**Использование** **технологии Эдьютейнмент на уроках английского языка в рамках реализации ФГОС. Из опыта работы учителя английского языка Лысенко Аллы Ивановны**, **МБОУ Школы № 7 .**

Однажды я наткнулась в интернете на высказывание Гилберта Честертона, известного британского писателя, философа, оратора, журналиста :"...раз человек учится играть в свое удовольствие, почему бы ему не научиться думать в свое удовольствие?" и мне стало интересно, как повысить мотивацию к изучению английского языка и удержать ее на высоком уровне, используя современный арсенал: социальные сети, компьютерные игры, сериалы, мобильные приложения,Youtube,что является неотъемлемой частью нашей жизни, и мы и наши ученики вряд ли можем представить наше общение без этого.

Я преподаю английский язык уже 25 лет, но считаю, что учитель должен быть "in", быть актуальным и полезным, чтобы мотивировать своих учеников и пробуждать интерес к предмету, чтобы вовлечь их в процесс обучения.

Современный школьник предпочитает иные способы получения информации, нежели 15 лет тому назад. Постоянное использование компьютерных технологий влияет на его познавательные навыки. Реальность нашей жизни такова, что знания обучающимся должны передаваться в простой и понятной форме, в комфортных условиях, в расслабленном психологическом состоянии, когда ребенок добывает знания сам или в группе, на основе того, что интересно ему самому, такое обучение дает высокие результаты. В этом случае, ребенок одновременно с обучением удовлетворяет собственное любопытство.

Итак, современная форма учебного процесса, которая основана на концепте обучения через развлечения, называется Edutainment. Этот термин образован от двух английских слов " entertainment" и " education". Надежда Александровна Кобзева, ведущий специалист Томского государственного политехнического университета дает определение этой технологии так :"Это технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение".Процесс обучения- это результат взаимодействия между объектом и субъектом. Субъект- это обучающийся, а объект- это послание в формате, который частично развлекает и частично обучает, позволяет получить особый опыт. В зависимости от ситуации, в качестве объекта может выступать мысль, опыт, событие, продукт или личность.

Эдьютейнмент- это особый вид обучения, который может от первичного развлечения привести к стойкому увлечению. Это эффективный баланс между информацией, мультимедийными продуктами, психологическими приемами и современными технологиями.

Задание по технологии Edutainment должно соответствовать трем педагогическим принципам: **связь теории с практикой, последовательность и доступность.**

1. Для достижения **принципа связи теории с практикой** рекомендуется изучение практико- ориентированных тем,обеспечение диалогичкости общения. Проблемно- посковые и исследовательские задания являются действенным средством связи теории с практикой. Теоретические проблемы могут быть дополнены примерами из действительности.

2. **Принцип последовательности** требует, чтобы знание доводилось до уровня системности, поэтому следует возвращаться к изученному материалу и на его основе изучать новые темы, понятия, последовательность которых определена внутренней логикой учебного материала и познавательными возможностями самого обучающегося.

3. **Принцип доступности** предполагает, что сложность заданий соответствует возрасту и индивидуальным особенностям учащихся, их навыкам и умениям. Представление материала должно проходить от простого к более сложному.

Отличительными особенности эдьютеймента являются:

* **Акцент на увлечение**( обучающийся проявляет непосредственный интерес, который приводит к развитию новых навыков и приводит к накоплению новых знаний).
* **Акцент на развлечение**(основной мотив данной технологии- развлечение, который приводит к моральному удовлетворению и одновременно формирует стойкий интерес к процессу обучения, снимает психологическую нагрузку от процесса получения знаний.
* **Игровой подход**( Благодаря универсальности игры происходит эффективный процесс обучения, вне зависимости от возраста).
* **Акцент на современность**(максимальная вовлеченность обучающихся в процесс образования достигается при использовании возможностей современных технологий таких как дидактические игры, аудио- и видеоматериалы, образовательные программы в мультимедийном формате. электронные учебники, сетевые вырианты музейных выставок, электронные тренажеры, электронные энциклопедии, вебтехнологии( электронная почта, вебквесты, блоги, вики, чаты).

*Игровому обучению* и *игре* присущи схожие черты. Вот некоторые из основных:

* свободная развивающаяся деятельность (организуемая «ведущим», но протекающая без его учительского диктата), осуществляется учениками по *желанию*, с удовольствием от самого *процесса* деятельности, а не за приз-поощрение или положительную оценку (В. Букатов);
* творческая, импровизационная *инициативность*;
* эмоционально напряжённая, приподнято-состязательная, [конкурентная](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D0%BA%D1%83%D1%80%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D1%8F) деятельность в рамках незыблемой *дружественности*;
* парадоксальное пересечение прямых и косвенных правил, *сопрягающих* содержание игры с элементами общественного опыта;
* имитационная направленность, *моделирующая* профессиональные или [общественные](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B1%D1%89%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE) условия-ситуации-контексты жизни человека;
* соблюдение рамок *пространства* (включая обособление места действия) и *времени* деятельности (включая определение продолжительности) (В. Кругликов).

К важнейшим свойствам игры относят тот факт, что в игре, преодолевая трудности, и дети и взрослые могут действовать так, как они действовали бы в экстремальных ситуациях, на пределе сил. Причём столь высокий уровень [активности](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5) достигается ими, почти всегда добровольно, без принуждения.

Инициативность, эмоциональная окрашенность игры определяют высокую степень открытости участников. Они добровольно приоткрываются, отбрасывают в игре психологическую защиту. Теряя настороженность, они становятся «самими собой».

Технология Эдьютейнмета направлена на достижение следующих целей:

* **образовательная цель:** достижение предметных результатов образования, а именно формирование и совершенствование произносительных, грамматических, лексических навыков, развитие речевых умений (чтение с использованием разных стратегий, говорение(монологическкая и диалогическая речь), аудирование и письменная речь).
* **развивающая речь:** достижение метапредметных результатов образования, а именно развитие познавательного интереса и эмоциональной сферы, творческих способностей внимания, памяти, и воображения в процессе участия в моделируемых ситуациях общения, ролевых играх, развитие способности к саморефлексии собственных успехов/ неуспехов в овладении языком, развитие ответственности за результаты учебной и коммуникативной деятельности.
* **воспитательная цель:** достижение личностных результатов образования а именно воспитание культуры общения, настойчивости в овладении чем-то новым, духовно-нравственное и эстетическое воспитание школьника, воспитание толерантного отношения к проявлениям иной культуры, приобщение детей к новому социальному опыту с использованием иностранного языка

Для достижения указанных целей урок организовывается таким образом, чтобы создать комфортный климат иноязычного общения, создать ситуацию успеха. Я работаю по УМК" Английский язык" под редакцией Ю.А.Комаровой, И.В. Ларионовой для 2-4 классов, 5-9 классов и 10-11 классов.. Основным ресурсом для подбора материала является сеть Интернет.

Основным средством обучения на уроках и во внеурочной деятельности являются информационно- коммуникативные технологии. В зависимости от целей и задач занятия используются различные формы работы(парная, групповая, индивидуальная, фронтальная).

С целью активизации познавательной и практической деятельности обучающихся , а также учитывая психологические и возрастные особенности личности школьника, согласно технологии эдьютейнмента, можно использовать следующие формы работы: песенки, стишки , чанты, скороговорки, например: The Funny Little Clown, A Nice Telephone и т.д. Для формирования лексических и грамматических навыков я использую прием сказкотерапии (лексический или грамматический материал вводится при помощи сказочного персонажа, например, Мишки Брилла ,от лица пиратов Боба или Роба или от лица учительницы Норы, которая помогает исправить ошибки в письме, чтобы ребенку не было стыдно отправить это письмо сказочным героям или другу в Англию. Дети охотно принимают участие в инсценировках. В среднем звене ребята охотно выполняют роль гида , помогая объяснить дорогу человеку, который заблудился. При просмотре видеофрагмента создается коммуникативная ситуация монолога или диалога. Мне нравится прием "Смотри, слушай, рисуй", который помогает совершенствовать навыки аудирования. Так, при изучении алфавита я раздаю детям картинки с изображением пасхальных яиц или набор шапочек, которые необходимо расскрасить определеннм цветом заполнить пропуск на слух, написать диктант расскраску. Физкультминутку мы всегда проводим вместе героем мульта Мишкой-Тедди.

Во внеурочной деятельности ребята создают мини проекты, презентации, участвуют в квестах, в Своей игре, в онлайн конкурсах, Интернет- викторинах.

Важной проблемой технлогии "Эдьютейнмент" является баланс между обучением и развлечением. Нужно на уроках использовать не только задание на знание цвета или на движение, но и сочетать с заданиями для повышения интеллекта. Мне нравится создавать для обучающихся различные интересные презентации, например " 10 понятий, которые Англия подарила миру", "Младшие братья джентельменов", различные онлайн тренажеры, например на знание частей тела человека, на знание стран, на умение правильно распределить мебель в комнатах и т.д.

одной из самых интересных видов работ, было участие в Интернет проекте "Поэтический гений", где пригодились умения работать онлайн, умение создавать готовый продукт, используя разные сайты.

Можно сделать вывод, что креативное образование способствует активному вовлечению учащихся в образовательный процесс, формированию и развитию творческой личности. Это скорее увлечение, нежели развлечение. В данном случае основное внимание концентрируется только на развитии творческого воображения, фантазии, творческих способностей и других качеств для творческого саморазвития личности.

