

КЗ “Ліцей” Муніципальний колегіум”
Кафедра іноземних мов
Методичне об’єднання вчителів англійської мови

Використання інтерактивних методів навчання як засіб
розвитку пізнавальної активності учнів на уроках англійської
мови на початковому етапі навчання в контексті НУШ

Із досвіду роботи
Вчителя англійської мови
Колісніченко Г.О.

Вступ

У Національній доктрині розвитку освіти України у ХХІ ст. зазначено, що «пріоритетним напрямком у розвитку освіти є підготовка людей високої освіченості, кваліфікованих спеціалістів, здатних до творчої праці, професійного розвитку, освоєння і впровадження наукоємних та інформаційних технологій» Тобто сучасний період розвитку суспільства, оновлення всіх сфер соціально і духовного життя потребує якісно нового рівня освіти, який би відповідав міжнародним стандартам. Початкова школа відіграє вирішальну роль у розвитку особистості. Вона має бути не підготовкою до життя, а самим життям. Сьогодення потребує розвитку та впровадження методів навчання для формування активної особистості, здатної до творчої, науково-пошукової діяльності.

Залежно від участі учнів к навчальній діяльності виділяють активну і пасивну моделі навчання.

Активна модель навчання передбачає застосування методів, що стимулюють пізнавальну активність і самостійну діяльність учнів. При цьому молодший школяр є суб'єктом навчання, працює творчо та вступає в діалог із учителем. Використовують, як правило, такі методи: самостійна робота; проблемні й творчі задачі; діалог між учителем та учнем і навпаки.

Слово інтерактив українська мова запозичила з англійської «interact», де «inter» – взаємний і «act» - діяти. Таким чином, інтерактивний – здатний до взаємодії, діалогу. Інтерактивне навчання, за визначенням академіка О.Савченко, - це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, що має конкурентну, передбачувану мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність .

Суть інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається тільки шляхом постійної, активної взаємодії всіх учнів. Це спів навчання, взаємонавчання, де й учень, й учитель рівноправні, рівнозначні суб'єкти навчання, розуміють, що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, вміють і здійснюють. Учитель в інтерактивному навчанні

виступає як організатор процесу навчання, консультант, який ніколи не «замикає» навчальний процес на собі. Головним у процесі навчання є зв'язки між учнями, їх взаємодія і співпраця. Результати навчання досягаються взаємними зусиллями учасників процесу навчання. Учні беруть на себе взаємну відповідальність за результати навчання та за моральні якості, які формуються в навчально-виховному процесі.

Отже, на сьогодні одним із кроків підвищення ефективності уроку є впровадження разом із традиційними методами навчання інноваційних освітніх технологій та інтерактивних технологій навчання, які активізують процес особистісно-зорієнтованого навчання й унеможливають домінування одного учасника навчального процесу над іншим. Аналізуючи психолого-педагогічну літературу ми переконалися, що інтерактивні підходи до навчання не нові для української школи. Вони використовувалися ще в перші десятиліття минулого століття й були поширені в педагогіці та практиці української та світової шкіл. За радянських часів в Україні з метою поліпшення результативності навчального процесу значна увага приділялась розробці нових типів уроків, удосконаленню їх структури та основних елементів такої структури.

Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблеми на основі аналізу обставин та відповідної ситуації. Воно ефективно сприяє формуванню навичок і вмінь, виробленню цінностей, створенню атмосфери співпраці, взаємодії, дає змогу педагогу стати справжнім лідером дитячого колективу.

Відбувається колективне, групове, індивідуальне навчання, навчання у співпраці. В результаті організації навчальної діяльності за таких умов у класі створюється атмосфера взаємодії і співробітництва.

До основних переваг інтерактивних технологій навчання необхідно віднести:

1. Вчитель отримує можливість диференційованого підходу учнів із спеціальними потребами – особистісними та інтелектуальними.

2. Змінюється роль учнів: вони приймають важливі рішення щодо процесу навчання, розвивають комунікативні вміння і навички, організаційні здібності.

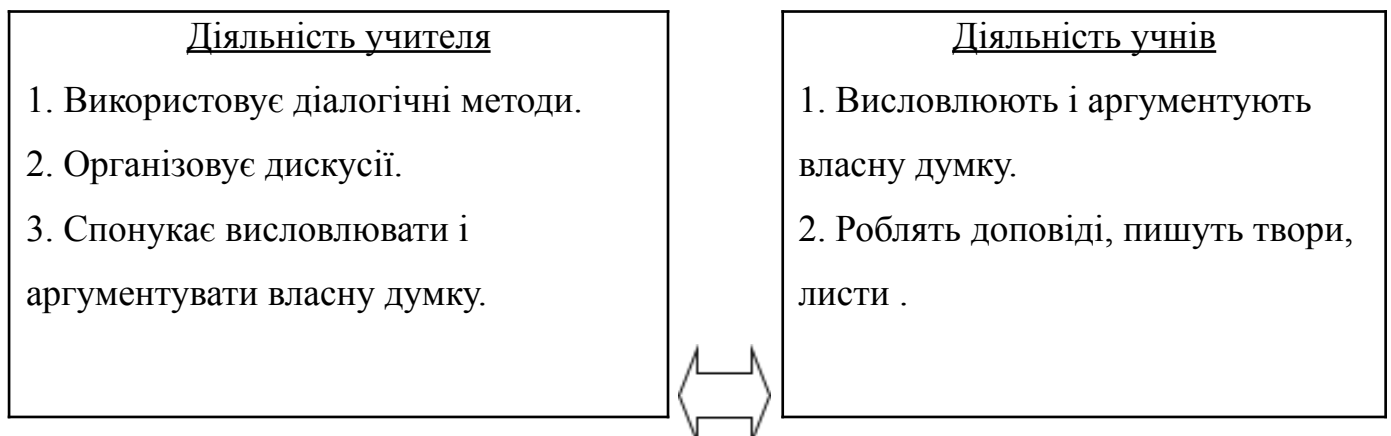
3. Основним джерелом мотивації навчання стає інтерес самого учня (відбувається перехід від зовнішньої мотивації (оцінка) до внутрішньої (потреба знань)).

4. Значно підвищується роль особистості педагога: він менше часу витрачає на вирішення проблем з дисципліною, педагог сильніше розкривається перед учнями як лідер, організатор.

Основні недоліки інтерактивних технологій слід відзначити:

1. Важко налагодити взаємонавчання як постійно діючий механізм.
2. Кожна інтерактивна технологія потребує попереднього розгляду і навчання учнів процедурі.
3. Викладач має менший контроль над обсягом і глибиною вивчення, часом і ходом навчання.
4. Результати роботи учнів менше передбачувані.
5. Дисципліна учнів на інтерактивному уроці може бути проблемою для вчителя.
6. Практично відсутні методичні розробки та література з технологій.
7. За невеликого навчання необхідно перенавчати учня та школяра-вчителя, що потребує додаткового часу.

Основні види діяльності учасників інтерактивного навчання



4. Вчить правильно ставити запитання та відповідати на них.

5. Пропонує письмові роботи (твір, розповідь, лист).

6. Створює проблемні ситуації, практикує захист творчих робіт та проектів.

3. Проводять захист проектів, роблять презентації.

4. Ставлять запитання до учнів та вчителя.

5. Відповідають на запитання учнів чи вчителя.

6. Вміють визначити свої помилки.

Інтерактивні технології кооперативно-групового навчання.

До цієї групи відносять такі технології:

«Мікрофон». Надає можливість кожному сказати щось швидко, по черзі, відповідаючи на запитання або висловлюючи свою думку чи позицію.

«Незакінчені речення». Часто поєднується з «Мікрофоном» і дає можливість ґрунтовніше працювати над формою висловлення власних ідей, порівнювати їх з іншими. Робота за такою методикою дає присутнім змогу долати стереотипи, вільніше висловлюватися щодо запропонованих тем, відпрацьовувати вміння говорити коротко, але по суті і переконливо.

«Мозковий штурм». Широко використовується для вироблення кількох вирішень конкретної проблеми. Технологія спонукає учнів проявляти уяву та творчість, дає можливість їм вільно висловлювати свої думки. Мета – зібрати якомога більше ідей щодо проблеми від усіх учнів протягом обмеженого періоду часу.

«Навчаючи – учусь». Використовується при вивченні блоку інформації або при узагальненні та повторенні вивченого. Він дає можливість учням узяти участь у передачі своїх знань однокласникам. Використання дає загальну картину понять і фактів, що їх необхідно вивчити на уроці, а також викликає певні запитання та підвищує інтерес до навчання.

«Ажурна пилка». Використовується для створення на уроці ситуацій, які дають змогу учням працювати разом для засвоєння великої кількості інформації за короткий проміжок часу.

«Аналіз ситуації». Зміст деяких понять учні засвоюють, аналізуючи певні ситуації. Такі ситуації можуть аналізуватися учнями індивідуально, в парах, в групах. Технологія вчить учнів ставити запитання, відрізняти факти від думок, виявляти важливі та другорядні обставини, аналізувати та приймати рішення;

«Дерево рішень». Допомогає дітям проаналізувати та краще зрозуміти механізми прийняття складних рішень.

Інтерактивні технології можна успішно використовувати в початкових класах з різних навчальних предметів. На уроці англійської мови також можна використовувати вище названі технології. Наприклад, технологію «мікрофон» можна використовувати для актуалізації опорних знань та під час узагальнення вивчених тем. Учитель дає учням мікрофон або якийсь предмет (ручку, олівець), який є уявним мікрофоном, пропонує по чергову говорити слова, які вони вивчили з даної теми. Говорити може тільки той, хто одержав мікрофон. Відповіді учнів записуються на дошці. Після цього вчитель переходить до викладу нової теми. Перевагою є те, що учнів не потрібно ділити на окремі групи і діти мають змогу висловити власну думку. Таким чином це сприятиме кращому запам'ятовуванню.

«Незакінчені речення». Визначивши тему, з якої учні будуть висловлюватись, учитель формулює незакінчене речення й пропонує учням закінчити його. Кожний наступний учасник обговорення повинен починати свій виступ із запропонованої формули. Наприклад, при вивченні в 2 класі дієслова «can» (можу), вчитель говорить «I can ...» (я можу...), «Dog can...», а учень сам доповнює речення. Таким чином, при багаторазовому повторенні діти запам'ятовують граматичну структуру (I can..., I have got..., She has got..., This is a/an ..., That is ..., These are..., Those are... і т.д.), а також перекладають саме речення, щоб зрозуміти зміст і добирають потрібні слова або словосполучення для продовження речення.

«Навчаючи – вчуся». Сутність технології полягає в тому, що учитель готує картки з текстом, що стосуються теми уроку, по одній для кожного учня.

Наприклад, при вивченні теми «Природа» в 2 класі вчитель розробляє на картках невеликі тексти з описами тварин.

Приклад картки. I have got a dog. His name is Sharik. He is very big and he is brown. He likes children. My dog likes to play very much. He runs with me and with cats. He eats meat. I like my pet.

Вчитель роздає подібні картки по одній кожному. Впродовж кількох хвилин учні читають інформацію. Далі їм пропонується ходити по класу і знайомити зі своєю інформацією інших однокласників. Учень може одночасно говорити лише з однією особою. Завдання полягає в тому, щоб поділитися своїм фактом, і самому отримати інформацію від іншого учня. У відведений час варто забезпечити спілкування кожного учня з максимальною кількістю інших для отримання якомога повнішої інформації. Після того як учні завершать цю вправу, вчитель пропонує їм розповісти, відтворити отриману інформацію. Отже, при такому виді роботи учні працюють самостійно, зі словником, перекладають тексти, а також вчаться спілкуватися, переказувати прочитане.

Технологій ситуативного моделювання

До технологій ситуативного моделювання належать: імітація, рольова гра, драматизація. Варто зауважити, що в західній дидактиці поступово відмовляються від терміну "гра", що асоціюється з розвагами, а вживають терміни "симуляція", "імітація" тощо. "Дітей треба вчити не граючи, а серйозно, з почуттям відповідальності. Учитель має так добре і мистецьки виконувати роль, щоб діти забули про свою потребу в грі", – говорив Ш. Амонашвілі [1].

Учасникам навчального процесу за ігровою моделлю надається максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише визначеними «правилами гри». Вчитель виступає і як інструктор (ознайомлення з правилами гри, консультації під час її проведення), і як суддя-рефері (коректування і поради з розподілу ролей), і як тренер (підказки учням для прискорення гри), головуючий, ведучий

Американський психолог Д. Мід побачив у грі узагальнену модель формування того, що психологи називають «самостійністю» людини. Гра - це сфера самовираження, самовизначення, самоперевірки, самоздійснення. Науковець розглядає гру як ситуативно-варіативну вправу, де створюється можливість для багаторазового повторення мовного зразка в умовах, максимально наближених до реально-мовного спілкування з властивими йому ознаками – емоційністю, цілеспрямованістю, мовного впливу [7].

Ігри сприяють виконанню наступних методичних завдань: створення психологічної готовності дітей до мовного спілкування; забезпечення природної необхідності багаторазового повторення ними мовного матеріалу; тренування учнів у виборі потрібного мовного варіанта.

Ігрова форма роботи, що проводиться у класі, може викликати інтерес учнів до іноземної мови, сприятиме активізації їх розумової діяльності, а також розвитку мовної діяльності. Наприклад, для роботи з учнями молодших класів поряд із звичайним алфавітом можна помістити на пересувному стенді таблицю з літерами, розташованими не в алфавітному порядку, а врозкид, і запропонувати учням вимовляти їх у правильній послідовності.

Використання інтерактивних технологій ситуативного моделювання на уроці іноземної мови сприяє оволодінню мовою в цікавій формі, розвиває пам'ять, увагу, кмітливість, підтримує інтерес до іноземної мови, їх можна і потрібно використовувати також для зняття напруги, монотонності, при відпрацюванні мовного матеріалу, при активізації мовної діяльності. Звичайно ж, при цьому потрібно враховувати, що кожний віковий період характеризується своїм типом провідної діяльності. Ігри краще всього використовувати в середині або в кінці уроку, з тим, щоб зняти напругу. Важливо, щоб робота з іграми приносила позитивні емоції і користь, і крім того, служила дієвим стимулом в ситуації, коли інтерес або мотивація дітей до вивчення іноземної мови починає слабшати.

Наведемо приклади технології ситуативного моделювання, які використовують на уроках англійської мови у початкових класах.

Гра «Чиє сонечко яскравіше?». Клас ділиться на дві команди. Капітани команд виходять до дошки, на якій намальовані два кола наприклад, у одному колі намальований кіт, а у іншому пес. Діти описують цих тварин: cat is small and gray, he likes milk and fish; dog is big and white, he likes to play. Кожне правильно сказане речення – це один промінчик до кола і один бал. Перемагає той капітан, чиє сонечко буде мати більше промінчиків, тобто більше балів.

Гра «Збери портфель». У грі бере участь весь клас. Учні виходять до дошки за бажанням. Учитель: «Допоможемо Буратіно зібратися в школу!». Учень бере предмети, які знаходяться на столі, складає їх у портфель, називаючи кожний предмет англійською:

This is a book. This is a pen (pencil, pencil-box).

Надалі учень коротко описує предмет, який він бере:

This is a book. This is an English book. This is a very nice book

This pen is red / small / good.

Загадки про тварин. Учитель читає учням загадки, учні мають їх відгадувати. За кожен правильну відповідь команда отримує 1 бал. Наприклад:

- It is a domestic animal. It likes fish (a cat).
- It is a wild animal. It likes bananas (a monkey).
- It is very big and grey (an elephant).
- This animal likes grass. It is a domestic animal. It gives us milk (a cow).

Отже, інтерактивне навчання, безперечно, - цікавий, творчий і перспективний напрямок педагогіки, який сприяє створенню ситуацій психологічної єдності в класі, значною мірою підвищує ефективність навчального процесу, сприяє високому інтелектуальному розвитку учнів, забезпечує оволодіння навичками саморозвитку особистості, можливістю думати, творити. Є всі підстави передбачати, що інтерактивне навчання як форма освітнього процесу дійсно здатна стати тим фактором, який оптимізує сутність і структуру педагогічної взаємодії. Використання інтерактивного навчання – це не самоціль, а лише засіб для досягнення тієї атмосфери в класі, яка найкраще сприяє співробітництву, порозумінню й доброзичливості, надає можливості реалізувати особистісно-орієнтоване навчання.

Використання інтерактивних технологій на різних етапах уроку англійської мови

Етапи уроку	Мета	Інтерактивні технології
Початок уроку		
а/ мотивація	звернення увагу учнів на проблему та стимулювання інтересу до теми	● “Мозковий штурм” ● “Мікрофон” ● незакінчене речення ● створення асоціацій ● за допомогою проблемних питань чи малюнків визначення теми уроку ● обговорення з учнями плану уроку
б/оголошення теми та мети	усвідомлення учнями своєї діяльності на уроці	
Основна частина		
а/ подання навчального матеріалу	усвідомлення учнями зв’язку між вивченим та новим матеріалом	● робота з підручником та робочим зошитом ● робота зі словниками, журналами, художньою літературою ● вивчення лексичних і граматичних одиниць ● використання наочності (таблиць, ілюстрацій, плакатів, карт, презентацій) ● “Коло ідей” ● “Крісло автора” ● проведення рольових ігор ● ведення діалогу, бесіди, диспуту (парна та групова робота)
б/закріплення навчального матеріалу	формування в учнів вміння застосувати навчальний матеріал на практиці	
Заключна частина		
а/ рефлексія результатів	усвідомлення отриманих результатів	● написання творчих робіт

б/ підведення підсумків	узагальнення отриманих знань	● захист проектних робіт (парних та групових) ● “М’яч мудрості” ● “Соняшник”, ● “Відкритий мікрофон” ● аналіз своїх досягнень ● пошук причин труднощів
--------------------------------	------------------------------	---

Інтерактивні технології можна використовувати на різних етапах уроку в залежності від його типу, рівня підготовленості учнів, їх кількості у класі. Необхідно зауважити, що урок не повинен бути перевантаженим інтерактивною роботою (1-2 методи за урок). Важливо поєднувати новітні технології з іншими методами роботи - самостійним пошуком, традиційними методами. Наведемо приклади інтерактивних завдань на кожному з етапів уроку.

Варто зазначити, що використання інтерактивних технологій передбачає й виникнення певних проблем:

- ❖ учні часто не мають власної думки, а якщо і мають, то соромляться висловлювати її на весь клас;
- ❖ часто учні не вміють слухати інших, об'єктивно оцінювати їхню думку;
- ❖ деяким учням важко прийняти чужу думку, йти на компроміс;
- ❖ учням важко змінювати методи роботи;
- ❖ лідери малих групах зазвичай беруть ініціативу у свої руки, а слабші учні відразу стають пасивними
- ❖ учні, які не володіють достатнім лексичним запасом, мають труднощі з висловлюванням власної думки англійською мовою;

З вищесказаного слідує, що введення інтерактивних прийомів навчання має бути поступовим, починатися з простіших, паралельно застосовуючи як

фронтальні, так і групові методи. Щоб залучити учнів до активної мовленнєвої взаємодії, їм слід завжди пояснювати, що кожна думка є важливою, що всі вони є партнерами спілкування.

Вміле застосування інтерактивних прийомів у навчання сприяє формуванню навичок критичного мислення та пізнавальних інтересів учнів. Діти починають почувати себе впевнено, вільно висловлювати свої думки і спокійно сприймати зауваження, вважати себе активними учасниками навчального процесу.

Отже, інтерактивні методи сприяють ефективності та якості навчального процесу. На інтерактивних уроках учні мають змогу:

- розширити свої пізнавальні можливості;
- засвоювати велику кількість матеріалу за короткий проміжок часу;
- взаємодіяти з учителем як равноправним учасником ситуації;
- працювати у команді;
- висловлювати власну думку;
- створювати «ситуації успіху»;

Висновки

Використання інтерактивних технологій навчання на різних етапах уроку іноземної мови – це не лише спосіб підвищити мотивацію учнів до вивчення мови, але й покращити атмосферу у класі, яка сприятиме співробітництву та порозумінню між учнями та вчителем. Взаємна довіра, рівноправність, партнерство у спілкуванні викликає в учнів задоволення від навчального процесу, бажання брати в ньому участь. Однак, потрібно постійно контролювати процес досягнення поставлених цілей, а у випадку невдачі змінювати тактику роботи, шукати та виправляти недоліки.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ:

1. Атаманюк Н.В. Технології ситуативного моделювання [Електроний ресурс] / Н.В. Атаманюк. – Режим доступу: http://atamanuk.at.ua/index/tekhnologiji_situativnogo_modeljuvannja/0-11 (дата звернення: 30.01.2017).
2. Змроць Г.М. Використання інтерактивних методів навчання на уроках англійської мови [Електроний ресурс] / Г.М. Змроць http://newblogeducation.blogspot.com/2015/11/blog-post_4.html (дата звернення: 30.01.2017)
3. Карнаух Г. Впровадження інтерактивних методів навчання на уроках / Г. Карнаух // Початкова школа. – 2008. - №11. – С.5-8.
4. Комар О. Навчання школярів за інтерактивними методами / О. Комар // Рідна школа. – 2006. – №5. – С. 57-60.
5. Коптелова И.Е. – Игры со словами // Иностранные языки в школе. – 2003. № 1 – С.54-56.
6. Логачевська С. Диференціація – одна із форм інтерактивного навчання молодших школярів / С. Логачевська // Початкова школа. – 2006. – №10 – С. 18-23.
7. Мид Д. Культура и мир детства / Д. Мид. – М.: Наука, 1988. -429с.
8. Нісімчук А.С. Сучасні педагогічні технології / А.С. Нісімчук, О.С. Падалка, О.Т. Шпак. – К., 2000. – С.157
9. Національна доктрина розвитку освіти України у ХХІ столітті. – К: «Шкільний світ», 2001. – 16с.
10. Пехота О.М. Освітні технології: навч. метод. посіб. / О.М. Пехота О.М., Кіктенко А.З., Любарська О.М. та ін.; за заг. ред. О.М. Пехоти. – К.: А.С.К., 2001. – 234с.
11. Побірченко Н. інтерактивне навчання в системі освітніх технологій / Н. Побірченко, Г. Коберник // Початкова школа. – 2004. - №10. – С.8-10.
12. Пометун О.І. Інтерактивні технології навчання: теорія і практика / О.І.Пометун, Л.В.Пироженко. – К.: А.С.К., 2004. – 192с.