И. Н. БЕРЕЗКО,
Н. В. ДУДОРГА,
С. В. ЛИХТАР,
Е. В. МУРЗАК

Лунинец, ГУО «СШ № 2 г. Лунинца»

РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ПОСРЕДСТВОМ STEAM-ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Согласно требованиям нормативных документов по предмету «Иностранный язык» учебное время на занятиях должно быть использовано преимущественно для развития и совершенствования навыков и умений устной речи. Как показывает практика, при формировании разных видов говорения (монологической, диалогической речи), обучаемые иногда испытывают трудности, связанные в первую очередь с содержательной стороной высказывания. Они не всегда ориентируются в ситуации общения, не знают, в какой логической последовательности составить монологическое либо диалогическое высказывание, чем аргументировать свою точку зрения, какие вопросы задать при составлении диалога.

Над решением данной проблемы работает Дудорга Н.В. В своей деятельности учитель использует элементы различных педагогических технологий. На данном этапе её заинтересовала технология многомерных дидактических инструментов, основным инструментом которой являются логико-смысловые модели (ЛСМ). Данные модели дают участникам общения необходимую опору, помогают приобрести алгоритм для построения высказывания, предоставляют недостающую информацию в виде определённой структуры. Они позволяют компактно, логично и структурировано уместить в данной модели материал, который занимает не один десяток страниц.

По её мнению, самое важное–это то, что учащиеся, имея разный уровень обученности, получают возможность участвовать в общении благодаря этой зрительной опоре.

ЛСМ разнообразны по содержанию в зависимости от целей конкретного урока; могут разрабатываться как педагогом, так и учащимися; являются мобильными, то есть все участники учебного процесса имеют возможность при желании откорректировать данную модель, либо составить свою собственную.

Дидактические многомерные инструменты можно использовать на различных этапах обучения: при первичном знакомстве с новым материалом, при его закреплении, при обобщении и систематизации знаний.

Вследствие речевой направленности обучения предмету «Иностранный язык» считается нецелесообразным уделять на уроке много времени для изучения грамматики. Но без обучения этому аспекту языка невозможно формирование коммуникативной компетенции. Логико-смысловые модели помогают учителю решить и эту проблему. Подготовленные заранее логико-смысловые модели по грамматическим темамзначительно сокращают время введения грамматического материала, подают его компактно и структурировано, являются своеобразной «шпаргалкой», к которой при необходимости всегда можно вернуться для закрепления этого грамматического явления.

Однако, чаще всего в своейпедагогической практике Наталья Васильевна использует логико-смысловые модели для развития умений говорения учащихся, а именно монологической речи, где говорящий передаёт аудитории в устной форме ту или иную информацию, и диалогической речи, где происходит речевое взаимодействие участников общения.

При составлении образцов логико-смысловых моделей следует учитывать уровень подготовки учащихся и, следовательно, степень сложности предлагаемого материала. В некоторых классах после проведения совместной работы можно предложить учащимся самостоятельно разработать логико-смысловые модели по изучаемой теме.

Анализ деятельности и интересов участников учебной деятельности (обучаемых и родителей) стал основанием для планирования работыЛихтар С.В. Как повысить уровень речевой компетенции в различных видах деятельности. Создать ситуацию успеха для каждого из учащихся?Повысить мотивацию изучения иностранного языка и пробудить интерес к изучению низкомотивированных детей? Как создать дополнительное образовательное пространство для развития социокультурной компетенции?STEAM-образование, как универсальный инструмент, предоставляет учителю широчайшие возможности в этом плане и помогает найти решение многим вышеизложенным проблемам.Многие коллеги согласятся, что классно-урочная система имеет некоторые ограничения. Поэтому перспективы своей работы Светлана Владимировна перенаправила в занятия объединений по интересам, факультативные занятия, введение исследовательских и проектных методов и техник преподавания, кооперацию на уровне отдельных предметов и учителей, интеграцию разного контента.

Межпредметный подход в Steam образовании прекрасно воплощается через театральные постановки. Это уникальная возможность для талантливых, творческих и просто для всех желающих окунуться в мир

театрального творчества. Это пространство для диалога между детьми и учителями, друг с другом и миром, возможность раскрывать в постановках те темы, которые тебя волнуют. Так два года назад был создан творческий коллектив «Пати-Бум». Цель создания коллектива–улучшение успеваемости по предмету, расширение кругозора учащихся, тренировка дисциплины и самодисциплины, формирование умения брать на себя ответственность, развитие коммуникативных навыков по предмету. Благодаря занятиям дети стали более открытыми в общении, стали увереннее отвечать на уроках и больше общаться «вживую», вне социальных сетей.Создание творческого коллектива позволило решить основную задачу– развитие иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся в совокупности всех ее составляющих.

В своей работе Светлана Владимировна использует приложение «MOZAIK 3D». Представление темы в 3D анимации дает уникальную возможность для учителя презентовать материал в интересной и увлекательной форме. Все, что нужно– это зарегистрироваться в системе. Интерактивные 3Dсцены превращают учебу в приключение. Их можно вращать, увеличить или рассматривать под заранее заданным углом. Предустановленные виды позволяют легко перемещаться по всей сцене. Большинство сцен включает в себя речевое сопровождение и встроенные анимации. Все сцены содержат пояснительные надписи, увлекательные игры, анимированные задания и другие виртуальные элементы,которые доступны на иностранных языках, что дает возможность изучать и практиковать иностранные языки. Кроме того, данное приложение позволяет использовать все этапы работы над текстом при обучении восприятию и пониманию иноязычной речи на слух. А, как известно, развитие коммуникативной компетенции подразумевает обучение всем видам речевой деятельности.

Хочется сделать акцент на том, что использование ИКТ в учебном процессе не заменяет традиционные методы, а сочетается с ними на всех этапах организации учебного процесса, помогает раскрыть индивидуальные способности учащихся, создает дополнительное пространство для общения, экономит время и усилия.

Мурзак Е.В.работает с одним из средств интерактивного обучения – QR-кодами.В настоящее время существует мнение, что телефоны на уроках недопустимы, поскольку отвлекают учащихся от учебы. Однако в XXI веке практически невозможно абстрагироваться от таких достижений техники, как мобильный телефон и компьютер. Так почему бы не совместить, так сказать, «приятноес полезным» и вовлечь учащихся в учебно-познавательную деятельность с помощью любимых гаджетов.

Визуально QR-коды представлены в виде черно-белых квадратов.Учитель отмечает, что выполнение заданий с помощью QR-кодов

больше мотивирует, заставляет концентрироваться и помогает запоминанию материала, раскрепощает учащихся, стимулирует их к речевой деятельности.

Для считывания QR-кодов с помощью смартфонов и IPhonoвсуществует много приложений. Причем большинство из них можно установить бесплатно. Создание такого кода не займёт у учителя слишком много времени и сил. Онлайн-сервисы позволяют в несколько кликов закодировать любой текст, ссылку на сайт, визитную карточку, аудиозапись или изображение.

Несмотря на то, что Елена Вячеславовна относительно недавно занимается изучением QR-кодов и их применением на своих уроках, она отмечает, что учащиеся воспринимают нововведения позитивно и с удовольствием выполняют различные задания, спрятанные за QR-кодами. Также учитель обращает внимание и на тот факт, что не все мобильные телефоны способны четко считывать QR-коды (не всегда и не у всех учащихся это получалось делать). В таких случаях она объединяет учащихся в пары или мини-группы, чтобы в учебном процессе могли поучаствовать все. Такие формы работы еще больше повышают мотивацию учащихся к учебе.Возможности использования QR-кодов при обучении английскому языку разнообразны. Приведем некоторые примеры их использования на практике.

Приизучении темы «Путешествие по разным странам» для развития у учащихся умений восприятия и понимания иноязычной речи на слух Елена Вячеславовна предлагает им QR-код со ссылкой на обучающее видео. После его просмотра учащиеся выполняют задание к этому видео.

QR-коды учительиспользует при работев парах с целью совершенствования уменийдиалогической речи. Каждая пара получает QR-код с заданием составить и разыграть диалог. Тема и вопросы зашифрованы в коде.

В третьем классе, изучая буквы и соответствующие им звуки, Елена Вячеславовнасоздает для учащихся индивидуальные рабочие листы. После выполнения заданий, они самостоятельно проверяют ответы, используя QR-код. QR-коды можно использовать на различных этапах урока, например, при введении и первичном закреплении нового лексического материала.

В качестве домашнего задания, Елена Вячеславовна предлагает учащимся создать информационный постер по изучаемой теме (например, по теме «Достопримечательности Лондона», «Писатели англоязычных стран», «Праздники»). На постере учащиеся размещают вопросы и QR-коды, в которых закодированы ссылки на различные веб-сайты по данной

теме. Затем они обмениваются своими постерами и находят ответы, работая в группах в классе. Время на поиск ответов можно ограничить.

В заключение хочется сказать, что QR-коды не являются «трендом» или новинкой. Они применяются уже довольно долго, так как являются простыми и удобными в использовании, а количество методов их применения безгранично – здесь всё зависит только от фантазии педагога.

Березко И.Н.впрошлом году начала работать с мобильными приложениями,чтобы задействовать телефоны учащихся в образовательных целях. Идея была воспринята учениками с восторгом!

На уроках в 7 классе используются игры, которые создаются в приложении Kahoot. Учащиеся заранее загружают данное приложение в свои смартфоны. А для участия в игре им необходимо ввести PIN-код, который представляет учитель со своего компьютера. На своём устройстве, имеющем доступ в интернет, ученику очень удобно выбирать правильный ответ, так как варианты представлены геометрическими фигурами и разным цветом. На ответ учащимся отводится определённое время и за свои ответы они получают баллы. А после каждого вопроса отображаются промежуточные результаты и можно проследить, кто лидирует. В конце игры, чтобы увидеть подробную информацию по работе каждого ученика, учителю предоставляется возможность скачать таблицу с результатами. На основании таблицы с результатами учащихся, можно выставить каждому учащемуся отметку за тест.

Ещё один важный момент заключается в том, что в конце игры учащиеся оценивают проделанную работу смайлами. Учитель получает обратную связь с учащимися.Опыт показывает, что использование современных ИКТ на уроке положительно сказывается на работе и успеваемости учащихся.