

*Филючкова Е.В. Типология интерактивных заданий при обучении иностранному языку // Академия педагогических идей «Новация». – 2018. – №6 (июнь). – АРТ 172-эл. – 0,2 п. л. – URL: <http://akademnova.ru/page/875548>*

**РУБРИКА: ОСНОВНОЕ ОБЩЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ**

**УДК 372.881.111.1**

**Филючкова Елена Владимировна**

магистрант

факультет истории и международных отношений

ФГБОУ ВО «Рязанский государственный университет

имени С.А. Есенина»

г. Рязань, Россия

e-mail: [filyuchkov@mail.ru](mailto:filyuchkov@mail.ru)

**ТИПОЛОГИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЗАДАНИЙ ПРИ  
ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

*Аннотация:* в статье рассмотрены виды интерактивных заданий при обучении иностранному языку и особенности их применения на разных этапах урока согласно ФГОС.

*Ключевые слова:* интерактивные технологии, федеральный государственный образовательный стандарт, урок, иностранный язык

**Filyuchkova Elena Vladimirovna**

undergraduate

Faculty of history and international relations

RSU named after S.A. Esenin

Ryazan, Russia

## **A TYPOLOGY OF INTERACTIVE EXERCISES IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING**

*Abstract:* The article describes types of interactive exercises in foreign language teaching and their features of using in different lesson stages according to the federal state educational standard

*Keywords:* interactive technologies, the federal state educational standard, lesson, foreign language

Федеральный государственный образовательный стандарт представляет собой совокупность требований, обязательных при реализации основных образовательных программ [1]. В традиционной системе образования основной акцент делается на пассивные формы работы, такие как лекции, чтение, опросы. На сегодняшний день одним из требований ФГОС является широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм обучения. Данные нововведения в сфере образования призваны создать наиболее комфортные условия для обучения. Это позволяет представить учебный материал в более доступном для обучающихся визуально-вербальном виде. Интерактивные формы обучения в школе предполагают такую организацию урока, когда происходит моделирование различных жизненных ситуаций, которые нацелены на достижение определенной языковой цели. Наибольший эффект интерактивные технологии приносят при их комплексном применении в сочетании с традиционными видами учебной работы [3].

Согласно требованиям ФГОС современный урок состоит из следующих этапов:

- организационный этап;
- постановка цели и задач урока;
- основной этап (в зависимости от типа урока);
- объяснение домашнего задания;
- рефлексия.

В зависимости от этапа урока учителем должно быть верно подобрано задание интерактивной формы с целью его наиболее эффективного использования для повышения мотивации учеников и интенсификации занятия. Для организационного этапа подходящим является проведение творческих заданий в непринужденной обстановке, но, тем не менее, настраивающих на работу. На этапе постановки задач целесообразно использовать метод мозгового штурма и прием кластеров. Для основной части урока подойдут практически все виды интерактивных заданий в зависимости от типа урока, но наиболее универсальными будут работа в малых группах, деловые и ролевые игры, а также метод проектов. Подводя итог занятия, учитель может использовать уже упомянутый прием кластеров для систематизации полученной информации и более глубокого ее осмысления. Рассмотрим каждый вид заданий в отдельности.

Под творческими заданиями на уроках английского языка мы понимаем такие учебные задания, которые требуют от учащихся не простого воспроизведения информации, а использования творческого подхода. Творческое задание придаёт смысл обучению английскому языку, мотивирует учащихся. Незнание ответа и возможность найти своё собственное «правильное» решение, основанное на персональном опыте и опыте своего коллеги, друга, позволяют создать фундамент для сотрудничества, общения всех участников образовательного процесса,

включая педагога. Такой тип заданий отлично настраивает учащегося на начало работы, создавая положительный настрой.

Метод «Мозгового штурма» (мозговая атака, «брейнсторминг») является оперативным методом решения проблемы на основе стимулирования творческой активности. Участникам обсуждения предлагают высказать как можно большее количество возможных вариантов решения, из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике. Вариантом использования данного метода на уроке иностранного языка является целеполагание. Учитель может задавать учащимся вопросы: «What are your associations with ...?», «What immediately comes into your mind when you hear ...?», давая возможность обучающемуся проявить самостоятельность и лидерские качества.

Также одним из наиболее используемых заданий на этапе постановки задач является прием кластеров («гроздь»). 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.

Делая какие-то записи, зарисовки для памяти, мы часто интуитивно распределяем их особым образом. Кластер – графический прием систематизации материала.

После того как обучающиеся «размялись» и готовы к основному этапу занятия, целесообразно проводить работу в малых группах. Работа в малых группах – наиболее популярный тип интерактивных технологий, так как он даёт возможность всем учащимся, в том числе, и стеснительным, участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества и межличностного общения.

Но для реализации такой формы интерактивного обучения педагогу требуется создать определенные условия для работы группы. К таким педагогическим условиям можно отнести:

1. Психологическую атмосферу, созданную в аудитории;
2. Нормы совместной работы, выработанные педагогом совместно с учащимися;
3. Тип коммуникации, реализуемый в образовательном процессе;
4. Оборудование учебной аудитории;
5. Различные материалы, которые педагог и учащиеся могут использовать в своей деятельности на занятии [2].

Одним из видов заданий по работе в малых группах является «Карусель», которая была позаимствована из психологических тренингов. Такой вид работы дети обычно очень любят. Учащиеся образуют два кольца: внешнее и внутреннее. Первое из них – это ученики, которые через каждые 30 секунд постепенно перемещаются по кругу. Внутреннее кольцо составляют неподвижно сидящие дети, ведущие диалог с теми, кто оказался напротив их. В течение тридцати секунд происходит обсуждение того или иного вопроса, когда каждый из учеников старается убедить собеседника в своей правоте.

«Аквариум». Несколько учеников разыгрывают ситуацию в круге, а остальные наблюдают и анализируют. Форма диалога - обсудить проблему "перед лицом общественности". Текст диалога может быть любым. Роли может предлагать как сам учитель, естественно втайне от зрителей, либо сами ученики могут выбрать себе роль.

Прием «Броуновское движение» предполагает движение учеников по классу с целью сбора информации по предложенной теме, параллельно отрабатывая изученные грамматические конструкции. Каждый участник получает лист с перечнем вопросов – заданий. Учитель помогает формулировать вопросы и ответы и следит, чтобы взаимодействие велось на английском языке.

«Дерево решений». Учащиеся делятся на 3 или 4 равночисленные группы. Каждая группа обсуждает вопрос и делает записи на своем «дереве» (лист ватмана), потом группы меняются местами и дописывают на деревьях соседей свои идеи.

«Брейн-ринг» очень хорошо подходит для урока-обобщения изученного материала. Содержательное наполнение раундов может быть абсолютно разнообразным, и охватывать такие разделы как лексику, грамматику, чтение, аудирование и письмо. Данное задание требует серьезной подготовительной работы.

Также на данном этапе урока можно прибегнуть к «мозговому штурму» как интерактивному приему организации группового обсуждения на предтекстовом этапе. Учитель предлагает провести «брейнсторминг» при участии всех учеников группы и назвать как можно больше идей, которые ассоциируются у них с данной темой. Задача учащихся – высказать и записать как можно больше идей (даже самых абсурдных), а затем после прочтения текста сделать вывод.

Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. В настоящее время проблема применения игры в обучении иностранному языку широко освещается в отечественной и зарубежной методической литературе.

Игры помогают детям стать творческими личностями, учат творчески относиться к любому делу.

Игра рассматривается как ситуативно-вариативное упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реально-речевому общению с присущими ему признаками - эмоциональностью, целенаправленностью, речевого воздействия.

Игры способствуют выполнению следующих методических задач:

- создание психологической готовности учащихся к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта.

Как известно, движущей силой говорения как вида речевой деятельности является мотив. Создание мотива говорения - самый важный компонент деятельности учителя при организации обучающих игр.

Следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Деловые игры на уроке способствуют:

- повышению интереса к учебе, а также к проблемам, разыгрываемым и моделируемым в классе;

- возможности адекватного анализа той или иной ситуации;
- усвоению больших информационных объемов;
- развитию аналитического, инновационного, экономического и психологического мышления.

Деловые игры классифицируются в зависимости от:

- игровой среды (настольные, компьютерные, телевизионные, технические);
- области деятельности (социальные, интеллектуальные, физические, психологические, трудовые);
- методики (ролевые, сюжетные, предметные, имитационные);
- характера педагогического процесса (познавательные, обучающие, диагностические, обобщающие, развивающие, тренинговые).

Как показывают результаты обучения, применение 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).

Интерактивные формы обучения иностранному языку нередко используют ролевые игры. Они могут носить вид драматического или развлекательного действия. Крупнейший исследователь проблемы игры в педагогике С. А. Шмаков дает следующее определение: «Ролевая игра – форма моделирования ребенком, прежде всего, социальных отношений и свободная импровизация, не подчиненная жестким правилам, неизменяемым условиям. Она воссоздает социальное отношение «на вере» в новой материальной, доступной ребенку форме» [6].

Польский дидакт В. Оконь имеет другую позицию: «Инсценированные забавы, называемые методом инсценировки, основаны на игре роли в придуманной ситуации. Важным фактором в этом методе является создание учащимися образа какого-либо героя, вхождение в него, принятие на себя его «роли». Это может быть роль существующего лица, жившего когда-то или живущего в настоящее время, или роль вымышленного героя. Исполнение той или иной роли означает подчинение системе правил, функционирующих в объеме тех структур общественной жизни, в которых этот герой функционировал или мог бы функционировать» [5].

Б. В. Куприянов считает, что ролевая игра – «это специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и имитации предметно-практических действий участников, исполняющих строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации» [4]. Ролевая игра позволяет:

- развить мышление средствами изучаемого иностранного языка;
- повысить мотивацию к предмету;
- обеспечить личностный рост школьника;
- совершенствовать умение доброжелательно и активно общаться между собой.

Другим действенным способом организации речевого взаимодействия учащихся на уроках английского языка является проектная методика. Выполнение проектных заданий позволяет школьникам видеть практическую пользу от изучения иностранного языка, следствием чего является повышение интереса к этому предмету.

Работа над проектом включает несколько этапов.

На первом этапе обсуждаются содержание и характер проекта, способы сбора необходимой информации. Формируются микрогруппы с учетом психологической совместимости партнеров, уровня владения языком, возможности лидерства, творческих способностей и т.д. Учащиеся выбирают роль, которую они играют в проекте: фотографы, художники, оформители, рекламных агенты, авторы, поэты и т.д. Распределяются задачи по группам и обсуждаются способы их решения.

На втором этапе проводится работа по выполнению проекта.

Учащиеся ставят задачи и решают их, например:

- учиться читать тексты, извлекать из них нужную информацию, использовать полученные сведения в работе;
- учиться обмениваться информацией с партнерами;
- учиться писать сочинение с опорой на образец, используя слова и выражения из "полезного словаря", созданного путем коллективной учебной деятельности;
- учиться составлять ребусы, кроссворды и т.д.

Завершающий этап - презентация проектной работы.

При работе над проектом английский язык выступает как средство, при помощи которого учащиеся получают необходимые им сведения и выражают свои мысли. Создание и защита проекта затрагивают навыки каждого раздела изучения языка (грамматика, лексика, коммуникативная часть).

Для закрепления изученного материала учителями нередко используется метод, разработанный профессором Э.Аронсоном в 1978 году. В педагогической практике такой подход обозначается сокращенно «пила».

Учащиеся объединяются в группы по 4-6 человек для работы над учебным материалом, который разбит на логические и смысловые блоки. Вся команда может работать над одним и тем же материалом, но при этом каждый член группы получает тему, которую разрабатывает особенно тщательно и становится в ней экспертом. Проводятся встречи экспертов из разных групп, а затем каждый докладывает в своей группе о проделанной работе.

Учащиеся заинтересованы в том, чтобы их товарищи добросовестно выполнили свою задачу, это может отразиться на общей итоговой оценке. Отчитывается по всей теме каждый ученик в отдельности и вся команда в целом. На заключительном этапе учитель может задать любому ученику в группе вопрос по теме. Вопросы может задавать не только учитель, но и члены других групп. Ученики одной группы вправе дополнять ответ своего товарища. В конце цикла все учащиеся могут проходить индивидуальный контроль в форме контрольного среза. В этом случае результаты суммируются. Команда, набравшая большее количество баллов, награждается. Такая работа на уроках иностранного языка организуется на этапе творческого применения языкового материала.

Таким образом, учащиеся систематизируют знания по изученной теме и тренируют лексический материал. Использование данного приема возможно также при работе с учебным текстом.

Одной из полезных интерактивных технологий является составление «ментальной карты», предложенная Тони Бьюзенем, который много сделал для продвижения технологии использования таких карт в образовании и управлении.

Такие карты представляют собой диаграммы, схемы, в наглядном виде представляющие различные идеи, задачи, тезисы, связанные друг с другом и объединенные какой-то общей проблемой. Карта позволяет охватить всю ситуацию в целом, а также удерживать одновременно в сознании большое количество информации, чтобы находить связи между отдельными участками, запоминать информацию и быть способным воспроизвести ее даже спустя длительный срок.

На заключительном этапе урока – рефлексии – ученикам можно предложить уже упомянутый нами прием кластеров. На стадии осмысления кластер позволяет фиксировать фрагменты новой информации и установить между ними логические связи.

В заключение необходимо отметить, что все типы интерактивных заданий развивают коммуникативные умения и навыки, помогают установлению эмоциональных контактов между учащимися, приучают работать в команде, прислушиваться к мнению своих товарищей, устанавливают более тесный контакт между учащимися и учителем.

Практика показывает, что использование интерактивных форм обучения на разных этапах урока иностранного языка снимает нервное напряжение у школьников, даёт возможность менять формы деятельности, переключать внимание на узловые вопросы темы занятия.

В конечном итоге, значительно повышается качество подачи материала и эффективность его усвоения, а, следовательно, и мотивация к изучению иностранного языка со стороны школьников.

**Список использованной литературы:**

1. Сборник нормативных документов. Иностранный язык / сост. Э. Д. Днепров, А. Г. Аркадьев – М.: Дрофа, 2004
2. Базарова А.А. Особенности применения метода учебной дискуссии на занятиях по иностранному языку – г. Санкт-Петербург, 2012
3. Дугарцыренова В.А. Организация интерактивного обучения иностранным языкам в эпоху информатизации образования //Вестник Московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2013. - №2
4. Куприянов Б. В., Рожков М. И., Фришман И. И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей. – М., 2001.
5. Оконь В. Введение в общую дидактику. – М., 1990.
6. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. – М., 1994.

***Дата поступления в редакцию: 28.05.2018 г.***

***Опубликовано: 02.06.2018 г.***

***© Академия педагогических идей «Новация», электронный журнал, 2018***

***© Филючкова Е.В., 2018***