иметь в себе зерно гениальности и носить творческий, нестандартный подход. Неподготовленность, являющаяся особенностью «Мозгового штурма», способствует активному применению словарного запаса, а также умению отбирать лексику и грамматические конструкции исходя из конкретной речевой ситуации и задачи.

Ограниченность во времени стимулирует творческое мышление и нестандартный подход к решению проблемы [4].

Case-study. Метод обучения, при котором используется описание реальных ситуаций («case» – случай) для решения воспитательных или образовательных задач [3]. Учащимся предлагается изучить письменное описание ситуаций, взятых из жизненной практики, проанализировать и предложить решение скрытых в «кейсах» проблем. Несомненное достоинство данного метода заключается в том, что теория в прямом смысле переносится на практику, и учащиеся должны мыслить исходя из принципа, что обсуждаемая проблема реальна, и каждый может с ней столкнуться. Обсуждение «кейсов» производится в группах по несколько человек, тем самым коллективное мышление учит прислушиваться к мнению партнеров по команде, аргументировать свои мысли с целью донесения их до других учеников, а также приходить к общему мнению, несмотря на возможные разногласия.

Ролевая игра. Данный метод обучения представляет собой разыгрывание заранее смоделированных жизненных ситуаций в интересах овладения их поведенческой или эмоциональной стороной. Для ролевой игры ребята распределяются в группы по несколько человек и выбирают для себя те или иные роли. Распределить роли также может и учитель, учитывая, в первую очередь, особенности личности каждого ученика. Планирование, организация и обыгрывание выбранной ситуации способствует сплочению ребят, позволяет внести творческую нотку в учебный процесс, а также и раскрыть свои таланты, возможно, с еще неизвестной стороны [7]. Преимущество данного метода состоит в том, что он позволяет ощутить неподдельные эмоции и прочувствовать определенные состояния, что, несомненно, пробудит еще больший интерес и мотивацию к учению. На уроках иностранного языка в качестве ролевых игр могут разыгрываться сцены из литературных произведений англоязычных авторов или сцены из истории Великобритании и других англоговорящих стран. В подобной игровой форме учащимся будет легче и интереснее применять изученный лексический и грамматический материал на практике, что и является целью обучения в целом.

Хотелось бы отметить, что рассмотренные интерактивные методы обучения (дискуссия, мозговой штурм, метод кейсов, ролевая игра) повышают эффективность обучения, в особенности применительно к урокам иностранного языка. Краеугольным камнем здесь является языковая практика учащихся, применение ими лингвистического материала на практике, чего достаточно сложно добиться, используя лишь традиционные и укоренившиеся в образовательной системе методы обучения.

Взаимодействие школьников между собой, успешность их диалогового общения в большей степени зависит от педагога. Его цель – заинтересовать учащихся, повысить их мотивацию к изучению иностранного языка, что довольно непросто сделать лишь при фронтальной работе с классом (учитель – ученик). Как показывает практика, данные методы способствуют снятию нервного напряжения школьников при осуществлении речевой деятельности на иностранном языке, а также позволяет менять виды работы, тем самым внося разнообразие в образовательный процесс. Интерактивные методы обучения открывают новые возможности изучения, закрепления и применения на практике изученного материала, а также одновременного решения нескольких учебных задач, главная из которых – развитие коммуникативных умений и навыков.

Список литературы

1. Арутюнов Ю.С. О классификации активных методов обучения / Ю.С. Арутюнов // V Межведомственная школа-семинар по интенсивным методам обучения. – Рига, 1983. – С. 11–15.
2. Корнеева Л.И. Современные интерактивные методы обучения: зарубежный опыт / Л.И. Корнеева // Университетское управление. – 2004. – №4. – С. 78–83.
3. Двудичанская Н.Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетентностей / Н.Н. Двудичанская // Наука и образование: Электронное научно техническое издание. – №4. – 2011 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://technomag.edu.ru/doc/172651.html>

4. Интерактивные технологии в образовательном процессе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://интерактивные технологии метод Модерации ТО-ГИС>.
5. Петренко М.А. Теория педагогической интеракции: Монография / М.А. Петренко. – Ростов н/Дону: ИПО ПИ ЮФУ, 2009. – 168 с.
6. Петренко М.А. Интерактивная технология развития творческой активности. Научное обеспечение системы повышения квалификации кадров / М.А. Петренко. – 2014. – №4 (21). – С. 46–56.
7. Шишминцева А.П., Суртаева Ю.Н. Интерактивные технологии в процессе обучения в школе / А.П. Шишминцева, Ю.Н. Суртаева // Вестник ТГПУ – №8. – 2012 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://vestnik.tspu.ru/files/PDF/articles/shishmintceva_a._p._97_98_8_123_2012.pdf
8. Petrenko M.A. Theoretic bases of pedagogical interaction / M.A. Petrenko // Procedia – Social and Behavioral Sciences. – 2015. – Т. 214. – С. 407–413.
9. Petrenko M.A. The developmental interactive technology of students' creative activity / M.A. Petrenko // Open Science Journal of Education. – 2015. – №3. – С. 43–47.