Использование современных инновационных технологий на уроках иностранного языка

Модернизация содержания образования в России на современном этапе развития общества не в последнюю очередь связана с инновационными процессами в организации обучения иностранным языкам.

Приоритетным направлением развития современной школы стала гуманистическая направленность обучения, при котором ведущее место занимает личностный потенциал (принцип). Он предполагает учет потребностей и интересов обучающегося, реализацию дифференцированного подхода к обучению.

Сегодня в центре внимания - ученик, его личность, неповторимый внутренний мир. Поэтому основная цель современного учителя - выбрать методы и формы организации учебной деятельности учащихся, которые оптимально соответствуют поставленной цели развития личности.

В последние годы все чаще поднимается вопрос о применении новых информационных технологий в школе. Это не только новые технические средства, но и новые формы и методы преподавания, новый подход к процессу обучения. Основной целью обучения иностранным языкам является формирование и развитие коммуникативной культуры школьников.

Задача учителя состоит в том, чтобы создать условия практического овладения языком для каждого учащегося, выбрать такие методы обучения, которые позволили бы каждому ученику проявить свою активность, свое творчество. Задача учителя - активизировать познавательную деятельность учащегося в процессе обучения иностранным языкам. Современные педагогические технологии такие, как обучение в сотрудничестве, проектная методика, использование новых информационных технологий, Интернет-ресурсов помогают реализовать личностно-ориентированный подход в обучении, обеспечивают индивидуализацию и дифференциацию обучения с учетом способностей детей, их уровня обученности.

Формы работы с компьютерными обучающими программами на уроках иностранного языка включают: изучение лексики; отработку произношения; обучение диалогической и монологической речи; обучение письму; отработку грамматических явлений.

Возможности использования Интернет-ресурсов огромны. Глобальная сеть Интернет создаёт условия для получения любой необходимой учащимся и учителям информации, находящейся в любой точке земного шара: страноведческий материал, новости из жизни молодёжи, статьи из газет и журналов и т. д.

Учащиеся могут принимать участие в тестировании, в викторинах, конкурсах, олимпиадах, проводимых по сети Интернет, переписываться со сверстниками из других стран, участвовать в чатах, видеоконференциях и т.д.

Учащиеся могут получать информацию по проблеме, над которой работают в данный момент в рамках проекта.

Содержательная основа массовой компьютеризации связана с тем, что современный компьютер представляет собой эффективное средство оптимизации условий умственного труда, вообще, в любом его проявлении. Основная цель изучения иностранного языка в школе - формирование коммуникативной компетенции, все остальные цели (воспитательная, образовательная, развивающая) реализуются в процессе осуществления этой главной цели. Коммуникативный подход подразумевает обучение общению и формированию способности к межкультурному взаимодействию, что является основой функционирования Интернета. Вне общения Интернет не имеет смысла - это международное многонациональное,кросс-культурное общество, чья жизнедеятельность основана на электронном общении миллионов людей во всем мире, говорящих одновременно - самый гигантский по размерам и количеству участников разговор, который когда-либо происходил. Включаясь в него на уроке иностранного языка, мы создаем модель реального общения.

Одной из технологий, обеспечивающей личностно-ориентированное обучение, является метод проектов, как способ развития творчества, познавательной деятельности, самостоятельности.

Метод проектов формирует у учащихся коммуникативные навыки, культуру общения, умения кратко и доступно формулировать мысли, терпимо относиться к мнению партнёров по общению, развивать умение добывать информацию из разных источников, обрабатывать её с помощью современных компьютерных технологий, создает языковую среду, способствующую возникновению естественной потребности в общении на иностранном языке.

Проектная форма работы является одной из актуальных технологий, позволяющих учащимся применить накопленные знания по предмету. Учащиеся расширяют свой кругозор, границы владения языком, получая опыт от практического его использования, учатся слушать иноязычную речь и слышать, понимать друг друга при защите проектов. Дети работают со справочной литературой, словарями, компьютером, тем самым создаётся возможность прямого контакта с аутентичным языком, чего не даёт изучение языка только с помощью учебника на уроке в классе.

Работа над проектом – процесс творческий. Учащийся самостоятельно или под руководством учителя занимается поиском решения какой-то проблемы, для этого требуется не только знание языка, но и владение большим объёмом предметных знаний, владение творческими, коммуникативными и интеллектуальными умениями. В курсе иностранных языков метод проектов может использоваться в рамках программного материала практически по любой теме. Работа над проектами развивает воображение, фантазию, творческое мышление, самостоятельность и другие личностные качества.

К современным технологиям относится и технология сотрудничества. Основная идея заключается в создании условий для активной совместной деятельности учащихся в разных учебных ситуациях. Дети объединяются в группы по 3-4 человека, им даётся одно задание, при этом оговаривается роль каждого. Каждый ученик отвечает не только за результат своей работы, но и за результат всей группы. Поэтому слабые учащиеся стараются выяснить у сильных то, что им непонятно, а сильные учащиеся стремятся, чтобы слабые досконально разобрались в задании. И от этого выигрывает весь класс, потому что совместно ликвидируются пробелы.

Целесообразно использование метода ажурной ножовки или пилы, который применяется при большом объеме материала. Например, три текста – три группы.

1 стадия – происходит деление на группы

2 стадия – эксперты группы А работают над текстом №1, группы В – над текстом №2, группы С – над текстом №3.

Каждая группа подробно работает над текстом, а затем все возвращаются в свою домашнюю группу.

В группах эксперты обмениваются информацией по всем трем текстам. Контроль знаний – проверяется каждый ученик по любому тексту, независимо от того, над каким текстом он работал.

Одним из эффективных путей воспитания у учащихся интереса к предмету является организация их игровой деятельности. Древнейшим средством воспитания и обучения является игра. Игры дополняют традиционные формы обучения, способствуют активизации процесса обучения. В сочетании с другими методами и приемами игры повышают эффективность преподавания, делают процесс обучения более интересным, способствуют успешному усвоению изученного материала, формируют навыки коллективной работы.

Игра – увлекательное занятие. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности задания – благотворно сказываются на результатах обучения.

Очень эффективны, на мой взгляд, игры с существительными и игры, направленные на увеличение словарного запаса.

**Игра с существительными.**

1. Нарисуйте таблицу из четырех столбцов.
2. Попросите учащихся назвать несколько букв.
3. Впишите их в колонку первого столбца.

Например:

F

B

M

и т.д.

1. Сверните лист так, чтобы учащиеся не могли видеть буквы в первом столбце.
2. Попросите учащихся назвать такое же количество существительных.
3. Впишите их в колонку второго столбца.

Например:

F Animal

B City

M Country

и т.д.

1. Учащиеся должны придумать слова, начинающиеся с соответствующей буквы и подходящее по теме к существительному.

Например:

F Animal Fox

B City Bangkok

M Country Mexico

ит.д.

**Увеличение словарного запаса**

Эта игра может использоваться для увеличения словарного запаса, заменяя обычные методы зазубривания.

Смысл в том, чтобы учащиеся составляли законченные предложения, используя в каждом из них минимум 2 слова из списка, предназначенного к запоминанию. Предложения должны иметь смысл и быть грамматически правильными.

Пример:

1. Слова:

to represent

a minister

a low

to revise

a bill

to determine

a prime minister

to rote

to rule

the house of lords

2. Предложение:

The Prime Minister and his Cabinet determine political decisions.

Игровая деятельность используется в следующих случаях:

* в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы;
* как элемент более обширной технологии;
* в качестве урока или его участия;
* как технология внеклассной работы.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависит от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

В первую очередь, следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

* обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
* познавательные, воспитательные, развивающие;
* репродуктивные, продуктивные, творческие;
* коммуникативные, диагностические, профориентационные.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажу лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные.

Большую эффективность в наше время имеет проблемное обучение. Технология проблемного обучения не нова: она получила распространение в 20х-30х годах в советской и зарубежной школе.

Сегодня под проблемным обучением понимается такая организация учебных занятий, которая предполагает создание под руководством учителя проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение знаниями, умениями и навыками и развитие мыслительных способностей.

Проблемное обучение основано на создании особого вида мотивации – проблемной, потому требует адекватного конструирования дидактического содержания материала, который должен быть представлен как цепь проблемных ситуаций.

Учитель создает проблемную ситуацию, направляет учащихся на ее решение, организует поиск решения. Таким образом, учащийся становится субъектом своего обучения и, как результат, он овладевает новыми знаниями, новыми способами действия.

На уроках английского языка учащиеся изучают тему «Защита окружающей среды». Нет необходимости говорить о том, как важно заинтересовать этой темой учащихся. На начальном этапе работы над новым материалом я предлагаю учащимся небольшие тексты. Работе над текстами предшествует работа с таблицей, которая помещена на доске. Таблицей называется схематический рисунок земного шара. Рисунками и надписями внутри окружности представлены важные экологические проблемы, которые перечислены и в текстах. Все начинается с проблемы мусора, отходов (rubbishproblems).

Учащиеся видят рисунок мусорного бака, а рядом слова: paper, metal, glass, plastic. Затем предлагаю учащимся небольшой текст со словом rubbish (мусор). После работы с текстом они отвечают на вопросы.

Следующий этап работы – привлечение внимания детей к проблеме сохранения окружающей среды. Отработать предложенный материал в речи можно в форме игры. Тематика игр: строительство гаража в парке отдыха, курение школьников, сломанное дерево и т.д.

Учащиеся с удовольствием участвуют в ролевых играх. Создание серии плакатов на экологические темы помогает сохранить интерес школьников к проблеме и способствует активизации языкового материала.

Можно утверждать, что все современные инновационные технологии имеют ввиду, прежде всего, повышение активности учащихся: истина, добытая путем собственного напряжения усилий, имеет огромную познавательную ценность.

Активизация учебно-познавательной деятельности, поднятая на уровень творческих процессов, более всего выражает преобразующий характер деятельности. Ее творческий характер всегда связан с привнесением нового, с изменением стереотипа действий, условий деятельности.

Главное – удовлетворенность деятельностью, что благоприятно влияет и на мотивы, и на способы учения, и на расположенность учащихся к общению с учителем, с одноклассниками, на создание благоприятных отношений в деятельности.