

# Применение технологии интерактивного обучения на уроках английского языка

## 1. Сущность понятия «интерактивное обучение».

Интерактивное обучение (от англ. interation - взаимодействие), обучение, построенное на взаимодействии учащегося с учебным окружением, учебной средой, которая служит областью осваиваемого опыта. Суть этого обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания. Каждый из них вносит свой особенный личный вклад, идет обмен знаниями, идеями, методами деятельности. Это происходит в атмосфере доброжелательности, взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивать познавательную деятельность, Учащийся становится полноправным участником учебного процесса, его опыт служит основным источником учебного познания

Данный вид обучения характеризуют следующими чертами:

- это взаимодействие обучающихся между собой и преподавателем (непосредственно или опосредованно);
- это процесс общения «на равных», где все участники такого общения заинтересованы в нем и готовы обмениваться информацией, высказывать свои идеи и решения, обсуждать проблемы и отстаивать свою точку зрения;
- это обучение «реальности», т.е. обучение, основанное на реальных проблемах и ситуациях окружающей нас действительности.

Всё выше перечисленное и является развитием коммуникативных УУД.

Интерактивные технологии предполагают:

- Диалоговое общение
- Приобретение самостоятельно добытого пережитого знания и умения
- Развитие критического мышления
- Развитие умения решать проблемы
- Формирование личностных качеств учащихся

Интерактивные методы ориентированы на более широкое взаимодействие учеников не только с учителем, но и друг с другом и на доминирование активности учащихся в процессе обучения. Место учителя в интерактивных уроках сводится к направлению деятельности учащихся на достижение целей урока. Учитель также разрабатывает план урока (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых ученик изучает материал)

## 2. Классификация методов технологии интерактивного обучения

Классифицировать интерактивные методы можно по их ведущей функции в педагогическом взаимодействии на методы:

создания благоприятной атмосферы, организации коммуникации;  
организации обмена деятельностью;  
организации мыследеятельности;  
организации смыслов творчества;  
организации рефлексивной деятельности.

**Методы создания благоприятной атмосферы**, организации коммуникации своей процессуальной основой имеют "коммуникативную атаку", осуществляемую педагогом в самом начале организуемого педагогического взаимодействия (в начале урока, занятия, внеклассного дела и т.п.) на этапе введения в атмосферу иноязычного общения для оперативного включения в совместную работу каждого учащегося. Методы этой группы способствуют самоактуализации всех учащихся, их конструктивной адаптации к складывающейся педагогической ситуации.

Примерами таких методов могут быть:

"Аллитерация имени" (особенно эффективен при организации знакомства класса или при изучении темы "Внешность и характер человека"), "Заверши фразу", "Комплимент", "Подари цветок", "Прогноз погоды".

**Методы организации обмена деятельностью** предполагают сочетание индивидуальной и групповой совместной работы участников педагогического взаимодействия, совместную активность, как преподавателя, так и студентов. Ведущим признаком этих методов является объединение учащихся в творческие группы для совместной деятельности как доминирующего условия их развития.

Например:

"Мастерская будущего", "Интервью", "Круглый стол" (при обучении дискуссии)

**Методы организации смысловорчества** ведущей функцией имеют создание учащимися и педагогом нового содержания педагогического процесса, создание учащимися своего индивидуального смысла изучаемых явлений и предметов, обмен этими смыслами, обогащение своего индивидуального смысла.

Например: "Ассоциации", "Алфавит" (позволяет повторить практически всю лексику по теме), "Минута говорения", "Аллитерация понятия".

**Методы организации мыследеятельности**, с одной стороны, создают благоприятную атмосферу, способствуют мобилизации творческих потенций учащихся, развитию их положительной мотивации к учению, с другой - стимулируют активную мыслительную деятельность, выполнение учащимися различных мыслительных операций.

Например: "Четыре угла", "Выбор", "Дюжина вопросов", "Смена собеседника" (тренировка вопросов - ответов).

**Методы организации рефлексивной деятельности** направлены на самоанализ и самооценку участниками педагогического взаимодействия, своей деятельности, ее результатов, обычно организуются на завершающем этапе занятия. Методы этой группы позволяют учащимся и педагогу зафиксировать состояние своего развития и определить причины этого.

Например: "Рефлексивный круг", "Мини-сочинение", "Зарядка", "Цепочка пожеланий", "Заверши фразу".

### **3. Приёмы и методы интерактивного обучения, применяемые на уроке английского языка**

В рамках урока иностранного языка учителя используют следующие интерактивные методы и приемы:

- работа в малых группах, в парах, ротационных тройках, «два, четыре, вместе»;
- метод карусели / «идейная» карусель;
- аквариум; - мозговой штурм / мозговая атака / «брейнсторминг»;
- «ажурная пила»;
- Броуновское движение;
- «дерево решений»;
- прием составления ментальной (интеллектуальной) карты;
- конференции / дискуссии;
- ролевые / деловые / лексические / грамматические игры;
- дебаты.

Этот список можно пополнять, т.к. каждый учитель способен придумать и внедрить в образовательный процесс эффективные приемы и методы организации речевого взаимодействия учащихся на уроке иностранного языка.

На своих уроках я применяю некоторые методы и приёмы итерактивного обучения.

**Приём «Комплимент»** ( в начале урока, цель - создание благоприятной атмосферы)

Все участники встают в круг. Один из участников говорит комплемент или дарит цветок (вариант: бросает мяч) кому-то из стоящих в кругу. Комплемент может касаться личностных качеств, эмоций, действий.

- I like when you .....

-You have a nice smile.

-You are a good friend.

- You are a good dancer. Etc.

**Чайнворд»** (цель - активизация лексики, правильного написания слова)

Учитель называет слово учащиеся называют следующее слово, которое начинается с последней буквы предыдущего слова.

E.g. famous- strong- dangerous- smell- lion – new -world etc.

**«Карусель».**

Как и многие интерактивные технологии, карусель позаимствована из психологических тренингов. Детям такой вид работы, обычно, очень нравится. Образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо-это стоящие неподвижно ученики, обращенные лицом к внешнему кругу, а внешнее – это ученики, перемещающиеся по кругу. Прекрасно отрабатываются диалоги этикетного характера, тема знакомство, национальности, разговор в общественном месте и т.д. Ребята увлеченно беседуют, занятие проходит динамично и результативно. Данный приём применяю в начальных и 5-6 классах для отработки грамматических структур.

e.g. 5 класс. Структура Have you been to ...?

Учащиеся встают в два круга. Задача учащихся внешнего круга задать вопрос Have you been to ...? Учащиеся внутреннего круга отвечают Yes, I have./No, I haven't. Затем учащиеся меняются и переходят в другой круг.

e.g. 3 класс Отрабатывается вопрос When is your birthday? (задают учащиеся внешнего круга) и ответ My birthday is on the ..... of..... (отвечают учащиеся внутреннего круга). Затем учащиеся меняются местами.

**Приём “Да-нет”.**

Формирует следующие универсальные учебные действия:

- умение связывать разрозненные факты в единую картину;
- умение систематизировать уже имеющуюся информацию;
- умение слушать и слышать друг друга.

Учитель загадывает нечто (число, предмет, литературного героя, историческое лицо и др.). Учащиеся пытаются найти ответ, задавая вопросы, на которые учитель может ответить только словами: "да", "нет", "и да и нет".

*Пример.* На уроке по теме “Еда” (“Food”) загадывается определенный продукт, и ребята начинают задавать учителю вопросы:

- Is it a vegetable? - No;
- Is it a fruit? – Yes;
- Is it green ? – No;
- Is it yellow? – Yes.

Ребята делают вывод, что это банан (a banana).

**«Социологический опрос»** предполагает движение учеников по всему классу с целью сбора информации по предложенной теме. Каждый участник получает лист с перечнем вопросов-заданий.

Учитель помогает формулировать вопросы и ответы, следит, чтобы взаимодействие велось на английском языке.

*Пример.* Ask four of your classmates if they have ever done these things. Fill in the table.

Have you ever.....?

Name	Ride/an elephant	Visit/Great Britain	See/a kangaroo	Make/a cake	Write/a poem

Look at the table and say what your classmates have never done.

*Пример.* Ask four of your classmates what season is their favourite and why. Complete the table.

Name	Season	Reason

Look at the table and say what season is the most favourite of your classmates. Why do they like it?

**«Заверши фразу»**

Каждый из учащихся произносит предложенную фразу и дает свой вариант ее завершения. Можно использовать такие фразы, как:

- It's interesting.....
- I'd like to know...
- I came to school...
- I want to understand ... .etc.

**«Верите ли вы, что...»** данный вид языковой практики можно использовать на любую тему в начале урока для вовлечения учащихся в атмосферу общения на иностранном языке. Учитель задаёт вопрос «Верите ли вы, что...», ученик отвечает да или нет, почему, спрашивает так ли на самом деле. Учитель говорит правильный вариант. Далее учащийся задаёт вопрос «Верите ли вы, что...» и т.д.

T. Do you believe that I have got three cats at home?

S. Yes, I do. Some people keep many cats at home. Is it true?

T. No, I haven' t got pets at all.

S. Do you believe that I am going to visit German this summer? Etc.

**«Интервью»**

Данный приём использую при изучении тем «Famous people».

Учащийся готовит информацию о какой-либо известной личности, остальные задают вопросы.

T. Dear students, today we have an unusual guest. Meet ..... Would you like to ask him(her) any questions?

S1 – What's your hobby?

S2- Is it your first visit to Russia?

S3- When do you get up? etc.

**«Ролевая игра».** Ролевая игра – это речевая, игровая и учебная деятельности одновременно. С точки зрения учащихся, ролевая игра – это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в разных ролях. Учебный характер игры ими часто не осознается. Для учителя же цель игры – формирование и развитие речевых навыков и умений учащихся. Она представляет собой упражнение для овладения навыками и умениями в условиях межличностного общения. В этом плане ролевая игра обеспечивает обучающую функцию. Ролевая игра формирует у школьников способность сыграть роль другого. Существует огромное количество форм ролевых игр на уроках английского языка: презентации, клубы по интересам, интервью, заочные путешествия, круглые столы, пресс-конференции, экскурсии, сказки, репортажи и т.д. Как показывают результаты обучения, применение ролевой игры на уроках иностранного языка способствует положительным изменениям в речи учащихся как в качественном отношении (разнообразие диалогических единств, инициативность речевых партнеров, эмоциональность высказывания), так и в количественном (правильность речи, объем высказывания, темп речи).

*Пример. Если бы я был...* Цель игры: формирование навыков и умений употребления в иноязычной речи сослагательного наклонения и средств выражения модальности на основе активизации речемыслительной деятельности.

If I were the President, I would .....

*Пример.* Учащиеся разыгрывают диалог.

- Excuse me, could you tell me how to get to Trafalgar square?
- Of course. Can you see that wide street over there?
- Yes.
- Go along that street. It will lead you to Trafalgar square.
- Thank you. Have a nice day.

Затем учащимся даётся задание. You are at the bus station. A man comes to you and asks how to get to the centre of our town. Act out a dialogue. (Вы у автостанции. К вам подходит человек и спрашивает, как пройти к центру города. Разыграйте диалог.)

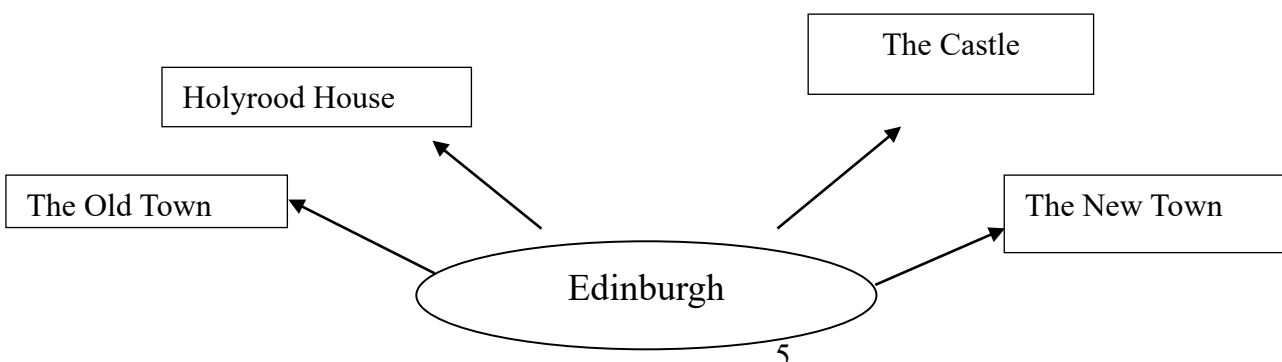
Прием **кластеров** («гроздь») универсален. Он может применяться на стадии вызова для систематизации имеющейся информации и выявления областей недостаточного знания. На стадии осмысления кластер позволяет фиксировать фрагменты новой информации. На стадии рефлексии понятия группируются и между ними устанавливаются логические связи.

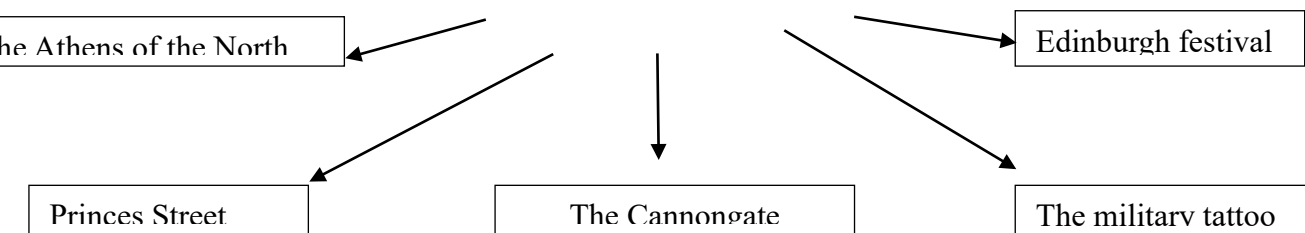
Суть этого приема заключается в следующем:

1. Выделить смысловые единицы темы и их графически оформить в определенном порядке в виде «грозди» - схемы.
2. Выделить главную смысловую единицу (тему);
3. Выделить связанные с ключевым словом смысловые единицы (категории информации);
4. Конкретизировать фактами и мнениями.

При изучении темы «Эдинбург» предлагаю учащимся посмотреть на схему (кластер) и высказать свои предположения о том, что могут означать эти места. Затем учащиеся читают текст и сравнивают свои предположения с информацией в тексте.

You know some information about Scotland and Glasgow . What do you know about Edinburgh? Look at the scheme and express your ideas.





S1. – I think that Princes Street is the most famous street in Edinburgh.

S 2- To my mind Edinburgh is divided into two parts – the old Town and the New Town.

S3 – In my opinion the Cannongate is the name of the museum.

S4 – I think Holyrood House is the house where a famous person lives or lived. etc.

**Синквейн как обобщение работы по тексту.** При этом наиболее эффективной представляется парная организация работы. Каждой паре дается время для составления синквейна, после чего происходит обсуждение нескольких получившихся работ с последующим их объединением в один наиболее четкий синквейн. Впоследствии конечный вариант используется как опора для пересказа изученного текста.

*ПРИМЕР.* Тема “Museums of London”, 5 класс.

- 1) Science museum
- 2) Great, popular, interesting
- 3) offer, learn, take part in
- 4) meet face to face with the future
- 5) big collections

*Пример.* Тема «The Tower of London», 5 класс.

- 1) The Tower of London
- 2) ancient, historical
- 3) take place, take part in, take care of
- 4) It has a cruel history
- 5) a fortress

### **Игра «Угадай»**

Применяю для отработки грамматических структур и лексики.

*Пример.* 4 класс. Отработать вопрос Was he .....?

Задание. Guess where Tiny was last summer. Ask me Was he .....?

(учитель загадывает место. Ученики отгадывают. Загадывает тот ученик кто отгадает)

- 1) <https://festival.1september.ru/articles/592271/>