****

**КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ «МЕТОДИЧЕСКИЙ СЕМИНАР»**

*Ахапкина М.Е..,*

*Московская область*

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

(Кадр 1) Моя педагогическая практика представляется мне монтажной кинолентой длиной в 12 лет. На ней расположилось множество кадров - интересных, неожиданных, порой парадоксальных, удачных и не очень. «Переходы» от кадра к кадру, видеоэффекты, разные звуковые дорожки можно сравнить с теми методами, приемами и технологиями, которые призваны вовлекать моего «зрителя»-ученика в мир открытия новых знаний. Все, что захватывает нас, вызывает неподдельный интерес и удивление, есть средство побуждения к продуктивной познавательной деятельности, к активному освоению содержания образования.

Учителю всегда хочется, чтобы ученик, приступая к изучению новой темы, воскликнул: «Ух-ты! Как интересно!», но далеко не все разделы или главы в предмете вызывают такую реакцию. Что же делать учителю?

Конечно же, искать мотивирующие методы, приемы, средства обучения, объединять и совмещать различные педагогические технологии, что находится в соответствии с основными позициями федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС), который считает основой современного образования системно-деятельностный подход.

Особенность изучения иностранного языка состоит в том, что большой объем материала ученик должен не только понимать, но и заучивать наизусть. Это утомительный процесс, который не способствует повышению интереса к изучаемому предмету. Как следствие в своей педагогической деятельности я ежедневно ищу ответы на вопросы: как сделать пространство урока ярким и удивительным? Как создать ситуацию успеха для ученика? Как превратить процесс запоминания в увлекательную игру и получить при этом качественный результат?

В практическом решении этих проблем мне помогают **приемы театральной педагогики** и**нтерактивные образовательные видеопроекты.** (К. 2)

В настоящее время в педагогической литературе (И.Колесникова, Н.Ю.Пахомова, Е. С. Полат) большое внимание уделяется использованию в образовательной деятельности метода проектов. Полноценная реализация всех этапов проектной деятельности возможна при условии выполнении следующих педагогических требований**:**

***самостоятельный*** ***выбор темы проекта,*** ***определение её ключевой проблемы и актуальности, а также*** соответствие уровню языковой и общекультурной подготовки детей; (К. 3) с***облюдение этапов в создании проекта***; р***еализация и практическое применение результатов проекта***. Успешная реализация проекта зависит во многом от его типа и направленности. Так, если в основу проекта положено исследование проблемы в гуманитарной сфере, например в лингвистике, то интересный по содержанию доклад после презентации на конференции исследовательских работ и обсуждения, скорее всего, будет пылиться на полке в кабинете учителя или дома у ученика. Таким образом, мотивация на выполнение таких проектов у школьников довольно низка.

**Каково же решение?** Ответом на этот вопрос для меня стал ***интерактивный образовательный видеопроект.*** (К. 4)

**Основная цель интерактивного видеопроекта -** повысить интерес обучающихся к исследовательским проектам теоретической направленности и языку в целом. Предполагается, что конечный продукт такой деятельности, осуществляемой учениками, может использоваться учителем в качестве дидактического материала на разных этапах урока, например, при ознакомлении с новой темой урока, при обогащении лексического материала, как дополнение к материалу урока. (К. 5)Такой проект состоит из двух основных частей: **содержательной части** и **раскадровки. Рассмотрим этапы создания проекта на примере видеопроекта “Music slang”.** Работа над содержательной частью проекта способствует формированию у школьников метапредметных навыков и включает в себя следующие этапы. (К. 6)

**1) Замысел**. Поиск и определение темы проекта.

**2) Процесс.**

**Шаг 1.** Предварительная формулировка цели проекта, обсуждение способов исследования и определение планируемых результатов.

**Шаг 2.** Сбор, систематизация и анализ информации, на основе сайтов, предоставляющих информацию по теме «сленг в музыке».

**Шаг 3.** Обсуждение способов оформления конкретных результатов и их презентация.

**3) Результат (продукт)**. Заключительный этап содержательной части – презентация проекта на конференции творческих и исследовательских проектных работ.

Рассмотрим вторую часть интерактивного видеопроекта – **«раскадровке».** Раскадровка сценария для фильма – один из важнейших этапов создания видеопродукта. Она выглядит подобно пустому комиксу или пустой таблице, в ней отведено место для комментариев или диалогов, набросков "эскизов" и добавлено краткое описание действия в кадре и ракурса съемки. В случае с видеопроектом сценарием видеоролика будет служить содержание проекта.

**Раскадровка** включает следующие шаги (К.7):

**Шаг 1**. Проводится детальный анализ материала доклада, выделяются чередующиеся блоки: содержательные и блоки задания. При этом блок-содержание включает информацию по исследуемой теме, а следующий блок включает в себя вопросы к нему и разнообразные личностно-ориентированные задания.

**Шаг 2.** Обсуждение и создание заданий, разработка формы их подачи.

**Шаг 3.** Проработка и визуализация языкового материала, который необходим для понимания ключевых понятий доклада (незнакомая лексика, термины, видеофрагменты различных явлений, фотографии, картинки).

**Шаг 4.** Обсуждение ракурсов съемки, позиции докладчика в кадре, манеры его поведения.

**Шаг 5**. Подбор музыкального сопровождения (К.8-9). Пример видеопроекта (К. 10-11).

Я считаю этот этап ключевым в создании проекта в целом. Он дает возможность привлечь к исследовательской деятельности учеников, которым трудно дается изучение английского языка, но волшебное слово «кинематограф» вызывает неподдельный интерес у многих. Так команда исследователей-лингвистов дополняется командой монтажеров, раскадровщиков, режиссеров и т.д. В процессе съемки им приходится постоянно иметь дело с иноязычным текстом, вникать в содержание проекта, слушать ребят, которые хорошо владеют языком. А следом возникает желание самому оказаться в кадре, найти интересную тему и стать автором проекта, который потом поможет другим ученикам изучать язык не с интересом. Учитель, руководитель проекта, не только выполняет роль направляющего, но и подсказывает методы и приемы, для создания заданий по материалу проекта. Это позволяет обучающимся посмотреть на работу учителя с другой стороны, воспринимать учителя не только как речевого партнера, а также как участника совместного творчества. (К. 12)

При создании интерактивных образовательных видеопроектов у учеников происходит интеграция знаний, приобретается опыт творческой деятельности, способствующей развитию личности мыслящей самостоятельно и нестандартно.

**Приемы театральной педагогики (К. 13)**

Кен Робинсон, международный советник по вопросам развития творческого мышления, известный своими выступлениями на международной конференции TED, однажды сказал: «...человек творческий – это всегда человек деятельный. ... Творчество можно считать воображением, примененным на практике». Театр – это прежде всего игра, в игре ребенок активно соприкасается с явлениями реальной действительности, переживает их.

Авторы «Социо-игрового стиля» А. Ершова и В. Букатов видят одной из основных задач изменение структуры школьных взаимоотношений. Работа в малых творческих группах, являющаяся основной формой взаимодействия в социо-игровом стиле, активизирует взаимный интерес детей друг к другу, открывает для них возможности взаимного обучения, меняет природу взаимодействия с учителем (К. 14). В этой педагогической модели дети обращаются к учителю за помощью в случае необходимости, что является залогом деятельностного и коммуникативного подходов к обучению. **Цель театральной педагогики** – создание условий для развития воображения и памяти обучающихся, обучение свободному выражению мыслей и чувств посредством слова, интонации, мимики, жестов.Приведу несколько примеров использования приемов такой педагогики на уроках английского языка.

**Прием «Ритмическое запоминание»**

**Проблема:** преодоление психологических барьеров при произношении новых слов, создание атмосферы заинтересованности в изучении новых лексических единиц. **Решение:** предлагаю ученикам произнести слова в определенном ритме (лучше всего для этого подходит музыка в стиле **рэп**).

**Определяем цель** – научиться произносить слова правильно!

**Пример:** класс делится на группы или пары, каждая группа получает задание – наложить лексические единицы на заданный ***бит***; затем полученные варианты записываются на доске и каждый исполняется как отдельное произведение в стиле **рэп**.

**Результат:** введение новой лексики превращается в *увлекательный процесс*, где каждый может проявить свои креативные способности и фантазию.

**Прием «Фонетический этюд»**

**Проблема:** мотивация многократного повторения новых слов и развитие речевой деятельности обучающихся.

**Задача**: отработка произношения новой лексики.

**Решение:** ввожу детей в речевую деятельность через разыгрывание этюдов, содержащих выражение определённых эмоций в мини-диалогах. ***Пример задания:*** произнесите слова так, будто вы сообщаете друг другу *радостную новость;* вы спорите и ваша беседа перерастает в *конфликт;* вы *делитесь с кем-то секретом*.

Так сложился Банк заданий, созданный за годы моей работы.

**Результат:** при таком усвоении лексики большую роль играет фактор *эмоциональной памяти (Соловцова Э. И.):* запоминание слов посредством переживания различных чувств происходит легко и интересно.

**Прием «Предлагаемые обстоятельства»**

**Проблема:** умение осуществлять коммуникацию (главная цель иноязычного образования). Разыгрывание ситуативных диалогов на практике не должно сводиться к заученному произношению клишированных фраз. Ученики испытывают затруднения в живом, неподготовленном общении, «отвечают» диалог, глядя на учителя, а не друг на друга.

**Решение:** создаю атмосферу реальной ситуации общения, добавляю звуковые эффекты или музыку, строю мизансцену диалога максимально приближенную к реалиям жизни. Например, разыгрывая диалог в кафе, добавляю звуковое оформление (шум в кафе), организую пространство, имитирующее атмосферу кафе, предлагаю учащимся придумать, с каким чувством они пришли туда, возможно, кто-то нервничает в ожидании результатов экзамена или торопится и просит официанта принести заказ скорее.

**Результат:** ученики сами моделируют ситуацию, взаимодействуют, находясь в предлагаемых обстоятельствах, перестают воспринимать диалог как обязательную проверку знаний, раскрепощаются и начинают говорить свободно на иностранном языке, преодолевая страх ошибки. (К. 15)

Идеи театральной педагогики актуальны для всего общего образования. И дело не в развлечении или релаксации. Речь идёт о педагогике СОБЫТИЙНОСТИ, ПРОЖИВАНИЯ, о педагогике ЛИЧНОСТНОГО ТВОРЧЕСКОГО ДЕЙСТВИЯ и ИМПРОВИЗАЦИИ, о педагогике, имеющей дело с ЦЕЛОСТНЫМ ОБРАЗОМ мира и "Я", воспринимаемом эстетически, этически и интеллектуально.

Мне кажется, что единство разнообразия моих учеников (термин А.Г. Асмолова) предполагает единство разнообразия методов, приемов и технологий, используемых мной для достижения учебных результатов. С точки зрения традиционной системы оценивания, мои ученики успешно справляются с тестами, мониторингами, ОГЭ и ЕГЭ. (К. 16-17, 18). Но более важной мне видится *формирующая оценка* ученика – «обратная связь» для учащихся, позволяющая им уяснить, какие шаги им необходимо предпринять для улучшения своих результатов, способствующая улучшению результатов каждого отдельно взятого ученика. Моя же главная цель – искать техники и технологии обучения в зависимости от изменения результатов обучения учащихся “To strive, to seek, not to find and not to yield!” – «Стремиться, искать, не находить, но и не сдаваться!» - и делать все, чтобы у моих учеников возникало желание учить иностранный язык с удовольствием! (К. 19)