

Активные методы обучения на уроках английского языка в старших классах

Активные методы обучения – это способы активизации учебно-познавательной деятельности учащихся, которые побуждают их к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения материалом, когда активен не только учитель, но активны и ученики.

Изменение роли ученика.

Включение активных методов в учебный процесс активизирует познавательную активность учащихся, усиливает их интерес и мотивацию, развивает способность к самостоятельному обучению; обеспечивает в максимально возможную связь между учащимся и преподавателями.

Активные методы обучения строятся на:

- игровом действе и творческом характере обучения; на практической направленности;
- интерактивности;
- разнообразных коммуникациях;
- диалоге и полилоге (разговор многих участников);
- использовании знаний и опыта обучающихся;
- групповой форме организации их работы;
- вовлечении в процесс всех органов чувств;
- деятельностном подходе к обучению;
- движении и рефлексии.

АМО для ученика

- игровая форма разбора и презентации материала,
- возможность двигаться и разговаривать в процессе обсуждения заданий,
- подключение творчества при подготовке презентации,
- соревнование команд,
- азарт,
- значительная доля самостоятельности на уроке,
- ответственность за правильность представления материала и усвоения его другими

Классификация АМО

1) **Дискуссионные методы** (свободные и направленные дискуссии, совещания специалистов, обсуждение жизненных и профессиональных казусов и т.п.), построенные на живом и непосредственном общении участников, при пассивно отстраненной позиции ведущего, выполняющего функцию организации взаимодействия, обмен мнениями, при необходимости управление процессами выработки и принятия группового решения.

Так дискуссионные методы в основном используются для развития элементов коммуникативной компетентности участников. Но вместе с тем в них могут отрабатываться не только умения спорить,

но и находить компромисс, принимать совместные решения, учитывающие точки зрения и интересы разных людей и групп.

2) Рейтинговые методы (рейтинги эффективности, рейтинги популярности), активизирующие деятельность учащихся за счет эффекта соревнования, корректировки потребности достижения.

Рейтинговые методы направлены на поддержание и развитие учебной, учебно-профессиональной и профессионально-деятельностной мотивации, развитие их субъектных характеристик (активности, ответственности, пристрастности, осознанности и др.).

3)Игровые методы (деловые, организационно-деятельностные, имитационные, ролевые игры, психодрама, социодрама и др.), использующие все или несколько важнейших элементов игры (игровой ситуации, роли, активном проигрывании, реконструкции реальных событий и т.п.) и направленные на обретение нового опыта, недоступного человеку по тем или иным причинам.

Игры используются для проверки словарного запаса, практики общения, изучения времен.

1.Why should I learn English?/ Зачем я должен учить английский?

Можно группу разделить на 2 команды. За определенный промежуток времени ученики отвечают на вопрос. По истечению времени каждая команда по очереди зачитывает ответы. Та команда, у которой больше ответов является победителем. Примерные ответы: to travel abroad, - to work on the computer; to speak to foreign visitors - to pass an examination; to please your parents - to travel abroad, etc.

2.Board game/ Проверяем словарный запас.

Игру отлично проводить на первом уроке, при знакомстве с новой группой, после изучения определенной темы и просто, чтобы отдохнуть и отвлечься.

Например, актуальная тема «Мода/ Changing times, changing styles» Также 2- е команды, доска делится на 2 части.

Задание: написать за определенное время слова (одежда, прическа и т.п.) то, что было в моде в 1990х годах и что модно в наши дни. Ученики выходят по очереди к доске и каждый пишет по одному слову и так друг за другом: miniskirts. platform shoes. punk hairstyle, tracksuit «adidas». coloured leggings etc.

3. Guess my job. / Угадай мою профессию (чем я занимаюсь?). Эта игра помогает повторить лексику по теме, совершенствовать навыки говорения, отработать общие вопросы,.

Один ученик выходит к доске и загадывает профессию. Остальные, путем наводящих (общих) вопросов, пытаются угадать. Например,

- Do you help a boss to plan the time?
- Do you care for people / animals?
- Do you deliver newspapers?
- Do you organize other people work?
- Do you work about the house?

Тот, кто угадал профессию – становится ведущим и сам загадывает новую.

4. A hat / Шляпа

Эта игра также стимулирует соревновательный интерес и рассчитана на игру в парах или группах. Суть игры состоит в том, чтоб доставать из шляпы (настоящей или воображаемой) бумажки с названиями предметов или именами людей, профессий и т.д. и описывать их друг другу, пока не угадают. Какая пара (группа) угадает больше слов, те и выигрывают. Эту игру можно применять для активизации лексики как по конкретной теме, так и для развития навыков говорения вообще. Эта практика хорошо влияет на развитие спонтанной речи. Дайте студентам наводку на тематику, чтобы сузить круг возможных вариантов.

5. Memory Game / Игра на запоминание

Memory Game развивает память, позволяет повторить устойчивые выражения на английском языке: их значение, форму и произношение. Игра может быть использована как в групповой, так и в индивидуальной работе. Перед началом игры необходимо выбрать список словосочетаний, которые были изучены. Можно использовать следующие конструкции по теме «What school do you go to?» (с учащимися 9 класса): private school, nursery class, comprehensive school, entrance examination, pass an exam, basic education, educational facilities, GCSE exams, favourite subjects, to fail an exam, technical college. Каждое отобранное выражение надо поделить на две части и каждую часть записать на отдельную карточку.

В одну группу складываем карточки, на которых написаны первые части словосочетаний, а в другую — вторые части.

Один из игроков открывает карточку первой группы, читает то, что на ней написано, и говорит, какое продолжение должно быть у этого сочетания. Он же открывает карточку из другой группы и тоже читает. Если части сложились в выражение, то эти карточки откладываются.

По просьбе учителя он должен подобрать синонимы и антонимы к каждому составленному словосочетанию. Игра закончена, когда все словосочетания найдены.

6. Advertising/ Реклама

Учитель предлагает карточки определенного товара, ученики должны разрекламировать этот товар/ продукт. Следует учитывать языковые особенности рекламного текста на английском языке. Здесь воображению нет предела!!! Задача студентов/ учеников донести до покупателя преимущества своего товара.

Наиболее типичные грамматические конструкции и лексика, используемые в рекламных текстах: *new, free, present, declare, mystery, secret, magic, mother, economy, guarantee, more, cheap, better, the best, super, now, the first, revolution, bigger, the one, wonderful, special, fine, great, novelty, world, freedom, safety* и др. Хороший способ показать преимущества своего продукта — это сравнить его с другими с помощью **прилагательных в сравнительной и превосходной степени**.

7. Chain / Цепь

Игра заключается в том, что раскладываются в цепь картинки с действиями (существительные, прилагательные, предлоги). Шагая вдоль этой цепочки, студент говорит простые предложения (можно на скорость):

- I like apples. I like plums. I like ...
- He is strong. He is fat. He is ...
- He was in the park yesterday. He was in ...
- We slept in the fridge yesterday. We ate soup yesterday...

Эта игра применима к любой грамматической теме (He is going to ..., We'll...) Если положить на картинку маркеры времени, можно отрабатывать смесь времен и разные типы предложений. Можно давать маркеры или местоимения по ходу продвижения ребенка вдоль цепочки, отрабатывая элемент неожиданности. Это повышает эффективность тренинга.

8. Change the story/ Измени историю.

Опираясь на рассказ необходимо изменить некоторые слова, чтобы получился новый, слегка измененный: вместо in the morning - in the evening; an old man – a young girl; quickly - slowly; etc.

9. Пресс-конференция. Вопросы-ответы.

Игра не требует предварительной подготовки.

Игрок А садится за стол и объявляет примерно следующее: *'Hello! I'm Alla Pugacheva. Today I'm ready to answer all of your questions!'* "Журналисты" по очереди задают интересующие их вопросы, а "звезда", как может, отвечает. После того, как все вопросы будут исчерпаны, Игрок В, в образе уже другой знаменитости, занимает место за столом и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока каждый её участник не побывает в роли звезды.

10. Модальные глаголы. Образуются две команды. Одна команда придумывает предложение с заданным модальным глаголом. Другая команда должна отгадать это предложение. С этой целью задаются вопросы типа: Можете ли вы...? Должны ли вы...? Затем это же задание выполняет вторая команда, и игра продолжается.

Таким образом, активные методы обучения обеспечивают активность и разнообразие мыслительной и практической деятельности учащихся в процессе усвоения учебного материала