

На этапе *разрыва* мастер фиксирует внимание участников мастерской на возникших познавательных противоречиях и предлагает совершенно новую информацию, которая позволяет расширить кругозор, что порождает интерес к более глубокому самостоятельному изучению проблемы. Учащиеся знакомятся с абсолютно новым текстом, что позволяет создавать условия для развития умений ознакомительного вида чтения: прогнозировать содержание текста по заголовку, первым предложениям и иллюстрациям, определять тему текста, выделять смысловые вехи и понимать замысел автора. Прочитав текст, учащиеся обсуждают в группах новую информацию, при этом учатся поддерживать или опровергать мнение собеседников, подкрепив свою точку зрения полученной информацией.

Во время *рефлексии* происходит анализ индивидуальной и групповой работы, у учащихся развиваются рефлексивные умения, умения само- и взаимооценки.

Панель – это заключительный этап работы мастерской, на котором мастер подводит итоги работы, а каждый участник может выразить свое желание получить и обсудить новую информацию по данной проблеме.

В заключении следует отметить, что методический потенциал технологии творческих мастерских не ограничивается развитием вышеперечисленных умений. В процессе работы учащиеся учатся поддерживать друг друга, уважительно относиться к мнению партнеров по общению, брать ответственность за выполнение заданий на себя. При этом у учащихся также развиваются умения самостоятельного целеполагания, адекватной само- и взаимооценки, планирования и автономной исследовательской деятельности (выявление проблемы, анализ, построение гипотез). Работа в мастерской дает возможность развития мощного творческого потенциала личности.

О. А. Соловьёва

РАЗВИТИЕ АВТОНОМИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ОСНОВЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ EDUSCRUM

Развитие автономии обучающихся в метакогнитивном, когнитивном и личностном аспектах (О. А. Соловьёва, 2018) предусматривает поиск образовательных технологий, которые позволят организовать коммуникативное взаимодействие учащихся таким образом, чтобы они могли самостоятельно формулировать собственные цели в овладении иностранным языком и планировать способы их достижения; выбирать необходимые для достижения целей дидактические источники межкультурной информации и практические материалы; контролировать и корректировать процесс учения; осуществлять рефлекссию, самоконтроль и самооценку. Иными словами, используемые социальные технологии должны создавать условия для организации эффективной совместной познавательной деятельности обучающихся на уроке иностранного языка, их самосовершенствования в самостоятельной учебно-познавательной деятельности.

EduScrum является одной из инновационных технологий, которая позволяет организовать самостоятельную проектную деятельность учащихся и гибко управлять ею. Организационный компонент данной технологии базируется на принципах SCRUM-разработки итогового продукта проекта, а управление групповой работой обучающихся осуществляется с учетом модели организации совместной познавательной активности обучающихся на иностранном языке (Р. Е. Славин, 2010).

Согласно принципам SCRUM самостоятельная работа учащихся разделяется на несколько жестко фиксированных по времени этапов, называемых спринтами. Нулевой спринт предусматривает знакомство обучающихся с целями проектной деятельности, учебными материалами, средствами управления самостоятельной работой в группе и т.п. Прежде всего, обучающиеся должны ознакомиться с проектными и учебными целями урока иностранного языка. Например, на уроке «Time is money» из четвертого раздела («Money») учебного пособия для учащихся 8 класса цель проекта формулируется следующим образом: «Представить наглядно историю развития видов и форм денег и их роль в жизни страны и семьи». Учебная цель заключается в том, чтобы «рассказать о видах и формах денег в Беларуси и других странах». После знакомства с целями урока учащиеся в мини-группах по 3–6 человек распределяют обязанности. Так, обучающимся необходимо договориться, кто будет отвечать за 1) общую координацию работы в мини-группе; 2) письменную фиксацию выдвигаемых в мини-группе идей и предложений; 3) оформление финального продукта проекта для последующей демонстрации в классе (например, графического организатора или рисунка или брошюры и т.д.); 4) заполнение листа самооценки (например, в виде «Мишени») для групповой рефлексии о степени удовлетворенности взаимодействием в группе и полученными результатами, а также запись замечаний и предложений о возможных путях улучшения продуктивности каждого спринта; 5) финальную устную презентацию созданного образовательного продукта и 6) передвижение по доске Kanban карточек-стикеров с задачами.

Доска Kanban состоит из трех колонок («to do» – «in progress» – «done») и предназначена для визуализация рабочего процесса с помощью карточек-стикеров. В нулевом спринте каждой мини-группе предлагается дополнительно «Backlog» («Журнал») с общим списком проектных и учебных заданий, описанием правил и хода проекта в каждом спринте. В данном спринте крайне важно организовать внимательное изучение обучающимися проектных и учебных задач, представленных на карточках-стикерах и в «Backlog». Учебные задачи в EduScrum представляют собой проблемно-исследовательские задачи языкового или текстового характера, направленные на анализ, осмысление и категоризацию языкового материала; решение лингвистических задач; восстановление информационных пропусков; информационную инверсию и информационные игры; критический анализ избыточной, некорректной или противоречивой информации; решение аутентичных информационных задач и т.п. (Н. Д. Гальскова, А. П. Васи-

левич, Н. Ф. Коряковцева, Н. В. Акимова, 2018). Учебные задачи формулируются исходя из типа и вида урока иностранного языка с использованием материалов учебного пособия для конкретного класса. Проектные задачи согласуются с целями проекта. Например, для упомянутого выше урока иностранного языка в 8 классе они формулируются следующим образом: ознакомиться с проектными и учебными задачами на карточках-стикерах или в «Backlog»; распределить обязанности в мини-группе; договориться в мини-группе, какой образ будет выбран для финальной презентации «История денег»; создать схематическое изображение на отдельном листе; подготовить объяснения к изображению «Истории денег»; договориться в мини-группе, как и кем будет демонстрироваться созданная «История денег». Нулевой спринт занимает около 10 минут. Обучающиеся с недостаточным уровнем автономии недооценивают важность данного спринта, однако он обязателен для выполнения, поскольку влияет на эффективность трех следующих.

Первый спринт направлен на когнитивную обработку обучающимися фрагментов учебного материала; обмен информацией, извлеченной из текстов, аудиоподкастов или видеоподкастов; взаимное разъяснение проблемных вопросов в мини-группе. Второй и третий спринты предусматривают применение обучающимися полученной информации, совместное моделирование изучаемых явлений и процессов, создание в мини-группе своего образовательного продукта. Каждый спринт состоит из следующих компонентов, время выполнения которых строго ограничено: «План», «Процесс», «Демо» и «Ретро».

Например, в первом спринте в «Backlog» обучающимся предлагается следующая последовательность действий. «План»: выбрать из списка проектных и учебных задач те, которые мини-группа будет решать в данном спринте; распределить в команде карточки-стикеры с задачами; записать на каждом стикере имя ответственного за решение выбранной задачи; разместить карточки-стикеры на доске Kanban в разделе «to do». «Процесс»: приступить к реализации проектных и учебных задач; по мере рассмотрения задач перемещать карточки-стикеры в раздел «in progress» на доске Kanban, затем по мере решения той или иной задачи перемещать ее в раздел «done». Компонент «Демо» соотносится с демонстрацией мини-группой промежуточных результатов в виде предъявления классу заполненных на этом этапе графических организаторов, результатов решения проблемно-поисковых исследовательских задач, распределения проектных и учебных задач на доске Kanban. Если обучающиеся решали лингвистические задачи, выполняли задания на понимание прочитанных текстов или прослушанных аудиоподкастов, они могут сравнить свои варианты с результатами других мини-групп и, в случае необходимости, с «ключами ответов». Компонент «Ретро» представляет собой рефлексию обучающихся в мини-группе об эффективности совместной работы и позволяет им скорректировать взаимодействие и полученные результаты, выработать новые стратегии. Во втором и третьем

спринтах выполняются те же действия с учетом невыполненных проектных или учебных задач из предыдущих спринтов, а затем осуществляется общая рефлексия достижения целей. Следует помнить, что взаимосвязанные спринты могут выполняться на разных уроках.

Принципиальное отличие EduScrum от проектной технологии заключается в том, что время выполнения заданий в каждом спринте строго регламентировано. Кроме того, в технологии EduScrum создаются такие условия, которые способствуют проявлению обучающимися максимальной ответственности и инициативы в процессе групповой работы. Обучающиеся вовлекаются в познавательный процесс на иностранном языке с учетом их познавательных, моральных и эстетических потребностей, особенностей мировоззрения, уровней обученности иностранному языку и статуса каждой личности в коллективе. Самостоятельный выбор последовательности решения проектных и учебных задач, их совместное решение и саморегуляция взаимодействия в мини-группе позволяют обучающимся реализовать свои коммуникативные и когнитивные способности, способствуют росту внутренней мотивации, мотивации к достижению успеха всей группой и оказанию помощи каждому ее участнику. Решая проблемно-исследовательские задачи в рамках технологии EduScrum, обучающиеся приобретают опыт самостоятельной учебно-познавательной деятельности, учатся выбирать партнеров по общению, осознают свою активную роль в процессе учения, понимают имеющиеся у них индивидуальные способности, обогащают индивидуальный репертуар когнитивных стратегий речевого и неречевого поведения, метакогнитивных стратегий постановки речемыслительных задач и мониторинга их решения, стратегий социального взаимодействия, что способствует их самопознанию и дальнейшей самореализации.

А. Н. Тарасевич

ОБУЧЕНИЕ ИНОЯЗЫЧНОЙ ГРАММАТИКЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПЛАТФОРМЫ ZOOM

Развитие технологий в XXI веке привело к тому, что Интернет стал неотъемлемой частью нашей жизни во всех ее сферах. Так как цель образования включает в себя подготовку личности к успешной жизнедеятельности в обществе, то и все образовательные процессы стали видоизменяться, подстраиваясь под требования нового мира. Онлайн-обучение приобрело свою популярность достаточно давно, но именно пандемия COVID-19 вынудила многочисленные учебные заведения мира перейти в онлайн.

У преподавателей, работающих дистанционно, есть выбор между разными платформами для проведения видеоконференций, а также интерактивными обучающими платформами, где можно создавать собственный интересный продукт и использовать его для повышения эффективности образовательного процесса и мотивации обучающихся.