

ИЗУЧЕНИЕ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ

Корнышенкова Евгения Александровна

БОУ ДО г. Омска «Детский ЭкоЦентр», педагог дополнительного образования

Современный образовательный процесс включает в себя множество интерактивных методов обучения, которые позволяют сформировать познавательный интерес у учащихся.

Познавательный интерес – это важнейший фактор обучения, подразумевающий творческий подход к изучению материала, стимулирующий самостоятельность и заинтересованность в усвоении преподаваемого материала, а также мотивирует учащихся к самообразованию.

Очевидно, что современное общество должно обратить внимание на настоящее и будущее состояние природы, т.к. преобладает потребительский подход к природе, у учащихся низок уровень восприятия экологических проблем как лично значимых для каждого.

Таким образом, одной из главных задач педагога является поиск оптимальных способов преподавания материала учащимся для стимуляции познавательной деятельности обучаемого, стремления получить новые знания и навыки, а также увеличения его интереса к теме: «Окружающая среда» и предмету в целом. С точки зрения педагога применение интерактивных методов преподавания позволяет привлечь учащихся к экологическим проблемам, изучению животного и растительного мира. Данный метод практически исключает незаинтересованных обучающихся.

Проведя обширный теоретический поиск и проведя апробацию различных методов преподавания среди учащихся младшего школьного возраста мною было выделено 3 наиболее оптимальных интерактивных метода обучения: викторины, проектное обучение и Квест.

Первый метод – викторины. Сайт www.quizizz.ru позволяет подобрать викторины по различным темам. Также благодаря шаблонам сайта преподаватель может сделать викторины самостоятельно. Игра проводится в трех режимах: живая игра, сольная игра и домашнее задание. Первый режим – «живая игра» – позволяет учащимся соревноваться между собой. Суть метода заключается в том, что педагог раздает код доступа учащимся, после чего они авторизуются на образовательном портале и начинают отвечать на предложенные вопросы. В это время педагог в режиме on-line может отслеживать статистику прохождения викторины. В конце игрового процесса подводятся результаты и учащиеся могут видеть набранные ими баллы, а также количество допущенных ошибок. Режим «сольной игры» подразумевает самостоятельное прохождение викторины учащимся, где также в конце будут отражены заработанные баллы и обозначены совершенные ошибки. Данный игровой режим дает возможность обучающемуся проходить одну и ту же викторину несколько раз с целью улучшения своего результата. Режим «домашнее задание» предполагает предварительную раздачу педагогом кода доступа учащимся, которые проходят задания в привычном для них темпе. Учащиеся проходят викторину дома. Педагог может в личном кабинете отследить статистику ответов и выявить лакуны в знаниях учащихся.

При конструировании теста преподаватель может ориентироваться на включение в перечень вопросов викторины одновариантные (т.е. с одним правильным вариантом ответа) или многовариантные (т.е. с несколькими верными вариантами ответа) задания. При прохождении викторины в зависимости от правильности ответа появляются забавные картинки, а вывод результатов викторины будет осуществляться сразу по окончании ее прохождения. При этом учащийся сразу же может увидеть набранные им баллы и занятое место. При желании музыкальное сопровождение и всплывающие анимационные эффекты можно убрать.

Таким образом, викторина – как способ интерактивного обучения – стимулирует учащихся на изучение новых тем по английскому языку, поскольку помимо яркого и красочного ее оформления, автоматически ведется подсчет баллов, а значит между детьми

возникает соревновательный момент, где каждый хочет доказать свое лидерство. Возможность же неоднократного прохождения викторины с целью получения высшего балла, позволяет ученика закреплять слова и понятия, которые ранее были слабо изучены.

Второй метод – проектное обучение. Данный метод направлен на развитие восприятия учащимися реального мира и становление личной индивидуальности. Так, к примеру, на занятии по теме «Животные», которая предполагает проведение экскурсии, мною заранее были даны учащимся слова: «length» (длина), «weight» (вес) и «location» (место обитания). После совместной экскурсии с учащимися в зоопарк на территории БОУ ДО г. Омска «Детский ЭкоЦентр», где я, как педагог, дала описание трех животных на английском языке, а учащиеся в это время переводили мою речь, мною было дано задание выбрать по одному животному каждому обучающемуся и сделать его описание. Учащиеся собирают необходимую информацию про животное, и переводят на английский язык, после чего презентуют свою работу (проводят мини-экскурсию). Подобные проектные задания позволяют учащимся не только закреплять новые слова и применять их на практике, а также развивают познавательный интерес к животному миру, и помогают адаптироваться к выступлениям на публике.

Последний рассматриваемый мной интерактивный способ обучения – Квест (quest). Данный метод с успехом применяется уже несколько лет подряд на территории БОУ ДО г. Омска «Детский Экоцентр». Так, Квест «Зоологический детектив» позволяет не только развивать коммуникативные навыки учащихся и их инициативность, но и систематизировать имеющиеся у них знания по экологии и зоологии, в частности, сведения про диких и домашних животных, про переработку мусора. Педагоги заранее разрабатывают задания на станции, маршрут для нескольких объединений. Учащиеся идут по маршруту и выполняют задания. Так, к примеру, в 2018–2019 учебном году мной были разработаны задания на английском языке на тему «Переработка бытовых отходов», что позволило обратить внимание на данную проблему большое количество людей. После выполнения всех заданий квеста, проводится подсчет баллов и награждение участников. Стоит отметить, что дидактическая составляющая квеста, как способа интерактивного обучения на этом не заканчивается: по окончании игрового занятия педагог совместно с учащимися проводят рефлексию, позволяющую получить обратную связь, что заметно сплачивает коллектив учеников и создает доверительную атмосферу между преподавателем и каждым конкретным обучающимся.

Таким образом, подводя итог, можно с уверенностью сказать, что современные интерактивные методы позволяют сделать занятия запоминающимися для учащихся, ввести и закрепить полученные знания по теме: «окружающая среда», при помощи современных методов обучения. Данные методы эффективны, поскольку они вовлекают каждого учащегося в определенную деятельность, а значит, материал усваивается легче и надежнее. Однако, при использовании интерактивных способов обучения имеются и некоторые трудности: преподаватель должен проявлять креативность мышления, творческий подход и личную заинтересованность в конечном результате – только в этом случае возможно успешное применение современных методов обучения с целью передачи собственных знаний и навыков.