Использование активных методов обучения для развития коммуникации

Аннанурова Бахар Амангельдиевна

Отличительные особенности активных методов обучения заключаются в стимулировании познавательной деятельности учащихся, что ведет к повышению мотивации, отсутствию боязни сделать ошибку, стремлению к выражению своего мнения, коммуникации. В данной статье мы рассмотрели, как использование различных игровых приёмов обучения коммуникации на иностранном языке и поиск новых технологий способствуют повышению мотивации учащихся к углубленному изучению языка и развитию диалогической и монологической речи.

Игра — это одновременно и упражнение, и практика на основе изученных материалов, которое как ничто другое даёт возможность ребёнку проявить его способности в искусственно созданных условиях, максимально приближённых к реальности. Игра является эффективным мотиватором интереса к обучению. В современной школе в ходе изучения иностранного языка игровые технологии применяются как самостоятельно, так и в составе другой педагогической технологии, как форма урока, его часть или как внеаудиторную работу.

Целью таких игр является практика изучаемого языка, а также тренировка памяти и речи. Как мы видим, спектр достоинств довольно широк, как и игровых технологий. Для примера рассмотрим игры, использованные студентами на практике в среднем звене школы. «Телемост». Класс разбивается на две группы, каждая из них представляет одну англоговорящую страну. Страны знакомятся друг с другом посредством коммуникации и построений диалогов. Ученики каждой команды задают друг другу вопросы, рассказывают об их истории, достопримечательностях и интересных фактах. Игру можно проводить по скайпу с англоговорящей группой.

«Путешественник». Для этой игры нам понадобиться карта или глобус, учитель выбирает страну, а ученик рассказывает то, что знает об этой стране, а затем задает вопросы классу. Таким образом, ученик проявляет как свои знания, так и смекалку.

Кроме этого, частым приёмом учителей является использование различных технологий. Технология **«Свеча»**- по кругу передаётся зажженная свеча, и ученик делится своими мыслями и идеями по заданной проблеме, развивая МР. Вместо свечи можно использовать мяч или любой другой предмет

Технология **«Мозговой штурм»**, часто используемая на уроках, развивает воображение и творческое развитие. Задачей учеников является предложить как можно больше вариантов решения той или иной проблемы, затрачивая при этом минимальное количество времени. В результате всем классом выбирается самый оптимальный вариант. Технология **«Змейка»** или **«Групповой рассказ»**, удобен для закрепления пройденной темы. По очереди каждый ученик предлагает своё слово или предложение к уже начатому рассказу, таким образом рассказы получаются интересными и забавными. В ходе такой игры развивается фантазия и развивается внимательность и логика. Такие технологии развивают монологическую и диалогическую речь, помогают украсить урок и заинтересовать учащихся, так как ученики никогда не ленятся участвовать в подобных играх.

При таких условиях педагог сможет: а) заинтересовать, б) раскрыть способности учащихся, в) включить учеников в коллективную работу, г) создать благоприятные условия к обучению. Таким образом, игра становится любимой частью урока у учеников.

Список литературы

1. Бейсембаева А. К. Игровые технологии в обучении (на примере преподавания иностранного языка) // Молодой ученый. — 2018. — № 44. — С. 255-257. — URL https://moluch.ru/archive/230/53357/ (дата обращения: 05.02.2020).
2. Митина А. Рефлексивно-игровая технология обучения.// Высшее образование в России.- № 4 / 2013.- С. 86–89.