**ПРИЛОЖЕНИЕ 2**

**Интерактивное** **обучение** одновременно решает несколько **задач**: развивает коммуникативные умения и навыки, помогает установлению эмоциональных контактов между участниками процесса обучения, решает информационную задачу, поскольку обеспечивает учащихся необходимой информацией, без которой невозможно реализовывать совместную деятельность; развивает общие учебные умения и навыки обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде. Существует несколько **видов** технологий интерактивного обучения:

**Технология «Карусель».**

Как и многие интерактивные технологии, карусель позаимствована из психологических тренингов. Детям такой вид работы, обычно, очень нравится. Образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо-это стоящие неподвижно ученики, обращенные лицом к внешнему кругу, а внешнее – это ученики, перемещающиеся по кругу через каждые 30 секунд. Таким образом, они успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника. Прекрасно отрабатываются диалоги этикетного характера, тема знакомство, национальности, разговор в общественном месте и т.д. Ребята увлеченно беседуют, занятие проходит динамично и результативно.

**Технология «Театр»** чем-то сродни спектаклю, где зрители выступают в роли наблюдателей, экспертов, критиков и аналитиков. Несколько учеников разыгрывают ситуацию в круге, а остальные наблюдают и анализируют. Задача актеров передать соответствующее настроение, эмоцию, особенность характера, а задача зрителей – заметить, объяснить свои выводы, сказать на чем они основывались, чем руководствовались

**Технология «Социологический опрос»** предполагает движение учеников по всему классу с целью сбора информации по предложенной теме. Каждый участник получает лист с перечнем вопросов-заданий. Учитель помогает формулировать вопросы и ответы, следит, чтобы взаимодействие велось на английском языке.

**Технология «Незаконченное предложение».** Детям предлагается прочитать незаконченное предложение и быстро продолжить его любыми словами, первой пришедшей в голову мыслью. Предложения начинаются весьма неопределенно, поэтому у ребят практически неограниченные возможности закончить его. Они касаются различных жизненных сфер и могут охватывать любые темы

**Технология «Групповой рассказ»** реализуется двумя способами. Во время первого способа, каждый учащийся добавляет одно предложение к уже начатому рассказу. По определенному сигналу (через минуту) лист с незаконченным рассказом передается дальше по кругу. Второй способ хорошо подходит для отработки темы «Вопросительные слова». Учитель задает вопросы в определенном порядке, каждый участник процесса пишет ответ, складывает лист бумаги так, чтобы никто его не видел и передает соседу. Движение происходит по кругу. Таким образом, в конце получаются сразу несколько неожиданных рассказов.

**Технология «Верите ли вы, что…»**данный вид языковой практики можно использовать на любую тему. Причем учащимся сначала предлагается «поверить» учителю, а затем придумать свои высказывания в рамках заданной темы.

**Технология «Брейн-ринг»** очень хорошо подходит для уроков - обобщения изученного материала. Содержательное наполнение раундов может быть абсолютно разнообразным, и охватывать такие разделы как лексику, грамматику, чтение, аудирования и письмо. Данная технология требует серьезной подготовительной работы, которая включает в себя: выбор темы, составление задания, создание презентации, продумывание вопросов на внимание, заготовка бланков ответов, дипломов. В начале игры происходит выбор жюри, разбиение учащихся на команды. Каждый раунд длится 3 минуты, после чего, ответы сдаются в жюри в письменном виде. Правильность ответов проверяется и обсуждается после каждого раунда, а затем задается серия вопросов на внимание, что тоже приносит дополнительные очки командам.

**Технология «Ролевая игра»**. Ролевая игра – это речевая, игровая и учебная деятельности одновременно. С точки зрения учащихся, ролевая игра – это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в разных ролях. Учебный характер игры ими часто не осознается. Для учителя же цель игры – формирование и развитие речевых навыков и умений учащихся. Ролевая игра управляема, ее учебный характер четко осознается учителем. Поскольку ролевая игра строится на межличностных отношениях, она вызывает потребность в общении, стимулирует интерес к участию в нем на иностранном языке, т.е. выполняет мотивационно-побудительную функцию. Ролевую игру в значительной степени определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях. Другими словами, она представляет собой упражнение для овладения навыками и умениями в условиях межличностного общения. В этом плане ролевая игра обеспечивает обучающую функцию. Ролевая игра формирует у школьников способность сыграть роль другого.