**Практическое занятие. Методы и приемы интерактивного обучения на уроках английского языка.**

*Учитель английского языка Коровко И.В*

В современных условиях для обеспечения эффективности учебной деятельности на уроках иностранного языка на высоком уровне необходимо использование современных образовательных технологий. Одной из основных методических инноваций являются интерактивные методы обучения.

**(Слайд 2)** Интерактивные методы обучения. Что это?

Слово «интерактив» пришло к нам из английского языка от «interаct». «Inter» - это «взаимный», «act» - действовать.

Понятие «интерактивный» означает способность взаимодействовать или находиться в диалоге с кем-либо (человеком) или чем-либо (компьютером).

Интерактивное обучение – это обучение, где осуществляется взаимодействие преподавателя и обучающегося. Интерактивные методы обучения – система правил организации продуктивного взаимодействия учащихся между собой и с учителем в форме учебных, деловых, ролевых игр, дискуссий, при котором происходит освоение нового опыта и получение новых знаний.

Чем больше учащихся будет задействовано на каждом этапе урока, тем лучше. Здесь уместно признать, что «новое - хорошо забытое старое», мы время от времени возвращаемся к тем технологиям, в которых действительно есть рациональное зерно: «Мы никогда не сможем открыть для себя новые двери, если мы будем примерять к ним старые ключи». Меняются названия, мы узнаем применяемые нами приемы и технологии в сингапурских структурах, но суть остается неизменной: сотрудничество, взаимодействие направлены на более качественное обучение.

**(Слайд 3)** Цель интерактивных методов - создание педагогом условий, в которых учащийся сам будет открывать, приобретать и конструировать знания.

* Вовлечение в процесс познания всех учащихся.
* Совместная деятельность - каждый вносит свой особый индивидуальный вклад - обмен знаниями, идеями, способами деятельности.
* Атмосфера сотрудничества и взаимной поддержки.

**(Слайд 4)** Задачи интерактивных методов обучения:

* Активное включение каждого ученика в процесс усвоения учебного материала;
* Повышение познавательной мотивации;
* Обучение навыкам успешного общения (умения слушать и слышать друг друга; выстраивать диалог);
* Развитие умений работать с командой и в команде;
* Принимать на себя ответственность за совместную и собственную деятельность по достижению результата.

**(Слайд 5)** **Технология интерактивного обучения**

* основывается на применении различных методических стратегий и приемов моделирования ситуаций реального общения и организации взаимодействия учащихся в группе с целью совместного решения коммуникативных задач.

**(Слайд 6)** Методические приёмы интерактивного обучения:

* метод карусели / «идейная» карусель;
* аквариум;
* мозговой штурм (мозговая атака, брейнсторминг);
* ажурная пила (мозаика);
* «дерево решений» ,
* прием составления «ментальной (интеллектуальной) карты»;
* конференции / дискуссии;
* ролевые игры;
* деловые игры;
* дебаты. И ДР

Принципы работы на интерактивном занятии:

* занятие не должно быть лекцией, все должны работать вместе;
* все участники равны между собой, несмотря на возраст, опыт, социальный статус, место работы;
* каждый участник имеет право выдвигать собственное мнение по любому вопросу;
* никто из учеников не критикуется (критиковать можно только идею);
* все, что сказано на занятие это информация к размышлению.

Рассмотрим подробно несколько технологий интерактивного обучения, достаточно широко применяемые на уроках. В целом, говоря об интерактивном обучении, понятие возрастных ограничений отсутствует. Одни и те же технологии одинаково хорошо работают и в 5 и в 11 классах.

(Слайд 7-8) **Карусель – интерактивный метод работы, в процессе которой образуется два кольца: внутреннее и внешнее.**

**Внутреннее кольцо образуют сидящие неподвижно ученики, а во внешнем кольце ученики через каждые 30 секунд меняются. Таким образом, они успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника.**

Прекрасно отрабатываются диалоги этикетного характера, темы «знакомство», «национальности», «разговор в общественном месте» и т. д. Ребята увлеченно беседуют, занятие проходит динамично и результативно («Инсайд-аутсайд сёкл»).

(Слайд 9) **Возможности использования интерактивного метода «Карусель» на уроке ИЯ**

* **Тренировка лексического материала;**
* **Закрепление грамматического материала;**
* **Повторение и обобщение изученного;**
* **Тренировка формул речевого этикета.**

**(Слайд 10) *«Аквариум»***

* **чем-то сродни спектаклю, где зрители выступают в роли наблюдателей, экспертов, критиков и аналитиков. Несколько учеников разыгрывают ситуацию в круге, а остальные наблюдают и анализируют.**
* **Роли может предлагать как сам учитель, естественно, втайне от зрителей, либо сами ученики могут выбрать ту тему, взгляды которой они разделяют и хотят представить / обсудить.**

**(Слайд 11)** **Метод мозгового штурма (мозговая атака, брейнсторминг)**

* оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности,
* участникам обсуждения предлагают высказывать возможно большее количество вариантов решения,
* из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

**(Слайд 12) Варианты использования данного метода на уроке ИЯ**

1. Начинать урок с мозгового штурма (Warming Up)

“What are your associations with …?”

“What do you associate with …?”

“What immediately comes into your mind when you hear …?”

2. Предложить учащимся расслабиться, настроиться на тему размышления, взять ручки и записать те мысли, которые приходят в голову.

**(Слайд 13) 3. Мозговой штурм как интерактивный прием организации группового обсуждения на предтекстовом этапе**

* **Разминка** (3 мин). На протяжении нескольких уроков изучалась тема “Is It Easy to Be Young?”. Преподаватель предлагает провести брейнсторминг при участии всех учеников группы и назвать как можно больше идей, которые ассоциируются у них с данной темой. Составляется ментальная карта (кластер), среди идей фигурирует “Teenage Problems”

**(Слайд 14)**

* Объединение учащихся в мини-группы.
* Работа в мини-группах проходит в течение

7 минут. Преподаватель четко излагает проблему или вопрос, требующий решения. Так, например, можно предложить провести в мини-группах брейнсторминг по проблеме текста, который предстоит прочесть ученикам “Young People – Old Problems”. Задача учеников высказать и записать как можно больше идей (даже самых абсурдных), а затем после прочтения текста сделать вывод о том, какие проблемы свойственны подросткам во всем мире, а какие волнуют только российских подростков.

**(Слайд 15)**

***«Дерево решений»***

* **класс делится на 3 или 4 группы с одинаковым количеством учеников. Каждая группа обсуждает вопрос и делает записи на своем «дереве» (большой лист бумаги), потом группы меняются местами и дописывают на деревьях соседей свои идеи, не критикуя и не исправляя уже имеющиеся на листе. Можно смену групп провести по кругу, можно остановиться на определенном количестве «советников».**
* **Группа-хозяин (или преподаватель) перерабатывает дополнения, предлагает свое конечное решение по данному вопросу, проводится дискуссия, иногда перерастающую в прения сторон (особенно при обсуждении каких-то спорных или противоречивых вопросов).**
* **Дерево решений можно использовать, обсуждая плюсы (одна группа) и минусы (вторая группа) какого-то вопроса.**

**(Слайд 16) Прием составления интеллектуальной карты, или карты знаний, (Mind Map)**

* Термин был предложен Т. Бьюзеном, который много сделал для продвижения технологии использования таких карт в образовании и управлении.
* Карты знаний — диаграммы, схемы, в наглядном виде представляющие различные идеи, задачи, тезисы, связанные друг с другом и объединенные какой-то общей идеей.
* Карта позволяет охватить всю ситуацию в целом, а также удерживать одновременно в сознании большое количество информации, чтобы находить связи между отдельными участками, недостающие элементы, запоминать информацию и быть способным воспроизвести ее даже спустя длительный срок.
* Иногда в русских переводах термин может переводиться как «карта ума», «идейная сетка», «интеллект-карта», «карта памяти» или «ментальная карта».

**(Слайд18-19)** “Fishbone” – «рыбья кость».   
В «голове» этого скелета обозначена проблема, которая рассматривается в тексте. На самом скелете есть верхние и нижние косточки. На верхних - ученики отмечают причины возникновения изучаемой проблемы. Напротив верхних косточек располагаются нижние, на которых ученики по ходу чтения выписывают факты, отражающие суть. Факт придает проблеме ясность и реальные очертания, позволяют говорить не об абстрактном решении, а о конкретном механизме. Возможно добавление верхних и нижних косточек, расширение представленных сведений.

**(Слайд 20) *«Броуновское   
движение»*** Технология предполагает движение учеников по всему классу с целью сбора информации по предложенной теме.

Часто использую темы «Хобби», «Семья», «Одежда», «Дом», параллельно отрабатывая всевозможные грамматические конструкции. Каждый участник получает лист с перечнем вопросов-заданий: «Узнай, сколько человек в твоем классе имеют собственный телевизор» или «Когда твой день рождения?»

Учитель помогает формулировать вопросы и ответы, следит, чтобы взаимодействие велось на английском языке. Данные технологии нашли отражение и в сингапурских структурах

**(Слайд 21) ОЦЕНИВАНИЕ НА ИНТЕРАКТИВНЫХ ЗАНЯТИЯХ**

**3. Практическая часть.** Основная цель: продемонстрировать использование полученной информации на практике.

А теперь, уважаемые коллеги, предлагаю вам обобщить полученную информацию (можно в виде «умной карты») в режиме «Сималтейниус Раунд Тейбл» (в группах по очереди, по часовой стрелке): напишите, что же такое интерактивные методы обучения и какие приемы или технологии вы можете использовать в своей работе и по каким темам? (Дается ограниченное время.)

**Заключение.**

Подводя итог, можно согласиться с результатами исследований.

Таким образом, мы рассмотрели некоторые технологии и приёмы из активных методов обучения. Можно сделать вывод, что в процессе их использования:

**(Слайд 22)**1. ученик начинает реально обучать себя сам (деятельностный подход);

2. формируются коммуникативные навыки;

3. развиваются способности к самостоятельной аналитической и оценочной работе;

4. креативное и критическое мышление, память и внимание;

5. повышается интерес к обучению.