

Третьякова Лена Гавриловна

учитель английского языка высшей категории,

Отличник образования РС (Я)

МОУ «СОШ №5 им. Н.О. Кривошапкина»

г. Якутск, Республика Саха (Якутия)

ОБУЧЕНИЕ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ В ШКОЛЕ НА ОСНОВЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ

Аннотация: в данной статье рассматривается проблема обучения английскому языку в школе. Увеличить качество разговорной практики и способствовать появлению мотивации к разговорной речи способствует использование интерактивных форм и методов преподавания английского языка. Презентации, дискуссии, проектная деятельность, ролевые игры – все эти методики не только сознают более неформальную обстановку во время урока, но и раскрывает творческие способности учащихся, их интересы.

Ключевые слова: образование, английский язык, интерактивность, конкурентоспособность, диалог, дискуссия, игра.

Одним из приоритетных направлений модернизации образования является обучение иностранному языку в школе. Изменение отношения к изучению иностранного языка заложено в государственных образовательных программах: сегодня это не просто учебный предмет, а важный жизненный навык. Согласно программе, владение иностранным языком – это не просто знание совокупности правил и грамматических конструкций, а также – умение использовать язык в повседневной жизни. Такое смещение акцента совпадает с современной тенденцией компетентностного подхода в учебный процесс, по которому общение на иностранном языке является одной из десяти ключевых компетентностей человека в новом тысячелетии.

Политические, экономические и социальные изменения, происходящие в современном мире, не могли не отразиться на образовательных тенденциях. Выпускники школ, для успешного поступления в высшие учебные заведения и в

будущем для собственной конкурентоспособности на рынке труда, должны уметь мыслить критически и творчески, применять теорию на практике, ясно и четко выражать собственную точку зрения. В современном мире, в связи с гуманизацией педагогического процесса и наделением ученика статусом главного субъекта образования, стали внедряться новейшие подходы и методы обучения. Стоит особо остановиться более глубоко на интерактивных методах обучения.

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 значении термин интерактивность употребляют при описании ряда методов обучения, при котором основным признаком является деятельность человека, в данном случае педагога и ученика. Слово «интерактивный» происходит от английского «*interact*» – взаимодействовать, влиять друг на друга.

«Интерактивное обучение» можно определить, как взаимодействие преподавателя и ученика в процессе общения и обучения с целью решения лингвистических и коммуникативных задач. Интерактивная деятельность включает организацию и развитие диалогической речи, направленных на взаимодействие, взаимопонимание, решения проблем, важных для каждого из участников учебного процесса. Интерактивное обучение направлено, в первую очередь, на развитие диалогового общения в группе.

По сравнению с традиционным обучением, в интерактивном меняется взаимодействие учителя и учеников. Активность учителя уступает место активности учащихся. Педагог в данном случае выступает как координатор и модератор действий учащихся, направляя их поведение в нужное русло. Основная задача учителя при интерактивном обучении – это создание условий для комфортного взаимодействия учеников между собой с целью решения конкретных учебных задач путем привлечения собственного социального опыта. Учебный процесс при интерактивном обучении проходит таким образом, что практически каждый

учащийся оказывается вовлеченным в процесс познания и приобретения новых знаний.

Федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС) – представляет собой совокупность требований, обязательных при реализации основных образовательных программ начального общего, основного общего, среднего (полного) общего, начального профессионального, среднего профессионального и высшего профессионального образования образовательными учреждениями, имеющими государственную аккредитацию на всей территории Российской Федерации. ФГОС предъявляет высокие требования к современному школьнику. Короткие сроки, большой объём информации и высокие требования к знаниям и умениям ученика – всё это современные условия образовательного процесса в России. Для успешного удовлетворения таких высоких запросов, поставленных государством в образовательной сфере, необходимы новые подходы к организации учебного процесса. Вариативность и гибкость интерактивных методов дает возможность их безболезненного внедрения в образовательный процесс, в частности в преподавании английского языка. Как известно, целью данной учебной дисциплины является формирование у учащихся коммуникативной компетенции, которая предусматривает умение использовать иностранный язык как средство общения в различных сферах жизни. Достоинство интерактивных методов состоит в том, что они позволяют преодолевать психологический барьер при использовании английского языка и позволяют школьникам овладеть практикой его использования. Приобретая новые навыки в процессе использования интерактивных методов, ученики с большим энтузиазмом принимают участие в организуемых учителем формах урока, на которых значительное количество учебного времени отводится для практики иностранной речи.

К интерактивным методам обучения традиционно относят презентацию, беседы, ролевые игры, дискуссии, «мозговой штурм», конкурсы с практическими задачами и их последующее обсуждение, проектирование планов и проектов, проведение творческих мероприятий, использование мультимедийных компьютерных программ и привлечение англоязычных специалистов.

Остановимся на некоторых из них:

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. Можно выделить следующие виды интерактивных игр в форме дискуссии:

1. *Round table* – коллективная игра на решение общей проблемы.
2. *Scientific debate* – учебный спор-диалог, в которой ученики – представители различных направлений, отстаивают свое мнение, противоположное другим.
3. *Competition in small groups* – мотивационная игра, которая побуждает студентов к активности.
4. *Situation* – игра, развивающая умение быстро реагировать и фантазировать.
5. *Judicial sitting* – игра с распределением ролей и поиском конструктивных ответов.
6. *Training* – форма обучения с применением различных форм работы с небольшой группой по совершенствованию навыков в процессе моделирования и обсуждения различных социальных ситуаций, приближенных к реальности.
7. *Debriefing* – анализ и обсуждение результатов предыдущей работы, структурирование накопленного опыта. Определение и оценка собственных достижений и поражений педагогом и учащимися; планирование дальнейшей деятельности.

Дискуссионные формы обучения – это целенаправленный и упорядоченный обмен мыслями, утверждениями с целью «нахождения истины» или формирования у участников определенной точки зрения. Главными условиями являются ограничение дискуссии одним вопросом или темой. Любая высказанная в ходе дискуссии мысль должна быть аргументированной.

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 взглядах 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. Ограниченностю во времени стимулирует творческое мышление и нестандартный подход к решению проблемы.

Ролевая игра. Наиболее доступный для школьников вид деятельности, способ переработки полученных из внешнего мира впечатлений. В ролевой игре ярко проявляются особенности мышления и воображения, эмоциональность, активность, развивающая потребность в общении. Интересная игра повышает уровень активности ученика, и он может решить более сложные задачи, чем на обычном уроке. Но это не говорит о том, что все занятия должны проходить в форме игры. Игра – это только один из методов, и она дает хорошие результаты только в сочетании с другими: аудированием, беседами, чтением. Ролевая игра имеет большое значение для развития личности. Успех учебной игры определяется возможностями участников, а также возрастными особенностями. Учебная деловая игра имеет две основные функции: развивающая – обеспечивает во время учебной деятельности развитие творческого потенциала учащихся, их самостоятельности в овладении методами получения необходимых знаний и коммуникабельная, которая реализуется через организацию общения, регулирования межличностных отношений, возникновение механизма само регуляции поведения.

Рассмотрим далее примеры проведения наиболее интересных для учеников интерактивных игр. Ниже предложены игры, предусматривающие овладение словарным запасом по изученной теме и общеупотребительными словами:

1. *Grab a minute* – игра, в которой ученику предоставляется 1 минута, для описания термина, написанного на интерактивной карте. Участник должен

предоставить больше информации о данном предмете или термине, его значение, примеры использования. Одерживает победу тот, кто представит наиболее полную и связную информацию об указанном в карточке предмете или термине.

2. *An item description* – игра, в которой необходимо описать слово или словосочетание, указанные на интерактивных картах, не называя корень слова и не применяя жестов. При этом активную роль играет остальная группа учеников, которая должна угадать слово. Эту игру можно использовать в качестве Warm up activity – разминки.

3. *Chain story* – игра на логику, проявление фантазии и индивидуальности. Суть игры заключается в продолжении истории предыдущего ученика.

Выше указанные игры могут проводиться во второй части занятия, для повышения активности учеников и улучшения восприятия информации. Они не требуют значительной подготовки и зависят от теоретического уровня познания класса. При дискуссионных групповых формах, кроме теоретического основания, должна также присутствовать аргументированность ответов.

Использование на уроке предложенных интерактивных технологий будет способствовать: эффективному повторению изученной лексики, пополнению словарного запаса; глубокому усвоению навыков правильной артикуляции; развитию внимания, памяти, мышления; формированию умений работать в парах, группах и т. д.

Следует отметить, что приведенными выше примерами не ограничивается количество интерактивных методов. Многочисленные приемы интерактивного обучения обеспечивают возможность их выбора для учителя. Однако, следует подчеркнуть необходимость тщательной подготовки к каждому уроку, на котором используются интерактивные виды работ. Ведь необходимо, во-первых, чередовать их с традиционными задачами и, таким образом, предусмотреть и избежать утомляемости учеников, а, во-вторых, надо, чтобы инновационные задачи помогали создать ситуации успеха для каждого школьника.

Структура занятия по английскому языку с применением интерактивных технологий проходит в четыре этапа:

6 <https://interactive-plus.ru>

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

1. Подготовка. Этот этап предусматривает организационные моменты, такие как раздаточный материал, решения вопросов места проведения и необходимых технических средств.

2. Введение. На данном этапе важны объяснения правил, цели, технически сформировано задание, разделение на группы, распределение ролей и напоминание ученикам о количестве отведенного на «игру» времени.

3. Проведение. Обязательным является обсуждение заданных преподавателем ситуаций, самостоятельный или групповой поиск решений, формирование ответов.

4. Рефлексия и результаты. Элементами данного этапа является обсуждение результатов «игры», оценка, обратная связь.

Стоит отметить, что избрание форм интерактивных методов требует индивидуального подхода со стороны преподавателя. Таким образом, использование интерактивных технологий требует детального анализа деятельности ученика и учителя, с одной стороны, и тщательного планирования урока, с другой. Для этого рассмотрим основные виды интерактивной деятельности учителя и учеников (рис. 1).

<i>Деятельность учителя</i>
1. Использует диалогические методы.
2. Организует дискуссии.
3. Побуждает выражать и аргументировать собственное мнение.
4. Учит правильно задавать вопросы и отвечать на них.
5. Предлагает письменные работы (сочинение, рассказ, письмо).
6. Создает проблемные ситуации, практикует защиту учениками творческих работ и проектов.

<i>Деятельность учеников</i>
1. Выражают и аргументируют свою точку зрения.
2. Делают доклады, пишут сочинения, письма.
3. Проводят защиту проектов, делают презентации.
4. Ставят вопросы ученикам и учителю.
5. Отвечают на вопросы учеников или учителя.
6. Умеют определять и анализировать свои ошибки.

Рис. 1

Вывод: использование интерактивных форм и методов в преподавании английского языка позволяют практически увеличить количество разговорной практики на занятии, оказываются интересными для учеников, помогают усвоить материал и использовать его в дальнейших занятиях, выполняют

дидактические и различные развивающие функции. Использование интерактивных технологий обучения на разных этапах урока иностранного языка – это не только способ повысить мотивацию учащихся к изучению языка, но и улучшить атмосферу в классе, которая будет способствовать сотрудничеству и взаимопониманию между учениками и учителем. Взаимное доверие, равноправие, партнерство в общении вызывает у учащихся удовлетворение от учебного процесса, желание участвовать в нем. Таким образом, преподаватель становится наставником в самостоятельной учебно-познавательной и творческой деятельности студентов. Имея много преимуществ, следует также помнить о недостатках: при частом применении восприятия интерактивных игр становится механическим, теряет творческую заинтересованность. Поэтому необходимо разнообразить игры и комбинировать интерактивные методы обучения с традиционными, не допуская крена в пользу одного из них.

Список литературы

1. Багиев Г.Л. Руководство к практическим занятиям по маркетингу с использованием кейс-метода / Г.Л. Багиев, В.Н. Наумов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.marketing.spb.ru>
2. Бухбиндер А.П. Основы методики преподавания иностранных языков / А.П. Бухбиндер, В. Штраус; под ред. В.А. Бухбиндера, В.Штрауса. – Киев: Высшая школа, 1966.
3. Гальскова Н.Д. Теория и практика обучения иностранным языкам. Начальная школа: Методическое пособие / Н.Д. Гальскова, З.Н. Никитенко. – М.: Айрис-пресс, 2004 – 240 с.
4. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – Спб.: Каро; Минск: Четыре четверти, 2008. – 192 с.
5. Language teaching: methods and approaches. – Longman, 2002.