Шакина Н.Е.

МАОУ Гимназия №2



Современная цифровая образовательная среда как эффективный инструмент учителя

Мы живем в новое время – время информационных технологий и высоких достижений. Мы все наблюдаем, как «лавинное» нарастание информации вызывает массовое внедрение информационных технологий во все жизненные сферы человечества, в том числе и все сферы образования. Это закон времени.

В связи с этим к образованию предъявляются совершенно новые социальные запросы - набор базовых знаний и умений (цифровых, правовых, финансовых), необходимых для использования возможностей современной цивилизации. Цифровые технологии впервые в истории дают возможность обеспечить индивидуализацию для каждого обучающегося образовательной траектории, методов, форм и темпа освоения образовательного материала.

Сегодня качественное образование включает в себя гармоничное сочетание традиционного обучения с применением передовых технологий. Использование новых цифровых ресурсов в преподавании является одним из важнейших аспектов совершенствования и оптимизации учебного процесса. Задача современного учителя разнообразить формы работы, как на уроке, так и во внеурочное время.

Использование современных технологий и цифровых инструментов становится неотъемлемой частью образовательного процесса. По предложению премьер-министра Дмитрия Медведева в 2018 году стартует новый приоритетный проект «Цифровая школа», который поможет дальнейшему внедрению современных технологий в образование.

Технологическая составляющая ЭОС (электронная образовательная среда) объединяет множество устройств: помимо серверов, компьютеров или периферийных устройств (принтеров, сканеров и пр.), сюда входят планшеты, электронные доски, электронные учебники, программное обеспечение и пр. В едином образовательном поле планшет учащегося синхронизирован с интерактивной доской и может выступать в качестве пульта для голосования, учебника, интерактивного пособия или справочника. Планшет учителя здесь же - это инструмент создания урока, его проведения, заполнения оценок и пр. Интерактивная доска позволяет отображать учебный материал, результаты опросов или содержание планшетов учащихся.

**Электронный журнал** позволяет детям не только получать домашнее задание, но и скачивать необходимые файлы для подготовки к урокам (тесты, справочные таблицы и презентации, аудиофайлы и вопросы для самоподготовки). Родители обучающихся не только могут незамедлительно узнавать об учебных успехах ребёнка, но и прочесть в комментариях учителя о необходимости уделить внимание повторению отдельных тем.

Что касается применения цифровых технологий на уроках английского языка, то здесь открываются огромные возможности, так как мировая информационная среда широко использует именно англоязычный контент. Уже в начале курса средней школы учащиеся способны решать простейшие задачи по поиску информации в сети Интернет: найти аутентичный рецепт национального блюда, собрать основную информацию о любимом кинофильме или найти биографию популярной «звёзды» сцены.

Использование цифровых технологий вызывает все больший интерес у всех участников образовательных отношений. Так, в текущем году с целью поддержать *одаренных детей*, и помочь им самореализоваться, я активно применяла возможность онлайн-платформ и онлайн-систем в обучении. Так, учащиеся в интерактивной форме изучают английский язык на базе **онлайн-платформы Учи.ру, «Российская электронная школа»,**  которые позволяют удовлетворять самые разные интересы школьников и выстраивать индивидуальные образовательные траектории.

Одаренные дети в большинстве своем индивидуалисты, предпочитают трудиться в одиночку, поэтому при работе с ними я применяю индивидуальные занятия с **интерактивными тренажерами.**

Также, сильно мотивированные учащиеся принимают участие в **тестировании, в викторинах, конкурсах, олимпиадах, проводимых по сети Интернет, участвуют в чатах и т.д.**

В случае, когда необходимо проанализировать, сравнить разнообразные массивы данных, целесообразно применить **метод веб-квест (Web-Quest).** Цель данного метода – формирование и отработка навыков работы со значительными объемами информации при решении различного типа задач, которые ставит школа и не только. В настоящее время в различных сферах деятельности ощущается нехватка специалистов, способных самостоятельно и в команде решать возникающие проблемы, делать это с помощью Интернета. Работа учащихся в таком варианте проектной деятельности, как веб-квест, разнообразит учебный процесс, делает его живым и интересным. Полученный опыт принесет свои плоды в будущем, потому что при работе над этим проектом развивается ряд компетенций. Метод веб-квест – это интерактивная учебная деятельность, включающая в себя три основных элемента, которые отличают ее от простого поиска информации в Интернете:

1. Наличие проблемы, которую нужно решить.

2. Поиск информации по проблеме осуществляется в Интернете группой учащихся. Каждый из членов группы имеет четко определенную роль и вносит вклад в решение общей проблемы в соответствии со своей ролью.

3. Решение проблемы достигается путем ведения переговоров и достижения согласия всеми участниками проекта.

Веб-квест представляет собой личностно-ориентированный, проектный подход к обучению, направленный на запрос и переработку информации, обеспечивающий аутентичную среду для решения проблемных вопросов и коллективного сотрудничества, стимулирующий развитие творческого и критического мышления. Подробную информацию о типах веб-квестов и их особенностях можно прочитать на сайте [http://www.surwiki.ru/wiki/index.php/Введение\_в\_технологию\_веб-квест](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.surwiki.ru%2Fwiki%2Findex.php%2F%D0%92%D0%B2%D0%B5%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%D0%B2_%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8E_%D0%B2%D0%B5%D0%B1-%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82)

Информацию на на английском языке можно найти на странице [http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss99/tasksimap/](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fprojects.edtech.sandi.net%2Fstaffdev%2Ftpss99%2Ftasksimap%2F)

Приведем в качестве примера одно из занятий проведенного на основе использования веб-квеста. Вся подгруппа, состоящая из 12 человек, была поделена на 3 команды по 4 человека каждая: Yellowstone, the Niagara falls, GrandCanyon. В каждой команде было несколько ролей: дизайнер, туроператор и эксперт английского языка. И так же был предоставлен перечень вопросов, на которые обучающиеся должны были ответить. Легенда данного веб-квеста состоялась в том, что каждая команда является командой туроператоров, которые только что узнали, что у них есть заказ на путевку в какое-то определенное место. Им необходимо исследовать имеющуюся информацию об этом месте и подготовить отчетную презентацию.  
Так же, был представлен перечень критериев, по которым проходило оценивание работы.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Критерии | 5 баллов | 4 балла | 3 балла |
| Красочность подачи материала | Везде использованы картинки, фотографии, они уместно подобраны к содержанию материала | Использованы почти везде картинки, фотографии и они почти везде уместно подобраны к содержанию материала . | Мало иллюстраций, неуместо подобранные иллюстрации |
| Использование extreme adjectives | 5 слов | 3-4 слова | 2-0 слов |
| Грамотность языка | Допускается до 3 ошибок | Допускается до 5 ошибок | Допускается до 7 ошибок |
| Логичность материала | Логика выдержана во всем материале | Логика выдержана не во всем, есть информация, которая противоречит сама себе | Логики почти нет, очень сбивчиво представлен весь материал |
| Оригинальность | Интересное оформление, необычная подача материала, интересные факты | Интересное оформление, необычная подача материала | Информация неинтересная, нет интересных фактов |

Каждая группа получила рекомендуемый список англоязычных сайтов, содержащих статьи, посвященные данной теме. В работу группы входили следующие задачи: поиск статей по ключевым словам, оценивание, отбор и сравнительный анализ информации по источникам. Итоги работы обсуждались в группе. По результатам работы сжатая информация представлялась на занятии в форме презентации.

Проведенная работа позволила не только развить иноязычные компетенции, но и помогла формированию метапредметных навыков по работе с большими объемами информации. Кроме того, можно утверждать, что эмоциональная вовлеченность в тему оказала значительное влияние на патриотическое воспитание подростков, через осознание процессов, происходящих в окружающем мире.

Одним из основных трендов современного образования являются сетевые активности, использование социальных сетей в качестве образовательных ресурсов и проведение удаленных мастер-классов, тренингов. Характерными особенностями цифрового образования с использованием сетевых технологий являются гибкость, мобильность, технологичность, диалогичность и интерактивность, ориентация на восприятие медиапотоков.

**Виртуальный тур** — это мультимедийный способ представления окружающего вас пространства. В виртуальные туры, как правило, включают и другие интерактивные элементы: всплывающие информационные окна, поясняющие надписи, графически оформленные клавиши управления и т.д.

Виртуальные туры — один из самых эффективных и убедительных на данный момент способов представления информации, поскольку они позволяют совершать увлекательные виртуальные экскурсии и создают у зрителя полную иллюзию присутствия. Дело в том, что, в отличие от видео или обычной серии фотографий, виртуальный тур обладает интерактивностью. Так, в ходе путешествия можно приблизить или отдалить какой-либо объект, оглядеться по сторонам, подробно рассмотреть отдельные детали интерьера, обозреть панораму издалека, посмотреть вверх-вниз, приблизиться к выбранной точке или удалиться от нее, через активные зоны переместиться с одной панорамы на другую, например, погулять по отдельным помещениям и т.п. И все это можно делать в нужном темпе и в порядке, удобном конкретному зрителю. Виртуальный тур является эффективным элементом современного урока, позволяющим ученику прикоснуться к знаниям особым образом. Он создает у учащихся "эффект присутствия" - яркие, запоминающиеся зрительные образы, и позволяет получить наиболее полную учебную информацию.

В структуре урока с использованием виртуального тура можно выделить несколько этапов. Перечислим их.

1.        Предварительная работа, которая предшествует демонстрации виртуального тура, включает лингвострановедческий комментарий, установку на понимание.

2.        Демонстрация виртуального тура.

3.        Проверка понимания содержания с помощью вопросов.

4.        Составление монологического высказывания с помощью разнообразных заданий.

На данных этапах работы можно использовать множество упражнений и методических приемов для формирования монологической речи у учащихся. Вот некоторые из них:

1. Прослушать предложение и повторить его  вслух.
2. Покажите предмет и назовите его.
3. Прослушайте предложения и дополните их собственными подходящими по смыслу предложениями.
4. Рассмотрите виртуальный тур и согласитесь со следующими утверждениями или отвергните их.
5. Возразите преподавателю.
6. Опишите виртуальный тур.
7. Попросите проанализировать факты.
8. Составьте небольшое сообщение о каком-либо событии.
9. Составьте типовое монологическое высказывание для ситуаций по теме.
10. Проведите экскурсию по городу, достопримечательности.
11. Ответьте на вопросы.
12. Напишите слова, которыми вы бы описали данный виртуальный тур.
13. Просмотрите список предложений и фраз, оформляющих монологическую речь (вводные фразы, средства обращения, средства связности и т.д.) и подберите подходящие для описания виртуального тура.
14. Составьте письменное описание виртуального тура.
15. Составьте подробное описание виртуального тура, адресуя его определенной группе лиц и оформляя средствами монологической речи.
16. Подготовьте развернутое монологическое высказывание с использованием текстовых материалов для описания виртуального тура.
17. Обратитесь с вопросами к собеседнику.
18. Расскажите о …, используя данную на доске логико-синтаксическую схему.
19. Расскажите о …, используя следующие ключевые слова.
20. Представьте себе ситуацию, связанную с приездом в чужой город, и расскажите о …
21. Составьте план содержания монологического высказывания.

Упражнения после просмотра рассчитаны не только на закрепление, но и на расширение материала. Заключительной частью задания должна стать речевая деятельность учащихся, когда все они становятся участниками речевого общения. Поэтому необходимо максимальная видимость виртуального тура всем учащимся.

Единое окно доступа к информационным ресурсам[**http://window.edu.ru/**](http://window.edu.ru/)

Информационная система «Единое окно» доступа к образовательным ресурсам представляет свободный доступ к каталогу образовательных интернет-ресурсов и полно-текстовой электронной учебно-методической библиотеке для общего и профессионального образования. Единое окно объединяет в единое информационное пространство электронные ресурсы свободного доступа для всех уровней образования в России, в том числе детям с ограниченными возможностями здоровья с различными заболеваниями и инвалидам (дети с нарушениями слуха, зрения, опорно-двигательного аппарата). Ребенок, находящийся на надомном обучении, получает возможность принимать участие в ВЕБ-занятиях, не выходя из дома принимать участие в семинарах различной тематики, конференциях, конкурсах, олимпиадах, прямое общение с преподавателем и одноклассниками, самостоятельно работать с Единой коллекцией цифровых образовательных ресурсов.

**[ABCya](http://www.abcya.com/)** — образовательные компьютерные игры и приложения для детей.ABCya предлагает сотни развлечений для разнообразия учебных занятий.

Миллионы детей, родителей и учителей посещают ABCya.com каждый месяц, сыграв более 1 миллиарда игр в прошлом году. Apple, The New York Times, USA Today, Parents Magazine и Scholastic отметили эти популярные образовательные игры.

[**Quizizz**](https://quizizz.com/) — развлекательные викторины

Quizizz позволяет вам находить удивительные викторины других учителей, или создавать свои собственные и делиться ими со всем миром. Проведите игру прямо в классе или используйте для нескучного домашнего задания. Учителя могут контролировать процесс, переключая таблицу лидеров, таймер и другие настройки. Благодаря Quizizz, доступному на всех устройствах, учащиеся играют вместе, но каждый в своем собственном темпе. Проанализируйте свою работу и используйте подробные отчеты, чтобы понять, где ваши ученики нуждаются в помощи.

[**Khan Academy**](https://www.khanacademy.org/) — бесплатные онлайн-курсы, уроки и практика

Академия Хан предлагает практические упражнения, учебные видеоролики и персонализированную обучающую панель, которая позволяет учащимся учиться в своем собственном темпе в классе и за его пределами. Они занимаются математикой, наукой, компьютерным программированием, историей, историей искусства, экономикой и т. Д. Их математические миссии направляют учащихся из детского сада в исчисление, используя современную адаптивную технологию, которая идентифицирует сильные стороны и пробелы в обучении. Ханская академия также сотрудничает с такими институтами, как НАСА, Музей современного искусства, Калифорнийская академия наук и Массачусетский технологический институт, предлагающий специализированный контент.

[**Go Noodle**](https://www.gonoodle.com/) — заставь детей двигаться

Go Noodle геймифицирует физические упражнения, заставляя детей покидать свои рабочие места и позволяя им быть энергичными и активными.

На платформе представлены сотни видеороликов, предназначенных для того, чтобы заставить детей двигаться. Есть также несколько видеороликов, специально сделанных, чтобы познакомить детей с концепциями осознанности, включая дыхание и медитацию.

[**Nearpod**](https://nearpod.com/) — создание, [взаимодействие и оценка с](https://nearpod.com/) помощью мобильных устройств

Учителю сложно каждый раз создавать интересные уроки, которые привлекают внимание всех учеников. Еще труднее создавать уроки, которые способствуют обучению посредством интерактивности.

Nearpod — удивительный инструмент, который решает эти проблемы.

Во-первых, Nearpod предоставляет множество готовых, полностью интерактивных уроков, разработанных экспертами по предметам для всех школьных уровней и предметов. Кроме того, Nearpod позволяет учителям импортировать уроки из любого типа файла и начинать добавлять к ним интерактивные элементы, веб-ссылки или фрагменты видео.

Затем преподаватели могут синхронизировать свои уроки с гаджетами студентов, создавая индивидуальные задания и отслеживая их выполнение.

То, что действительно выделяет Nearpod из толпы, — это их новаторские идеи для дальнейшего расширения интерактивных уроков. Пользователи Nearpod имеют возможность подключения к Nearpod 3D и [Nearpod VR](https://nearpod.com/nearpod-vr).

[**Kahoot!**](https://getkahoot.com/)— Создание обучающих игр. Это отличный инструмент для любого учителя.

Kahoot! это игровая платформа для обучения и один из самых быстрорастущих обучающих брендов в мире. Kahoot! позволяет легко создавать, открывать, воспроизводить и делиться интересными обучающими играми за считанные минуты — для любого предмета, на любом языке, на любом устройстве, для всех возрастов.

Kahoot! позволяет учителям быстро создавать забавные обучающие игры, основанные на множественном выборе. После создания игры учащиеся могут использовать любое устройство для входа в «комнату» игры, используя уникальный код для выполнения заданий и соревнования со своими сверстниками.

Вывод: Основные тренды информатизации школьного образования в мире включают: Смещение парадигм обучения к онлайн, гибридной модели; Использование и популяризация открытых данных интернет ресурсов; распространение подхода BYOD (Bring your own device - используй в классе собственные мобильные устройства) и в целом мобильности; переход на облачные сервисы и постоянное их развитие.