**Лебедева Н.В. Применение новых образовательных технологий на уроках французского языка**

Педагогические технологии обладают средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. Обучение иностранному языку эффективно в том случае, когда учащийся заинтересован в его изучении. Чем выше мотивация, тем лучше и быстрее мы получаем результат. Создание и сохранение мотивации и интереса учащихся к уроку имеет огромное значение, поэтому инновационные образовательные технологии стали неотъемлемой частью урока.

Меняются цели и задачи, стоящие перед современным образованием, вместо «усвоения знаний» приоритетным становится формирование «компетентности», происходит переориентация образования на личностно-ориентированный подход.

Меняется и роль учителя, который теперь не преподносит знания школьникам, а должен создать мотивацию и сформировать комплекс общеучебных умений, позволяющих «учить самого себя». Огромный поток информации и увеличение темпов развития общества формирует необходимость развития таких умений учащихся как: умение адаптироваться в меняющихся жизненных ситуациях, умение грамотно работать с информацией, умение использовать для решения поставленных задач современные технологии, быть способными генерировать новые идеи, творчески мыслить.

Все это предполагает вовлеченность ученика в процесс учения, его личную заинтересованность в процессе обучения, а также поощрение его инициативы и самостоятельности. Учитель должен сделать процесс обучения осмысленным для ученика, организовать обучение как совместный и интересный поиск новой информации, критическое ее осмысление и оценку.

Поэтому в своей педагогической практике я использую инновационные, современные технологии обучения или их элементы, которые дают возможность активизировать познавательную деятельность учащихся. Это позволяет им не просто воспринимать учебный материал, но и стать активными участниками образовательного процесса.

Вот технологии, или их элементы, которые я использую на уроках:

* Технологию дифференцированного обучения
* Технологию критического мышления
* Проблемного обучения;
* Проектные технологии;
* Технологии решения проектных или ситуационных задач
* Игровые технологии
* Информационно - коммуникационные технологии
* Кейс-метод
* Метод «кроссенс»
* Ментальные карты
* Технологии лэпбукинга

**Технология дифференцированного обучения**

Способствует более прочному и глубокому усвоению знаний, развитию индивидуальных способностей, развитию самостоятельного творческого мышления. Разноуровневые задания облегчают организацию занятий в классе, создают условия для продвижения учащихся в учебе в соответствии с их возможностями.

Появляется возможность помогать слабому, уделять внимание сильному, реализуется желание сильных учащихся быстрее и глубже продвигаться в образовании. Сильные учащиеся утверждаются в своих способностях, слабые получают возможность испытывать учебный успех, повышается уровень мотивации.

**Технология развития критического мышления**

Критическое мышление – это процесс соотнесения внешней информации с имеющимися у человека знаниями, выработка решения о том, что можно принять, что необходимо дополнить, а что отвергнуть.

Критическое мышление учит активно действовать и помогает понять, как нужно поступать в соответствии с полученной информацией. Нужны не только способности к внутреннему размышлению, но и умение обсуждать, взаимодействовать с другими людьми.

**Технология проблемного обучения**

Особенность данной технологии заключается в создании проблемных ситуаций, в осознании, принятии и разрешении этих ситуаций в ходе совместной деятельности обучающихся и преподавателя, при оптимальной самостоятельности учащихся и под общим руководством учителя.

**Технология проектного обучения**

В своей деятельности для формирования познавательного интереса применяю проектный метод обучения, который не только создает условия для развития коммуникативных навыков, но и помогает активизировать стремление обучающихся к контакту друг с другом, дает возможность развивать индивидуальные творческие способности .

**Технологии решения проектных или ситуационных задач**

Это один из наиболее эффективных методов развития функциональной грамотности. При решении проектных задач учащиеся самостоятельно приобретают знания, они учатся работать с разными формами представления информации, планировать свою интеллектуальную деятельность, применять знания в разных ситуациях, без привязки к школьному предмету, осуществлять самоконтроль и объективно оценивать полученные результаты.

Технология решения проектных задач носит метапредметный характер, позволяет приблизить урок к прохождению определенного «квеста», что всегда повышает заинтересованность учащихся в процессе. Применяя эту технологию, удается включить в работу всех учащихся, независимо от их уровня владения языком, а процесс творчества делает урок увлекательным для учащихся и эффективным. Учебным pезультатом данной технологии является способность искать пути решения, синтезировать знания из разных областей знаний и применять их для решения поставленных задач, а также умение создавать и представлять свой продукт. Главный результат – способность применить конкретные умения и навыки в совершенно разных жизненных ситуациях.

**Технология использования в обучении игровых** методов: ролевых, деловых, и других видов обучающих игр. Развитие познавательной деятельности, формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности. Именно в игре рождается живая реальность свободного обучения. В игре может родиться новая атмосфера, новые отношения партнерства и сотрудничества между учениками и учителем.

**Информационно - коммуникационная технология**

Современному ученику уже недостаточно и неинтересно, когда единственными источниками информации в школе являются учитель и учебник. Решить эту задачу, на мой взгляд, поможет использование в образовательном процессе информационно - коммуникационных технологий (ИКТ).

Использование данной технологии несет в себе изменение и неограниченное обогащение содержания образования

С переходом на дистанционное обучение применение данной технологии становится неотъемлемой составляющей каждого уроке.

В своей работе я систематически использую Интернет-ресурсы, обучающие видео, сама создаю упражнения на отработку и закрепление лексики (на Quizlet), на отработку грамматики (на learningapps), а также свои задания к аудио и видео подкастам (задания на аудирование, развитие диалогической и монологической речи), имею банк собственных компьютерных презентаций.

**Кейс-метод**

Ситуационный анализ, или кейс-метод – тоже один из действенных способов, стимулирующих учащихся к активной речевой деятельности, самостоятельному мышлению.

Предложенная ситуация должна быть:

актуальной, может содержать диалог, который делает ситуацию более личностной и вызывает больший интерес, учитывает интересы учащихся, предполагает обязательное решение заложенной в ней проблемы. Проблема не должна быть легкой, она должна предусматривать множество вариантов решений.

Часто для рассмотрения того или иного события учащимся не хватает знаний в той или иной области, затронутой в ситуации. В этом случае учитель сначала дает необходимые пояснения, дополнительную информацию или дает учащимся задание самостоятельно предварительно изучать отдельные детали, собрать факты, затем дает задание на размышления и высказывания.

**Метод «кроссенс»**

Слово "кроссенс" означает «пересечение смыслов» и придумано по аналогии со словом «кроссворд». Основной смысл создания кроссенса – это загадка, головоломка, ребус, задание, которое предназначено для определённой аудитории. Девять изображений расставлены в нём таким образом, что каждая картинка имеет связь с предыдущей и последующей, а центральная объединяет по смыслу сразу несколько. Связи могут быть как поверхностными, так и глубинными, но в любом случае это отличное упражнение для развития логического и творческого мышления. Я часто использую кроссенс в начале урока для определения темы урока. Как любое творческое задание, этот метод повышает инициативность, креативность и развивает воображение.

**Ментальные карты**

Цели создания карт могут быть разные: запоминание сложного материала, передача информации, прояснение для себя какого-то вопроса.

Ментальная карта имеет отличительные черты:

* Объект внимания/изучения сфокусирован в центральном образе;
* Основные темы и идеи, связанные с объектом внимания, расходятся от центрального образа в виде идей;
* Ветви, принимающие форму плавных линий, объясняются и обозначаются ключевыми образами и словами. Идеи следующего уровня также изображаются в виде ветвей, отходящими от центральных ветвей и т.д.;

Умственные карты являются хорошей помощью при обучении. На запоминание ключевой информации тратится меньше времени, а воспроизведение информации происходит эффективнее. В создании мыслительных карт задействованы воображение, творческое и критическое мышление и все виды памяти: зрительная, слуховая, механическая.

Мыслительные карты можно использовать для:

- Работы с лексическим материалом (введение, закрепление новой лексики, контроль лексики);

- Работы с грамматическим материалом;

- Работы с текстовым материалом; (составление планов пересказов текстов в виде мыслительных карт и т.д.)

- Обучению устному монологическому высказыванию при помощи вербальных опор; (мыслительная карта выступает в качестве вербальной опоры)

- Представления результатов проектной деятельности; (Можно изобразить в виде мыслительной карты весь процесс создания проекта, либо только результаты проекта, новые идеи и т.д.)

Одной из основных положительных сторон мыслительных карт является то, что их можно использовать при изучении любой темы и с детьми практически любого возраста.

**Технология лэпбукинга**

|  |
| --- |
| **Лэпбук**– это своего рода интерактивная тетрадь или папка, в которую вносятся новые знания – слова, понятия, выражения, но при этом с ними потом можно играть, выполнять различные развивающие задания. Немаловажное значение имеет оформление папки, так как формирует чувство вкуса, умение соотносить оформление с темой и содержанием. |
| **Виды лэпбуков в зависимости от назначения:**   * Учебные (информационные / «коллекция выполненных заданий» / интерактивные-игровые; поздравительные, праздничные; * Автобиографические (папка-отчет о каком-то важном событии в жизни: путешествии, походе в цирк, каникулярном досуге и т.д.); * Портфолио. |

Применение различных образовательных технологий повышает мотивацию учащихся, способствует развитию необходимых компетенций и позволяет добиваться высоких результатов обученности учащихся.