

В современном мире все стремительно меняется. И образование не стоит на месте. Если раньше учителю достаточно было владеть предметными знаниями и методикой, то сейчас учитель должен владеть технологиями. Обучение по новым образовательным стандартам невозможно без применения современных образовательных технологий, направленных на оптимизацию, актуализацию, систематизацию, гуманизацию образовательного процесса.

Одним из способов, позволяющим применять такие технологии, является структурно-композиционное моделирование учебных занятий.**(слайд 2)**

Сущность структурно-композиционного моделирования урока иностранного языка заключается в использовании и интеграции новых методов, приемов и технологий обучения, способствующих самоорганизации обучающего, конструированию его собственной деятельности для достижения им же поставленных целей обучения, формированию универсальных учебных действий. Соответственно, модель построения урока иностранного языка представляет собой определенный набор, типичную последовательность обучающих действий учителя и учебных действий учащихся на уроке в процессе овладения иноязычными навыками и умениями.

Опорой для создания модели урока иностранного языка является технологическая карта.

Структура технологической карты любой модели урока иностранного языка вы видите на слайде. **(слайд 3)**

- 1) название этапа урока;
- 2) цели этапа урока;
- 3) содержание этапа;
- 4) деятельность учителя;
- 5) деятельность учащихся;
- 6) формы работы;
- 7) результат.

Современный урок подразумевает использование современных образовательных технологий.

Что же такое современные образовательные технологии?

**Образовательная технология** – это комплекс методов, правил и педагогических приемов, которые воздействуют на обучение, развитие и

воспитание детей школьного возраста. Современные образовательные технологии на уроках английского языка представляют как четко сформулированный процесс взаимодействия педагога и ученика, необходимый для достижения определенной цели.

Прежде, чем выбрать технологию, следует обозначить требования, которым она должна соответствовать. Существуют определенные критерии современных образовательных технологий. Это:

**На слайд            Критерии современных образовательных технологий:  
(Слайд 4)**

1. **Системность** – Современные образовательные технологии обучения английскому языку должны содержать такие признаки системы, как логичность построения процесса, целостность и взаимосвязь отдельных частей.
2. **Концептуальность** – Любая технология должна состоять из научной концепции, которая содержит обоснование достижения образовательных целей с психологической и социально-педагогической стороны.
3. **Эффективность** – Технология должна гарантировать результат, который соответствует образовательным стандартам.
4. **Гибкость** – Технология должна предусматривать возможность варьироваться в зависимости от комфорта взаимодействия учеников с учителем.
5. **Динамичность** – Выбранная технология всегда имеет перспективу дальнейшего развития или преобразования.

**К числу современных образовательных технологий можно отнести:**

**(На слайд 5)**

1. развивающее обучение;
2. проблемное обучение;
3. разноуровневое обучение;
4. коллективную систему обучения;
5. технологию изучения изобретательских задач (ТРИЗ);
6. исследовательские методы в обучении;
7. проектная методика
8. технологию использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых и других видов обучающих игр;
9. обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа);

10. информационно-коммуникационные технологии;
11. технология развития критического мышления;
12. Интернет - технологии;
13. интерактивные технологии
14. квест-технологии

Сегодня мне хотелось бы более подробно рассмотреть интерактивные технологии и квест технологии.

### **Интерактивные технологии (слайд 6)**

Цель обучения иностранному языку состоит в формировании коммуникативной компетенции т.е. в способности и готовности осуществлять иноязычное межличностное и межкультурное общение в реальной языковой среде.

Как показывает собственный опыт преподавания иностранного языка и опыт многочисленных учителей практиков, организовать речевое взаимодействие на уроке не всегда удастся, используя традиционные методы и формы работы. Основные методические инновации сегодня связаны с применением интерактивных методов и приемов обучения иностранному языку.

Интерактивные технологии – технологии, позволяющие учиться взаимодействовать между собой; а интерактивное обучение – обучение, построенное на взаимодействии всех обучающихся, включая педагога.

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.

**(Слайд 7) Целью применения интерактивных методов и приемов в обучении иностранным языкам является социальное взаимодействие обучающихся и межличностная коммуникация.**

**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.**

( Слайд 8)Интерактивное обучение одновременно решает несколько задач, главной из которых является развитие коммуникативной компетенции.

**Интерактивное обучение одновременно решает несколько задач:** развивает коммуникативные умения и навыки, помогает установлению эмоциональных контактов между участниками процесса обучения, решает информационную задачу, поскольку обеспечивает учащихся необходимой информацией, без которой невозможно реализовывать совместную деятельность; развивает общие учебные умения и навыки обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде.

### (Слайд 9)

В рамках урока иностранного языка учителя используют следующие интерактивные методы и приемы:

- работа в малых группах, в парах, ротационных тройках, «два, четыре, вместе»;
- метод карусели / «идейная» карусель;
- аквариум;
- мозговой штурм /мозговая атака / «брейнсторминг»;
- «ажурная пила»;
- Броуновское движение;
- «дерево решений»;
- прием составления ментальной (интеллектуальной) карты;
- конференции / дискуссии;
- ролевые / деловые игры;
- дебаты и другие.

Сейчас мне наглядно хотелось бы показать вам некоторые методы и приемы интерактивного обучения. **(ПОКАЗ И ПОЯСНЕНИЕ К ВИДЕО)**

### **Слайд 10) Метод «аквариум»:**

Два ученика разыгрывают диалог. На основании увиденного «зрители» должны описать их эмоциональное состояние, характер. Отработка лексического материала(прилагательные). (устное пояснение к видео)

### **Слайд 12) 3Метод «незаконченное предложение»:**

Для отработки грамматических структур. Учитель начинает предложение, а ученики продолжают его, основываясь на своем жизненном опыте, принципах.

### **Слайд 11 )2Прием «Броуновское движение» (отработка грамматического материала)**

### **Слайд 13) 4Метод « Story – telling»**

### **(Слайд 14) Квест - технологии**

«Квест» транслит. англ. Quest — поиски

Понятие «квест» в педагогической науке определяется как специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающийся осуществляет поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей или заданий.

#### **Слайд 14**

Квест в педагогике – это выполнение проблемного задания с элементами игры.

Квест - это игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Есть некая цель, дойти до которой можно последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными.

Квесты могут проводиться как в классе, так и на природе, то есть территория проведения ограничена только фантазией организатора и целями проведения.

#### **Слайд 15**

**Все квесты можно разделить на 2 вида:**

1. «живые» квесты проводятся, как правило, на определенной, специально подготовленной территории.
2. виртуальные (веб-квесты) могут проводиться в классе или дома, для их прохождения достаточно наличия интернета. Достоинства веб-квеста – готовые шаблоны для работы, готовый список сайтов, повышение учебной активности, но есть и недостатки: доступ в Сеть и компьютерная грамотность.

#### **Слайд 16**

**По структуре образовательные квесты классифицируются на:**

1. последовательные квесты, в них шаг за шагом предлагается головоломка, разгадав которую участники получают подсказку для прохождения следующего этапа;
2. квесты-проекты, позволяющие организовать исследовательскую деятельность школьников в игровой форме;
3. квесты-бродилки, где нужно не только проходить очередной этап, но и собирать подсказки, которые, возможно, пригодятся для выполнения заданий.

Структура образовательного квеста может содержать введение, в котором прописываются сюжет и роли, задания, список информационных ресурсов, порядок выполнения, оценки (итоги, призы).

Слайд17 По назначению основной деятельности участников:

---

1. *Веб-квест*- это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.
2. *Тематический образовательный квест*. Данная форма предполагает организацию квеста по определенной изучаемой теме, памятной дате, дате календарных праздников и т.д.
3. *Смешанный квест* интегрирует в себе признаки отдельных форм ОК для максимального выполнения поставленных задач в учебном процессе. Могут быть межпредметными. При планировании смешанных ОК педагоги используют все многообразие вариативных заданий для учащихся, включают и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание – легенду.
4. *Творческий квест* требует от учащихся создания какого-либо продукта в заданном формате (картина, пьеса, постер, игра, песня, веб-сайт, мультимедийная презентация, проект и так далее).

И сейчас хотелось бы предложить вам стать участниками тематического квеста-бродилки.