

ИНТЕРНЕТ-ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Елисеенко Т.Э.

Горецкий педагогический колледж УО «МГУ имени А.А. Кулешова»

Аннотация. Статья посвящена актуальности применения различных Интернет-технологий на уроках иностранного языка. В статье описывается положительный эффект использования популярных ресурсов, сервисов и приложений сети Интернет.

Ключевые слова: Интернет-технологии, коммуникативная деятельность, интерактивные задания.

Интернет-технологии в образовании используются сейчас на самых разных уровнях. Это касается не только высших и средних специальных учебных заведений, но и школ, а также домашнего обучения. Невозможно переоценить пользу данного феномена, ведь подобные технологии позволяют по-новому взглянуть на всю систему, сделать ее намного комфортнее и приятнее, а также сам процесс обучения будет проходить результативнее [3]. Применение Интернет-технологий на занятиях по иностранному языку позволяет преподавателям значительно обогатить и разнообразить языковую практику учащихся, реализовать принцип диалога культур.

Современные Интернет-технологии дают возможность не только использовать готовые ресурсы интернета, но и создавать новые учебные материалы, которые можно применять в учебном процессе. В распоряжении современного преподавателя появились различные

программные средства, которые позволяют готовить учебные материалы, стимулировать коммуникативную деятельность на изучаемом языке [2].

Teach This – ресурс, где можно найти интерактивные задания и игры, которые вовлекут всех учеников во время занятия. Все задания построены на коммуникативном подходе. Грамматические конструкции тренируются на основе общения учеников друг с другом.

Quizlet – это бесплатный сервис, который 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. В Quizlet можно отправлять ученикам ссылку на модуль/курс, либо они сами могут найти их по имени преподавателя.

В Quizlet существует семь разных способов работы: пять учебных режимов и две игры. В режиме карточки учащиеся видят все карточки, переворачивают их, чтобы повторять термины и определения. В режиме заучивания создается индивидуальный план обучения, основанный на овладении материалом модуля. Чтобы завершить этап, необходимо правильно ответить на каждый вопрос дважды. По завершении каждого этапа все термины будут сгруппированы по уровню овладения ими: «знакомые» означает, что учащийся ответил правильно один раз, а «усвоенные» – два раза. В режиме письма будет дано определение или картинка термина и оценивается, насколько хорошо обучающийся знает материал и делает ли ошибки в написании. Когда учащийся заканчивает первый этап, режим письма начнет второй, в котором будут использоваться вопросы, на которые было отвечено неправильно в первом

этапе. Чтобы завершить этап режима письма и просмотреть свои результаты, необходимо правильно ответить на каждый вопрос дважды.

В режиме правописание надо прописать услышанное. В режиме тестирования автоматически создаются разные варианты тестов (matching, multiple choice, true/false, fill the gap). В игре подбор учащиеся подбирают правильные термины к определениям как можно быстрее, соревнуясь, на время друг с другом. Преподаватели могут находить уже готовые учебные материалы, созданные другими пользователями или создавать свои собственные карточки.

Kahoot! – приложение для образовательных проектов. С его помощью можно создать тест, опрос, учебную игру или устроить марафон знаний. Приложение работает как в настольной версии, так и на смартфонах. На сайте предоставлен каталог игр – «Kahoots», каждая из которых является викториной, содержащей вопросы с несколькими вариантами ответов. Kahoot! подходит и для соревновательных групповых игр. Для этого на платформе есть два режима – Challenge и Host live. Чтобы играть в режиме Challenge, нужно отправить учащимся ссылку – они переходят по ней в приложение и принимают challenge. На главном экране появляются испытания, в которых они участвуют.

Ну и основная возможность Kahoot! – групповое соревнование, в котором участники видят результаты своих соперников. Этот режим дает возможность играть группой в режиме реального времени – это отличный вариант для lead-in и хорошая альтернатива тестам. Вопросы показываются на экране хоста, учащиеся подключаются, выбирают себе прозвища, чтобы было веселее, и отвечают каждый в своем телефоне. В конце игры участников распределяют на подиуме с фейерверками и аплодисментами.

EdPuzzle – сервис, который позволяет редактировать видео, добавлять голосовые заметки или выполнять озвучку всего видео. Помимо этого можно встроить вопросы с выбором ответа или добавить комментарии к различным моментам в видео. База видеоматериалов сервиса очень большая. Можно добавить видео с компьютера или выбрать из Youtube, National Geographic, TED Talks и других.

Wordwall можно использовать для создания как интерактивных, так и печатных материалов. Интерактивные воспроизводятся на любом устройстве с веб-интерфейсом, например, на компьютере, планшете, телефоне или интерактивной доске. Они могут быть воспроизведены самими учащимися, или учащимися под руководством учителя по очереди перед классом. Печатные можно просто распечатать или загрузить в виде файла PDF. Они могут быть использованы как вспомогательный материал к интерактивным или в качестве самостоятельных учебных заданий. Шаблоны Wordwall включают в себя знакомые дидактические игры, которые часто встречаются в педагогической практике. Даже в бесплатной версии можно получить доступ к большому арсеналу игр.

Storybird – онлайн конструктор, с помощью которого можно создавать цифровые книги с иллюстрациями. Причём в отличие от других аналогичных сервисов он позволяет преподавателю руководить творческим процессом учащихся. Конструктор предоставляет шаблоны и иллюстрации для создания цифровых историй. Чтобы использовать Storybird, необходимо выбрать тему (макет), а затем перенести нужные рисунки в свою историю. После этого, вы можете написать свою историю. Используя Storybird, любой может создавать великолепные цифровые книги с картинками независимо от навыков рисования. Имея свой аккаунт, преподаватель может создать свой класс и руководить творческим процессом учащихся. Для ускорения процесса он может сам создать

учётные записи учеников. Учащийся, получив пароль, заходит в Storybird и входит под полученным паролем. После завершения своей работы учащийся щёлкает «публиковать», и его книгу тут же может увидеть преподаватель, оставить комментарий или разместить в библиотеку класса, чтобы её могли прочитать остальные учащиеся группы. Этот сервис может облегчить работу учащихся над проектами, а преподавателю будет проще контролировать этот процесс [1].

Современные технологии обучения иностранным языкам быстро развиваются, открывая совершенно новые возможности повышения мотивации, реального использования языка в межкультурной коммуникации.

Список литературы

1. Полат Е.С. Метод проектов на уроках иностранного языка // Иностранные языки в школе – 2000. – №2. – С. 3–10.
2. Полат Е.С. Интернет на уроках иностранного языка // Иностранные языки в школе – 2001. – №2. – С. 14.
3. Сысоев П.В., Евстигнеев М. Н. Современные учебные Интернет ресурсы в обучении иностранному языку // Иностранные языки в школе – 2008. – №8.