

** СИСТЕМНО-ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ ПОДХОД К ОРГАНИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА*

*Учитель английского языка МБОУ СОШ № 25 г. Сургут
Бисембаева Айжан Айтжановна*

*Один шаг в обучении может означать сто шагов в
развитии*

Л.С. Выготский

- * Цель развивающего обучения - формирование у детей основ теоретического мышления
- * **Теоретическое мышление** - это способность человека понимать суть явлений и действовать в соответствии с этой сутью. Мыслить теоретически нам приходится всегда, когда невозможно действовать по известному правилу на основе старого опыта, когда надо принимать решение на основе разнообразной информации, отделяя существенное от несущественного.

* Принципы обучения

- * 1. Принцип субъектности ребенка в учебном процессе. Ученик должен быть субъектом, а не объектом обучения
- * 2. Принцип опережающего обучения (Обучение есть источник развития).
- * 3. Предметом усвоения являются общие способы действия - способы решения класса задач. С них начинается освоение учебного предмета. В дальнейшем общий способ действия конкретизируется применительно к частным случаям.
- * 4. Освоение общего способа ни в коем случае не может быть его сообщением - информацией о нем. Оно должно быть выстроено как учебная деятельность, начинающаяся с предметно-практического действия.
- * 5. Ученическая работа строится как поиск и проба средств решения задачи. Поэтому суждение ученика, отличающееся от общепринятого, рассматривается не как ошибка, а как проба мысли.

- * В системе Эльконина-Давыдова **урок** - понятие вневременное, он может занимать от 10 до 40 минут. Каждый тип урока является важным звеном в формировании учебной деятельности учащихся.
- * «Актом учебной деятельности можно назвать отрезок времени от постановки одной учебной задачи до следующей через систему промежуточных тактических задач». (А.Б. Воронцов)

* Особенности организации урока

*Типология уроков

1. Урок постановки учебной задачи
2. Урок решения учебной задачи
3. Урок моделирования и преобразования модели
4. Урок решения частных задач открытого способа
5. Урок контроля и оценки



лем

* Структура урока

- 1.«Ситуация успеха»(рефлексия способа)
- 2.Постановка учебной задачи
 - столкновение знания с незнанием
 - выявление проблемы
 - выдвижение гипотез, идей
 - выбор, проверка гипотез
 - подведение итога(формулируют дети)
- 3.Моделирование
- 4.Преобразование модели(решение частных задач по применению «открытия»)
- 5.Контроль(само-, взаимо-)
- 6.Оценка(само-, взаимо-; «ловушки»)

1.«Ситуацией успеха»(рефлексия способа)на уроке может быть построение предложений по изученному ранее способу (составление предложений в прошедшем времени с использованием форм правильных глаголов).

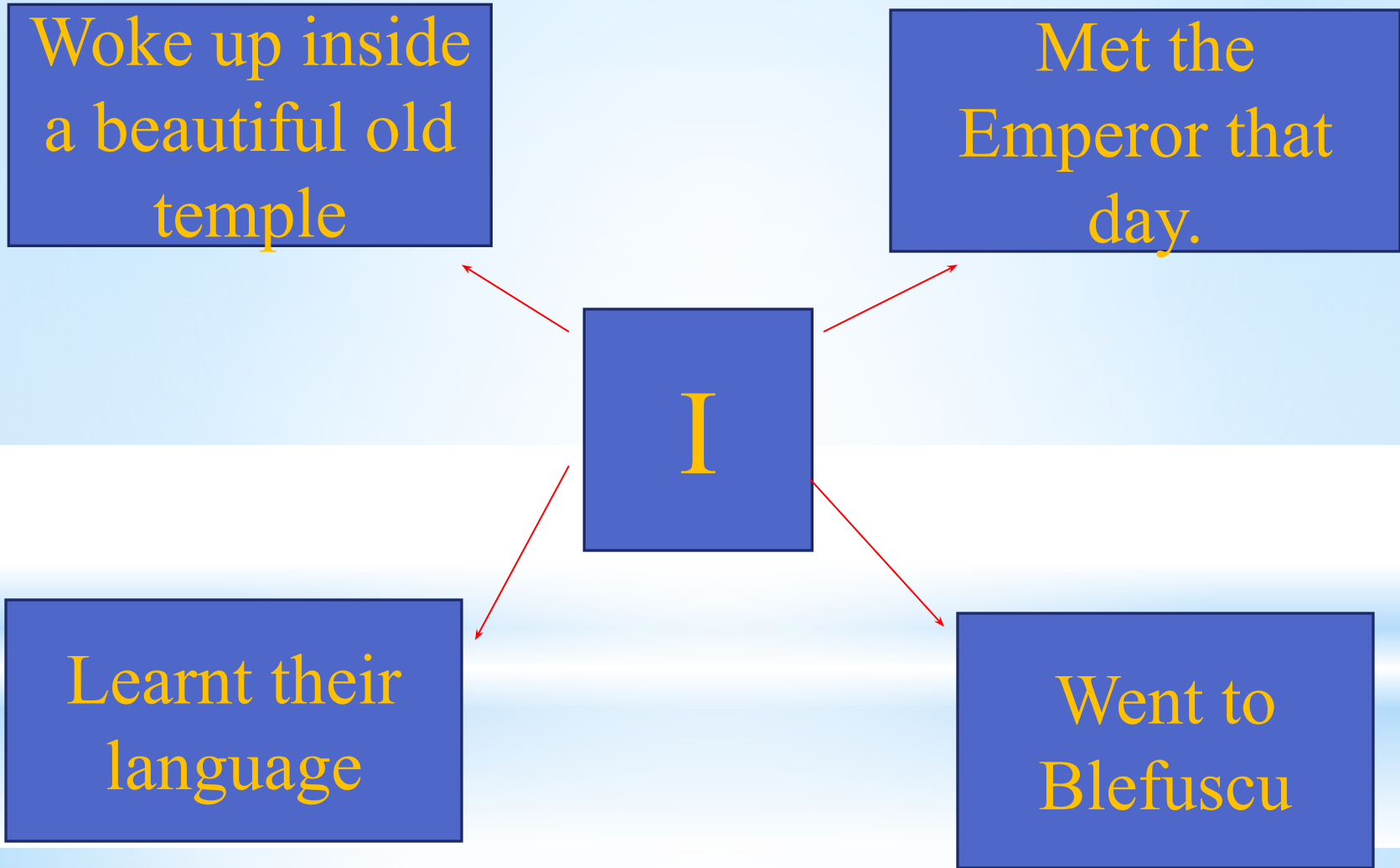


2. Постановка учебной задачи: столкновение знания с незнанием выявление проблемы, выдвижение гипотез, идей выбор, проверка гипотез, подведение итога (формулируют дети).

GULLIVER IN LILLIPUT

- * I woke up inside a beautiful old temple. It was one of the biggest buildings in the whole of Lilliput. Later that day I met the Emperor. He spoke to *me* but I didn't understand him. He used mysterious words that I didn't know. The Emperor couldn't understand *me* either! It was a problem of languages.
- * The Emperor sent six of his best teachers to *me* and I learnt their language. I learnt the country's name was Lilliput and the people were called Lilliputians. I left Lilliput and went to Blefuscu. The Emperor of Blefuscu was kind to *me*, but I wanted to go home. Finally I left Blefuscu on a boat. An English ship found *me* at sea and took *me* home.

3. Моделирование. Выявить «незнакомые» слова
зафиксировать «открытие»(неправильные глаголы)



4.Преобразование модели(решение частных задач по применению «открытия». (Таблица неправильных глаголов. Составить свои предложения по структуре.

I sat next to my friend.

I rode a horse.

We ate pizza.

He drank cola.

5.Контроль(само-, взаимо-)

6.Оценка(само-, взаимо-; «ловушки»)

Для закрепления материала рекомендуются игры:

«Карты»

bring	build
brought	built
brought	built

«Домино»

<i>had</i>	eat
<i>ate</i>	teach
<i>taught</i>	hear

«Бинго».

hang	take
wear	read
meet	forget