

### **ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ**

*В данной статье даются общие сведения об интерактивных методах, которые являются одним из современных методов преподавания иностранного языка.*

Критическое положение с обучением иностранным языкам в школах и высших учебных заведениях очевидно. Проблема эта, конечно, многоаспектна. Она включает и подготовку учительских кадров, и состояние методической науки и учебники, которые создавались в условиях застоя. В журнале « Иностранные языки в школе» содержится удручающая информация о низком престиже предмета «иностранный язык» среди школьников, о неудовлетворительной оснащенности школ учебными пособиями и средствами обучения, об отсутствии в школах средств наглядности и фотоматериалов.

Остро стоит проблема повышения квалификации учителей. Столь естественная, казалось бы, форма как стажировка в стране изучаемого языка, для многих остается недостижимой. Результат такого положения налицо. Выпускники наших школ, как средней, так и высшей, часто не могут сказать двух слов на языке, который они изучали годами. А в этом, по-нашему, проблема не столько учеников, сколько проблема методики преподавания языка и возможность его использовать.

Наш соотечественник за рубежом самый безъязычный человек. Все это отрицательно сказывается на деловых и культурных отношениях, мешает выйти из той изоляции, в которой общество пребывает десятилетиями. Однако процессы, происходящие в современном мире, создают мощный стимул для изменения сложившейся ситуации. Мир развивается по пути интернационализма. Знание иностранных языков сегодня – не только культурная, но и экономическая потребность. Это осознается во всех странах. Проблемы, происходящие в нашем обществе: расширение контактов, более широкий выход на внешнеэкономическую арену, создание совместных предприятий повлекли за собой беспрецедентный взрыв практического интереса к иностранным языкам.

Понятие «интерактивный» получило широкое распространение в связи с развитием и внедрением компьютерной техники. Многие основные методические инновации связаны сегодня с применением интерактивных методов обучения. Хотелось бы уточнить само понятие. Слово «интерактив» пришло к нам из английского от слова «Inter» - это «взаимный», «act» - действовать. Интерактивный означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, с компьютером) или кем-либо (человеком).

Потребность в быстром, эффективном и качественном овладении иноязычным общением вызвала к жизни новые формы и методы обучения, дала толчок дальнейшему развитию интерактивного метода обучения, основы которого были разработаны западными педагогами и психологами Р.Бартом, А.Комбсом, А. Маслоу. В настоящее время знание иностранных языков - это не только атрибут культурного развития человека, но и условия его успешной деятельности в самых различных сферах производства.

В обучении иностранным языкам сложилась уникальная обстановка, когда практика опережает теорию. Еще не переосмыслены цели и задачи преподавания языков, в стадии обсуждения находятся новые концепции и подходы, но в практику уже мощно вторгаются новые формы и методы, создается опыт, который настоятельно требует научного обобщения и осмысления.

Наиболее жизнеспособным в настоящий период оказался – «интерактивный метод», отличительной чертой его является преимущественная установка на произвольное запоминание, сопровождение речевой коммуникации паралингвистическими средствами, максимальным использованием ритмических и музыкальных особенностей реплик и высказываний.

Интерактивный метод, объединяющий, как это ни странно, учебную ситуацию с реальной коммуникацией, базируется на высокой мотивации общения. Эта мотивация достигается, в частности, с использованием игровых стимулов, включенных во все виды учебных материалов. Присвоению каждому учащемуся престижной социальной роли и постоянное внимание к его индивидуальной значимости помогают снять психологические барьеры общения, что является необходимым условием успешного обучения. Роль – маска помогает школьнику проявлять те стороны своей личности, которые он считает возможным открыть в коммуникации, и с другой стороны, условность игры позволяет скрыть те стороны индивидуальности, которые учащийся не хотел бы делать достоянием коллектива.

Итак, потребность в быстром и эффективном овладении иноязычным общением, а также вышеназванные причины привели к выбору именно этой темы. Активными методами обучения – дискуссии, ролевые игры, графические организаторы называются потому, что позволяют погрузить обучающихся, в активное контролируемое общение, где они проявляют свою сущность и могут взаимодействовать с другими людьми. Наиболее сильным мотивирующим фактором являются приемы обучения, удовлетворяющие потребность школьников в новизне изучаемого материала и разнообразии выполняемых упражнений. Использование разнообразных приемов обучения способствуют закреплению языковых явлений в памяти, созданию более стойких зрительных и слуховых образов, поддержанию интереса и активности учащихся.

В настоящее время стала очевидной идея необходимости обучения иностранному языку как коммуникации непременно в коллективной деятельности с учетом личностно-межличностных связей: преподаватель-ученик, ученик-группа, ученик-ученик и т.д. Положительное влияние на личность обучаемого оказывает групповая деятельность.

Урок иностранного языка рассматривается как социальное явление, где классная аудитория – это определенная социальная среда, в которой учитель и учащиеся вступают в определенные социальные отношения друг с другом, где учебный процесс – это взаимодействие всех присутствующих. При этом успех в обучении – это результат коллективного использования всех возможностей для обучения.

Широкие возможности для активизации учебного процесса дает использование ролевых игр. Известно, что ролевая игра представляет собой условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности людей, создает условия реального общения. Эффективность обучения здесь обусловлена, в первую очередь, взрывом мотивации, повышением интереса к предмету. Ролевая игра мотивирует речевую деятельность, т.к. обучаемые оказываются в ситуации, когда актуализируется потребность что-либо сказать, спросить, выяснить, доказать.

В отличие от диалога или пьесы, которые обучают тому, как сказать, ролевая игра отвечает на вопросы почему (мотив) и зачем (цель) нужно что-то сказать. Таким образом, центром внимания

---

**ТИЛДИ ЖАНА АДАБИЯТТЫ  
ОКУТУУНУН МАСЕЛЕЛЕРИ**

---

партнеров становится содержание беседы, что само по себе является положительным фактором. Школьники наглядно убеждаются в том, что язык можно использовать как средство общения.

Ниже предлагаются несколько фрагментов ролевых игр, которые можно использовать на уроках английского языка при закреплении некоторых речевых и грамматических тем:

### **1. Светофор**

#### **(Traffic lights)**

*Цель игры:*

Закрепить или повторить цвета со зрительными опорами.

*Реквизит для игры:*

Листочки бумаги разных цветов (каждый цвет встречается только один раз.)

*Ход игры:*

Листочки бумаги закреплены на доске. Учитель назначает водящего. Дети встают в одну шеренгу с одной стороны от водящего. Учитель указывает на листочек, и водящий называет цвет. Если у ученика есть этот цвет на одежде или обуви, то он проходит мимо водящего и встает с другой стороны. Если у ученика нет этого цвета, то он может снять с доски листочек названного цвета и перейти на другую сторону. Водящий тоже может снять листочек. Если он сделает это раньше, то водящим становится ученик, не имеющий названного цвета на одежде. Водящий может снять листочек сразу после того, как цвет был назван. Но пока он будет это делать, ученики, не имеющие данного цвета на одежде, могут перейти на другую сторону. Позднее цвет выбирает водящий и не показывает листки, т.е. дети уже должны знать цвет наизусть.

*Продолжительность игры: 10 мин.*

### **2. Магазин одежды-2**

#### **(A Clothes Shop-2)**

*Цель игры:*

Отработка местоимений this, these, that, those в сочетании с названиями одежды.

*Реквизит для игры:*

По два одинаковых предмета одежды ( две юбки, двое брюк и т.п.).

*Подготовка кабинета:*

А) если одежда настоящая, то половина ее разложена перед учителем на столе, а вторая половина – за ним (например, на спинке стула). Причем одноименная одежда находится по разные стороны от учителя.

Б) если одежда бумажная или игрушечная, то она прикрепляется к доске: половина – внизу

---

**ТИЛДИ ЖАНА АДАБИЯТТЫ  
ОКУТУУНУН МАСЕЛЕЛЕРИ**

---

доски (близко), а вторая половина – вверху (далеко). Причем одноименная одежда должна находиться в разных частях доски.

*Ход игры:*

Учитель - продавец в магазине. Дети подходят по одному к его столу или говорят с места.

У-ль: Good morning (afternoon, evening)! Can I help you?

У-к: Yes. Give me a skirt, please.

У-ль: This skirt (показывает на юбку, лежащую перед ним или при-крепленную внизу доски\стенда) or that skirt? (показывает на юбку за собой или прикрепленную вверху доски \стенда).

У-к: This skirt.

У-ль: Here you are.

У-к: Thank you

У-ль: You are welcome.

Продавцом впоследствии должен быть ученик.

Другим вариантом этой игры является контраст одежды по цвету. Тогда продавец спрашивает: What colour skirt do you want?

Эту игру можно использовать и для обработки оборота have got. В этом случае покупатель спрашивает: Have you got skirts?, а продавец отвечает: Yes, I have\ No, I have not.

*Продолжительность игры:* 5-10 мин (в зависимости от количества предметов одежды).

### **3. Времена года.**

#### **(Seasons)**

*Цель игры:*

Изучение названий времен года и месяцев.

*Ход игры:*

Учитель либо начинает сам, либо выбирает ученика, который будет играть роль Зимы. Далее игра идет по цепочке, и в ней участвует дети по очереди.

У-к 1: I'm winter. I'm cold and snowy. My months are December, January, February. And who are you?

У-к 2: I'm spring. I'm warm and sunny. Go away, Winter! It's my turn. My months are March, April, May. And who are you?

У-к 3: I'm summer. I'm hot and bright. Go away, Spring! It's my turn. My months are June, July, August. And who are you?

У-к 4: I'm autumn. I'm cool and rainy. Go away, Summer! It's my turn. My months are September, October, November. And who are you?

---

**ТИЛДИ ЖАНА АДАБИЯТТЫ  
ОКУТУУНУН МАСЕЛЕЛЕРИ**

---

У-к 5: I'm winter. I'm cold and snowy. Go away, Autumn. It's my turn. My months are и т.д.

*Продолжительность игры:* 7-10 мин. Позже, когда дети усвоят лексику, она сократится до 5 мин.

#### **4. Опиши животное.**

##### **(Describe an Animal)**

*Цель игры:*

Дать детям почувствовать, что они уже говорят по-английски, отработать глаголы в 3-м лице единственного числа.

*Реквизит для игры:*

Игрушечные животные или картинки.

*Ход игры:*

Ученик 1 загадывает животное и описывает его, другие ученики отгадывают.

У-к 1: It lives on the farm. It flies badly. It eats corn. It lays eggs.

У-к 2: Is it a hen?

У-к 3: Yes it is!

Теперь загадывает ученик 2.

У-к 2: It lives on the farm. It runs well. It eats grass. It gives milk.

У-к 3: Is it a cow?

У-к 2: Yes, it is! и т.д.

*Продолжительность игры:* 10-12 мин.

#### **5. Телефонный разговор.**

##### **(Telephone talk)**

*Цель игры:*

Закрепить Present Continuous и описывающую домашние обязанности лексику, повторить числительные.

*Ход игры:*

Дети на листах бумаги пишут цифрами свой номер телефона. Учитель собирает листки, перемешивает их и раздает обратно детям (никому не должен достаться свой собственный листок). Игру начинает учитель. Он читает номер, написанный у него на листке. Отвечает тот ученик, чей номер назван.

У-ль: Two-four- nine-three-one-oh-five.

У-к 1: Hello!

У-ль: Hello! Anna (is) speaking. Can I speak to Pasha?

У-к 1: It's me. How are you Anna?

У-ль: I'm fine thanks. And you?

У-к 1: I'm fine too. Thank you.

У-ль: Pasha let's go for a walk!

У-к 1: I'm sorry but I can't. I'm busy.

У-ль: What are you doing?

У-к 1: I'm cooking a dinner!

У-ль: That's a pity! Bye!

У-к 1: Bye!

Далее ученик 1 звонит тому, чей листок он держит в руках, и т.д. Для того чтобы дети назвали как можно больше действий, которыми они заняты, надо поставить условие: они не должны повторяться.

*Продолжительность игры: 8-10 мин.*

Игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником. Игра дает робким, неуверенным в себе учащимся говорить и, тем самым, преодолевать барьер неуверенности. В ролевой игре каждый получает роль и должен быть активным партнером в речевом общении. В играх школьники овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника, задавать уточняющие вопросы и т.д.

Ролевая игра учит быть чувствительным к социальному употреблению иностранного языка. Хорошим собеседником часто является не тот, кто лучше пользуется структурами, а тот, кто может наиболее четко распознать ситуацию, в которой находятся партнеры, учесть ту информацию, которая уже известна и выбрать те лингвистические средства, которые будут наиболее эффективны для общения.

Таким образом, игры положительно влияют на формирование познавательных интересов, способствуют осознанному освоению иностранного языка. Они содействуют развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность, воспитанию чувства коллективизма. Учащиеся активно, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей; учитель лишь управляет учебной деятельностью.

Усилия преподавателя сегодня должны быть направлены на развитие коммуникативных навыков ученика, формирование социальных навыков, навыков самостоятельного мышления, принятия решений. Именно поэтому особое значение приобретают интерактивные приемы работы с информацией. Они позволяют организовывать эффективную, целенаправленную работу по усвоению знаний и выработке на их базе собственного опыта.

Особое место в системе формирования критического мышления у учеников занимают графические организаторы. Они являются организационной опорой, средством направления мышления при решении задач, проблем. Овладение графическим организатором как инструментарием повышает интеллектуальный потенциал ученика.

---

**ТИЛДИ ЖАНА АДАБИЯТТЫ  
ОКУТУУНУН МАСЕЛЕЛЕРИ**

---

Для современного обучения важна дискуссия. Это форма, как показывает опыт, вызывает наибольшие затруднения у преподавателей по своей организации и управлению. Методика проведения дискуссий отличается четкостью. Выбор вида дискуссии обусловлен целью, которую ставит преподаватель на занятии; определение личной позиции по спорному вопросу и ее аргументация, совместный поиск решения вопроса, прояснение, уточнение своей точки зрения. Каждый из видов дискуссий формирует:

- у ученика умение аргументации и взвешенного принятия решения;
- гибкость и толерантность.

Одним из требований, предъявляемых к сегодняшнему ученику или интеллектуальному человеку, является умение излагать свою мысль в письменной форме. Этому надо учить, совершенствовать умение, со школьной скамьи. Существует ряд эффективных приемов, овладение которыми способствует повышению у учеников уровня письменной речи, дают возможность почувствовать “вкус” к письменной форме общения. Этого можно добиться не только на специальных занятиях по развитию письменной речи, но и в ходе изучения любого предмета. Что касается интенсивных методов обучения, то надо сказать, что на практике интенсивное обучение давно уже сложилось и воспринимается большинством педагогов как специфическая система обучения иностранного языка, используемых в настоящее время. В ее рамках разработаны новые принципы отбора и организации речевого и языкового материала, из которых ведущими являются деятельностный, личностно-ролевой, ситуативнотематический. Создана новая динамическая модель обучения и управления коммуникативно-учебной деятельностью обучаемых. Управляемое овладение обучаемыми иноязычной речью представляет собой моделирование ими в иноязычной речевой практике процессов порождения, смыслового восприятия и коммуникативного взаимодействия речевых высказываний и формирование соответствующих механизмов.

Интенсивные методы внесли значительную энергию в методику обучения иностранным языкам в целом. Достижения интенсивных методов в области активизации процессов восприятия и усвоения материальной основы общения, во вскрытии новых резервов его мотивации и в развитии адекватных форм коллективного взаимодействия должны как можно скорее стать достоянием школьной методики, чтобы влить в нее живительные силы, поднять ее авторитет и результативность!

#### **Литература**

1. Колесникова О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. –М.: ИЯ-ИЯШ, 1989, №4.
2. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра: введение в активные методы обучения. –М., 2000.
3. Критические мышление в Кыргызстане: от сознания к оценке. Фонд-Сорос. -Б., 2003.
4. Кибардина И.П., Абдулдаев Д.А. Интерактивное обучение в ВУЗе. –Каракол, 2003.
5. Пучкова И.В. Игры на уроках английского языка. –М., 2000.