Прокофьева О.А.

МБОУ «Лицей №1 ЗМР РТ»

Конкурсное задание «Методический семинар»

Пояснительная записка

Использование технологии интерактивного обучения как средства формирования коммуникативной компетенции учащихся в рамках предмета «Английский язык».

При ответе на вопрос «Зачем изучать английский язык?» любой скажет - для того, чтобы говорить, уметь выражать свои мысли. Затем можно добавить для того, чтобы читать книги в оригинале или смотреть зарубежные фильмы, но коммуникация была, есть и останется основной конечной целью для любого изучающего язык. Однако, к сожалению, можно заметить следующую **проблему** - несмотря на достаточно большой словарный запас и неплохое знание грамматических правил, ученики зачастую теряются и не могут построить предложение, сформулировать мысль. Причин, вызывающих подобные трудности, можно назвать много – отсутствие погружения в языковую среду, недостаточно проработанные УМК и многие другие, но, пожалуй, основной будет являться недостаточное время уделяемое ученикам на речевую практику на уроке. При традиционном построении урока каждый ученик говорит только в течение 1-2 минут. Введение с 2015 года в ЕГЭ по английскому раздела «Говорение» сделало проблему развития коммуникативной компетенции еще более актуальной. В процессе общения с коллегами, в том числе и во время моих стажировок в Англию и Сингапур был найден способ решения проблемы.

**Интерактивное обучение** – это современная обучающая технология, базирующаяся на хорошо известных принципах активного обучения. Однако это не только такая организация и ведение учебного процесса, которые направлены на побуждение обучающихся к учебно – познавательной деятельности, интерактивное обучение ориентировано на более широкое взаимодействие обучающихся друг с другом, и доминирование активности учащихся в процессе обучения. Другими словами, ученики не только активный центр и направляющий вектор своего развития, но и находятся в постоянном диалоге друг с другом и с учителем.

Необходимость командной работы и постоянного живого обсуждения на уроке не являются новыми идеями в педагогике. На мой взгляд, как учителя с небольшим еще стажем работы, главное новшество заключается в четкой организации командной работы для того, чтобы она приносила пользу каждому ученику и в применении образовательных ресурсов Интернета для выполнения для расширения возможностей учеников и повышения их мотивации.

Итак, **цель** – это формирование коммуникативной компетенции учащихся на основе применения интерактивного обучения на уроках английского языка. **Задачи**: 1. Организация командной работы с соблюдением ее основных принципов. 2. Увеличение речевой активности учащихся, возможности больше и чаще использовать язык на уроках английского. 3. Повысить мотивацию учеников за счет привлечения информационных средств обучения. 4. Повысить результативность учебного процесса по предмету «Английский язык» за счет учащихся в деятельность, постановки проблемных ситуаций на уроках.

Согласно требованиям стандартов второго поколения одной из самых основных задач учителя становится организация работы учеников. Первым шагом для меня стало выделение принципов, делающих командную работу успешной. Впервые пять принципов кооперативного обучения (обучения в командах) сформулировали Джонсон и Джонсон, однако я пользуюсь переработанными и более четко сформулированными доктором Спенсером Каганом четырьмя принципами ПАЙС (PIES)- позитивная взаимозависимость, индивидуальная ответственность, равное участие и одновременное взаимодействие. Соблюдение этих правил и обеспечивает возможность достижения хороших результатов как всей команды, так и каждого ее участника. Четкое распределение ролей для партнеров по команде, соблюдение времени для выполнения заданий являют залогом успешности работы. Например, для повторения и закрепления изученных слов и выражений ученикам предлагается игра «Разложи и выбери» (Fan-n-Pick). Перед ними лежит карта, в которой указан номер каждого участника и его задание. Ученик номер один – держит веером карточки так, чтобы их было видно всем остальным; номер два – выбирает одну из карточек и зачитывает задание (слово) вслух; третий номер отвечает, а четвертый контролирует правильность ответа, помогает и обучает в случае необходимости. После каждого круга карта в центре стола поворачивается по часовой стрелке так, чтобы участники поменялись ролями и номер один стал вторым, второй- третьим и так далее.

Выполнение такого задания не занимает много времени, однако оно эффективно, поскольку позволяет ученикам много раз проговорить и услышать изучаемые слова или понятия, побывать в разных ролях. Реализуются принципы равного участия (равное количество очередей при повторении), одновременного взаимодействия (несмотря на то, что отвечает один, остальные активно слушают) и позитивной взаимозависимости (ученикам легче и приятнее учиться у своих одноклассников и рады помочь друг другу).

Для реализации командной работы существует еще и множество интересных Интернет-сервисов. Например, **LinoIt** представляет собой обширную виртуальную доску на которой участники проекта могут общаться, размещать любые материалы, делать пометки и оставлять комментарии, при чем работают они одновременно. Использование такого сервиса преображает проектную работу, делает ее более живой, захватывающей и позволяет внести в нее элемент диалога, виртуального и реального обсуждения. Кроме того, при нынешней занятости учеников в кружках и секциях после уроков решается проблема необходимости нахождения в одном помещении при выполнении совместного задания, что особенно актуально если говорить об учениках выпускных классов.

Предмет «Английский язык», несомненно специфичен в том, что помимо конкретного багажа знаний должен дать представление о культуре, традициях, быте сразу нескольких народов, говорящих на этом языке. Мне хочется насколько это возможно полно показать и рассказать ученикам о жизни англоговорящих стран, так как это не только один самых действенных мотиваторов в изучении языка, но и способ развивать настоящую, не показную толерантность и «душевную гибкость» детей. В работе с лингвострановедческим материалом незаменим Интернет, поскольку он отрывает доступ к бесчисленному количеству таких доступных аутентичных материалов, которое невозможно привлечь на урок никаким другим способом. Но существует и обратная сторона «медали»- ребенок, да и не каждый взрослый, владеет методами отбора нужных, действительно **полезных ресурсов**. Решить подобную проблему помогает использование **вебквестов**. Это сайт в Интернете, на который учитель заранее отбирает и помещает ссылки необходимые для выполнения задания. Само задание чаще всего носит проблемный характер, имеет несколько этапов для решения и походит на игру-бродилку, только с образовательными целями. Вебквест имеет несколько уникальных особенностей, которые и делают этот вид заданий особенно привлекательным. Во-первых, ученики сталкиваются с проблемной ситуацией, в которой они действуют самостоятельно, а значит ответственны за результат (принцип индивидуальной ответственности). Во-вторых, поиск их одновременно направлен учителем, и тем не менее независим—ученики могут использовать ресурсы отличные от предложенных учителем, если им это кажется целесообразным. В-третьих, материалы, доступные ученикам в Интернете уникальны. Например, в ходе выполнения вебквеста «Музеи мира» ученики смогли совершить виртуальную экскурсию по Национальной Галерее в Лондоне, которая действительно приближена к реальному посещению музея за счет технологий, позволяющих как бы находиться в зале музея. И, наконец, ученики могут сами спланировать свою работу над проектом, они заранее видят критерии, по которым их будут оценивать, что заставляет их делать все наилучшим образом.

Еще одним способом мотивации учеников может быть творческое домашнее задание. Нередко объем и сложность, а главное полезность домашнего задания трудно определить, поскольку для каждого ученика эти показатели разные. Поэтому одним из вариантов может стать составление упражнений самими учащими, а затем выполнение их в группе или индивидуально. Для этого существует очень удобный **веб сервис LearningApps**, который позволяет за короткое время создать интерактивное упражнение одного из 30 видов.

Важным условием реализации принципов интерактивного обучения является рефлексия, как индивидуальная, так и командная. Зачастую мы в попытках сэкономить время пренебрегаем этим важным этапом урока, хотя именно он заставляет учеников задуматься, персонализировать полученные знания и задуматься о социальной среде обучения. Существует огромное количество видов рефлексии, один из наиболее часто употребимых мной представляет собой таблицу из трех компонентов «Знаю-Узнал-Хочу узнать» и помогает актуализировать имеющиеся знания, а затем осмыслить и проконтролировать новые и привести их в систему.

Критериями оценки качества и результативности деятельности учителя являются: достижение обучающимися более высоких показателей обучения по сравнению с предыдущим периодом и активность участия школьников в олимпиадах и научно – практических конференциях по предмету. Для того, чтобы проверить и **контролировать речевую активность** учеников на уроке самым простым методом может стать заполнение учителем в ходе урока схемы-рисунка рассадки учеников, на котором при индивидуальных ответах делаются пометки с условными обозначениями. Таким образом, учитель может наглядно видеть, сколько раз ответил за урок тот или иной ученик, а также с помощью символов может отмечаться качество или длина его ответа.

Мне кажется, что изучение английского языка – это долгий, интересный, а порою и захватывающий путь. Каждый человек проходит этот путь по-своему, однако, может быть те методы, которые я использую при проведении уроков, смогут пригодиться моим ученикам в дальнейшем их жизненном пути. И при ответе на вопрос «Зачем изучать английский язык?» любой их них скажет «Английский язык – это путь к успеху».