

3 Алентьева, Т. В. Сецессия Юга как отражение менталитета южан / Т. В. Алентьева // США: становление и развитие национальной традиции и национального характера : материалы VI научной конференции ассоциации изучения США, г. Москва, 27–28 января 1999 г. / МГУ им. М. В. Ломоносова; под ред. А. С. Манькина [и др.]. – М., 1999. – С. 298–311.

4 Иванян, Э. А. История США : пособие для вузов / Э. А. Иванян. – М.: Дрофа, 2004. – 576 с.

5 Алентьева Т. В. Рост секционализма и общественное мнение в США в период «Джексонской демократии» [Электронный ресурс] / Т. В. Алентьева // Северная Америка. Век девятнадцатый. 2004–2012. – Режим доступа: <http://america-xix.org.ru/library/alentieva-rise-of-sectionalism/>. – Дата доступа: 27.02.2016.

6 Цой, А. Р. Тарифный кризис в США 1820–1830-х гг. и формирование теории прав штатов Джона К. Кэлхуна / А. Р. Цой // Вестник Тюменского государственного университета. – 2012. – № 2. – С. 35–40.

7 Согрин, В. В. Идеология в американской истории: от отцов-основателей до конца XX века / В. В. Согрин. – М.: Наука, 1995. – 238 с.

8 Пазенко, Е. А. «Остров Юг»: К вопросу о культурной самоидентификации южан США в первой половине XIX в. / Е. А. Пазенко // Россия и АТР. – 2004. – № 1. – С. 70–79.

9 Токвиль, А. де. Демократия в Америке ; пер. с франц. / А. де Токвиль ; предисл. Гарольда Дж. Ласки. – М.: Прогресс, 1992. – 554 с.

УДК 37.091.33:004:811.111'342

В. Ю. Ершова

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ

В статье рассмотрены возможности использования интерактивных технологий на уроках английского языка для развития у учащихся умений диалогической речи. Определены наиболее эффективные приёмы интерактивного обучения. Раскрывается суть каждого приёма, определяются его цели, прослеживаются этапы проведения. Выделены задачи, которые интерактивные технологии решают в процессе обучения диалогической речи.

Для преподавателей иностранных языков всегда являлось проблемой повышение познавательного интереса учеников к изучению языка, стимулирование их положительной мотивации в учении. Один из возможных путей решения данной проблемы является использование технологии интерактивного обучения. Технологию интерактивного обучения можно определить как совокупность способов целенаправленного усиленного межсубъектного взаимодействия педагога и учащихся, последовательная реализация которых создает оптимальные условия для их развития [1, с. 14].

Существуют следующие основные приёмы интерактивного обучения: дискуссия, кейс-метод, творческие задания, ролевые игры, метод проектов, «мозговой штурм», кластер [2].

1. *Дискуссия* – это публичное обсуждение или свободный вербальный обмен знаниями, суждениями, идеями или мнениями по поводу какого-либо спорного вопроса, проблемы. Ее существенными чертами являются сочетание взаимодополняющего диалога и обсуждения-спора, столкновение различных точек зрения, позиций.

Цели проведения дискуссии могут быть весьма разнообразными: обучение, тренинг, диагностика, изменение установок, стимулирование творчества.

Этапы проведения дискуссии: мотивационный (начало дискуссии); содержательно-операционный (организация пространства, установка правил ведения дискуссии, структурирование и регулирование дискуссии); оценочно-рефлексивный (завершение дискуссии).

2. Метод коллективного анализа ситуаций.

Метод кейсов (англ. case method, кейс-метод, case-study, метод конкретных ситуаций) – техника обучения, использующая описание реальных экономических, социальных и бизнес-ситуаций. Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Кейсы базируются на реальном фактическом материале или же приближены к реальной ситуации.

Главное требование к кейс-методу – чтобы ситуация для изучения была бы реальной, а не придуманной. Вот здесь возникает много проблем и главная – где взять эти ситуации и какие выбрать для анализа? Самый легкий путь – включить воображение. Вот и появляются искусственные ситуации, в которых действуют нереальные Петры Степановичи и чудаковатые Марь Петровны. Кейс-метод ценен тем, что учит анализировать конкретные реальные случаи. Только факты и их анализ.

Цели: развитие творческих способностей обучающихся, формирование навыков выполнения сложных заданий в составе небольших групп, самостоятельное создание алгоритмов принятия решения.

Этапы работы с кейсом: этап введения в кейс, анализ ситуации, этап презентации, этап общей дискуссии, этап подведения итогов.

3. *Под творческими заданиями* понимаются учебные задания, которые требуют от учащихся не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку задания содержат большой или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов. Творческое задание составляет содержание, основу любого интерактивного метода. Творческое задание (особенно практическое и близкое к жизни обучающегося) придает смысл обучению, мотивирует обучающихся. Неизвестность ответа и возможность найти свое собственное «правильное» решение, основанное на своем персональном опыте и опыте своего коллеги, друга, позволяют создать фундамент для сотрудничества, сообучения, общения всех участников образовательного процесса, включая педагога.

Выбор творческого задания сам по себе является творческим заданием для педагога, поскольку требуется найти такое задание, которое отвечало бы следующим критериям:

- не имеет однозначного и односложного ответа или решения;
- является практическим и полезным для учащихся;
- связано с жизнью учащихся;
- вызывает интерес у учащихся;
- максимально служит целям обучения [3, с. 10].

4. *Ролевая игра* – это разыгрывание участниками группы сценки с заранее распределенными ролями в интересах овладения определенной поведенческой или эмоциональной стороной жизненных ситуаций.

Ролевая игра проводится в небольших группах (3–5 участников). Участники получают задание на карточках (на доске, листах бумаги и т. д.), распределяют роли, обыгрывают ситуацию и представляют (показывают) всей группе. Преподаватель может сам распределить роли с учетом характеров детей.

Преимущество этого метода в том, что каждый из участников может представить себя в предложенной ситуации, ощутить те или иные состояния более реально, почувствовать последствия тех или иных действий и принять решение.

Данная форма работы применяется для моделирования поведения и эмоциональных реакций людей в тех или иных ситуациях путем конструирования игровой ситуации, в которой такое поведение предопределено заданными условиями.

Цель игры – формирование и развитие речевых навыков и умений учащихся

Этапы: подготовка, проведение игры, подведение итогов [2].

5. *Разработка проекта* – это приём, который позволяет участникам мысленно выйти за пределы класса и составить проект своих действий по обсуждаемому вопросу. Самое главное, что группа или отдельный участник имеет возможность защитить свой проект, доказать преимущество его перед другими и узнать мнение друзей.

Цель проектов – способствовать формированию системы знаний и умений, воплощённых в конечный интеллектуальный продукт; содействовать самостоятельности, умению логически мыслить, видеть проблемы и принимать решения, получать и использовать информацию, заниматься планированием, развивать грамотность и многое другое.

Только метод проектов может позволить решить эту дидактическую задачу и превратить уроки иностранного языка в дискуссионный, исследовательский клуб.

Этапы: поисковый (предложение темы исследования, выбор проблемы / проблем проекта); аналитический (согласование общей линии разработки проекта, формирование групп, составление подробного плана работы над проектом, обсуждение путей сбора информации и осуществление поисковой работы, обсуждение первых результатов в группе); практический (оформление работы над проектом, презентация проекта, обсуждение презентации и полученных результатов); презентационный (завершение работы над проектом); контрольный (оценка результатов проекта и общего хода над ним, а также планирование тем будущих проектов).

6. *«Мозговой штурм»*, «мозговая атака» – это приём, при котором принимается любой ответ учащихся на заданный вопрос. Важно не давать оценку высказываемым точкам зрения сразу, а принимать все и записывать мнение каждого на доске или листе бумаги. Участники должны знать, что от них не требуется обоснований или объяснений ответов.

«Мозговой штурм» применяется, когда нужно выяснить информированность и/или отношение участников к определенному вопросу. Можно применять эту форму работы для получения обратной связи.

Цель: развитие творческого типа мышления, от него зависит выбор темы исследовательской деятельности на уроке, выбор решения той или иной проблемы.

Этапы проведения: задать участникам определенную тему или вопрос для обсуждения; предложить высказать свои мысли по этому поводу; записывать все прозвучавшие высказывания; когда все идеи и суждения высказаны, нужно повторить, какое было дано задание, и перечислить все, что записано вами со слов участников; завершить работу, спросив участников, какие, по их мнению, выводы можно сделать из получившихся результатов и как это может быть связано с темой тренинга; после завершения «мозговой атаки» (которая не должна занимать много времени, в среднем 4–5 минут), необходимо обсудить все варианты ответов, выбрать главные и второстепенные [4].

7. *Кластер* (англ. cluster скопление) – объединение нескольких однородных элементов, которое может рассматриваться как самостоятельная единица, обладающая определёнными свойствами.

Что же касается понятия «кластер» на уроках английского языка, то здесь под кластером следует понимать объединение нескольких тем, для более детального дальнейшего рассмотрения. Технология кластерного метода помогает создать на уроке условия для формирования у учеников умений структурировать материал, формулировать проблемы.

Цель: развитие памяти и пространственного мышления.

Так, при работе с использованием кластера, работа протекает следующим образом. Учитель записывает в центре классной доски тему (ключевое слово), просит учеников сделать то же в тетрадях, а затем подумать и записать вокруг данного слова (словосочетания) всё, что приходит им на ум в связи с предложенной темой. Затем учащиеся

обмениваются своими идеями при работе в парах, делятся ими со всем классом и фиксируют их на доске и в тетрадях [5, с. 28].

Использование интерактивных форм в процессе обучения, как показывает практика, снимает нервную нагрузку обучающихся, дает возможность менять формы их деятельности, переключать внимание на узловые вопросы темы занятий.

Итак, с помощью интерактивного обучения решаются одновременно несколько задач, а именно: развитие коммуникативных навыков и умений; установление эмоциональных контактов между учащимися; развитие умения учащихся работать в командах. Кроме того, использование интерактивных форм обучения помогает снимать нервную нагрузку, обеспечивает смену форм деятельности учащихся.

Литература

1 Егоров, А. И. Инновационные процессы в школе: организация и управление / А. И. Егоров. – Владимир, 1995. – 69 с.

2 Учительский портал [Электронный ресурс] / Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций. – Режим доступа: <http://www.uchportal.ru/publ/23-1-0-4029>. – Дата доступа: 17.02.2016.

3 Елухина, Н. В. Основные трудности аудирования и пути их преодоления / Н. В. Елухина // Иностранные языки в школе. – 2007. – № 4. – С. 9–13.

4 Двучичанская, Н. Н. [Электронный ресурс] / Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетентностей // Электронное научно-техническое издание «Наука и образование». – 2011. – № 4. – Режим доступа: <http://technomag.edu.ru/doc/172651.html>. – Дата доступа: 17.02.2016.

5 Рогова, Г. В. Методика обучения иностранным языкам в средней школе / Г. В. Рогова, Т. Е. Сахарова, Ф. М. Рабинович ; под ред. Г. В. Рогова. – М.: Просвещение, 2001. – 287 с.

УДК 37.013.77:37.091.212.7-022.45-057.874

Л. Н. Жарина, О. А. Чмыриков

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ФАКТОРЫ НИЗКОЙ УСПЕВАЕМОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Статья посвящена изучению психолого-педагогических факторов низкой успеваемости обучающихся. Рассмотрены причины низкой успеваемости такие, как: недостатки памяти, внимания и других психических процессов, а также слабое развитие воли и низкий уровень школьной мотивации. Для преодоления низкой успеваемости разработана коррекционная программа, которая позволит улучшить работоспособность и повысить уровень познавательной активности, мотивацию к учебной деятельности. Учащиеся смогут быстрее принимать и перерабатывать нужную им информацию и как следствие, справятся с низкой успеваемостью.

Одной из важных проблем современной школы является проблема неуспеваемости младших школьников. Различные теоретические разработки в этой области отражают неоднородность и отсутствие единого взгляда на данную проблему. Исследования в области этого вопроса должны продолжаться, имея при этом теоретическое и практическое значение. Успех или неуспех в обучении младшего школьника имеет большое значение по отношению к личности ребенка. Особенности протекания процесса обучения,