

Формирование банка интерактивных заданий для уроков английского языка.

Повысить качество образования школьников позволяет активное внедрение информационных технологий в образовательный процесс. Интерактивное обучение на основе компьютерных обучающих программ позволяет более полно реализовать целый комплекс методических, дидактических, педагогических и психологических принципов, делает процесс познания более интересным и творческим, позволяет учитывать индивидуальный темп работы каждого обучаемого.

Практическое использование ИКТ и Интернет-ресурсов предполагает новый вид познавательной активности обучаемого, результатом которой является открытие новых знаний, развитие познавательной самостоятельности учащихся, формирование умений самостоятельно пополнять знания, осуществлять поиск и ориентироваться в потоке информации.

Хочу рассказать о сервисе, которым активно пользуюсь в своей работе LearningApps.org (<http://learningapps.org>) – полностью бесплатный онлайн-сервис, позволяющий создавать интерактивные упражнения для проверки знаний.

Виды интерактивных упражнений, которые можно создать на этой платформе

Выбор:

1. Викторина - традиционные вопросы множественного выбора с мультимедийным контентом, несколько правильных ответов.
2. Викторина с выбором правильного ответа - классические задания с мультимедийным содержанием, правильный ответ один.
3. Выделить слова - Основная задача этой игры в том, чтобы выделить необходимые слова из данного текста.
4. Кто хочет стать миллионером? - аналог телеигры, сложность вопросов возрастает.
5. Слова из букв - составить слова из лежащих рядом друг с другом букв в сетке.

Распределение:

1. Игра «Парочки» - классическая игра "Парочки" с использованием не только картинок, но и текста.

2. Классификация - Этот шаблон поможет создать от 2 до 4 групп, которые затем должны быть соотнесены к элементам.
3. Найти на карте - с помощью этого шаблона определенные места выделяются на карте флажками, к ним подбираются тексты, изображения, аудио или видео.
4. Найти пару – с помощью этого шаблона нужно найти пару (текст или картинка, видео или аудио).
5. Пазл «Угадай-ка» - в одном пазле различные группы понятий. Каждый найденный термин показывает часть основного изображения или видео.
6. Соответствия в сетке - карты в сетке должны быть соотнесены. Перетаскивайте карточки из верхней части к соответствующим карточкам в нижнюю.
7. Сортировка картинок – метки на изображении.
8. Таблица соответствий - перетаскиваем карточки в таблицу, имеющую до пяти колонок.

Последовательность:

1. Расставить по порядку - с помощью этого шаблона вы можете расположить в правильном порядке тексты, видео, картинки и аудио.
2. Хронологическая линейка - с помощью данного шаблона вы можете настроить шкалу времени, на которой расположится ваша информация в виде текста, картинки или видео или аудио.

Заполнение:

1. Викторина с вводом текста – викторина с вводом ответа на каждый вопрос. Вы также можете указать несколько правильных ответов на каждый вопрос.
2. Виселица – аналог известной игры, найдите искомое слово, нажимая на буквы, прежде чем будете полностью "повешены".
3. Заполнить пропуски – цель игры в том, чтобы заполнить все пропуски данными из выпадающего списка.
4. Заполнить таблицу - таблица с 5 столбцами (максимум), которую необходимо заполнить верными данными.
5. Кроссворд-цель игры - разгадать кроссворд.

Онлайн – игры:

1. Викторина для нескольких игроков - данный шаблон позволяет нескольким игрокам выбирать для ответа вопросы из различных категорий и разного уровня сложности. Вопросы могут быть отсортированы по сложности и, соответственно, дают больше очков игре (аналог телеигры «Своя игра»).

2. Где находится это? - В этой игре 2-3 игрока должны поместить маркеры на карте или картинке в соответствии с вопросом. Ближайшая метка выигрывает.
3. Оцените - в этой игре могут принять участие от 2 до 4 игроков и они должны ответить цифрами.
4. Папка Challenge - В этой игре на 2 или 4 игрока нужно привести в порядок термины или понятия (возрастание, убывание).
5. Скачки – участники (до шести игроков) отвечают на вопросы, пытаются закончить раньше остальных.

Инструменты:

- Аудио/видео контент – приложение, позволяющее не только загружать аудио/видеофайлы, но встраивать их в приложения. Например, на LearningApps можно создать приложения, в которых надо отгадать животное по звукам которые он издает, географический объект по видеофрагменту и т.д. Можно также добавить к видеоролику вопросы, на которые ученики должны ответить после просмотра;
- Календарь для составления расписания в виде таблицы;
- Сетка приложений – приложение для создания коллекции из нескольких упражнений, чтобы поделиться с другими пользователями;
- Чат для общения в сети.

Преимущества использования Сервера LearningApps:

1. Обратная связь ученик-учитель-ученик.
2. Индивидуализация обучения. Интерактивность.
3. Интенсификация самостоятельной работы учащихся.
4. Рост объема выполненных заданий на уроке и дома.
5. Расширение информационных потоков при использовании Сервера LearningApps.org..
6. Повышение мотивации и познавательной активности за счет разнообразия форм работы, возможности включения игровых упражнений ("Сетка слов", "Кроссворд", " Найди пару", "Правило чтения, "Виселица"). Эти занятия вызывают у детей эмоциональный подъем.
7. Интегрирование обычного урока с компьютером и интерактивной доской.
8. Работа с Сервером LearningApps.org. помогает учителю лучше оценить способности и знания учащихся.

9. Применение на уроке Сервера LearningApps.org.- упражнений с выбором ответа позволит учителю за короткое время получать объективный результат уровня усвоения материала и своевременно его скорректировать.

10. Ученики быстро запоминают новые лексические единицы, создавая свои упражнения : "Сетка слов", " Кроссворд", " Найди пару", "Виселица" на сервере LearningApps.org”

В процессе работы я пришла к выводу, что использование Сервера LearningApps.org. при обучении английскому языку **помогает**:

- делать занятия более наглядными и интенсивными;
- добиться хороших знаний лексических единиц, грамматики;
- при обучении письму: этот вид работы решает сразу две задачи: правильное написание английских слов и освоение клавиатуры;
- привлекать пассивных учеников к активной деятельности на уроке;
- повышает мотивацию учащихся к практическому овладению письменной речи;
- реализовывать личностно-ориентированный и дифференцированный подходы в обучении;
- активизировать мыслительные процессы (анализ, синтез, сравнение и др.)
- тренироваться в упражнениях и создать свои упражнения на Сервере LearningApps.org.

