

ПРИМЕНЕНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

АЛЕКСЕЕВА Елена Владимировна

учитель английского языка

БИКТАГИРОВА Руфия Фаязовна

учитель английского языка

МБОУ «Гимназия № 8 – Центр образования»

г. Казань, Россия

Статья рассматривает использование современных технологий в проектной деятельности на уроках иностранного языка в рамках федеральных государственных образовательных стандартов. Метод проектов, план его выполнения способствуют развитию и достижению обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов. В статье обозначаются современные технологии, практикуемые при выполнении проекта и способствующие повышению мотивации на уроках иностранных языков, и предоставляются примеры их применения.

Ключевые слова: проектная деятельность, мотивация, синквейн, кроссенс, мультимодальный проект, геймификация.

Федеральный государственный образовательный стандарт нацелен на реализацию личностно-ориентированного, деятельностного и компетентностного подходов к обучению иностранному языку. И можно сказать, что одним из главных способов достижения дидактической цели при изучении английского языка является метод проектов. К тому же, через проектную деятельность формируются абсолютно все универсальные учебные действия, прописанные в Стандарте.

Метод проектов – это способ детальной разработки проблемы, которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом. Основной целью использования проектной деятельности в обучении иностранному языку является возможность эффективного овладения обучающимися иноязычной коммуникативной компетенцией.

Выполнение проекта начинается с представления проблемной ситуации вербально, с помощью видеоряда или мультимедийных средств. Далее следует уточнение конечного результата, выбор рабочих групп, распределение ролей в команде. На основном этапе создания проекта обучающиеся производят поиск необходимой информации, проводят исследования, синтезируют и анализируют идеи и оформляют проект. И в заключение

происходит объяснение полученных результатов, защита проекта.

Проект может выполняться на основе плана «пяти П». Возьмём, например, тему «Достопримечательности Лондона». Первое «П», проблема, заключается в нахождении информации о достопримечательностях Лондона, соотнесении картинки с достопримечательностями, заголовка и текста, нахождении лишних заголовков и творческом оформлении информации. Планирование предполагает распределение ролей, выбор лидера и ответственных за каждый вид работы. Поиск информации включает работу с текстом, заголовками и картинками. Продуктом может быть постер, буклет, сценка, мини-проект. Презентация – это защита проектов. И, наконец, шестое «П» проекта, его портфолио, – папка, в которой собраны все материалы проекта, отчеты, результаты исследований и анализа, схемы, рисунки, фотографии, электронный вариант учебного проекта для презентации.

Какие современные образовательные технологии могут быть задействованы при выполнении проекта? Рефлексия может выразиться в виде мини-проекта на основе использования картирования мышления. Например, возьмём тему «Семья». Класс делится на группы. Предлагается составить карту мышления о том какая семья, что её

объединяет и даётся задание рассказать о ней. Затем распределяются роли для выполнения проекта и группы приступают к созданию основы карты с помощью цветных карандашей, ручек или фломастеров. Это может быть схема дерева, ветки или снежинки. В середине обозначается тема. От середины на крупных ответвлениях прописываются слова, характеризующие семью и её действия. На маленьких ответвлениях отмечается детализация характерных признаков и действий семьи. Группа или один ученик рассказывают о семье на основе своей карты. Обучающиеся из других групп задают вопросы и оценивают проект.

Мини-проектом может быть синквейн, являющийся быстрым, эффективным инструментом для анализа, синтеза и обобщения понятия и информации. Существуют общепринятые правила написания синквейна. Он состоит из пяти строк. В первой строчке тема называется одним словом, обычно существительным, или несколькими словами. Вторая строчка – это описание темы в двух словах, например, двумя прилагательными. Третья строчка предполагает описание действия в рамках этой темы тремя словами. Четвёртая строка – это может быть фраза, показывающая отношение к теме. Пятая строка является повторением сути темы или понятия в первой строке. Группы пишут свои варианты и представляют их.

Пример синквейна на тему “Healthy lifestyle”.

My family and friends and I.

Running in the park,

Breathing fresh air,

Eating healthy food.

Happy life.

Развитию мотивации в проектной деятельности способствует применение также таких современных технологий как кроссенс, мультимодальный проект, геймификация, появившихся относительно недавно и обращаящихся к разным аспектам мотивационной сферы обучающихся.

Кроссенс представляет собой поле из девяти квадратов, в которых помещены изображения. Девять изображений расставлены в

нём таким образом, что каждая картинка имеет связь с предыдущей и последующей, а центральная объединяет по смыслу сразу несколько. Связи могут быть как поверхностными, так и глубинными. Задача обучающихся – объяснить кроссенс, составить рассказ – ассоциативную цепочку, посредством взаимосвязи изображений. Читается кроссенс сверху вниз и слева направо, далее двигаться только вперед и заканчивать на центральном 5 квадрате, таким образом, получается цепочка, завернутая «улиткой». Начать можно как с первой картинки, так и с любой узнаваемой. Например, по теме «Праздники» ученики представляют картинки с изображениями событий или датами, символами праздников, а также людей, изображенных в необыденных ситуациях.

Мультимодальный проект предполагает применение нескольких или всех основных каналов восприятия информации обучающихся: зрительного, слухового, кинестетического. При этом могут использоваться тексты, музыка и звуковые эффекты, различные зрительные образы и видео, устная речь, постановки и движения. Создавая мультимодальный проект по теме «Мой район», когда задействуются множественные семиотические ресурсы, учащиеся могут сообщить об окрестностях, показав фотографии и рисунки, продемонстрировав начерченный план микрорайона и сопроводив рассказ записанными звуками улицы или даже разыгранной сценкой.

Обращаясь к геймификации при условии имеющихся возможностей, учитель вовлекает учеников в длительный гейм-проект создания цифровой игры и выполнения заданий в рамках игры на определённую тему.

Таким образом, мы видим, что проектная деятельность, уже являясь эффективным методом обучения иностранному языку, в свою очередь может основываться на других современных технологиях, способствующих вовлечённости в процесс обучения, повышению мотивации изучения иностранного языка и нацеленных на овладение обучающимися иноязычной коммуникативной компетенцией.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Краснова Т.И. Геймификация обучения иностранному языку // Молодой ученый. – 2015. – №11. – С. 1373-1375.
2. Левитан К.М. О содержании понятия «коммуникативная компетентность». Перевод и межкультурная коммуникация / К.М. Левитан. – Екатеринбург: Издательство АБМ, 2001. – 64 с.
3. Хорст Мюллер. Составление ментальных карт: метод генерации и структурирования идей. – Библиотека бизнес книг: Издательство «Омега-Л», 2007. – 128 с. Annemaree O'Brien. Creating multimodal texts. – URL: <https://creatingmultimodaltexts.com/> (дата обращения 23.05.2020).

**APPLICATION OF MODERN TECHNOLOGIES IN DESIGN ACTIVITIES
AS A MEANS OF INCREASING MOTIVATION WHEN LEARNING
A FOREIGN LANGUAGE**

ALEKSEEVA Elena Vladimirovna

English teacher

BIKTAGIROVA Rufia Fayazovna

English teacher

Gymnasium number 8 – Education Center

Kazan, Russia

The article examines the use of modern technologies in project activities in foreign language lessons within the framework of federal state educational standards. The method of projects, the plan for its implementation contribute to the development and achievement of students' personal, meta-subject and subject results. The article identifies modern technologies used in the implementation of the project and contributes to increasing motivation in foreign language lessons, and provides examples of their application.

Key words: project activity, motivation, syncwine, cross-sense, multimodal project, gamification.