**Современные технологии развития умения интерактивного чтения**

Для развития умения интерактивного чтения американские методисты предлагают задания, вовлекающие учащихся в чтение (Engagement Activities). Некоторые из этих заданий выполняются до чтения текста, другие могут быть использованы по мере «продвижения» читателя в тексте, третьи являются наиболее эффективными после прочтения текста. Их цель – «провести читателей через или за текст, дать им почувствовать себя погруженными, поглощенными и полностью вовлеченными в читаемый текст».

**1. STORY PYRAMID**

Данное задание, кроме знания содержания прочитанного, требует знания английских слов, умения мыслить рационально.

Line 1. Name of the main character;

Line 2. Two words describing the main character.;

Line 3. Three words describing the setting;

Line 4. Four words stating the problem;

Line 5. Five words describing the first main event;

Line 6. Six words describing the second main event;

Line 7. Seven words describing the third main event;

Line 8. Eight words stating the solution of the problem.

**2. KWL CHART (ЗХУ)**

После объявления темы или названия произведения учащиеся аккумулируют свои знания о предмете, заполняя первую часть таблицы – «знаю». Организуется обсуждение того, что учащиеся знают. Затем предлагается высказаться о том, что они хотели бы узнать и заполняется вторая часть таблицы – «хочу узнать». После коллективного обсуждения наиболее интересные идеи вносятся в эту часть таблицы. Третья часть –«узнал» заполняется после прочтения текста.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Know  | Want to know | Learnt  |
|  |  |  |

**4.** **STORY MAP**

После прочтения рассказа заполняется карта, в которой отражены основные элементы литературного произведения. Задание может выполняться индивидуально, в малых группах или коллективно. Заполненная карта рассказа является хорошей опорой для дальнейшего обсуждения, составления пересказа или написания сочинения.

|  |
| --- |
| The setting  |
| The main characters  |
| Statement of the problem  |
|  Event1  |
|  Event 2 |
|  Event 3 |
|  Event 4 |
|  Event 5 |
|  Event 5 |
|  Event 6 |
| Statement of the solution  |
| Story theme (What is this story really about?)  |
| Values brought out in the story  |

## 5. STORY SCHEME

Схема рассказа является хорошей опорой для составления краткого монологического высказывания при формировании элементарных умений.

## 6. CLUSTERS

## Это способ графической организации материала, позволяющий сделать наглядными те мыслительные процессы, которые происходят при погружении в ту или иную тему. Кластер является отражением нелинейной формы мышления. Иногда такой способ называют «наглядным мозговым штурмом»

**Последовательность действий проста и логична:**

1. Посередине чистого листа (доски) написать ключевое слово или предложение, которое является «сердцем» идеи, темы.

2. Вокруг «накидать» слова или предложения, выражающие идеи, факты, образы, подходящие для данной темы.

3. По мере записи, появившиеся слова соединяются прямыми линиями с ключевым понятием. У каждого из «спутников» в свою очередь тоже появляются «спутники», устанавливаются новые логические связи.

В итоге получается структура, которая графически отображает наши размышления, определяет информационное поле по данной теме.

В работе над кластерами необходимо соблюдать следующие правила:

1. Не бояться записывать все, что приходит на ум. Дать волю воображению и интуиции.

2. Продолжать работу, пока не кончится время или идеи не иссякнут.

3. Постараться построить как можно больше связей. Не следовать по заранее определенному плану.

Система кластеров позволяет охватить избыточный объем информации. В дальнейшей работе, анализируя получившийся кластер как «поле идей», следует конкретизировать направления развития темы.

Возможны следующие варианты**:**

- Укрупнение или детализация смысловых блоков (по необходимости).

- Выделение нескольких ключевых аспектов, на которых будет сосредоточено внимание.

Разбивка на кластеры используется как на этапе вызова, так и на этапе рефлексии, может быть способом мотивации мыслительной деятельности до изучения темы или формой систематизации информации по итогам прохождения материала.

В зависимости от цели учитель организует индивидуальную самостоятельную работу учащихся или коллективную деятельность в виде общего совместного обсуждения.

Предметная область не ограничена, использование кластеров возможно при изучении самых разнообразных тем.

## IV. CINQUAIN (Синквейн)

Происходит от французского слова «cing» – пять. Используется как способ синтеза материала. Лаконичность формы развивает способность резюмировать информацию, излагать мысль в нескольких значимых словах, емких и кратких выражениях.

Сиквейн может быть выполнен, как индивидуальное самостоятельное задание; для работы в парах; реже как коллективное творчество. Границы предметной области зависят от гибкости воображения учителя. Обычно синквейн используется на стадии рефлексии, хотя может быть использован и как нетрадиционная форма на стадии вызова.

Как показывает опыт, синквейны могут быть полезны в качестве:

1) инструмента для синтезирования сложной информации;

2) способа оценки понятийного багажа учащихся;

3) средства развития творческой выразительности.

Правила написания синквейна**:**

1.Первая строка – тема, выраженная ОДНИМ словом, обычно именем существительным;

2. Вторая строка – описание темы в ДВУХ словах, как правило, именами прилагательными;

3. Третья строка – описание действия в рамках этой темы ТРЕМЯ словами, обычно глаголами;

4. Четвертая строка – фраза из ЧЕТЫРЕХ слов, выражающая отношение автора к данной теме;

5. Пятая строка – ОДНО слово – синоним к первому, на эмоционально-образном или философско-обобщенном уровне повторяющее суть темы.

**V. FRAMES**

Свернуть и компактно представить учебный материал можно путём использования фреймового способа, получив­шего свое название от понятия «фрейм». Фреймовая схема-опора представляет абст­рактный образ стандартных стереотипных ситуаций в симво­лах - жёсткую конструкцию (каркас), содержащую в качест­ве элементов пустые окна - слоты, которые многократно пе­резаряжаются информацией. «Верхние уровни» фрейма фиксированы и содержат данные, всегда истинные в рассматриваемой ситуации. «Нижние уровни», представ­ленные множеством терминалов (ячеек), могут быть запол­нены различными данными.

 Сущность фреймового подхода к организации знаний в смысловой компрессии учебного материала.

 Значительно оптимизировать традиционную систему работы с текстом можно, используя такие виды фреймов как поверхностно-синтаксический и поверхностно-семантический.

1. Поверхностно-синтаксический фрейм (обычно струк­туры вида «глагол + имя»). Примером такого фрейма может служить модель или схема структуры предложения (его гра­фический образ). Так, простейшая модель, отражающая по­рядок слов в английском предложении, выглядит следую­щим образом:

асггегЫаЬ



Subject + verb

.

 2. Семантический фрейм построен на денотатах.

 Под денотатом понимается предмет, явление, процесс и т.п., который составляет содержание языкового выражения. Система денотатов представляет содержание текста - динамическую модель предметной ситуации, описанной в тексте.

**Денотатные карты.**

На начальном этапе их применения при работе с текстом используется следующий план:

- прочитайте текст с целью полного понимания информации;

- найдите объекты (денотаты), о которых идет речь в тексте;

- определите основную тему текста и выделите вершину денотатной карты

( слово, фраза, предложение);

- постройте денотатную карту, соединяя вершину с выделенными объектами (денотатами), используя слова, раскрывающие предметные связи между денотатами;

- проверьте логическую взаимосвязь между денотатами.