



ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ ГОВОРЕНИЮ НА ИНОСТРАННОМ ЯЗЫКЕ

СПЕЦИФИЧЕСКИЕ ПРИЗНАКИ ГОВОРЕНИЯ:

- Говорение всегда **мотивированно**. Человек, как правило, говорит потому, что у него есть для этого определенная внутренняя причина, есть **мотив**.
- Говорение - всегда **процесс активный**, ибо в нем проявляется отношение говорящих к окружающей действительности.
- Говорение всегда **целенаправленно**, ибо любое высказывание преследует какую-нибудь цель.



СПЕЦИФИЧЕСКИЕ ПРИЗНАКИ ГОВОРЕНИЯ:

- ▣ **Ситуативность.** Ситуативность говорения как деятельности проявляется в соотнесенности речевых единиц с основными компонентами процесса общения.
- ▣ **Эвристичность.** Ситуации общения меняются постоянно, их варианты чрезвычайно многочисленны. Говорящий должен быть готов к деятельности именно в, таких постоянно меняющихся условиях, т.е. к эвристической деятельности.



СПЕЦИФИЧЕСКИЕ ПРИЗНАКИ ГОВОРЕНИЯ:

- ▣ **Самостоятельность.** Это качество говорения как деятельности проявляется в том, что говорение, как правило, протекает: а) без заимствования мыслей из предварительно прочитанных или прослушанных источников; б) без опоры на полные или частичные записи того, что используется в речи; в) без опоры на иллюстративное изображение объектов высказывания; г) без обращения к родному языку.



КОНКРЕТИЗАЦИЯ ЦЕЛЕЙ ОБУЧЕНИЯ ГОВОРЕНИЮ

- должна осуществляться по этапам обучения в каждом типе высшего учебного заведения и внутри каждого этапа обучения.
- Данная конкретизация связана с уточнением коммуникативных намерений и речевых умений, необходимых для реализации тех или иных коммуникативных задач.



РОЛЬ СИТУАЦИИ В ОБУЧЕНИИ ГОВОРЕНИЮ

- **Ситуация** в широком смысле слова — это совокупность обстоятельств, условий, создающих те или иные отношения, обстановку или положение.
- **Коммуникативную ситуацию** следует понимать как динамичную систему взаимодействующих конкретных факторов объективного и субъективного плана, вовлекающих человека в языковую коммуникацию и определяющих его речевое поведение в пределах одного акта общения [Скалкин В.Л.].



КОММУНИКАТИВНЫЕ СИТУАЦИИ НА ЗАНЯТИЯХ ИЯ

МОЖНО УСЛОВНО ПОДРАЗДЕЛИТЬ НА:

- реальные,
- проблемные
- и учебно-речевые.



РЕАЛЬНЫЕ СИТУАЦИИ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИЯ

- ограничены ролями преподавателя и студента;
- в основном касаются опозданий, выполнения или невыполнения домашнего задания, самочувствия, просьб, классного обихода;
- должны быть включены в содержание обучение преподавателей и лингвистов.



ПРОБЛЕМНАЯ СИТУАЦИЯ

- возникает тогда, когда существует несколько различных точек зрения или по крайней мере две взаимоисключающие друг друга. Это столкновение двух разных точек зрения, двух разных видений подталкивает человека к тому, чтобы в этой ситуации начать самому конструировать, реконструировать и переконструировать имеющееся знание.
- как правило, создается преподавателем;
- является ядром различных технологий обучения говорению.



УЧЕБНО-РЕЧЕВАЯ СИТУАЦИЯ

- представляет собой специально созданные условия, обстоятельства, при которых складывается система взаимоотношений собеседников, в целях учебного воздействия на студентов при осуществлении речевых действий на ИЯ;
- максимально должна быть приближена к ситуации реального общения.



МОДЕЛИРОВАНИЕ УЧЕБНО-РЕЧЕВЫХ СИТУАЦИЙ —

- это создание коммуникативных, приближенных к реальной жизни, ситуаций, основная функция моделирования заключается в том, что оно воспроизводит в процессе обучения реальное общение в его мотивационном, содержательном и функциональном (для обучения) планах.



УЧЕБНО-РЕЧЕВЫЕ СИТУАЦИИ МОДЕЛИРУЮТСЯ РАЗЛИЧНЫМИ СПОСОБАМИ:

- Путем ссылки на реальные жизненные факты, отношения, обстоятельства, события, например день рождения, прошедшие праздники, выходные и т.д.
- С помощью зрительной наглядности: картины, фото, предметы, имитация действий самими участниками ситуации, рекламные издания.
- На основе словесного описания (Представьте себе..., О чем вы думаете, когда слышите, видите...).
- С помощью слуховой наглядности в виде звукового фона, какого-либо события (например, то, что вы слышите в квартире, за окном и т.д.)
- С помощью текста, дающего представление о предмете речи.



ВИДЫ ГОВОРЕНИЯ

- 1 классификация – **монолог / диалог**
- 2 классификация: **подготовленное / неподготовленное высказывание**
- 3 классификация: **продуктивная / репродуктивная речь**



ДВА ОСНОВНЫХ ПУТИ ОБУЧЕНИЯ МОНОЛОГУ:

- «Сверху вниз»: предполагает развитие монологических навыков на основе прочитанного текста.
- «Снизу вверх»: связан с развитием этих навыков без опоры на текст, отталкиваясь от тематики и проблематики обсуждаемых вопросов, изученной лексики и грамматики, а также речевых структур.



ЕДИНИЦА ОБУЧЕНИЯ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ

- Единицей обучения диалогической речи является диалогическое единство (микродиалог) – две или более смежные реплики, взаимосвязанные между собой по смыслу, а иногда и с помощью лексико-грамматических и ритмико-интонационных средств.



Пути обучения диалогу:

- дедуктивный;
- индуктивный.



ДЕДУКТИВНЫЙ ПОДХОД

«Сверху вниз»:

- прослушивается диалог-образец;
- заучивается;
- варьируется его лексическое наполнение;
- отрабатываются элементы;
- Готовится диалог по аналогии.



ИНДУКТИВНЫЙ ПОДХОД ПРЕДПОЛАГАЕТ

- отсутствие диалога-образца;
- совершенствование психических механизмов диалогической речи;
- формирование навыков использования языкового материала, типичного для диалогической речи;
- овладение умением взаимодействовать с партнерами в условиях речевой ситуации.



В ОБУЧЕНИИ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ СЛЕДУЮЩИЕ МЕТОДИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ:

- общение в рамках определенного контекста или конситуации (contextualised practice);
- составление диалога из разрозненных реплик (jumbled dialogue);
- наполнение и завершение диалога (dialogue completion);
- пошаговое составление диалога (discourse chains), в том числе и на основе программы или схемы общения;
- составление диалогов по опорным сигналам (cued dialogues);
- письменное составление диалогов.



ТЕХНОЛОГИИ И ПРИЕМЫ ОБУЧЕНИЯ ГОВОРЕНИЮ

- Ролевые игры (role plays);
- Деловые игры;
- Моделирование ситуаций общения на межролевой основе (simulation);
- Игровые приемы (пантомимические и предметные действия, использование фото и картинок, текстов, газетных вырезок);
- Дискуссии;
- Прием «Карусель»;
- Прием «Аквариум»;
- Технология «Дебаты»;
- Технология «Шесть шляп мышления».



РОЛЕВАЯ ИГРА -

- методический прием, предусматривающий создание ситуации общения, которая побуждает учащихся к импровизации речевого /неречевого поведения в соответствии с характером полученной роли.



АКВАРИУМ —

- это ролевая игра, в которой принимают участие 2-3 человека, а остальные выступают в роли наблюдателей, что позволяет одним «проживать» ситуацию, а другим анализировать ситуацию со стороны и «сопереживать» ее.



ДЕЛОВАЯ ИГРА —

- метод имитации ситуаций, моделирующих профессиональную или иную деятельность путем игры, по заданным правилам.



КАРУСЕЛЬ —

- прием, в процессе реализации которого образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо образуют сидящие неподвижно студенты, а во внешнем кольце студенты через каждые 30 секунд меняются. Таким образом, они успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника.



ДЕБАТЫ —

- форма проведения учебного занятия или воспитательного мероприятия, в рамках которого осуществляется формализованный обмен информацией, отражающей полярные точки зрения по одной и той же проблеме, с целью углубления или получения новых знаний, развития аналитико-синтетических и коммуникативных умений, культуры ведения коллективного диалога.



«ДЕБАТЫ» - СЛОВО ФРАНЦУЗСКОГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ И ОЗНАЧАЕТ:

- ▣ **прения, обмен мнениями** по каким-либо вопросам, споры при обсуждении докладов, сообщений на собраниях, конференциях и т.п.
- ▣ В Древней Греции все спорные обстоятельства , важные государственные и житейские проблемы решались по итогам выступлений оппонентов. Кто лучше умел доказать свою точку зрения — становился победителем противостояния.
- ▣ Человек, умеющий защитить свою точку зрения, может добиться в жизни многого.
- ▣ Дебаты могут выступать в качестве **контрольного говорения.**



ФОРМАТ ДЕБАТОВ:

- Участвуют две команды, состоящие из трех человек (Speakers).
- На этапе подготовки к дебатам спикеры анализируют литературу, готовят опорные конспекты, аннотации, тезисы, заметки, подборки цитат, кратко записывают структуру речи, что развивает чтение и письмо как коммуникативные умения.
- Одна команда (Proposers) утверждает тезис (тему дебатов), другая (Opposers) – опровергает его.
- Команды имеют право на 5-минутный тайм-аут для консультации друг с другом перед своим выступлением (тайм-аут можно использовать либо частями, либо полностью сразу).



ФОРМАТ ДЕБАТОВ:

- Роли и регламент определены заранее.
- За соблюдением регламента игры следит таймкипер (Time-Keeper).
- Дебаты судит судейская коллегия (Jury), состоящая из 3–5 человек (это преподаватели и обучающиеся других групп). По ходу дебатов они заполняют особые протоколы.



ФОРМАТ ДЕБАТОВ:

- По окончании игры судьи, не совещаясь между собой, принимают решение, какой команде отдать предпочтение по результатам дебатов, т.е. они определяют чьи аргументы и способ доказательства были наиболее убедительными.
- Команда, набравшая большее количество голосов судей, побеждает.
- Остальные обучающиеся группы в период подготовки к игре помогают составлять кейс своей команде (все материалы к игре), а во время игры — они болеют за свою команду.



СТРУКТУРА ДЕБАТОВ

- Тема. В дебатах тема формулируется в виде утверждения.
- Утверждающая сторона. Спикеры утверждающей стороны пытаются убедить судей в правильности своих позиций.
- Отрицающая сторона. Спикеры отрицающей стороны хотят доказать судье, что позиция утверждающей стороны неверна.



СТРУКТУРА ДЕБАТОВ

- Аргументы. С помощью аргументации участникам необходимо убедить судью, что их позиция по поводу темы – наилучшая.
- Поддержка и доказательства. Вместе с аргументами участники дебатов должны представить судье свидетельства (цитаты, факты, статистические данные), поддерживающие их позицию.



СТРУКТУРА ДЕБАТОВ

- Перекрёстные вопросы. Большинство видов дебатов предоставляют каждому участнику возможность отвечать на вопросы спикера-оппонента. Раунд вопросов спикера одной команды и ответов спикера другой называется “перекрёстными вопросами”.



СТРУКТУРА ДЕБАТОВ

- Решение судей. После того как судьи выслушивают аргументы обеих сторон по поводу темы, они заполняют судейские протоколы, в которых фиксируют решения о том, какой команде отдано предпочтение по результатам дебатов .



ШЕСТЬ ШЛЯП МЫШЛЕНИЯ

SIX THINKING HATS



- позволяет структурировать и сделать намного более эффективной любую умственную работу;
- позволяет повысить эффективность мыслительного процесса посредством разделения процесса мышления на шесть различных режимов, каждый из которых представлен шляпой своего цвета.



ШЕСТЬ ШЛЯП МЫШЛЕНИЯ

SIX THINKING HATS



Шесть думающих шляп

Эффективный метод оценки ситуаций и идей



Этот инструмент анализа идей и ситуаций, изобретенный Эдвардом де Боно, может быть эффективно применен как в бизнесе, так и в жизни.

Одевая поочередно каждую шляпу – белую, красную, желтую, черную, зеленую и синюю – человек или экспертная группа рассматривают ситуацию с разных точек зрения.

Основные преимущества:

- параллельное мышление
- рассмотрение с разных углов
- подавление эго



ШЕСТЬ ШЛЯП МЫШЛЕНИЯ

SIX THINKING HATS

- Белая шляпа используется для того, чтобы направить внимание на информацию. В этом режиме мышления нас интересуют только факты.
- Мышление в черной шляпе предназначено для того, чтобы представлять все в черном свете, дать волю критическим оценкам.
- Желтая шляпа требует переключить свое внимание на поиск достоинств, преимуществ и позитивных сторон рассматриваемой идеи.
Желтая шляпа — антагонист черной, она позволяет видеть достоинства.



ШЕСТЬ ШЛЯП МЫШЛЕНИЯ

SIX THINKING HATS

- Зеленая шляпа — это шляпа творческого поиска. Если мы проанализировали достоинства и недостатки, мы можем надеть эту шляпу и подумать, какие возможны новые подходы в сложившейся ситуации.
- Синяя шляпа отличается от других шляп тем, что она предназначена для управления самим процессом работы. Ее чаще используют в конце, чтобы обобщить достигнутое. Синий цвет чаще всего у организатора / ведущего дискуссии.



РАЗРУШЕНИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ СТЕРЕОТИПОВ:

- оценка преподавателем обучаемых;
- студент не должен делать ошибок;
- преподаватель знает, как и что должен отвечать студент;
- преподаватель учит, а студент учится;
- преподаватель должен знать ответы на все вопросы, которые возникают на занятии;
- на вопрос преподавателя всегда должен быть ответ.



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

- С какими трудностями при обучении говорению на ИЯ Вы сталкиваетесь в своей учебной деятельности?

