

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Мельникова А.С.

ГУО «Гимназия №192 г. Минска»

Формирование ключевых компетенций обучающихся является одной из важнейших задач, стоящих перед школой в связи с модернизацией отечественного образования.

С учётом перспектив развития экономики и социальной сферы сегодня важно сформировать у выпускников школы новые профессиональные и личностные качества, такие, как системное, творческое мышление, экологическая, информационная культура, языковая и коммуникативная компетенция, способность к осознанному анализу своей деятельности, самостоятельным действиям в условиях неопределённости. Вследствие того факта, что этого можно достичь только при коммуникативном обучении, в настоящее время конечной целью обучения иностранным языкам является обучение свободному ориентированию в иноязычной среде и умению адекватно реагировать в различных ситуациях, то есть общению [3].

Чтобы научиться общению на иностранном языке, нужно создать реальные, настоящие жизненные ситуации (т. е. то, что называется принципом аутентичности общения), которые будут стимулировать изучение материала и вырабатывать адекватное поведение.

Готовить учащегося к участию в процессе иноязычного общения нужно в условиях иноязычного общения, созданных в классе. Для решения этой задачи существует ряд современных социальных и информационно-коммуникационных образовательных технологий.

К эффективным социальным технологиям можно отнести:
метод “Mind-Map”(Карта памяти);
Метод “Brain Storming”(Мозговой штурм);
Cluster-Method (гроздь);

Метод “Знаем/хотим узнать/узнали”;
“Учимся вместе” (Learning Together);
Зигзаг;
Иностранный язык через театр;
Технология дебатов;
Игровые технологии и другие.

Метод “Mind-Map” (Карта памяти) является простой технологией записи мыслей, идей, разговоров. Запись происходит быстро, ассоциативно. Тема находится в центре. Сначала возникает слово, идея, мысль. Идёт поток идей, их количество неограниченно, они все фиксируются, начинаем их записывать сверху слева и заканчиваем справа внизу. Метод является индивидуальным продуктом одного человека или одной группы. Выражает индивидуальные возможности, создаёт пространство для проявления креативных способностей. Возможно использовать “Mind-Map” при систематизации, повторении материала; при работе с текстом; при повторении в начале урока; при введении в тему; при сборе необходимого языкового материала; при контроле [1].

Метод “Brain Storming” (Мозговой штурм): путём мозговой атаки учащиеся называют всё, что они знают и думают по озвученной теме, проблеме. Все идеи принимаются, независимо от того, правильны они или нет. Роль учителя — роль проводника, заставляя учащихся размышлять, при этом внимательно выслушивая их соображения (Teacher: What comes to mind when you hear the expression: What is a calendar?).

Cluster-Method (гроздь) служит для стимулирования мыслительной деятельности. Мысли не громоздятся, а “гроздятся”, т. е. располагаются в определённом порядке.

Технология составления:

Ключевое слово;

Запись слов, спонтанно приходящих в голову, записываются вокруг основного слова. Они обводятся и соединяются с основным словом.

Каждое новое слово образует собой новое ядро, которое вызывает дальнейшие ассоциации. Таким образом, создаются ассоциативные цепочки.

Взаимосвязанные понятия соединяются линиями.

Метод “Знаем/хотим узнать/узнали” применим для чтения или прослушивания лекции. Учащимся предлагается начертить таблицу из трёх колонок: “Знаем/хотим узнать/узнали”. Такая же таблица находится и на доске. В колонку “Знаем” заносятся главные сведения по заявленной теме (после обсуждения темы). В колонку “Хотим узнать” заносятся спорные идеи и вопросы и всё что учащиеся хотят узнать по данной теме. В колонку “Узнали” учащиеся записывают всё, что они почерпнули из текста, располагая ответы параллельно соответствующим вопросам из второй колонки, а прочую новую информацию надо расположить ниже. Затем идёт обмен соображениями со всей группой. Итоги заносятся в колонку [5].

We know	We want to know	Now I know how to
The symbols of Easter are - painted eggs	How to paint and decorate eggs	Paint and decorate eggs
- spring cakes	- to bake springs cakes	- bake springs cakes
- paskha	- to make paskha	- make paskha

“Учимся вместе” (Learning Together) возможно использовать при работе с текстом, при изучении грамматики. Взаимообучение происходит в группах из 4-7 человек. Всем раздаются экземпляры одного и того же текста. Учащиеся по очереди играют роль учителя. После прочтения абзаца, “учитель” делает следующее:

Суммирует содержание абзаца;

Придумывает вопрос по тексту, просит на него ответить;

Растолковывает то, что для других осталось неясным;

Даёт прогноз возможного содержания следующего абзаца;

Даёт задание на чтение следующего абзаца.

Зигзаг: класс делится на четверки, которые меняются на каждом уроке с тем, чтобы возникли неожиданные новые комбинации. Затем ребятам предлагается рассчитаться на 1, 2, 3, 4, таким образом, у каждого члена группы появляется свой номер.

После этого учитель предлагает школьникам обратиться к материалу урока. Кратко обсуждается тема, ставится задача — разобраться в данном материале, к концу урока каждый член группы должен понять тему. Однако растолковать ее друг другу ученики будут по частям, в результате чего группа и сможет понять ее в целом.

Весь материал данного урока делится на четыре части. Первые номера каждой группы будут отвечать за первую часть, вторые — за вторую и так далее. Как только все поняли, ученики рассаживаются иначе: все первые номера собираются вместе, вторые тоже и так далее. Теперь это уже экспертные группы, их задача: изучить материал, обсудить его и досконально разобраться, выбрать наиболее приемлемые методы и приемы для объяснения товарищам в кооперативной группе. По завершении работы экспертных групп они расходятся по своим “родным” кооперативным группам и принимаются обучать своих друзей [7].

Кейс-технология (Case Study): суть данного метода заключается в осмыслении, критическом анализе и решении конкретных проблем или случаев (cases). Кейс – это описание ситуации, которая имела место в той или иной практике и содержит в себе некоторую проблему, требующую разрешения. Это своего рода инструмент, посредством которого в учебную аудиторию привносится часть реальной жизни, практическая ситуация, которую предстоит обсудить, и предоставить обоснованное решение [5].

Элементы театральной деятельности широко используются в учебном процессе в виде инсценировок и театрализованных игр. Такие приемы эффективны при обучении любому предмету, но особенно высока их ценность при усвоении иностранного языка.

Для формирования основных навыков публичного выступления на иностранном языке целесообразно использовать на старшей ступени обучения педагогическую **технологию «Дебаты»**, или формализованное обсуждение, построенное на основе выступлений представителей двух противостоящих, соперничающих команд. Формат дебатов предусматривает: участие двух команд, состоящих из нескольких человек (Speakers). Одна из команд (Proposers) утверждает тезис (темы дебатов), другая (Opposers) – опровергает его. За соблюдением регламента игры следит Time-Keeper. Дебаты судит судейская коллегия (Jury).

Дебаты могут использоваться как в целях обобщения, систематизации и закрепления учебного материала, так и выступать в качестве контрольного говорения. На уроках иностранного языка возможно использовать и другие форматы дебатов: экспресс-дебаты, дебаты как форма работы с письменным или устным текстом, «скоростные» дебаты и т.д. [4].

Социальные технологии в современном образовании невозможно представить без информационных. К основным информационно-коммуникационным технологиям, используемым в учебном процессе, относятся:

- офисные технологии, позволяющие подготовить большинство учебных материалов в Word, Excel, PowerPoint, Access; они повышают интерес к знаниям, а также поднимают уровень образовательной культуры всех участников образовательного процесса. Данные программы делают любую информацию зрительно наиболее воспринимаемой [8].

- сетевые технологии, осуществляющие доставку учебных материалов в рамках локальной школьной и глобальной Интернет сети и регламентирующих доступ к ним;

- телекоммуникационные технологии, организующие взаимодействие между пользователями в рамках электронной почты, телеконференций, форумов и чатов;

- мобильные технологии – а именно программы в формате APK на базе Android и IOS. технология BYOD (Bring your own device), когда учащиеся приносят свои мобильные устройства и с помощью них происходит какая-то запланированная работа в учебной деятельности, является одной из актуальных в ИКТ-технологий в образовательном процессе [2].

Современные телефоны, планшеты, которые постоянно в руках у наших детей на переменах, можно использовать и в образовательном процессе. Полезные для изучения английского языка приложения: Lingualeo, Duolinguo, ABBYY Lingvo Live, Vocabulary builder (для лексического запаса), British council (для совершенствования восприятия и понимания речи на слух), Learn English Grammar (для совершенствования грамматических навыков).

Ученики могут отвечать на созданные учителем тесты с любого устройства, имеющего доступ к Интернету. Например, для быстрой проверки знаний ваших учащихся возможно применить тесты, викторины, опросы составленные и хранящиеся на **сервисе Kahoot**. Это одна из замечательных возможностей привлечь детей к изучению вашего предмета.

Kahoot! – это клиент-серверная образовательная Web-платформа (на английском языке), которая позволяет абсолютно бесплатно проводить тестирования, опросы и дискуссии в режиме коллаборативного обучения. Суть работы сервиса Kahoot! можно описать в виде алгоритма шагов:

Шаг 1. Педагог создает кахут (один из четырех типов) на сайте **create.kahoot.it**

Шаг 2. Педагог запускает (происходит автоматический редирект (перенаправление) с сайта **create.kahoot.it** на сайт **play.kahoot.it**) созданный кахут, например тест, на компьютере с интерактивной доской, ТВ-панелью или другим подобным устройством в учебной аудитории и ждет подключения учащихся.

Шаг 3. Обучающиеся открывают сайт **kahoot.it** на своих смартфонах, планшетах, ПК или ноутбуках и вводят игровой код (game pin), который

видят на экране педагога, тем самым включаются в общую коллаборативную сеть.

Шаг 4. После того, как нужное количество учащихся успешно подключились к кахуту, педагог запускает кахут, нажимая на кнопку «Start», обучающиеся видят вопросы, варианты ответов и отвечают на них, используя свои гаджеты.

Шаг 5. Когда все тестовые задания решены, обучающиеся видят на интерактивной доске свои результаты. На этом этапе педагог может провести рефлекссию. Учащимся предлагается оценить тест по 5-бальной шкале, выразить свои эмоции/чувства, оценить соответствие теста изученным темам/материалам и принять решение о рекомендации данного теста своим сверстникам.

Шаг 6. Далее педагог имеет возможность сохранить все результаты учащихся путем экспорта в Excel-документ и сохранением его на свой компьютер или на Google Disk.[6]

Литература

1. Журнал «Иностранный язык в школе». 2009.
2. Зильбер М. Использование мобильных технологий (технологии BYOD) в образовательном процессе // <https://edugalaxy.intel.ru/?automodule=blog&blogid=14399&showentry=6178>
3. Зимняя, И.А. Ключевые компетентности как результативно-целевая основа компетентного подхода в образовании / Авторская версия / И.А. Зимняя. М.: Московский исследовательский центр подготовки специалистов. 2007
4. Комков И.Ф. Методика преподавания иностранных языков. – Минск, 2008.

5. Миролубова А.А., Рахманова И.В. Общая методика обучения иностранным языкам в средней школе. – М.: Просвещение, 2009, с. 24.
6. Официальный сайт поддержки пользователей Kahoot! // <https://getkahoot.com/support/faq/#who-and-what-is-behind-kahoot>
7. Пассов, Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. – М., 2007.
8. Полипова, Т.А. Внедрение компьютерных технологий в преподавание иностранного языка / Т.А.Полипова // Иностр. языки в школе.-2009.- №10.-11-16с.