Интерактивный метод («Inter» - это взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, интерактивные методы ориентированы на более широкое взаимодействие обучающихся не только с преподавателем, но и друг с другом и на доминирование активности в процессе обучения. Место преподавателя на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности обучающихся на достижение целей занятия. Преподаватель также разрабатывает план занятия (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых обучающийся изучает материал).

Интерактивное обучение — это специальная форма организации познавательной деятельности. Она подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели. Цель состоит в создании комфортных условий обучения, при которых ученик или слушатель чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения, дать знания и навыки, а также создать базу для работы по решению проблем после того, как обучение закончится. Другими словами, интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого активность педагога уступает место активности обучаемых, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы.

Концепция интерактивного обучения предусматривает несколько форм/моделей обучения: 1) пассивная - обучающийся выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит); 2) активная - обучающийся выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания, проекты и т.д.); 3) интерактивная – взаимодействие, равноправное партнерство.

Использование интерактивной модели обучения предусматривает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых (деловых) игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Из объекта воздействия обучающийся становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом. Современная педагогика богата целым арсеналом интерактивных подходов, среди которых можно выделить следующие: - творческие задания; - работа в малых группах; - обучающие игры (ролевые игры, имитации, деловые игры); - использование общественных ресурсов (приглашение специалиста, экскурсии); - социальные проекты и другие внеаудиторные методы обучения (соревнования, интервью, фильмы, спектакли, выставки); - изучение и закрепление нового материала (работа с наглядными пособиями, видео- и аудиоматериалами, «обучающийся в роли преподавателя», «каждый учит каждого», мозаика (ажурная пила), использование вопросов, сократический диалог); Принимая во внимание практическую цель обучения иностранному языку – учить ему как средству общения, ведущим методическим принципом следует считать принцип коммуникативной направленности. Это означает, что обучение должно строиться таким образом, чтобы вовлекать учащихся в устную (аудирование, говорение) и письменную (чтение, письмо) коммуникацию. Применение интерактивных методов обучения обеспечивает переход от информационно-объяснительного к деятельностно- развивающему обучению, которое предусматривает замену монологических методов предъявления учебной информации диалоговыми формами общения педагогов с учениками и учащихся между собой. Это незамедлительно отражается на повышении качества знаний. На таких уроках иностранного языка учащимся не скучно, они не безразличны к учебе, на это нет времени – все заняты делом. К интерактивным формам обучения относятся: круглый стол, мозговой штурм, интерактивные доски, познавательно-дидактические игры (такие игры могут проводиться в виде копирования научных, культурных, социальных явлений (конкурс знатоков, «Поле чудес», КВН и т.д.) и в виде предметно-содержательных моделей, (например, игры путешествия, когда надо разработать рациональный маршрут, пользуясь различными картами). На протяжении своей педагогической деятельности, особое внимание уделяю использованию игры, которая позволяет создать интерес к содержанию заданий на уроках немецкого языка. Игра – необходимый вид деятельности, в процессе которого отражается накопленный детьми жизненный опыт, углубляются и закрепляются представления об окружающем мире, приобретаются навыки, необходимые им для успешной трудовой деятельности, воспитываются организаторские способности. Игровые технологии настолько органично входят в процесс обучения и воспитания детей, что, пожалуй, нет ни одного психолога и педагога, который бы не использовал в своей работе этот вид деятельности. Многие ученые, особенно такие знаменитые психологи, как Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, писали в своих работах о значении игры и её роли в психическом развитии ребенка. Проблемами стимулирования мотивации учащихся к изучению иностранного языка с использованием игровых приемов обучения занимались выдающиеся педагоги и лингвисты (И.Л. Бим, С.С. Полат, Е.И. Пассов и многие другие). В методике преподавания иностранного языка игра рассматривается как ситуативное упражнение, с возможностью повторения речевого образца в условиях приближенных к реальным ситуациям. Е.И. Пассов, в своей книге «Урок иностранного языка в школе» считает, что: «игра – это 1) деятельность; 2) мотивированность, отсутствие принуждения; 3) индивидуализированная деятельность, глубоко личная; 4) обучение и воспитание в коллективе и через коллектив; 5) развитие психических функций и способностей; 6) «учение с увлечением». Игра – мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием в арсенале преподавателя иностранного языка, «универсальное средство, помогающее учителю иностранного языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие». [1, С.38]. По Д.Б. Эльконину- игра является важнейшим источником развития сознания ребенка, произвольности его поведения, особой формой моделирования им отношений между взрослыми, фиксируемых в правилах определенных ролей. Взяв на себя выполнение той или иной роли, ребенок руководствуется ее правилами, подчиняет выполнению этих правил свое импульсивное поведение. Мотивация игры лежит в самом процессе выполнения данной деятельности. Основной единицей игры является роль. Кроме роли в структуру игры включаются игровое действие (действие по выполнению роли), игровое употребление предметов (замещение), отношения между детьми. В игре также выделяются сюжет и содержание. В качестве сюжета выступает та сфера деятельности, которую ребенок воспроизводит в игре . Игра посильна практически каждому ученику. Случается так, что слабый в языковой подготовке ученик может стать первым в игре: сообразительность и находчивость здесь оказываются более важными, чем знания в предмете. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий -все это дает возможность ученику преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, снижает боязнь ошибок, и благотворно сказывается на результатах обучения. Игра является мощным стимулом к овладению языком. Игра является одним из способов организации учебно-познавательной деятельности. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом, а ее умелое использование на уроках вызывает у учащихся готовность и желание играть и общаться. Игра, как форма организации урока выполняет следующие задачи: 1. Тренирует учащихся в выборе нужного речевого клише; 2. Способствует многократному повторению языковых единиц; 3. Создает психологическую готовность к реальному речевому общению. 4. Тренирует память 5. Формирует нравственно-волевые качества, такие как самообладание, способность преодолевать стеснительность, страхи Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции: 1. Обучающая функция - развитие памяти, внимания, восприятии информации. 2. Воспитательная функция - воспитание такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре. 3. Развлекательная функция - создание благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в увлекательное приключение. 4. Коммуникативная функция - создание атмосферы иноязычного общения, установление новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке. 5. Релаксационная функция - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку. 6. Развивающая функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по основным направлениям: 1) Дидактическая цель ставится перед учащимся в форме игровой задачи; 2) Учебная деятельность подчиняется правилам игры; 3) Учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; 4) Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом. Играм большое внимание уделяют и ученые в Германии. Среди них такие германисты, как Г. Нойнер, Л. Юнг, Д. Фройденрайх, У. Варм и др. Ю. Вайгман в книге «Модели урока» [9, С.113] пишет, что в учебниках по немецкому языку как иностранному имеется очень много игр, которые помогают ученикам осваивать на иностранном языке повседневные ситуации общения. Отмечается также функциональность игр, т.е. возможность их использования на разных этапах урока и при работе над различными видами речевой деятельности. Используя в своей работе интерактивные методы обучения, я обращаюсь к опыту как отечественной, так и зарубежной методики. Во время обучения в Германии на курсах повышения квалификации учителей (2008, 2015, 2019г.) я обратила внимание на то, что в практической работе преподавателей института им. Гёте часто встречаются различные игры, особенно такой вид игры, как игра по «станциям» (Stationenlernen). Для того чтобы достичь какой-либо цели урока, учащимся предлагается совершить путешествие по «станциям». Хочу поделиться опытом использования этим видом игры по станциям. В числе современных педагогических технологий, используемых при подготовке уроков в рамках системно-деятельностного подхода, особого внимания заслуживает методика станционного обучения, которая особенно эффективна при подготовке и проведении уроков закрепления или повторение пройденного материала. Эта игра может проводиться со 2 по 11 класс. Рассчитана на 40 минут урока. Ученики заранее знают, работать ли им индивидуально, в парах или в малых группах. В старшей и средней школе может ученик сам вести игру. Что же такое станция? Это определённое место в учебном кабинете, обычно отдельный стол, на котором установлена табличка с названием станции, учащиеся, переходя от станции к станции, выполняют задания. На мой взгляд, преимуществом станционной методики является способ дифференциации заданий на каждой станции. Стоит предусмотреть на каждой станции задания разных уровней сложности, чтобы ученик или команда могли выбрать задание по своим силам. На своем уроке, я использую маршрутную карту и разноуровневые задания. Обучающиеся работают, как в командах, так и индивидуально. Им предлагается проходить станции в определенном порядке. Каждый учащийся (команда или пара учащихся) получает маршрутную карту, которую я составляю к этому уроку. Важный момент в подготовительном этапе — это разработка этой маршрутной карты. Маршрутная карта — это лист с номерами, названиями станций, с максимальным количеством баллов на каждой станции и пустая клетка для внесения заработанных баллов командой на данной станции. Совместно с учителем ученики переводят сумму баллов в оценку. Станции «Заверши слова», «Волшебный мешочек», «Числительные», «Пантомима», «Цвета» и.т.д. включают в себя разные типы заданий, которые обеспечивают повторение лексических единиц по той или иной теме. Название станции зависит от темы, которую вам нужно закрепить, повторить или проверить. Типы заданий разные от более лёгких к более трудным. Станции «Живое предложение», «Ромашка», «Спроси», «Игра с кубиком» под этими названиями станций можно проверить или закрепить грамматические навыки обучающихся (это может быть глагол в настоящем времени, если это начальная школа и например глагол в сослагательном наклонении, эта старшая школа), поставить правильно артикли в винительном или дательном падеже, продолжить сложные придаточные предложения . Станции «Выстроить картинки в правильном порядке», «Рифмовать слова из услышанного текста», «Восстанови предложения» включают в себя прослушивание текста или диалога и выполнение к этому тексту заданий. В этой станции развивается навык аудирования. Задания зависят от уровня обучаемости детей. Станции «Кто больше и правильней», «Лучшая картинка», «Круглый стол» предполагают развитие монологической или диалогической речи по теме. Под этими станциями проверяется навык говорения. Станции «Нарисовать текст в виде рисунка», «Снежный ком», «А ну-ка отгадай» включают в себя следующие задания: прочитать и понять текст, отгадать загадку, составить план, задать или ответить на вопросы. Здесь отрабатывается навык чтения. Станция «Творческая работа», «Коллаж». В зависимости от темы урока это может быть любая творческая работа. Оформить открытку немецкому другу к рождеству, нарисовать чудо-зверя. На интерактивной доске можно построить школу-мечты. Конечно материал должен быть заранее заготовлен. Это станция позволяет реализовать проектные методы. Станция «Рефлексия», где ученики с помощью смайликов могут оценить понравился им урок или нет? Под этой станцией скрыта самооценка деятельности учащихся. Конечно не все станции могут быть задействованы в одном уроке, учитель сам смотрит тему урока и подбирает подходящий ему материал для контроля. Я считаю, что для решения задачи формирования функциональной грамотности, знакомства школьников с миром западного человека, нормами поведения, духовными ценностями, с обычаями и традициями страны изучаемого языка будет эффективней использовать интерактивные методы обучения. Работа с текстами, просмотр видеофрагментов с лингвострановедческой информацией вместе с комментариями учителя расширит информационное поле учащихся, а так же развивает творческое мышление, приучает учащихся к внимательному и вдумчивому отношению к содержанию урока и позволяет реализовать диалог культур в обучении немецкому языку. Организация урока на основе использования станционной методике является эффективным средством формирования и развития функциональной грамотности обучающихся.

Список использованной литературы

1 Пассов, Е.И. Урок иностранного языка в средней школе / Е.И. Пассов. – М., 1991. – 223с.

2. Арзамасцева, Н.И. Организация и использование игр при формировании у учащихся иноязычных грамматических навыков: учебно-методическое пособие / Н.И. Арзамасцева, О.А., Игнатова. – Йошкар-Ола: МГПИ им. Н.К. Крупской, 2007. – 28с.

3. Большая советская энциклопедия/ Гл. ред. А. М. Прохоров. – 3-е изд. – М.: Сов. Э11.

4. Гальскова, Н.Д., Гез, Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика / Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез – М.: Издательский центр « Академия», 2005. – 336с.

5. Денисова, Л.Г. Использование игровых элементов на начальном этапе обучения

6. Коноплёва Т.Г. Весёлый немецкий Ростов н/Д: Феникс 2008.-217 с. – (Большая перемена) с.26-30

7. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: В 2 т. Т. 1. М.: НИИ школьных технологий, 2006. - 816с.

8. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1987. – 350с.

9. Weigmann J., Unterrichtsmodelle: Max Hueber Verlag, 1999.-100 c.

10. Neuner G.,Hunfeld H.. Methoden des fremdsprachlichen Deutschunterrichts. Eine Einführung. Berlin/München: Langenscheidt, 1993.

11. Jung L. 99 Stichwörter zum Unterricht - Deutsch als Fremdsprache / L. Jung. — Ismaning: Max Hueber Verlag, 2001. — 137 s.

12. Материалы онлайн-конференции издательства «Просвещение» «Функциональная грамотность: Вызовы и эффективные практики», 2020 г.

13. Материалы онлайн-конференции издательства «Просвещение» «Читательская грамотность – ключ к успеху в жизни», 2020 г.