

## СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В РАМКАХ ФГОС.

Выступление на школьном методическом объединении

Осипова Н.Е., учитель английского языка

В настоящее время стратегическая задача развития школьного образования заключается в обновлении его содержания, методов обучения и достижения на этой основе принципиально нового качества обученности.

**Иностранный язык обладает рядом особенностей**, которые необходимо учитывать при организации обучения, а именно:

- межпредметностью – содержанием речи могут сведения из различных областей знаний;
- многоуровневостью – с одной стороны, необходимо овладение различными языковыми средствами, с другой – умениями в четырех видах речевой речи;
- полифункциональностью – иностранный язык может выступать как цель обучения и как средство приобретения сведений в других областях знаний;
- ситуативность – решение конкретных коммуникативных задач в условиях ситуативного иноязычного общения.[1]

На данном этапе **главная цель обучения** иностранному языку состоит в формировании коммуникативной компетенции, т.е. в способности и готовности осуществлять иноязычное межличностное и межкультурное общение в реальной языковой среде.

Основной **стратегией обучения** становится личностно-ориентированный подход, ставящий личность ребенка, его возможности и способности, склонности и потребности в центр учебно-воспитательного процесса. Все это может быть реализовано на основе новых образовательных технологий.[2]

**Современные интерактивные педагогические** технологии (ИПТ) включают в себя: диалоговое общение, критическое мышление, умение решать проблемы, принимать решения, комплексное взаимодействие приобретенных ЗУН, формирование личностных качеств ребенка.

Различные педагогические технологии помогают разнообразить учебную деятельность, а также способствуют повышению мотивации к обучению.

В рамках новой образовательной парадигмы мотивация к обучению занимает важное место. **Цель мотивации** - формирование у детей устойчивого интереса к предмету, развитие коммуникативных и творческих способностей.

Таким образом, **основная задача педагога**, заключается в выборе приемов и методов стимулирования активной познавательной деятельности учеников, реализации творческого потенциала каждого участника образовательного процесса.

Выбранные приемы и методы обучения иностранному языку призваны решать следующие **задачи**:

- Обеспечить филологическое образование детей, приобщить их с ранних лет к общечеловеческим культурным ценностям и к национальной культуре
- Создать условия для формирования нравственных понятий и убеждений
- Создать условия для развития творческих и мыслительных способностей
- Раскрыть возможности использования межпредметных знаний для интеллектуального развития

**Целью** своей работы считаю выявление возможностей современных педагогических интерактивных технологий, как инструмента повышения мотивации к обучению и результативности обучения, и развития креативных способностей детей на уроках английского языка.

В соответствии с поставленной целью определены следующие **задачи**:

- изучение инновационных форм обучения в отечественной и зарубежной методической литературе;
- применение ИКТ на уроках английского языка как средства повышения результативности обучения;
- создание условий для творческой деятельности на уроках английского языка посредством различных современных педагогических технологий: методов проекта, игровых технологий, интерактивных технологий, драматизаций, использование ИКТ, приемов работы в парах и малых группах;
- обобщение опыта использования инновационных форм обучения на уроках английского языка.

Таким образом, **современные педагогические технологии** это не только использование технических средств обучения или компьютеров, это выявление принципов и разработка приемов оптимизации образовательного процесса, повышающих образовательную эффективность.[2]

В свою очередь, эффективность учебно-воспитательного процесса должна обеспечиваться информационно-образовательной средой — системой информационно-образовательных ресурсов и инструментов, обеспечивающих условия реализации основной образовательной программы образовательного учреждения.

Учитель иностранного языка обучает детей способам речевой деятельности, поэтому мы говорим о коммуникативной компетентности как одной из основных целей обучения иностранным языкам. По мнению Е.И. Пассова, автора коммуникативного метода, коммуникативность предполагает речевую направленность учебного процесса, которая заключается не столько в том, что преследуется речевая практическая цель, сколько в том, что путь к этой цели есть само практическое пользование языком.

**Современные формы** обучения характеризуются высокой коммуникативной возможностью и активным включением учащихся в учебную деятельность, активизируют потенциал знаний и умений навыков говорения и аудирования, эффективно развивают навыки коммуникативной компетенции учащихся. Это способствует адаптации к современным социальным условиям, т.к. обществу нужны люди, быстро ориентирующиеся в современном мире, самостоятельные и инициативные, достигающие успеха в своей деятельности. В основе любой инновационной деятельности лежит творческое начало. Творческая деятельность предполагает развитие эмоциональной и интеллектуальной сфер личности. Это **одна из главных задач** современного образовательного процесса.

Технология, стимулирующая интересы школьников и развивающая желание учиться, связана с выполнением различного рода **проектов**. [5] (**Приложение 1**) .Использование этой технологии позволяет предусматривать все возможные формы работы в классе: индивидуальную, групповую, коллективную, которые стимулируют самостоятельность и творчество детей.

Суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. [6]

**Интерактивные технологии** предполагают:

- Диалоговое общение
- Приобретение самостоятельно добытого пережитого знания и умения
- Развитие критического мышления
- Развитие умения решать проблемы
- Комплексное взаимодействие ЗУН на уровне мышления, воспроизведения, восприятия
- Формирование личностных качеств учащихся

Существует несколько видов технологий интерактивного обучения: **(Приложение 2)**

- **Технология «Карусель».**
- **Технология «Театр»**
- **Технология «Социологический опрос»**
- **Технология «Незаконченное предложение».**
- **Технология «Групповой рассказ»**
- **Технология «Верите ли вы, что...»**
- **Технология «Брейн-ринг»**
- **Технология «Ролевая игра».**

### **Информационные технологии. ( Приложение 3)**

Занятия с использованием компьютерных технологий пользуются большой популярностью у школьников. Разнообразные мультимедийные игры способствуют расширению словарного запаса, знакомят с грамматикой английского языка, учат понимать речь на слух, правильно писать.[7]

### **Игровые технологии на уроке иностранного языка. ( Приложение 4)**

Продуктивность опыта заключается в возможности использования на уроках различных форм игровой технологии, способствующей повышению мотивации учащихся по изучению английского языка.

В качестве **здоровьесберегающих технологий** на уроках, я использую различные формы релаксации. Видами релаксации могут быть различного рода движения, игры, пение, заинтересованность чем-нибудь новым, необычным. На своих уроках использую методы позитивной психологической поддержки ученика на уроке, учет индивидуальных особенностей учащегося и дифференцированный подход к детям с разными возможностями, поддержание познавательного интереса к изучению английского языка, и также принцип двигательной активности на уроке.

Одним из важных средств создания благоприятного микроклимата является, на мой взгляд, похвала ученика. Она может быть **вербальной**: «Well done!», «How clever you are!», «Good boy/girl!» и т. д. **Невербальные** методы поощрения: улыбка, жесты, мимика, аплодисменты и т.д.

Таким образом, игра это сильнейшее, средство социализации ребенка, включающее в себя как социально – контролируемые процессы, так и стихийные, спонтанные, влияющие на формирование ребенка. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разного возраста. Игра – это свобода самораскрытия, саморазвития, с опорой на подсознание, разум и творчество.

**Результативность** использования ИПТ на моих уроках носит троичный характер (учитель-ребенок-родитель).

Со стороны педагога, я, как учитель иностранного языка, постоянно мотивирована на поиск новых форм, ресурсов и технологий в образовании, творческий подход в организации урока, для достижения конкретных целей и задач. Использование ИПТ, помогает мне в самореализации, раскрытии собственных возможностей, мотивирует на изучение передового педагогического опыта, что в конечном итоге предохраняет от профессиональной деформации и способствует повышению самооценки.

Со стороны учеников, наблюдается рост интереса к изучаемому предмету. В 2014-2015 учебном году увеличилось количество учеников, участвующих в конкурсах по английскому языку.

Таким образом, подводя итог, можно сказать, что современные интерактивные педагогические технологии – это огромное количество возможностей, приводящих к мотивации, как к основному двигательному механизму образования и самообразования человека, что и является отображением моего педагогического кредо - «желание - это тысяча возможностей, нежелание-тысяча причин...»

**Список литературы:**

1. Речемыслительный аспект усвоения языков. Проблемы методики и технологии. Ларионова И.В. СПб 2011г
2. Планируемые результаты начального общего образования под редакцией Ковалевой Г.С. Москва «Просвещение» 2009г
3. Примерные программы по учебным предметам Москва «Просвещение» 2010г
4. Сластенин В. А., Подымова Л. С. Педагогика: инновационная деятельность. — М., 1997.
5. Полат Е.С. Метод проектов на уроках иностранного языка / Е.С.Полат // Иностр. языки в школе. - 2000. - N 2. - С.3-10; N 3. - С.3-9.
6. Преподавание иностранного языка в XXI веке: проблемы и перспективы: Материалы Всерос. науч.-практ. конф. - М., 1998. - 120 с.
7. Чусовская И.В. Компьютер в обучении иностранным языкам / И.В.Чусовская // Информатика и образование. - 2000. - N 9. - С.35-36.



## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

**Проектная технология.** Выполнение проектных заданий позволяет школьникам видеть практическую пользу изучения иностранного языка, следствием чего является повышение интереса и мотивации к изучению данного предмета. Обучения посредством активного включения учащегося в процесс обучения, ведет к овладению искусством коммуникации. Значительно активизируется деятельность учащихся на уроке и во внеурочное время. Даже недостаточно мотивированные учащиеся проявляют интерес к языку во время выполнения творческих заданий. Использование метода проектной деятельности возможна при изучении отдельных тем курса (Например, «Моя азбука», «Я и мой друг», «Любимое меню», «Наш класс», «Известные люди», «Достопримечательности Лондона», «Планета Земля», «Иностранные языки в моей жизни» и другие). Выполняя задания проекта, учащиеся получают возможность практически применить знания по иностранному языку. Школьники сами находят необходимую информацию, содержащую ценный страноведческий, лексический, грамматический материал, используя для этих целей не только материал учебника, но и другие источники информации. В поисках информации мои ученики активно используют журналы для изучающих английский язык и интернет-ресурсы.

Можно выделить разные виды проектов:

### **1.Монопроекты**

Данный вид проектов лучше всего проводить по темам, связанным со страноведческой, социальной тематикой. Они требуют строгой структуры, с четким обозначением целей и задач.

### **2.Межпредметные**

**проекты**

Такого вида проекты выполняются во внеурочное время. Они могут интегрировать как несколько предметов, так и решать сложные проблемы: разработка мероприятий, исследование творчества писателей. Такие мероприятия требуют координации работы всех учителей – предметников, хорошо проработанной формы промежуточного контроля и итоговой презентации. Например, в своей работе мне приходилось прибегать к помощи учителей литературы (для ознакомления детей с шедеврами английской классики) и музыки (для реализации проекта «Music around the world»). Лейтмотивом данной технологии является деятельностный характер обучения иностранному языку. Данный принцип выражается в соблюдении равновесия между деятельностью, организованной на непроизвольной и произвольной основе.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

**Интерактивное обучение** одновременно решает несколько задач: развивает коммуникативные умения и навыки, помогает установлению эмоциональных контактов между участниками процесса обучения, решает информационную задачу, поскольку обеспечивает учащихся необходимой информацией, без которой невозможно реализовывать совместную деятельность; развивает общие учебные умения и навыки обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде. Существует несколько **видов** технологий интерактивного обучения:

### **Технология «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 через каждые 30 секунд. Таким образом, они успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника. Прекрасно отрабатываются диалоги этикетного характера, тема знакомство, национальности, разговор в общественном месте и т.д. Ребята увлеченно беседуют, занятие проходит динамично и результативно.

**Технология «Театр»** чем-то сродни спектаклю, где зрители выступают в роли наблюдателей, экспертов, критиков и аналитиков. Несколько учеников разыгрывают ситуацию в кругу, а остальные наблюдают и анализируют. Задача актеров передать соответствующее настроение, эмоцию, особенность характера, а задача зрителей – заметить, объяснить свои выводы, сказать на чем они основывались, чем руководствовались

**Технология «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.

**Технология «Незаконченное предложение».** Детям предлагается прочитать незаконченное предложение и быстро продолжить его любыми словами, первой пришедшей в голову мыслью. Предложения начинаются весьма неопределенно, поэтому у ребят практически неограниченные возможности закончить его. Они касаются различных жизненных сфер и могут охватывать любые темы

**Технология «Групповой рассказ»** реализуется двумя способами. Во время первого способа, каждый учащийся добавляет одно предложение к уже начатому рассказу. По определенному сигналу (через минуту) лист с незаконченным рассказом передается дальше по кругу. Второй способ хорошо подходит для отработки темы «Вопросительные слова». Учитель задает вопросы в определенном порядке, каждый участник процесса пишет ответ, складывает лист бумаги так, чтобы никто его не видел и передает соседу. Движение происходит по кругу. Таким образом, в конце получают сразу несколько неожиданных рассказов.

**Технология «Верите ли вы, что...»** данный вид языковой практики можно использовать на любую тему. Причем учащимся сначала предлагается «поверить» учителю, а затем придумать свои высказывания в рамках заданной темы.

**Технология «Брейн-ринг»** очень хорошо подходит для уроков - обобщения изученного материала. Содержательное наполнение раундов может быть абсолютно разнообразным, и охватывать такие разделы как лексику, грамматику, чтение, аудирования и письмо. Данная технология требует серьезной подготовительной работы, которая включает в себя: выбор темы, составление задания, создание презентации, продумывание вопросов на внимание, заготовка бланков ответов, дипломов. В начале игры происходит выбор жюри, разбиение учащихся на команды. Каждый раунд длится 3 минуты, после чего, ответы сдаются в жюри в письменном виде. Правильность ответов проверяется и обсуждается после каждого раунда, а затем задается серия вопросов на внимание, что тоже приносит дополнительные очки командам.

**Технология «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. Ролевая игра управляема, ее учебный характер четко осознается учителем. Поскольку ролевая игра строится на межличностных отношениях, она вызывает потребность в общении, стимулирует интерес к участию в нем на иностранном языке, т.е. выполняет мотивационно-побудительную функцию. Ролевою игру в значительной степени определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях. Другими словами, 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.

### ПРИЛОЖЕНИЕ 3

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 (разнообразии диалогических единств, инициативность речевых партнеров, эмоциональность высказывания), так и в количественном (правильность речи, объем высказывания, темп речи).

**Основные направления использования ИКТ** на моих уроках иностранного языка включают в себя: использование ресурсов Интернета в качестве справочного материала, использование электронных энциклопедий и словарей, участие в международных проектах, организация исследовательской и проектной деятельности учащихся, тестирование знаний учащихся, поиск иллюстративного материала, возможность использования аутентичного материала, который позволяет учащимся совершенствовать навыки аудирования и разговорной речи.

Специфика ИКТ включает в себя:

- Интерактивность – возможность диалога с обратной связью и оценкой;
- Независимость - равные возможности при обучении, т.к. ИКТ доступны всем учащимся в школе бесплатно;
- Адаптивность – возможность приспособиться к уровню каждого учащегося (темп, материал, мотивация, методы, предпочтения);
- Аутентичность – ИКТ дают возможность для более аутентичных видов деятельности: восприятие речи на слух и зрительное восприятие культуры.

Таким образом, суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность учащихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем, происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества.



#### ПРИЛОЖЕНИЕ 4

**Использование игр** на уроке английского языка и во внеурочное время продиктовано несколькими причинами:

- игровые формы оживляют и делают урок разнообразным;
- вся учебная деятельность построена на основе произвольных усилий ребенка (он должен произвольно контролировать свое поведение, быть внимательным на уроке и не отвлекаться).
- игровые виды работы помогают учителю развивать творческую активность учащихся: они способствуют работе воображения и развитию художественных способностей каждого ребенка.

**Игра** способствует выполнению важнейших методических задач: обеспечивает психологическую подготовку к речевому общению на уроке иностранного языка и многократное повторение языкового материала, она влияет на развитие познавательной активности. У меня сложилось два **основных правила использования игры на уроках**, которых придерживаюсь в своей практической деятельности.

1. Прежде чем предложить игру, спросите сами себя: зачем нужна эта игра, что она дает. Преподаватель всегда должен четко ставить перед собой дидактическую цель.
2. Не надо пытаться одной игрой решить две задачи: отработать новый грамматический материал и выучить новые слова. Если вам нужно отработать новую грамматическую структуру, то лексика должна быть хорошо знакома. Если вашей задачей в данной игре является запоминание новых слов, то делать это нужно на хорошо усвоенном грамматическом материале.

**Игровая методика** широко используется мной на младшем и среднем этапах обучения. Например, вводя тему «Цвета», предлагаю детям игру «Светофор». При изучении названий фруктов и овощей мы играем в игру «Съедобное-несъедобное», при изучении темы «Животные» - мы играем в игру «Крокодил». Совершая первые шаги в мир грамматики, сочиняем сказку о королевском глаголе to be, у которого было три сына (is, am, are). И как эти сыновья отправлялись в поход на поиск друзей. Один сын нашел друга I, другой нашел сразу трех she-he-it, потому что конструкция she-he-it-«ши-хи-ит», а значит, ей требуется «змейка» «-s» от глагола «is»(кстати, это правило, мы используем и для запоминания использования –has-does), ну а «are» выбрал себе самых крупных друзей –we-they-you. Для заучивания фонетических символов и отработки, также происходит погружение в сказочный мир, где у каждого звука есть своя история. Я широко использую на уроках игрушки и картинки, дети имитируют действия с ними, что способствует развитию различных видов памяти: образной, ассоциативной, словесно-логической.