

«Цифровые образовательные платформы Quizlet.com и LearningApps.org на уроках иностранного языка»

Цели работы с цифровой образовательной платформой

- Повышение познавательной активности
- Активизация полученных знаний
- Формирование цифровой образовательной среды

Задачи работы с цифровой образовательной платформой

Я, как молодой педагог, знаю что одним из этапов развития человечества является построение глобального цифрового пространства. Это требует знания информационно-цифровой грамотности от каждого члена нашего современного общества. Для развития информационного пространства важнейшим направлением является цифровая грамотность. Сложно представить в наше время школу, в которой бы не использовались ресурсы ИКТ для решения базовых вопросов формирования цифровой грамотности и внедрения её в курсы других предметов с целью эффективности обучения.

Я заинтересована, чтобы мои учащиеся хорошо учились, с интересом и желанием посещали мои уроки. Считаю, что успешность учебной деятельности и, в конечном счете, качество образования зависят от мотивации. Как мотивировать познавательную активность обучающегося? Прежде всего, это интересный урок.

Интересный урок можно создать за счёт следующих условий:

- личности учителя (даже скучный материал, объясняемый любимым учителем, хорошо усваивается);
- содержания учебного материала;
- применения современных обучающих средств и технологий.

Процесс обучения сегодня характеризуется, как известно, разнообразием образовательных маршрутов, широким спектром программ и учебников. Успеваемость и активность учащихся любого класса зависит от того интересно ли им на уроке. Интерес может поддерживаться либо эмоциональной (переживание), либо материальной (оценка) мотивацией. Я работаю с внутренней (эмоциональной) мотивацией. Следовательно, моим ученикам должно быть интересно присутствовать на уроке и тем более работать на нём.

Мой опыт показывает, что учащиеся лучше воспринимают и усваивают материал, когда учитель использует цифровые технологии: собственные презентации к теме урока, интернет-ресурсы (медиа, видео, аудио, библио, фото, графика, анимации), образовательные платформы. Именно поэтому свои уроки я организую с применением современных цифровых образовательных технологий.

Использование цифровых образовательных платформ на моих уроках иностранного языка помогает созданию интересного урока, повышению внутренней мотивации обучающихся, формированию цифровой грамотности обучающихся и достижению требуемых образовательных результатов. Цифровые образовательные платформы - современное решение для дистанционного обучения, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса.

Используя ресурсы цифровой образовательной среды, изменяется моя позиция, как учителя, на уроке, учебный процесс индивидуализируется, группируется, в связи с чем, активизируется познавательная деятельность обучающихся.

Алгоритм работы с цифровыми образовательными платформами

После введения новых учебных знаний обучающимся предлагается работа на цифровых площадках для активизации и закрепления полученных знаний. Я работаю на следующих цифровых платформах: Quizlet.com и LearningApps.org

Quizlet.com — это цифровая образовательная платформа, которая позволяет легко запоминать любую информацию, которую можно представить в виде учебных карточек. Все что требуется – это найти в базе или создать интерактивный материал – собственные карточки, добавляя к ним картинки и аудиофайлы и затем выполнять упражнения и играть в игры, чтобы запомнить данный материал.

Для входа в сервис необходимо зарегистрироваться или произвести вход через Google или Facebook.

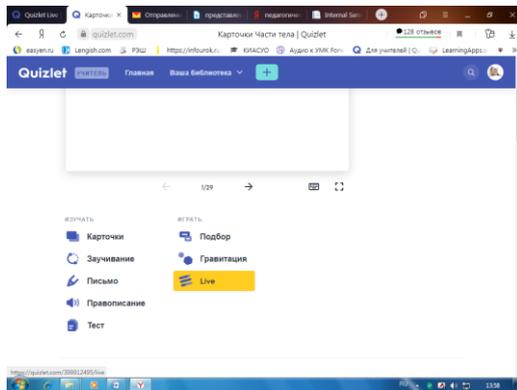
В Quizlet.com можно отправлять ученикам ссылку на модуль/курс, либо они сами могут найти их по имени преподавателя. Хотите познакомиться с некоторыми карточками Анастасии Гевейлер? Вот они – <https://quizlet.com/latest>

На цифровой платформе Quizlet.com (ссылка на главную страницу образовательной платформы: <https://quizlet.com/ru>) я разрабатываю модули по теме урока. Дополнительно можно работать с уже готовыми модулями и редактировать их. Познакомится с готовыми модулями можно в каталоге. После введения новых лексических единиц обучающимся предлагается поработать с созданными модулями в виде он-лайн игры на гаджетах.

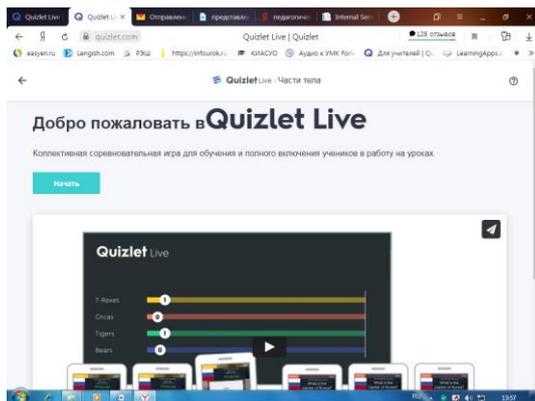
Алгоритм работы.

Действия учителя:

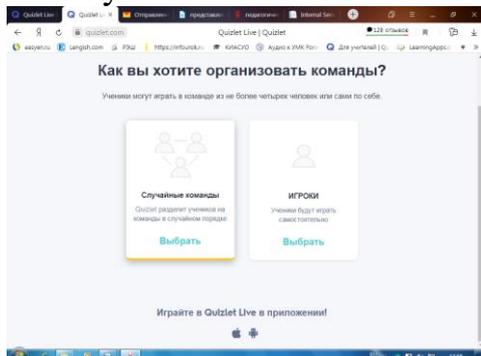
1. Зайти на сайт <https://quizlet.com/ru>
2. Зарегистрироваться и разработать модуль по теме
3. Зайти на страницу модуля, выбрать вкладку Live



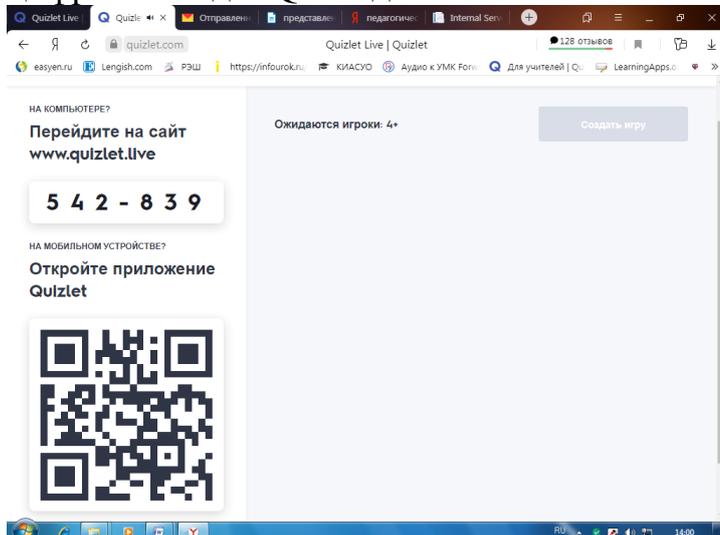
4. После открытия окна «Quizlet Live» необходимо нажать кнопку «Начать»



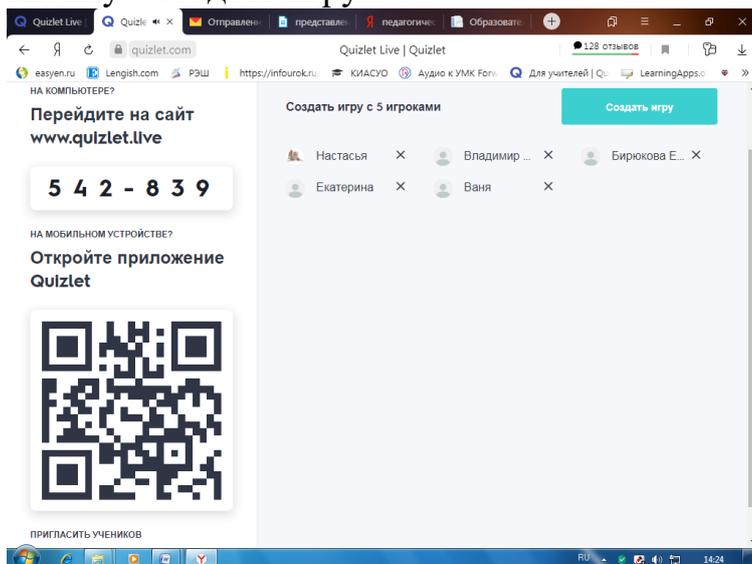
5. Далее выберите способ организации команды, выбрав необходимую кнопку



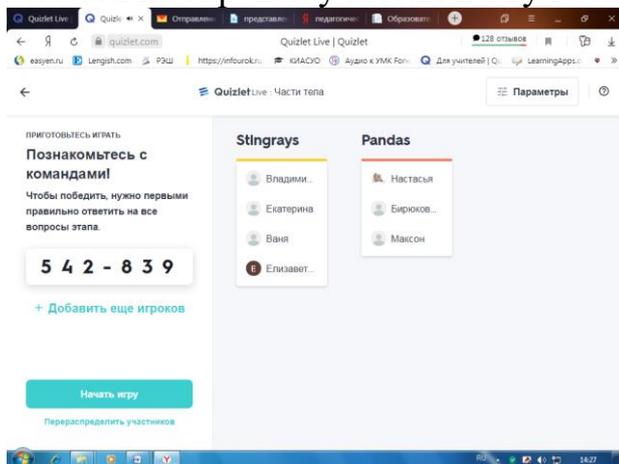
6. Для подключения обучающихся к игре на главном экране появляется цифровой код и QR-код.



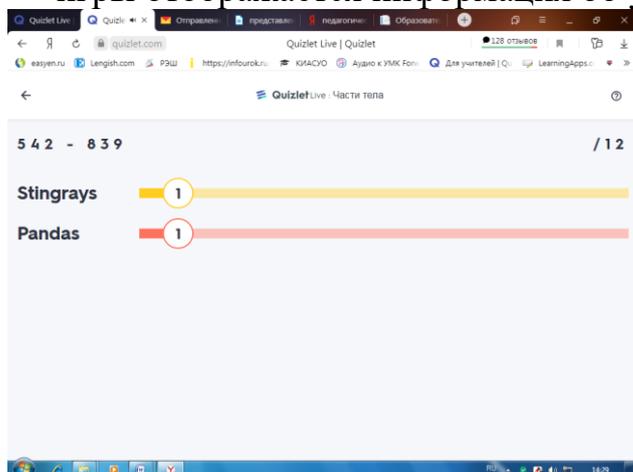
7. После подключения учеников к Quizlet Live необходимо нажать кнопку «Создать игру»...



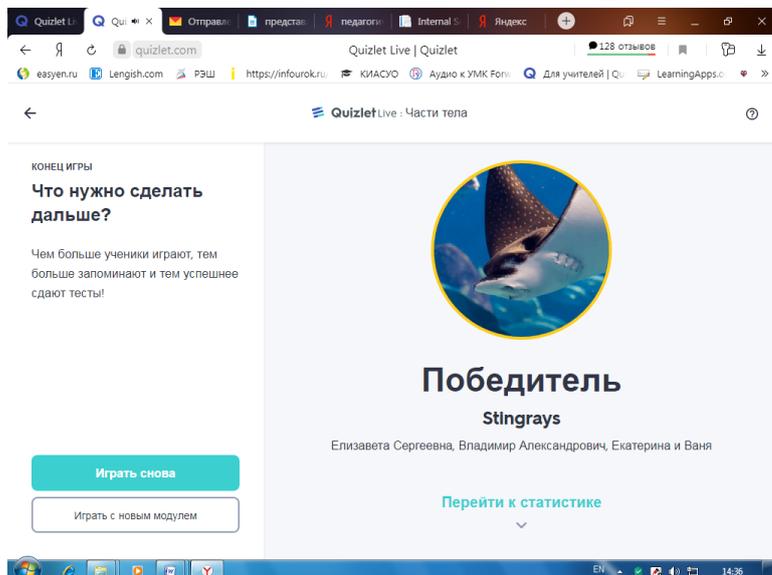
8. Игроки автоматически делятся на команды. Данная информация отображается на экранах учителя и обучающихся.



9. Чтобы победить, обучающиеся одной из команды должны первыми правильно ответить на все вопросы этапа. На экране учителя во время игры отображается информация об успеваемости команд.



10. После проведенной игры учитель может увидеть уровень усвоения материала. Ознакомиться со статистикой ответов. Посмотреть какие ошибки чаще всего совершали обучающиеся. Провести анализ.



Действия учащихся:

1. Учащиеся по средствам телефона с помощью браузера заходят в приложение Quizlet Live. Вводят цифровой код игры или сканируют QR-код игры.
2. Вводят Ф.И.О. и нажимают кнопку «Присоединиться к игре»
3. После подключения всех игроков учитель начинает игру:
На экране у всех обучающихся, т.е. участников одной команды, написано слово, но правильное значение есть только у одного члена команды. Если один из обучающихся в команде ошибается, то результат команды обнуляется и вопросы начинаются сначала.

Во время такой работы обучающиеся закрепляют полученные знания, а также активизируют ранее изученный словарный запас. В данном формате групповой работы обучающиеся запоминают само слово и его русское значение.

На следующем этапе, для проверки усвоения полученных знаний, обучающимся предлагается работа на цифровой образовательной платформе LearningApps.org (ссылка на главную страницу образовательной платформы: <https://learningapps.org/index.php?category=3&s=>).

LearningApps.org является бесплатной цифровой платформой Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания. Данная платформа – это своего рода конструктор для создания интерактивных учебных модулей по разным предметным дисциплинам для применения на уроках и во внеклассной работе. LearningApps.org позволяет создавать собственные упражнения, задания, приложения, сохранять их в различных форматах, использовать готовые модули из библиотеки, свободно обмениваться информацией между пользователями, создавать классы и записывать туда учеников, организовывать работу обучающихся.

На выше указанной платформе я разрабатываю задания согласно теме урока. По мере усвоения материала обучающиеся справляются с заданиями успешно.

Применение цифровых образовательных платформ в современном образовании - это реализации ФГОС.

Ключевым условием является использование системно-деятельностного подхода в образовании.

Работа на цифровых образовательных платформах позволяет активизировать деятельность обучающихся, активизировать образовательный процесс, создать комфортные условия для обучения, реализовать метапредметные навыки, развивать межпредметные связи. Работа на цифровых платформах, как образовательная технология, опирается на такой подход к обучению, в процессе которого происходит конструирование нового. Согласно данному подходу, учитель является не руководителем и урокодателем, а консультантом, организатором и координатором проблемно-ориентированной и учебно-познавательной деятельности обучаемых.

Использование цифровых образовательных платформ в работе дает мне возможность провести любой урок на более высоком познавательном уровне, насыщают урок информацией, помогают эффективно осуществить комплексную проверку усвоения знаний. Учащиеся более осознанно воспринимают информацию, поданную ярко, необычно, что облегчает им усвоение сложных тем. Применение на уроках иностранного языка ресурсов цифровой образовательной среды позволяет организовать самостоятельную исследовательскую деятельность; индивидуальную и групповую работу. Интерактивность и наглядность способствует лучшему представлению, пониманию и усвоению учебного материала.