

Современный урок английского языка с использованием электронно-образовательных ресурсов

Сьюэлл Юлия Львовна
учитель иностранного языка
МБОУ СОШ № 18 г.Белгорода

Современный ученик живет в мире Интернета, социальных сетей, блогов, цифрового аудио и видео контента, что дает ему возможность с одной стороны иметь неограниченный доступ к лучшим мировым учебным ресурсам, а с другой позволяет поддерживать коммуникацию с учителем в любое время, в любом месте. Изменился мир, изменился ученик. Мы неизбежно приходим к тому, что меняется и преподаватель. Задача современного учителя – не столько предоставить ученику знания в соответствии с утвержденным учебным планом, но и снабдить его жизненно важными навыками работы с информацией, умением эффективно взаимодействовать с учителем и другими учениками, в том числе через Интернет, а также постоянно развиваться и учиться самостоятельно. Для эффективной работы в современных условиях школы необходимо использовать технологии, которые позволяют нам быстрее и удобнее работать с информацией, планировать свою работу, поддерживать коммуникацию, расширяют возможности учебной и научной деятельности. Компьютерные сети в обучении можно применять для совместного использования программных ресурсов, осуществления интерактивного взаимодействия, своевременного получения информации и т.д. Одним из видов деятельности учащихся при использовании сетевых технологий является учебно-сетевой проект, успешность выполнения которого во многом зависит от четкости его планирования и организации [2:15].

Сетевой проект – совместная учебно-познавательная, исследовательская, творческая или игровая деятельность учащихся-партнеров, организованная на основе компьютерной телекоммуникации, имеющая общую проблему, цель, согласованные методы, способы деятельности, направленная на достижение совместного результата деятельности страницу. Учащиеся 7 класса с удовольствием приняли участие в сетевом проекте «Волшебный мир зарубежной литературы» http://magicworldforeign.blogspot.ru/p/blog-page_43.html, и прошли увлекательное обучение своей командой. Заранее ознакомившись с правилами оценивания, ребятам было интересно просматривать работы других участников проекта. Ребятам очень понравилось участвовать в сетевом проекте, где они учились создавать буклеты, музыкальные открытки и, конечно же, свои викторины. Создав дневник команды, ребята заносили свои выполненные работы в дневник, размещенный в Google. Google – формы предоставляют

возможность просматривать все работы, оценивать и анализировать как сильные так и слабые стороны работ. Это без сомнения способствует правильному формированию самооценки. Работы наших команд можно увидеть здесь https://docs.google.com/document/d/1ue0_9ximXAZr-aL-KIP4Vvvd1VyJQU5033KZy2EPIbA

На неделе английского языка становится традиционным проведение уже своих сетевых викторин, на базе ресурсов Google form. Современные гуглформы позволяют создавать яркие красочные викторины, превращающие процесс контроля в увлекательное соревнование.

Автоматическая обработка результатов облегчает процесс оценивания. Примеры моих викторин:

1. Лингво-страноведческая викторина «Countries, Capitals, Flags, Emblems and some interesting facts» <http://goo.gl/vBb9LX>
2. Сетевая викторина “Famous people” <http://goo.gl/LW6Qr0>

Проводимые в сети мастер-классы, вебинары, конкурсы, направленные на освоение методики целеполагания, проектирования учебных ситуаций в соответствии с требованиями ФГОС, разработка электронных образовательных ресурсов (ЭОР) деятельностного типа, деятельностных заданий с использованием средств ИКТ и сервисов интернет вызывают интерес и желание разобраться в этом непростом вопросе, применить разработки других учителей в своей практике,

Разработки заданий и/или педагогических ситуаций, которые не ведут к простому воспроизводству знаний, сейчас является значимой и существенной задачей для учителя. В основе такой организации образовательного процесса лежит деятельностный подход – базовый подход, лежащий в основе ФГОС.

Для развития критического мышления активно использую Интерактивные плакаты и Веб-квесты. Учащиеся не просто собирают информацию, но и трансформируют её, чтобы выполнить задание, решить поставленную проблему. У них повышается мотивация, они воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что ведет к повышению продуктивности деятельности.

К принципам, которые могут служить ориентиром при разработке педагогических сценариев обучения с использованием сервисов интернета, которые являются по большей части ресурсами деятельностного характера, можно отнести следующие:

- опора на активное участие и прямую ответственность ученика за свое обучение,
- наличие возможности работать независимо и автономно,

- содействие взаимодействию учеников для обсуждения процесса реализации ситуации и результатов,
- предоставление информации и/или способов ее получения в соответствии с нуждами учеников,
- придание большого значения атмосфере, в которой происходит обучение, принятие ценности не только результата, но и самого процесса его получения.

Примером интерактивного плаката на базе GLOSTER может служить плакат на тему “Famous British Writers” <http://yesewell.edu.glogster.com/glog-1947/>

Разнообразные сайты такие как Quizlet.com, wisc-online.com, puzzlecup.com способствуют внедрению в процесс обучения новых интерактивных форм контроля знаний в виде игр и кроссвордов. Сообщество учителей сайта «Английский язык в школе» организовало мастер класс по знакомству и обучению с данными ресурсами интернета. В результате я смогла разнообразить процесс обучения интерактивными кроссвордами. А игры на платформе Quizlet стали популярными среди тех учащихся, кто самостоятельно желает расширить свои знания. С примерами таких игр, разработанных мною, можно познакомиться на следующих ссылках

<https://quizlet.com/162347163/kitchen-flash-cards/> кухня

<http://puzzlecup.com/?guess=33B79F0A613FE1AU> семья

Разработка вебквеста на платформе GLOSTER несомненно облегчила и повысила мотивацию учащихся на прохождение и правильное выполнение всех заданий, дух соперничества и возможность наблюдения за своими успехами и успехами соперников позволяло адекватно оценивать свои знания и пробелы в них. Как учитель английского языка я использую платформу Gloster для создания плакатов и квестов. Платформа помогает создать красочные и познавательные задания, что повышает мотивацию к изучению языка. <http://yesewell.edu.glogster.com/task-quest/>

ЛИТЕРАТУРА:

1. Быховский Я.С, Коровко А.В., Патаракин Е.Д. Учим и учимся с Веб 2.0. Быстрый старт. Руководство к действию [Текст] / Я.С. Быховский, А.В. Коровко, Е.Д. Патаракин и др. – М: Интуит.ру, 2007. – 95 с.
2. Голубев О.Б. Учебные сетевые проекты в обучении математике как средство развития познавательной активности студентов-гуманитариев [Текст]: автореф. дис. ...канд. пед. наук / О.Б.Голубев. – Ярославль, 2010. – 24 с.
3. Карбанова О. А. Учимся учиться! [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://goo.gl/zf5vgE>