**Интерактивные методы и приемы обучения на уроках английского языка**

На современном этапе развития отечественной методической мысли основана структурная единица образовательного процесса по иностранному языку - урок / занятие рассматривается как сложный акт общения, главной целью и содержанием которого является практика в решении задач взаимодействия между субъектами педагогического процесса, а основным способом достижения цели и овладения содержанием служат мотивированные коммуникативные задачи разной степени сложности.

Принято считать, что общение в процессе обучения иностранному языку может быть «односторонним» и «многосторонним». В первом случае имеется в виду организация учебного процесса с преобладанием фронтальных форм работы, когда учитель спрашивает / побуждает ученика к речевой деятельности – ученик отвечает.

Что касается «многостороннего» общения, для него типичными формами работы являются групповые и коллективные, в которых каждый ученик имеет возможность проявить себя как самостоятельный и полноправный участник определенной деятельности.

Именно при организации «многостороннего» общения на уроке иностранного языка происходит взаимодействие всех участников образовательного процесса, создаются возможности для раскрытия личностного потенциала каждого ученика. Взаимные экспресс-опросы и интервью в учебной группе, обмен информацией, поиск своей пары, принятие групповых решений, координация совместных действий, дискуссия «по правилам» и другие задания позволяют научить школьников практически пользоваться иностранным языком.

Как показывает собственный опыт преподавания иностранного языка и опыт многочисленных учителей практиков, организовать речевое взаимодействие на уроке не всегда удается, используя традиционные методы и формы работы. Основные методические инновации сегодня связаны с применением интерактивных методов и приемов обучения иностранному языку. Интерактивные методы – методы, позволяющие учиться взаимодействовать между собой; а интерактивное обучение – обучение, построенное на взаимодействии всех обучающихся, включая педагога. Однако в последнем случае меняется характер взаимодействия: активность педагога уступает место активности обучаемых.

Суть интерактивного обучения состоит в особой организации учебного процесса, когда все

учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания. Совместная деятельность учащихся в процессе освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, происходит обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем, происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новые знания, но и переводит познавательную деятельность на более высокие формы кооперации и сотрудничества.

Целью применения интерактивных методов и приемов в обучении иностранным языкам является социальное взаимодействие учащихся, межличностная коммуникация, важнейшей особенностью которой признается способность человека «принимать роль другого», представлять, как его воспринимает партнер по общению, интерпретировать ситуацию и конструировать собственные действия.

В качестве упражнений по формированию навыков говорения можно рассмотреть различные коммуникативные игры. Их отличительной чертой является речевая деятельность, которая рассматривается в социальном контексте с учетом темы разговора, отношений между партнерами по общению, места и времени действия, учета предварительных знаний о своем собеседнике и т.д., что

способствует приближению процесса обучения к реальной жизни. С их помощью решается ряд задач, а именно:

1) улучшаются отношения между учащимися и учителем, поскольку последний выступает в игре как партнер по общению;

2) появляются условия для создания творческой обстановки и поддержания живого интереса;

3) делается попытка выйти за рамки ограниченного общения в классе;

4) создается ситуация, в которой учащийся может играть самого себя или роль, которая ему поручается;

5) увеличивается время для речевой практики. Учащиеся больше и чаше по сравнению с другими формами обучения высказывают собственное мнение, выражают чувства и мысли персонажей, которых они играют;

6) проблемные задания, включая проекты, решаются совместными усилиями, что позволяет приобрести опыт практической и творческой деятельности;

7) создаются большие возможности для расширения кругозора учащихся путем знакомства с историей, культурой, традициями и персоналиями стран изучаемого языка.

Рассмотрим в контексте обучения говорению на английском языке на начальном и среднем этапе такие виды коммуникативных игр, как языковые и ролевые.

Языковые игры предназначаются для развития умений и навыков на материале разных знаков языка — от слогов до микротекстов. К играм такого характера относятся лото, кроссворды, игры с кубиком, карточками, лабиринты, составление слов/предложений и др.

Отличительными особенностями этих игр являются: статичность, проведение в форме соревнования, однозначность или ограниченность решений, имитативно-репродуктивная деятельность. Языковые игры предназначаются для начального этапа и представляют собой разновидность упражнений в парной или групповой работе с целью закрепления и активизации языкового материала, а также обучения несложным высказываниям.

Коммуникативные игры напрямую зависят от предлагаемой проблемной ситуации. Наличие ролей в этих играх необязательно, хотя они и не исключаются. Чаще всего здесь используются воображаемые ситуации, которые в англоязычной методической литературе принято называть симуляциями.

Основными характерными чертами всех ролевых игр являются:

а) наличие проблемы, лежащей в основе игры;

б) наличие определенных персонажей/ролей, имеющих разное отношение к обсуждаемой проблеме;

в) наличие проблемной ситуации, которая содержит в себе условия когнитивного конфликта.

Ролевые игры способствуют формированию следующих умений:

· принять и исполнить роль;

· ориентироваться в ролях партнеров;

· выбирать языковые средства в соответствии с ситуацией;

· проводить и отстаивать свою точку зрения;

· склоняться к компромиссу;

· предусматривать конфликт и находить пути для его устранения;

· формулировать проблему и предлагать пути ее решения;

· менять тактику своего поведения;

· владеть стратегией общения (уместно употреблять речевые и этикетные формулы; знать формулы обращений; уметь выражать благодарность, просьбу, согласие, возражение и др.).

Ролевая игра предполагает наличие трех этапов: подготовительного, проведения игры, контроля.

Подготовительный этап включает предварительную работу учителя и учащихся. Подготовка учителя предусматривает:

а) выбор темы и формулирование проблемы;

б) отбор и повторение необходимых языковых средств;

в) уточнение параметров ситуации:

· время, место, количество участников, степень официальности;

· статусно-ролевые характеристики партнеров;

· личностные характеристики персонажей;

· речевые намерения: запрос информации, выражение согла-сия/несогласия, аргументация собственного мнения и т.д.

г) подготовку атрибутов игры: наглядные пособия, карточки (со списком формул или вопросов, фрагменты фильмов, образцы писем зарубежных школьников и т.д.);

д) уточнение цели игры и планируемого конечного результата.

Подготовка учащихся заключается в следующем:

а) поиск дополнительных данных по теме или изучение раздаточного материала;

б) повторение речевых формул и лексики по теме.

Подготовка к игре может длиться от нескольких минут до нескольких дней. На данном этапе целесообразно провести ряд речевых упражнений и коммуникативных игр, необходимых для последующего ролевого общения. Например:

· угадывание предмета по описанию;

· отгадывание задуманного классом имени ученого/артиста/художника с помощью вопросов.

· продолжение диалога с помощью двусторонних карточек (на одной стороне вопрос, на другой один-два возможных ответа). Работа проводится в парах, а затем диалог проигрывается перед классом;

· восстановление диалога по разрезанным диалогическим единствам (игра в парах или небольших группах);

· описание картин, слайдов, озвучивание диафильмов;

· коммуникативная игра «Alibi». Используется обычно для развития умения ставить вопросы и отвечать на них.

Этап проведения игры. В соответствии с количеством учащихся вся группа играет в одну игру или делится на две подгруппы из 3-4 человек. Что касается предмета обсуждения, то им может служить тема учебника (например, проблема

экологии, мира, культурных традиций и обычаев, выбор профессии, хобби и др.), статьи из зарубежных журналов и газет, кинофильм. Ролевую игру можно построить также на основе картины или серии рисунков.

Если игра подготовлена заранее, то к ней можно приступить сразу же после уточнения ситуации. Распределение ролей проводится в соответствии с уже рассмотренными требованиями и с опорой на лидеров класса, т. е. наиболее подготовленных по языку учащихся, обладающих юмором, инициативой, находчивостью.

Большое влияние для успешного проведения игры оказывают:

а) обстановка, свободная от страха перед высказыванием;

б) участие учителя в подготовке игры/в игре;

в) корректное поведение учителя, который должен быть предельно выдержанным в любой, в том числе и конфликтной, ситуации;

г) умение показать обучаемым, что учитель их ценит и уважает не только на словах, но и путем индивидуальных заданий, доверяя им самостоятельную организацию и проведение тех или иных форм/ фрагментов игры;

д) интересно и разнообразно организовывать работу.

В случае выполнения этих условий между учителем и учащимися возникают отношения партнерства и сотрудничества, которые являются необходимыми условиями для достижения намеченной цели.

На этапе проведения игры учитель выступает в роли режиссера, который по возможности незаметно для учащихся управляет ходом игры, не беря на себя активной роли. Учитель должен оставаться активным наблюдателем, он может что-то рекомендовать, но не навязывать своего решения.

На последнем этапе проведения игры проводится анализ результатов проведения игры.

**Ролевая игра "Buying clothes" (покупка одежды)**

Для того, чтобы сыграть в игру, ученики должны знать названия предметов одежды, а также опорные реплики продавца и покупателя для составления диалога. Набор реплик представлен, например, в учебнике Афанасьевой, Михеевой для 8 класса школ с углублённым изучением английского языка на странице 113. Там же есть и диалоги с пропусками для тренировки.

Следует обратить внимание учеников на употребление глаголов и местоимений в единственном и множественном числе в зависимости от выбранной одежды (it/they, do/does, и т.д.).

Примерный образец диалога:

*A - Shop Assistant, C - customer.*

*A: Hello. What can I do for you? (How can I help you?)*

*C: I'm looking for a blouse (a pair of trousers).*

*A: What size do you take?*

*C: I wear size 10.*

*A: What colour blouse (trousers) would you like?*

*C: And what colours does it (do they) come in?*

*A: Blue and brown.*

*C: I like the blue one (ones).*

*A: Would you like to try it (them) on?*

*C: Yes, thank you. Where's the fitting room?*

*A: It's over there (on the right / at the back of the shop).*

*(The customer tries the clothes on)*

*A: How does it (do they) fit?*

*C: It's (they're) a bit loose (tight) on me. Can I have it (them) a size smaller (bigger), please?*

*A: Certainly. Here you are.*

*C: Thank you. It fits (they fit) perfectly (like a glove).*

*A: Very good. Would you like to follow me to the cash desk?*

*C: Yes, certainly. How much does it (do they) cost?*

*A: It costs (they cost) 1,000 rubles (35 dollars). How would you like to pay?*

*C: I'd like to pay by card (I'd like to pay cash). Here it is (Here you are).*

*A: Thank you. Here's your receipt (and your change). Thank you for shopping with us.*

*C: Thank you for your help. Goodbye.*

Естественно, в диалоге могут быть варианты: например, нет нужного цвета или размера, и продавец предлагает другой товар; или покупатель решает не приобретать этот товар, и спрашивает продавца о другой одежде. Вы можете добавить реплики в диалог или составить свои диалоги в зависимости от лексического уровня ваших учеников.

Для ролевой игры Вам понадобятся:

* парта или стол, изображающие прилавок магазина;
* картинки различных предметов одежды;
* список одежды, изображённой на картинках;
* можно также добавить пластиковую карту и /или листки бумаги, изображающие деньги .

Перед началом игры нужно выложить на парту все картинки с изображениями одежды. Затем к прилавку подходят "продавец" и "покупатель". Покупатель и продавец разыгрывают сцену в магазине, используя ключевые фразы из диалога. Продавец берёт одежду из разложенных на парте картинок и предлагает её покупателю. Покупатель выбирает нужный товар, пантомимой изображает примерку одежды, может рассчитаться с продавцом нарисованными на листках бумаги деньгами или картой. После этого бывший покупатель становится продавцом, а третий ученик идёт играть роль покупателя, и так далее. Как вариант, вы можете заранее разделить учеников на "продавцов" и "покупателей".

Предложите остальным ученикам в процессе игры оценивать продавцов и покупателей по нескольким критериям (например, вежливость, грамотность речи, правильное использование ключевых фраз из диалога, правильная реакция на реплики собеседника и т.д.), а после высказать своё мнение, исправить ошибки, выбрать лучших.