

СОВРЕМЕННЫЕ ИНФОРМАЦИОННО- КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

16+

Сетевое издание

№ 29 2024

УЧРЕДИТЕЛЬ:
ФГБОУ ВО
«Армавирский
государственный
педагогический
университет»

ISSN 2687-1017

Выходит 1 раз
в 2 месяца

Журнал основан
в 2020 году

АДРЕС РЕДАКЦИИ:
352901 г. Армавир,
ул. Р. Люксембург, 159,
тел. 8(861)3732739

Номер свидетельства
о регистрации средства
массовой информации
ЭЛ № ФС 77-77603
от 17 января 2020 года

Федеральная служба
по надзору в сфере связи,
информационных
технологий и массовых
коммуникаций

Электронный адрес:
rits_agpu@mail.ru

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ:

Черняева Э.П., главный редактор,
кандидат педагогических наук,
заведующий кафедрой информатики
и информационных технологий обучения
ФГБОУ ВО «АГПУ»

Ларина И.Б., научный редактор,
кандидат педагогических наук, доцент кафедры
информатики и информационных технологий
обучения ФГБОУ ВО «АГПУ»

Алексанян Г.А., кандидат педагогических наук,
доцент кафедры информатики и информационных
технологий обучения ФГБОУ ВО «АГПУ»

Николаева Л.Г., кандидат педагогических наук,
доцент кафедры информатики и информационных
технологий обучения ФГБОУ ВО «АГПУ»

СОДЕРЖАНИЕ

Дибцева Л. Н., Свергунова Л. В., Матвиенко М. А.

Исследование технологии и методик реализации дистанционного обучения математики в средней школе.....3

Джумайло А.А., Козырева Г.Ф.

Использование интерактивных возможностей сервиса duolingo в изучении иностранного языка.....6

Журавлев Д.М.

Возможности сервиса puzzleenglish в изучении иностранного языка.....11

Журавлев Д.М.

Сервис PUZZLEENGLISH.....17

Лукьянова В.В., Украинская А.В.

Использование компьютерных развивающих дидактических игр в ДОУ.....23

Козырева Г.Ф., Федюк А.Е.

Мультимедийные возможности онлайн-сервиса PREZI.....31

Самойленко Е.В.

Использование электронного словаря «ABBYLINGVO» при изучении английского языка.....36

Цыбенко А.А.

Использование веб-квеста в изучении английского языка.....41

*Л. Н. Дибцева, Л. В. Свергунова, Матвиенко М. А.
(Науч. руковод.-канд. техн. наук, доц. В.Е. Бельченко)*

ИССЛЕДОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ И МЕТОДИК РЕАЛИЗАЦИИ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ МАТЕМАТИКИ В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ

Аннотация. В статье рассматривается понятие дистанционной образовательной технологии в обучении математике. Авторами обнаружены главные проблемы в построении общей системы дистанционного преподавания математических дисциплин. Указаны основные способы осуществления процесса дистанционного образования.

Annotation. The article deals with the concept of distance education technology in teaching mathematics. The authors reveal the main problems in the construction of the General system of distance teaching of mathematical disciplines. The main ways of the distance education process are indicated.

Ключевые слова: Технология обучения, дистанционное обучение, методы технологии, математика

Keywords: technology of learning, distance learning, methods of technology, mathematics

Понятие «технология обучения» на данный момент является достаточно новым в педагогической науке. Технология обучения воспринимается двойственно: это и комплексность методов и средств обработки и представления учебной информации, и наука о способах влиятельного действия педагога на учащегося в процессе обучения. Но в современном мире это понятие более интересно все же, как применение технических средств обучения и методов программного обучения. Тем более повсеместная компьютеризация социума и усовершенствование огромного количества средств коммуникации значительно изменили понятие «технология обучения» в сторону системного анализа и проектирования процесса обучения.

Исследованию всевозможных аспектов обучения с применением информационных и коммуникационных технологий посвящены работы некоторых зарубежных и отечественных исследователей (Ю.С. Брановский, В. Васильев, И. Волков, И.В. Гребнев, В.В. Давыдов, П. Дюге, С. Керр, В.В. Лаптев, С.П. Плеханов, В.В. Рубцов и др.).

Технология обучения - это способ реализации содержания обучения (предусмотренного учебными программами), представляющий систему форм, методов и средств обучения, обеспечивающую наиболее эффективное достижение поставленных целей.[1]

Дистанционная образовательная технология предполагает важную территориальную удаленность обучаемого и преподавателя, этим обосновано главное отличие данного вида образовательной технологии от других. В самом понятии «дистанционная образовательная технология» присутствует

слово «дистанция», другими словами, некая преграда, которая с помощью определенного набора сложных технических средств, всё-таки позволяет реализовывать полноценный процесс обучения.

Информационная технология обучения - это педагогическая технология, использующая специальные способы, программные и технические средства (кино, аудио- и видеосредства, компьютеры, телекоммуникационные сети) для работы с информацией. Информационные технологии могут использовать компьютер (от англ. computer - вычислитель) как одно из возможных средств. [2]

В современном мире основное место в дистанционном образовании занимает именно компьютер. Наличие практически везде, где только можно подключения к сети интернет даёт возможность без особого труда связываться двум и более людям с разных концов света с целью передачи информации. Возможность обретения знаний удаленно, то есть на большой территориальной удаленности от самого преподавателя, сделала поистине настоящий прорыв в образовательных технологиях и в педагогике. На данный момент любой человек может не только стать учащимся и получать знания дистанционно, но и более того, получить диплом об образовании, сертификат о пройденных курсах. Все это стало допустимым с развитием компьютерных технологий.

Средства телекоммуникации, включающие электронную почту, региональные и локальные сети могут дать, в целях обучения, широчайшие возможности: оперативную передачу на всевозможные расстояния информации любого объема и вида; интерактивность и оперативную обратную связь; доступ к разным источникам информации; организацию объединенных телекоммуникационных проектов; запрос информации по всякому интересующему вопросу через систему электронных конференций.

Образование на основе Интернет обеспечивает:

- индивидуальный подход к обучаемому;
- параллельность обучения с другой деятельностью обучаемого;
- экономическую эффективность обучения в целом и для отдельного обучаемого;
- социально-равноправие обучающихся независимо от места жительства, социального статуса, состояния здоровья;
- новую, творческую роль преподавателя по разработке учебных курсов и координации познавательного процесса.[3]

Дистанционное образование - это универсальная форма обучения, базирующаяся на использовании широкого спектра как традиционных, так и новых информационных и телекоммуникационных технологий и технических средств. При этом процесс обучения не зависит от местоположения студента и крайне гибок во времени. Таким образом, создаётся некоторое «виртуальное» пространство обучения, которое реализуется через организованную совокупность средств передачи данных,

информационных и обучающих ресурсов, а также организационно-методического обеспечения.

Методическая система дистанционного обучения развивающаяся система, которая во взаимодействии с информационно-образовательной средой дистанционного обучения обеспечивает неперенное достижение учащимися как нормативных, так и индивидуализированных целей обучения математике. При этом, специфика организации учебной деятельности учащихся в процессе усвоения математического знания приводит к необходимости рассмотрения информационно-образовательной среды дистанционного обучения как системы более высокого иерархического уровня, которая является фактором, определяющим специфику всех компонентов методической системы дистанционного обучения математике при ее реализации, прежде всего, структурирование содержания дистанционного учебного ресурса, фиксирующего содержание обучения математике в виде системы учебных материалов; форм организации взаимодействия и форм проведения сетевых занятий.

Совместные цели обучения математике, рассматриваемые нами как внешний по отношению к методической системе дистанционного обучения математике элемент, являются фактором, приводящим к образованию системы. Цели обучения, фиксирующие индивидуальные образовательные потребности сетевых учащихся и соответствующие целевым установкам деятельности сетевых учителей являются фактором, приводящим к наполнению вариативной составляющей методической системы. Дополнительного содержания, необязательного для усвоения всеми учащимися и позволяющего учесть индивидуальные образовательные потребности: средств, методов и форм, позволяющих учитывать особенности усвоения математического содержания отдельными учащимися и особенности их взаимодействия с сетевым учителем математики и другими учащимися в информационно-образовательной среде дистанционного обучения.

Осуществление дистанционного обучения математике отражает специфику деятельности учащихся по усвоению математического содержания в условиях дистанционного обучения, что находит свое отражение в надобности реализации дистанционного обучения математике в виде последовательностей технологических циклов: подготовительного, учебного, заключительного. При этом, подготовительный цикл обеспечивает включение субъектов в процесс дистанционного обучения математике на основе: определения индивидуализированных целей деятельности сетевых учащихся; обеспечения комфортабельного вхождения сетевых учащихся в сетевую учебный коллектив и реализации процедуры знакомства; конструирования персональных траекторий освоения учебного математического содержания. Учебный цикл отображает структуру учебной математической деятельности; подразумевает обязательное взаимодействие сетевого учителя и учащихся и обеспечивает усвоение учащимися

математического содержания в соответствии с общими и индивидуализированными целями и осуществление контроля и диагностики с целью коррекции следующей траектории обучения. Заключительный цикл ориентирован на проверку достигнутого уровня сформированности системы математических знаний и умений.

Из всего вышеизложенного можно сделать следующие выводы: дистанционное обучение – это новый метод изучения, в частности дисциплины математика, открывающий перед учащимся новые формы и способы получения знаний, которые, в свою очередь, в некоторых случаях просто необходимы.

Литература

1. Питюков В.Ю. Основы педагогической технологии: Учебно-практическое пособие. - М.: Ассоциация авторов и издателей «Тандем» «Роспедагенство, 1997.
2. Полат Е.С. Педагогические технологии XXI века // Современные проблемы образования. – Тула, 1997.
3. Юхтина Т.И. Информационные технологии в обучении // Учебное пособие по методике преподавания математики. - Горно-Алтайск, 1997.

А.А.Джумайло, Г.Ф. Козырева
г. Армавир, АГПУ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ СЕРВИСА DUOLINGO В ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

В настоящее время общество активно развивается под влиянием информационных технологий, образующие всемирное информационное пространство. Такие технологии внедряются во все сферы жизнедеятельности человека, в том числе и в образование. В процессе обучения ученики используют различные информационные технологии, которые позволяют повышать уровень знаний, умений и навыков. С этой целью создаются обучающие сервисы и различные информационные ресурсы, помогающие ученикам осваивать учебный предмет.

Для изучения иностранного языка был разработан учебно-познавательный сервис «Duolingo». Благодаря этому приложению можно изучать английский, немецкий, французский, испанский и шведский языки. «Duolingo» эффективен для тех обучающихся, которые изучают язык с нуля. Особый интерес представляют интерактивные возможности сервиса, ведь

interactive– взаимодействие, обеспечивающее активную работу пользователя с приложением. Интерактивная среда позволяет представить информацию и реагировать на действия пользователя за счет использования ссылок, кнопок перехода, областей ввода информации и т. д. Интерактивность способствует повышению качества обучения, позволяет сделать процесс получения знаний осмысленным.

Овладение лексической и грамматической базами языка происходит по принципу от простого к сложному. В этом сервисе возможна тренировка устных и письменных навыков. Обучающемуся предложат произнести или написать выученные слова или фразы. Кроме того, ученик может совершенствовать такие навыки, как аудирование и чтение. Данный сервер применяет подход, который основан на изучении большого количества статистических данных. На каждом этапе система запоминает, какие вопросы вызвали у пользователей трудности и какие ошибки были совершены. Затем она объединяет их и анализирует. Таким образом формируются индивидуальные уроки.

На начальном этапе обучения ученику необходимо выбрать интересующий его язык. Данный сервис рассчитан на русскоговорящих людей, однако, сайт позволяет изменить настройки языка для более эффективного результата (Рис. 1).

После выбора языка необходимо поставить цель, которую в результате ученик хочет достичь. Цель определяется на день: легкая (5 минут в день), обычная (10 минут в день), серьезная (15 минут в день) и безумная (20 минут в день). Следующий этап состоит в выборе между изучением языка с основ или изучение с уже полученными знаниями.

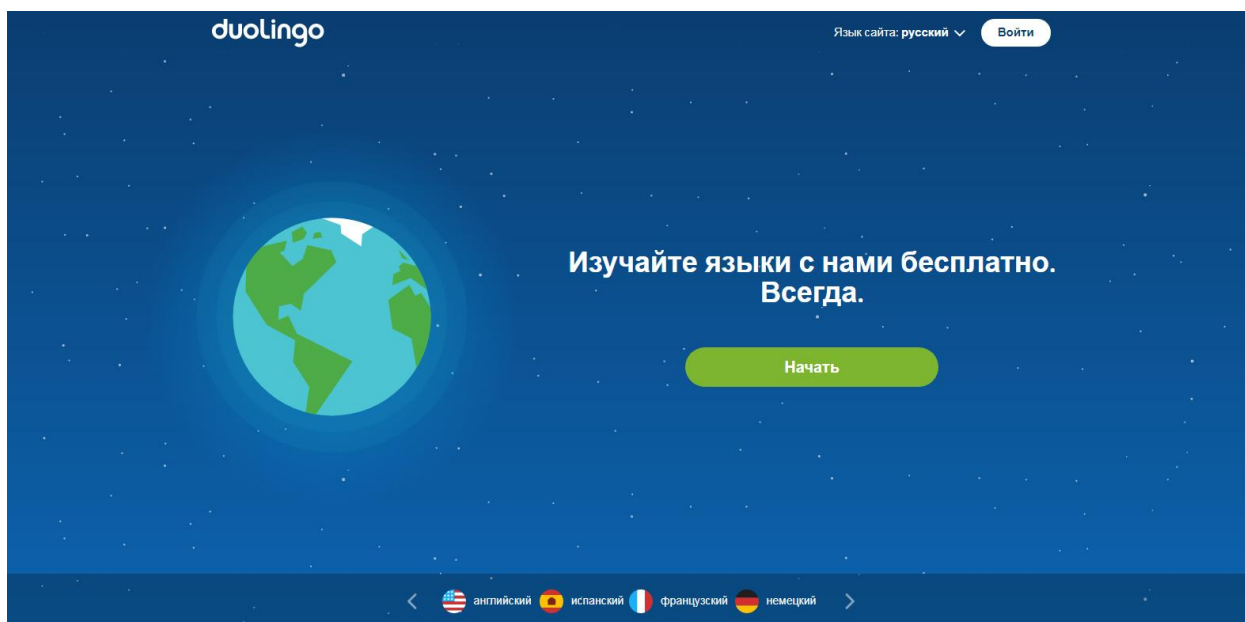


Рисунок 1-Начальная страница Duolingo

Во втором случае ученику необходимо пройти квалификационный тест, который определит уровень знаний изучаемого языка (Рис. 2).

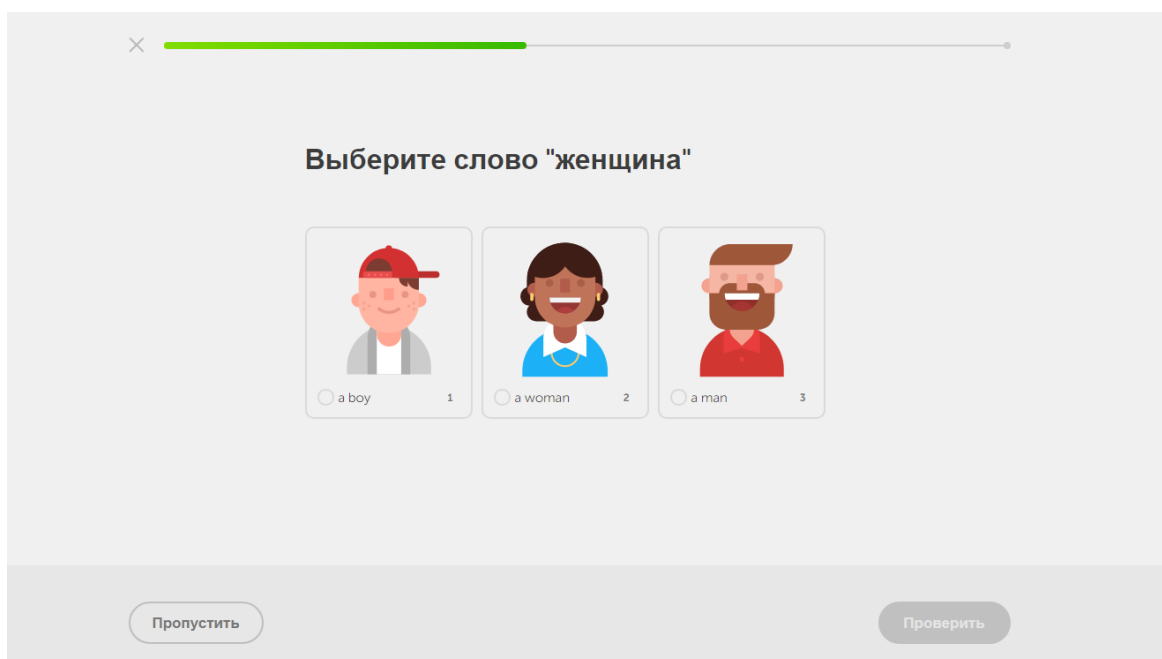


Рисунок 2 - Прохождение тестирования

При создании собственного профиля, показывается план уроков, которые необходимо будет изучить для расширения лексического запаса. Во время прохождения теста по заданной теме необходимо будет выбрать

правильный вариант, написать по-английски перевод предложения и наоборот, написать или подставить недостающие слова. Если ответ окажется правильным, ученик может продолжать работать над следующими вопросами. Если ответ был выбран неверно, то система демонстрирует это и дает правильный ответ.

В процессе изучения языка в своем профиле можно видеть достижения, которые ученик получил за хорошее овладение определенной темой.

Темы уроков разделены на несколько блоков, от простых тем до сложных. В их число включены все области, которые следует знать, изучая иностранный язык (цвета, семья, медицина, спорт, профессии, политика, образование, искусство и т.д.). Кроме тематических уроков, ученик может изучить грамматический материал. Например, сервис предлагает изучение модальных глаголов, местоимений, глаголов прошедшего или будущего времени и пр (Рис. 3 и 4).

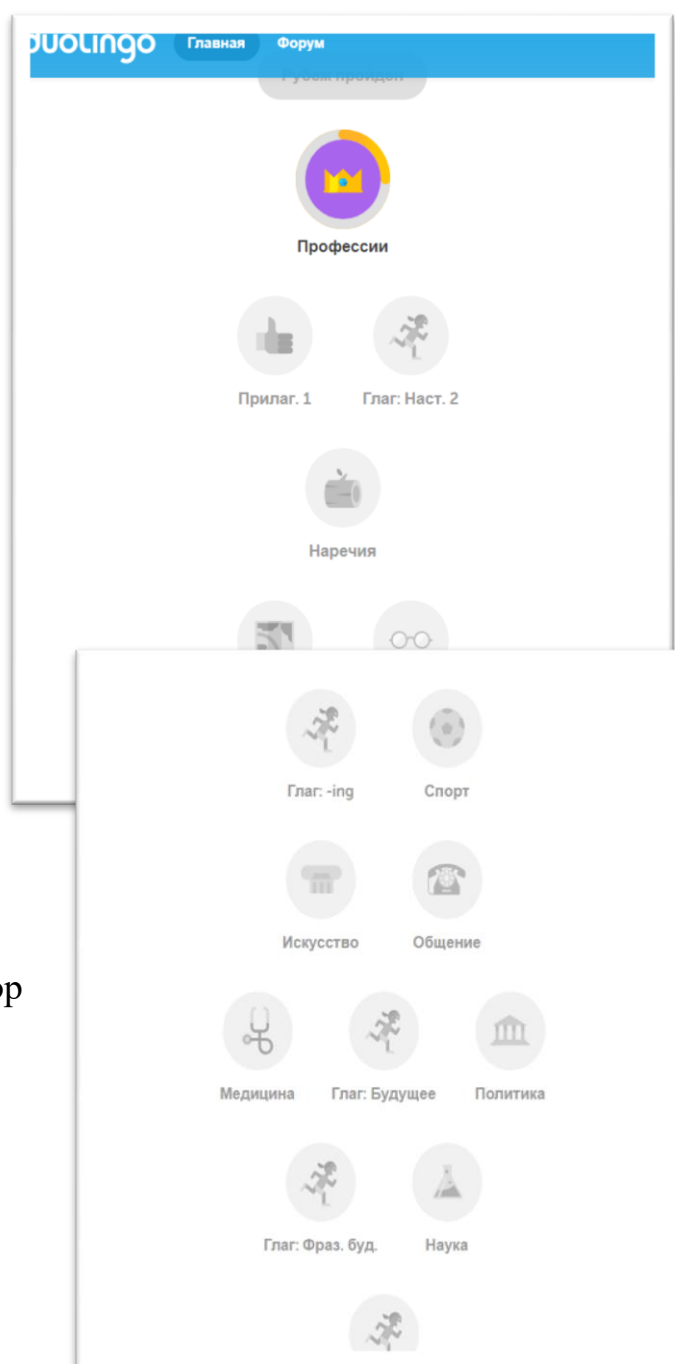


Рисунок 3- Выбор

темы

Рисунок 4 - Выбор правила

Если определенные темы были известны или изучены ранее, то можно сдать эти навыки досрочно. «Duolingo» предлагает пройти тестирование, которое позволит подняться на следующий уровень, более сложный. В это тестирование включены как простые вопросы, так и вопросы продвинутого уровня, задания на чтение, аудирование, говорение и письмо. Такое тестирование позволяет усовершенствовать все необходимые навыки изучения английского языка. Для успешного прохождения тестирования необходимо выполнить более 20 заданий. Ошибок допускается только 3.

За пройденные уроки ученик награждается очками опыта. Их количество зависит от успешного выполнения задания. Эти очки необходимы для проверки ежедневного прогресса, а также для сравнения с остальными участниками.

Во всех уроках присутствуют сердечки, которые символизируют количество «жизней». Если ответ был выбран неверно, то сердечки теряются. При полной их потере урок начинается снова, с другими заданиями и вопросами.

Если обучающемуся необходимо усовершенствовать один определенный навык, то программа позволяет выбрать раздел и выполнить разные по сложности задания в этом разделе. Например, в разделе аудирование учащийся может прослушать слова, словосочетания, предложения или тексты; подобрать названия к прослушанным текстам;

соотнести вопросы и ответы после прослушивания; послушать аутентичный текст и т.д.

Благодаря использованию информационных технологий, изучение иностранного языка протекает более успешно. Обучающимся предоставляется возможность получить знания и умения новым способом. Сервис «Duolingo» обучает всем языковым навыкам. Его можно использовать для закрепления и отработки полученных навыков. Данный портал используется для повышения мотивации к изучению иностранных языков. Сервисом «Duolingo» можно пользоваться при помощи компьютера, планшета или мобильного телефона. Приложение предназначено для обучающихся разного возраста: как школьников, так и взрослых людей, стремящихся изучить иностранный язык. После прохождения всех уроков, сайт предоставляет возможность сдачи экзаменационного тестирования и получения сертификата о прохождении курса обучения иностранного языка.

Список используемой литературы

1. Козырева Г. Ф. Разработка интерактивных образовательных ресурсов средствами PREZI / Использование современных информационных технологий в образовании : сборник трудов III Всероссийской заочной научно-методической конференции (г. Армавир, 20 ноября 2016 г.). Армавир : РИО АГПУ, 2016. С. 64-68.
2. Самохина Н. В. Использование мобильных технологий при обучении английскому языку: развитие традиций и поиск новых методических моделей/ Н.В. Самохина//Фундаментальные исследования – 2014, №6, с. 591-595
3. Duolingo: Учи языки бесплатно. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.duolingo.com/>

Д.М. Журавлев

(Науч. руковод. – канд. пед. наук, доц. Г.Ф. Козырева)

г. Армавир АГПУ

ВОЗМОЖНОСТИ СЕРВИСА PUZZLEENGLISH В ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Современный мир и современное общество в настоящее время идет по пути успешного прогресса и движется в направлении интенсивного развития. Постоянное и непрерывное развитие высоких технологий, интернет коммуникаций, науки, образования, экономики и здравоохранения не оставляет возможности обществу «топтаться на одном месте», а наоборот

дает ему шанс жить дальше и делать свою жизнь намного лучше. В свою очередь развитие транспорта и транспортных технологий привело к тому, что современный мир стал глобальным миром и в настоящее время путешествие человека из одной точки мира в другую занимает всего лишь несколько часов.

Человек XX века это, прежде всего носитель информации, культуры, языка, ценностей, которому приходится взаимодействовать с таким же подобным ему человеком, но носителем другого языка, культуры и ценностей. Никогда прежде в древние времена не имело такого широкого распространения такого рода направление, как изучение иностранных языков. Общение в наше время это не просто взаимодействие людей одного народа, культуры, национальности это взаимодействие между совершенно разными представителями разных народов. Существование человека без общения и без взаимодействия с людьми исключено в современном мире. Наша жизнь сегодня невозможна без существования социальных сетей. Именно они создают благоприятные возможности для взаимодействия с носителями другой культуры или просто с «иностранцами». Потребность в изучении иностранных языков очевидна, ведь мир как уже было сказано выше не стоит на месте, а развивается и движется вперед.

Английский язык - лидер среди всех языков международного общения и его влияние во всем мире столь велико, и широко распространено, что функционирование общества невозможно представить без данного языка. Английский язык изучается людьми разных возрастов от детей до взрослых и людей пожилого возраста. На сегодняшний день существует бесчисленное множество методов и средств изучения иностранных языков. Огромное количество центров изучения иностранных языков открывается каждый день в любом уголке мира. Человеку 21 века открыта также возможность самостоятельного изучения английского языка и не только не выходя из дома используя интернет. Web-сайты и различные платформы по изучению иностранных языков предоставляют широкий спектр программ и методов по изучению любого иностранного языка. Изучать другие языки стало легко, интересно, весело и увлекательно, благодаря прекрасному оформлению сайтов и нестандартному использованию различных технологий.

Одной из самых распространенных онлайн-платформ по самостоятельному изучению английского языка является платформа PuzzleEnglish (Рис. 1). Сайт и мобильное приложение PuzzleEnglish позволяет изучать английский язык в любое свободное и удобное для пользователя время. Основная цель сайта PuzzleEnglish – это развитие практики понимания речи на слух, а также развитие навыков чтения, письма и устной речи.

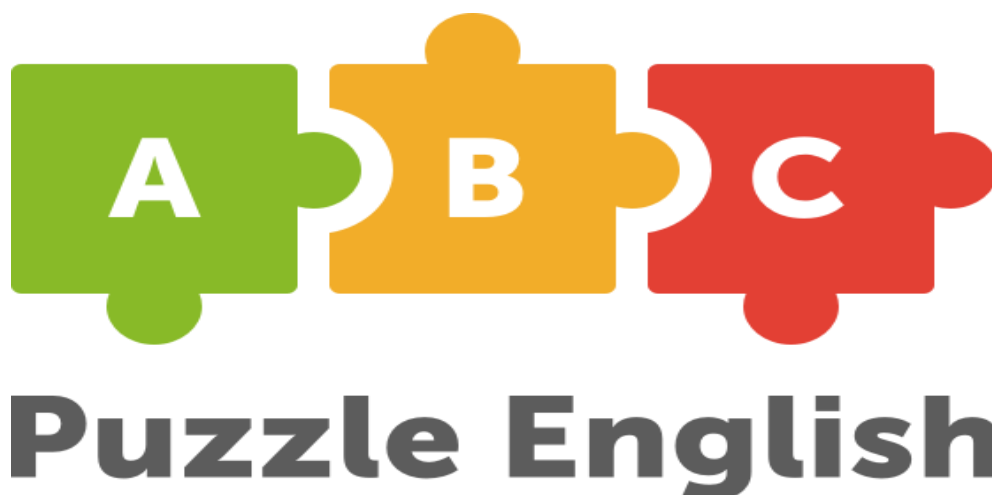


Рис.1

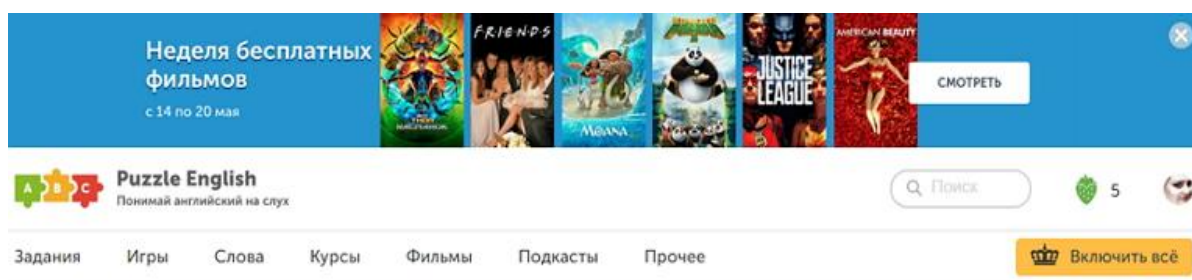
Сайт PuzzleEnglish появился в 2011 году как авторский проект Александра Антонова (изначально learnonline.me). В 2014 году компания получила инвестиции от Genezis Capital и SolVentures в размере полумиллиона долларов, снял офис, обновил дизайн, занялся разработкой сервиса просмотра сериалов с субтитрами на английском и русском одновременно, а также видеокурса с носителем языка. Новый дизайн и дальнейшее непрерывное развитие сайта принесло компании огромную прибыль, надежных и постоянных клиентов. За год после первых инвестиций в компанию выручка в месячном выражении выросла более чем в 100 раз, а количество зарегистрированных пользователей выросло в 45 раз. Во второй половине 2015 года месячная аудитория сайта PuzzleEnglish составляла уже 300000 пользователей из которых ежедневными посетителями являлись 20000-15000 человек. К концу 2017 года аудитория PuzzleEnglish приблизилась к отметке в 4 млн. пользователей, что даже опередило не менее успешную компанию в этой области LinguaLeo. PuzzleEnglish покорила сердца огромной публики изучающих английский язык. Основной формат сайта это восприятие английского языка на слух. Фразы, озвученные английскими и американскими дикторами, представлены в виде аудио и видео пазлов, которые нужно собирать. Предоставляется возможность прослушивания отдельного слова не только американскими и английскими дикторами, но также австралийскими, канадскими, новозеландскими и представителями стран европейского союза. Перед выполнением какого-либо задания пользователю предлагается посмотреть видео в котором преподаватель объясняет грамматическое явление, после просмотра видео, можно приступить к выполнению самого задания. Перед началом обучения PuzzleEnglish предлагает пройти тест по определению уровня владения по всем навыкам языка, что помогает в дальнейшем подобрать задания в соответствии с уровнем вашего владения английским языком. Сервис является условно-бесплатным: все упражнения и уроки доступны, но с ограничением в 25 бесплатных фраз в день. Сайт предлагает также изучение английского языка по видеоклипам, сериалам, фильмам, аудиоподкастам и

музыкальным композициям. В 2015 году PuzzleEnglish запустил программу метод Тичера(ранее проект «Учитель PuzzleEnglish») помогающая тем пользователям, которые собираются изучать английский язык с нулевого уровня знания. Обучение начинается с алфавита, знакомства со звуками и транскрипцией, произношением и заканчивается плавным переходом к письму и пониманию языка.

Главная страница сайта PuzzleEnglish представлена 7 основными разделами:

- 1) Задания: видеопазлы, аудиопазлы, уроки, тренажер, транслейты.
- 2) Игры: переводилка, дуэль умов, мастер фраз, багаж слов.
- 3) Слова: тренировки слов, данетка, экзамен, наборы, мой словарь.
- 4) Курсы: академия, метод Тичера, детский курс.
- 5) Фильмы: сериалы, фильмы, мультфильмы.
- 6) Подкасты: диалоги на английском.
- 7) Прочее: рассылки, тесты песни.

Каждый из представленных разделов пополняется ежедневно и еженедельно новыми видео, аудио, тестами и другим, кроме того на электронную почту пользователя каждый день приходит рассылками с интересными заданиями, а также напоминание повторить пройденный материал, что дает сервису преимущество над остальными сервисами изучения иностранных языков. Основным разделом в PuzzleEnglish является раздел задания, где представлено около 2000 аудио и видео материала, а также свыше 700 уроков грамматики. (Рис.2)



Новые выпуски на Puzzle English

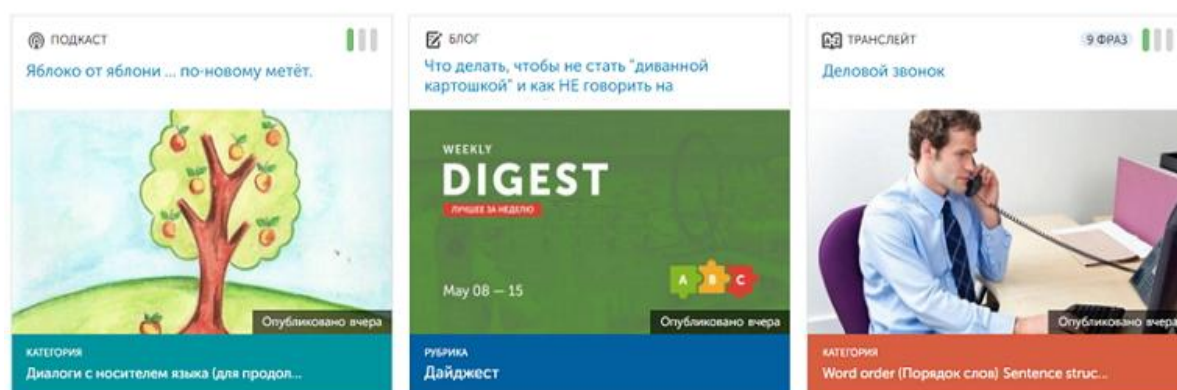


Рис. 2

Самой уникальной и удивительной возможностью онлайн-платформы можно назвать самостоятельный выбор преподавателя английского языка с которым будет легче, быстрее и удобнее усваивать языковой и грамматический материал. На PuzzleEnglish посетитель может сыграть в четыре игры. Переводилка- смешная игра для современных и продвинутых учеников. Это многими любимые МЕМЫ на английском языке. Вам дается фраза, которую нужно перевести и вы получаете смешную картинку(Рис.3). Дуэль умов – игра в которую можно сыграть с другом или со случайно выбранным соперником. Сначала вам дается три темы, затем вам дадут одинаковые задания. В первом раунде нужно ответить на три вопроса в течение трех минут: одно задание - одна минута. Имеются подсказки. Выигрывает тот, кто ответит на большее количество вопросов. Если соперник не ответит на эти вопросы в течение суток, то вам автоматически зачисляется победа. Мастер фраз - очень оригинальное задание. Вы просматриваете одно видео, где проговаривается одна фраза, которая нигде не написана. Фраза воспринимается только на слух и вам необходимо на клавиатуре ее набрать. Кто был точнее, тот и выиграл. Багаж слов- вам предлагается набрать слово на клавиатуре, которое произносится разными носителями с британским, канадским, американским и другими акцентами. За каждое правильно угаданное слово вам начисляются очки, чем меньше ошибок, тем больше очков. В каждую игру можно сыграть только один раз в день, потратив все 25 фраз, если у вас нет в наличии специального

абонемента. Раздел «слова» позволяет пользователю постоянно изучать новые слова и совершенствовать свой словарный запас.

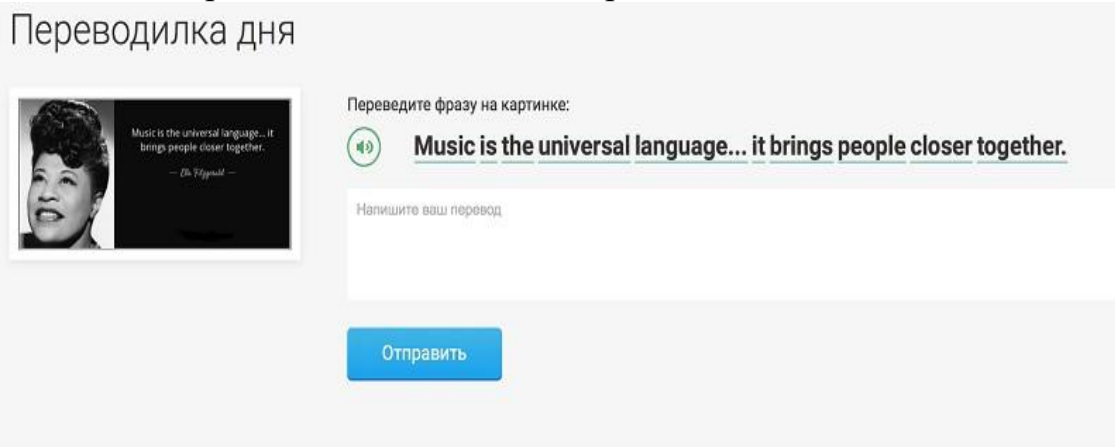


Рис. 3

Самым интересным является раздел «фильмы», где пользователь может выбрать фильм, сериал или мультфильм на свой вкус. При просмотре фильма или сериала используются двойные субтитры на английском и русском языке, что облегчает задачу понимания языка и по желанию пользователя их можно отключить. Поставив на паузу сериал или фильм можно посмотреть предыдущие диалоги или монологи актеров. Диалоги все переведены профессионально, слова передают точный перевод в соответствии с культурой изучаемого языка, кликнув кнопкой мыши на непонятном слове можно посмотреть его перевод и комментарий к данному слову. Слова, которые не переводятся на русский язык (языковые реалии или лакуны), представлены особыми комментариями, которые помогают понять ученику, какое значение передает данное явление. Незнакомые слова можно добавлять к себе в свой личный словарь щелкнув левой кнопкой мыши на слово и нажав на знак добавить +. Посмотрев фильм или сериал, пользователь может заглянуть в свой личный словарь и повторить или выучить слова из фильма, или сериала. Если же пользователя не устраивают ограничивающие его возможности бесплатные программы сервиса, то он может приобрести абонемент на раздел «Фильмы» от PuzzleEnglish.

Таким образом, владение иностранными языками сегодня – это ключ к успеху в любой сфере жизни человека. Сервис PuzzleEnglish – это один из проводников в мир интересного и увлекательного английского языка. Приложение PuzzleEnglish можно использовать учащимся 9-11 классов для самостоятельной подготовки к экзаменам ОГЭ и ЕГЭ по английскому языку, так как сервис, прежде всего, рассчитан на развитие навыков аудирования, которое является одним из самых проблемных разделов в экзамене. Также, используя PuzzleEnglish, учащиеся способны значительно улучшить грамматические навыки языка в разделе «уроки» собирая различные фразы и составляя правильные грамматические пазлы. Сложные грамматические явления объясняются легко и доступно в видеопазлах лучшими

преподавателями в очень увлекательной форме. При объяснениями материала преподаватели очень часто используют множество нестандартных, интересных примеров из жизни, сериалов и фильмов, что придает преимущество сервиса PuzzleEnglish над другими сайтами изучения английского языка. Выучить английский язык может любой пользователь, абсолютно бесплатно не используя услуги репетитора, руководствуясь наличием свободного времени, которое можно потратить с пользой.

Список литературы

1. Рувель Е. журнал «Иностранные языки как стиль жизни» раздел «Обзоры» с. 2 Как понимать английский на слух: обзор сайта PuzzleEnglish. [Электронный ресурс] <https://elenaruvel.com/kak-ponimat-anglijskij-na-sluh-obzor-servisa-puzzle-english/>
2. Шмидт И. журнал «Записки репетитора иностранных языков» PuzzleEnglish. Обзор сайта. [Электронный ресурс] <https://irene-schmidt.livejournal.com/8182.html>
3. Википедия – Puzzle English [Электронный ресурс] https://ru.wikipedia.org/wiki/Puzzle_English
4. Газета Hi-News раздел «О проекте» статья «Российский сервис PuzzleEnglish помог выучить английский язык президенту» .
5. Ивлев Д. блог «Путь к успеху. В поисках лучшего» сайт изучения английского PuzzleEnglish. Мой отзыв о Пазл Инглиш.
6. Бизнес-журнал «Жажда» №13 с. 1-3 статья «Играем в пазлы. Как выучить английский и заработать на этом 10 миллионов рублей» М. 2017.
7. Варламов В. блог «MakeRussiawarmagain» статья «Учите английский сами»

Д.М. Журавлев

(Науч. руковод. – канд. пед. наук, доц. Г.Ф. Козырева)

г. Армавир, АГПУ

SERVIS PUZZLEENGLISH

Современный мир и современное общество в настоящее время идет по пути успешного прогресса и движется в направлении интенсивного развития. Постоянное и непрерывное развитие высоких технологий, интернет коммуникаций, науки, образования, экономики и здравоохранения не оставляет возможности обществу «топтаться на одном месте», а наоборот дает ему шанс жить дальше и делать свою жизнь намного лучше. В свою очередь развитие транспорта и транспортных технологий привело к тому, что современный мир стал глобальным миром и в настоящее время путешествие

человека из одной точки мира в другую занимает всего лишь несколько часов.

Человек XXI века это, прежде всего носитель информации, культуры, языка, ценностей, которому приходится взаимодействовать с таким же подобным ему человеком, но носителем другого языка, культуры и ценностей. Никогда прежде в древние времена не имело такого широкого распространения такого рода направление, как изучение иностранных языков. Общение в наше время это не просто взаимодействие людей одного народа, культуры, национальности это взаимодействие между совершенно разными представителями разных народов. Существование человека без общения и без взаимодействия с людьми исключено в современном мире. Наша жизнь сегодня невозможна без существования социальных сетей. Именно они создают благоприятные возможности для взаимодействия с носителями другой культуры или просто с «иностранцами». Потребность в изучении иностранных языков очевидна, ведь мир как уже было сказано выше не стоит на месте, а развивается и движется вперед.

Английский язык - лидер среди всех языков международного общения и его влияние во всем мире столь велико, и широко распространено, что функционирование общества невозможно представить без данного языка. Английский язык изучается людьми разных возрастов от детей до взрослых и людей пожилого возраста. На сегодняшний день существует бесчисленное множество методов и средств изучения иностранных языков. Огромное количество центров изучения иностранных языков открывается каждый день в любом уголке мира. Человеку 21 века открыта также возможность самостоятельного изучения английского языка и не только не выходя из дома используя интернет. Web-сайты и различные платформы по изучению иностранных языков предоставляют широкий спектр программ и методов по изучению любого иностранного языка. Изучать другие языки стало легко, интересно, весело и увлекательно, благодаря прекрасному оформлению сайтов и нестандартному использованию различных технологий.

Одной из самых распространенных онлайн-платформ по самостоятельному изучению английского языка является платформа PuzzleEnglish (Рис. 1). Сайт и мобильное приложение PuzzleEnglish позволяет изучать английский язык в любое свободное и удобное для пользователя время. Основная цель сайта PuzzleEnglish – это развитие практики понимания речи на слух, а также развитие навыков чтения, письма и устной речи.

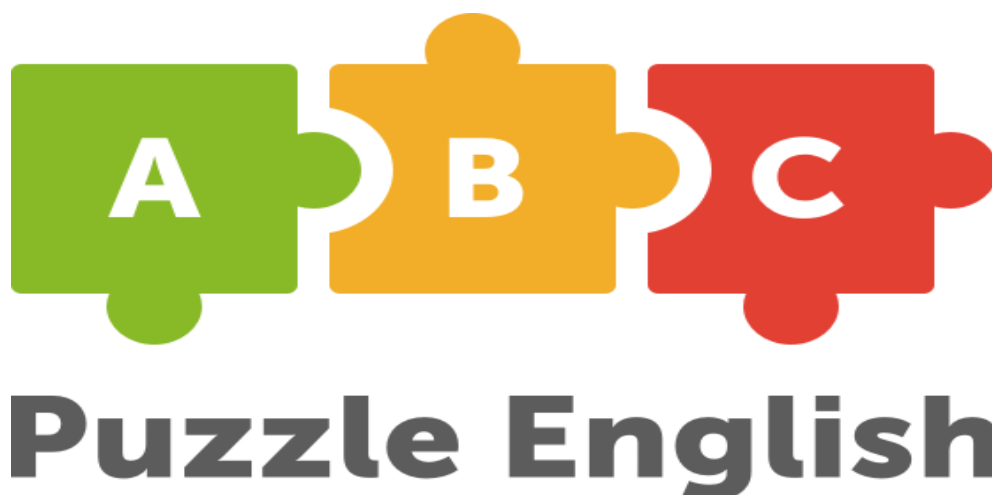


Рис.1

Сайт PuzzleEnglish появился в 2011 году как авторский проект Александра Антонова (изначально learnonline.me). В 2014 году компания получила инвестиции от Genezis Capital и SolVentures в размере полумиллиона долларов, снял офис, обновил дизайн, занялся разработкой сервиса просмотра сериалов с субтитрами на английском и русском одновременно, а также видеокурса с носителем языка. Новый дизайн и дальнейшее непрерывное развитие сайта принесло компании огромную прибыль, надежных и постоянных клиентов. За год после первых инвестиций в компанию выручка в месячном выражении выросла более чем в 100 раз, а количество зарегистрированных пользователей выросло в 45 раз. Во второй половине 2015 года месячная аудитория сайта PuzzleEnglish составляла уже 300000 пользователей из которых ежедневными посетителями являлись 20000-15000 человек. К концу 2017 года аудитория PuzzleEnglish приблизилась к отметке в 4 млн. пользователей, что даже опередило не менее успешную компанию в этой области LinguaLeo. PuzzleEnglish покорила сердца огромной публики изучающих английский язык. Основной формат сайта это восприятие английского языка на слух. Фразы, озвученные английскими и американскими дикторами, представлены в виде аудио и видео пазлов, которые нужно собирать. Предоставляется возможность прослушивания отдельного слова не только американскими и английскими дикторами, но также австралийскими, канадскими, новозеландскими и представителями стран европейского союза. Перед выполнением какого-либо задания пользователю предлагается посмотреть видео в котором преподаватель объясняет грамматическое явление, после просмотра видео, можно приступить к выполнению самого задания. Перед началом обучения PuzzleEnglish предлагает пройти тест по определению уровня владения по всем навыкам языка, что помогает в дальнейшем подобрать задания в соответствии с уровнем вашего владения английским языком. Сервис является условно-бесплатным: все упражнения и уроки доступны, но с ограничением в 25 бесплатных фраз в день. Сайт предлагает также изучение английского языка по видеоклипам, сериалам, фильмам, аудиоподкастам и

музыкальным композициям. В 2015 году PuzzleEnglish запустил программу метод Тичера(ранее проект «Учитель PuzzleEnglish») помогающая тем пользователям, которые собираются изучать английский язык с нулевого уровня знания. Обучение начинается с алфавита, знакомства со звуками и транскрипцией, произношением и заканчивается плавным переходом к письму и пониманию языка.

Главная страница сайта PuzzleEnglish представлена 7 основными разделами:

- 6) Задания: видеопазлы, аудиопазлы, уроки, тренажер, транслейты.
- 7) Игры: переводилка, дуэль умов, мастер фраз, багаж слов.
- 8) Слова: тренировки слов, данетка, экзамен, наборы, мой словарь.
- 9) Курсы: академия, метод Тичера, детский курс.
- 10) Фильмы: сериалы, фильмы, мультфильмы.
- 6) Подкасты: диалоги на английском.
- 8) Прочее: рассылки, тесты песни.

Каждый из представленных разделов пополняется ежедневно и еженедельно новыми видео, аудио, тестами и другим, кроме того на электронную почту пользователя каждый день приходит рассылками с интересными заданиями, а также напоминание повторить пройденный материал, что дает сервису преимущество над остальными сервисами изучения иностранных языков. Основным разделом в PuzzleEnglish является раздел задания, где представлено около 2000 аудио и видео материала, а также свыше 700 уроков грамматики. (Рис.2)

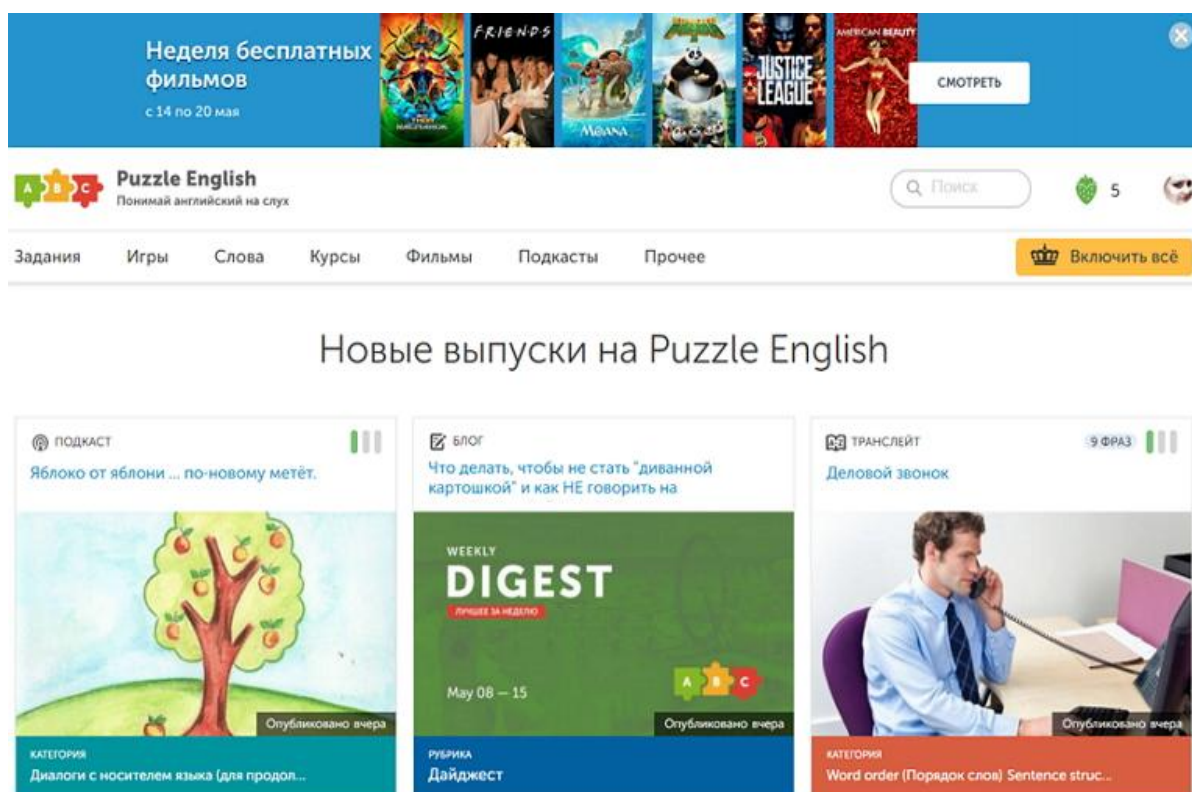


Рис. 2

Самой уникальной и удивительной возможностью онлайн-платформы можно назвать самостоятельный выбор преподавателя английского языка с которым будет легче, быстрее и удобнее усваивать языковой и грамматический материал. На PuzzleEnglish посетитель может сыграть в четыре игры. Переводилка- смешная игра для современных и продвинутых учеников. Это многими любимые МЕМЫ на английском языке. Вам дается фраза, которую нужно перевести и вы получаете смешную картинку(Рис.3). Дуэль умов – игра в которую можно сыграть с другом или со случайно выбранным соперником. Сначала вам дается три темы, затем вам дадут одинаковые задания. В первом раунде нужно ответить на три вопроса в течение трех минут: одно задание - одна минута. Имеются подсказки. Выигрывает тот, кто ответит на большее количество вопросов. Если соперник не ответит на эти вопросы в течение суток, то вам автоматически зачисляется победа. Мастер фраз - очень оригинальное задание. Вы просматриваете одно видео, где проговаривается одна фраза, которая нигде не написана. Фраза воспринимается только на слух и вам необходимо на клавиатуре ее набрать. Кто был точнее, тот и выиграл. Багаж слов- вам предлагается набрать слово на клавиатуре, которое произносится разными носителями с британским, канадским, американским и другими акцентами. За каждое правильно угаданное слово вам начисляются очки, чем меньше ошибок, тем больше очков. В каждую игру можно сыграть только один раз в день, потратив все 25 фраз, если у вас нет в наличии специального

абонемента. Раздел «слова» позволяет пользователю постоянно изучать новые слова и совершенствовать свой словарный запас.

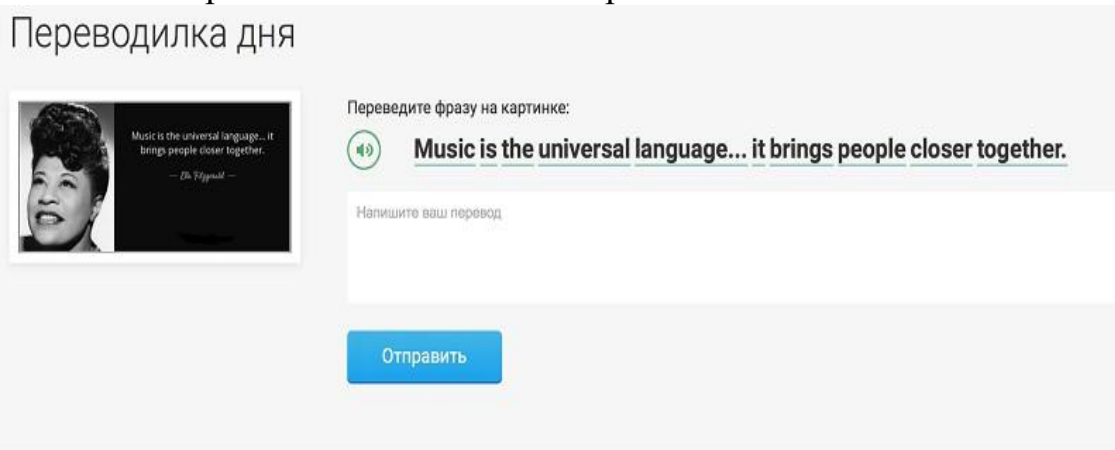


Рис. 3

Самым интересным является раздел «фильмы», где пользователь может выбрать фильм, сериал или мультфильм на свой вкус. При просмотре фильма или сериала используются двойные субтитры на английском и русском языке, что облегчает задачу понимания языка и по желанию пользователя их можно отключить. Поставив на паузу сериал или фильм можно посмотреть предыдущие диалоги или монологи актеров. Диалоги все переведены профессионально, слова передают точный перевод в соответствии с культурой изучаемого языка, кликнув кнопкой мыши на непонятном слове можно посмотреть его перевод и комментарий к данному слову. Слова, которые не переводятся на русский язык (языковые реалии или лакуны), представлены особыми комментариями, которые помогают понять ученику, какое значение передает данное явление. Незнакомые слова можно добавлять к себе в свой личный словарь щелкнув левой кнопкой мыши на слово и нажав на знак добавить +. Посмотрев фильм или сериал, пользователь может заглянуть в свой личный словарь и повторить или выучить слова из фильма, или сериала. Если же пользователя не устраивают ограничивающие его возможности бесплатные программы сервиса, то он может приобрести абонемент на раздел «Фильмы» от PuzzleEnglish.

Таким образом, владение иностранными языками сегодня – это ключ к успеху в любой сфере жизни человека. Сервис PuzzleEnglish – это один из проводников в мир интересного и увлекательного английского языка. Приложение PuzzleEnglish можно использовать учащимся 9-11 классов для самостоятельной подготовки к экзаменам ОГЭ и ЕГЭ по английскому языку, так как сервис, прежде всего, рассчитан на развитие навыков аудирования, которое является одним из самых проблемных разделов в экзамене. Также, используя PuzzleEnglish, учащиеся способны значительно улучшить грамматические навыки языка в разделе «уроки» собирая различные фразы и составляя правильные грамматические пазлы. Сложные грамматические явления объясняются легко и доступно в видеопазлах лучшими

преподавателями в очень увлекательной форме. При объяснениями материала преподаватели очень часто используют множество нестандартных, интересных примеров из жизни, сериалов и фильмов, что придает преимущество сервиса PuzzleEnglish над другими сайтами изучения английского языка. Выучить английский язык может любой пользователь, абсолютно бесплатно не используя услуги репетитора, руководствуясь наличием свободного времени, которое можно потратить с пользой.

Список литературы

8. Рувель Е. журнал «Иностранные языки как стиль жизни» раздел «Обзоры» с. 2 Как понимать английский на слух: обзор сайта PuzzleEnglish. [Электронный ресурс] <https://elenaruvel.com/kak-ponimat-anglijskij-na-sluh-obzor-servisa-puzzle-english/>

9. Шмидт И. журнал «Записки репетитора иностранных языков» PuzzleEnglish. Обзор сайта. [Электронный ресурс] <https://irene-schmidt.livejournal.com/8182.html>

10. Википедия – Puzzle English [Электронный ресурс] https://ru.wikipedia.org/wiki/Puzzle_English

11. Газета Hi-Newsраздел «О проекте» статья «Российский сервис PuzzleEnglish помог выучить английский язык президенту» .

12. Ивлев Д. блог «Путь к успеху. В поисках лучшего» сайт изучения английского PuzzleEnglish. Мой отзыв о Пазл Инглиш.

13. Бизнес-журнал «Жажда» №13 с. 1-3 статья «Играем в пазлы. Как выучить английский и заработать на этом 10 миллионов рублей» М. 2017.

14. Варламов В. блог «MakeRussiawarmagain» статья «Учите английский сами»

В.В. Лукьянова, А.В. Украинская
(Науч. руковод. - канд. пед. наук, доц. Г.Ф.Козырева)
г.Армавир, АГПУ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ РАЗВИВАЮЩИХ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В ДОУ

Углубляясь в изучение данной темы, начнём с того, что дадим определение понятию «компьютерные дидактические игры». Компьютерные дидактические игры – это вид электронного образовательного ресурса, предназначенный для детей, функционирующий на базе информационно-коммуникационных технологий, представляющий из себя цепочку заданий, построенных на основе развивающего обучения.

Ведущим дидактическим принципом подбора компьютерных игр является доступность содержания и яркость наглядного изображения. Анимация и звуковое сопровождение игр позволяет удерживать внимание детей и доводить игру до конца.

Компьютерные дидактические игры бывают:

1. Обучающие- направлены непосредственно на обучение детей: ознакомление с буквами, развитие навыков чтения, формирование элементарных математических представлений и т.п.

2. Развивающие- способствуют познавательному развитию дошкольников и побуждают детей к активности, инициативе и самостоятельной творческой деятельности.

3. Диагностические- выявляют уровень развития детей.

Компьютерные игры схожи с традиционными играми, но имеют принципиальные различия:

во-первых, большинство компьютерных игр складываются на принципах постепенного усложнения дидактических и игровых задач;

во-вторых, поэтапность, во многих случаях не позволяет перейти на следующий уровень без пропуска предыдущего;

в-третьих, большинство игр содержат случайные элементы.

Компьютерные игры могут позволить ребенку увидеть не только результат своей работы, но и сам процесс творчества. Все это развивает способность объективно оценивать результаты и течение работы.

Мы бы хотели более подробно рассмотреть компьютерные дидактические развивающие игры, какие они бывают.

Виды компьютерных дидактических игр:

- познавательные;
- на развитие цветового восприятия;
- на тренировку памяти и внимания;
- логические;
- на изучение геометрических тел и форм;
- пазлы;
- математические.

Познавательные компьютерные игры способствуют расширению кругозора малыша, учат сопоставлять предметы и устанавливать взаимосвязи между их свойствами. Ребенок должен уметь охарактеризовать предмет, назвать его признаки и отличия от других. Ребенок в процессе игры учится наблюдать и познавать мир, уметь выделять предмет по признакам и относить его к той или иной группе и классификации.

«Баба-Яга учится читать». Игры расположены по степени сложности, основаны на методике опережающего обучения, поэтому играть можно в любой последовательности. Не заставляйте малыша закончить одну игру, чтобы перейти к следующей. Пусть он пробует, ошибается, смотрит на реакцию помогающих ему зверушек, слушает забавные стихи. Незаметно ребенок научится не путать буквы и поймет, как из букв возникает слово, а из слов - предложение (рис.1).



Рис.1 Игра «Баба-Яга учится читать»

Игры на развитие цветового восприятия представляют собой изучение основных 7 цветов радуги и их оттенков. В некоторых приложениях возможны изучения и разных оттенков, чтобы ребенок усвоил понятия «светлее» и «темнее». Также, при подготовке к школе понадобится такое умение, как группирование нарисованных предметов на картинках по цветовой гамме. Компьютерная игрушка может вслух озвучивать цвета и подсвечивать на экране предметы этого цвета. К играм, развивающим цветовое восприятие, относятся всевозможные раскраски и «рисовалки».

Пример такой игры – «Учим формы и цвета с котом Леопольдом». Книжка-компьютер – новое слово в обучении малыша! С любимыми героями учиться совсем не скучно! Игровая форма вопросов-ответов развивает логику, тренирует память и помогает закрепить новые знания (рис.2).



Рис.2 Игра «Учим формы и цвета с котом Леопольдом»

Игры, развивающие память помогают формировать и тренировать зрительное и слуховое восприятие. В основном, это игры на нахождение отличий между двумя схожими предметами. Также, игровые лабиринты, которые помогают учиться запоминать.

Наглядный пример такой развивающей игры - «Лунтик. Тренируем память и внимание». Пчеленок решил устроить пикник на свежем воздухе и накрывает на стол к чаю, но у него перепуталась вся посуда. Художник дядя Шнук взялся устроить весеннюю выставку своих картин, но выяснил, что среди них много испорченных и незаконченных. Бабе Капе совершенно необходимо рассортировать фрукты, а противный Вупсень так и норовит стянуть что-нибудь со стола. Словом, лесным обитателям просто необходима помощь Лунтика и, конечно же, малышей! Чтобы справиться с заданиями, ребятам придется постараться - ведь каждое требует внимания и сосредоточенности (рис.3).



Рис.3 Игра «Лунтик. Тренируем память и внимание»

Логические игры рассчитаны на сопоставление предметов согласно их размерам и расположению в пространстве. Кроме того, могут помочь увеличить словарный запас детей благодаря изучению слов-антонимов. Ребёнок обучается логически рассуждать, анализировать, выявлять закономерности, обрабатывать и анализировать полученную информацию. К таким играм относятся всевозможные мозаики, игры на ассоциации и лишние предметы, подбор пары, соединение рисунков по точкам.

Примером такой игры является «*Маша и Медведь. Развивающие задания для малышей*». В сборнике показано несколько десятков мини-игр с любимыми персонажами. Маленькие логические задания увлекают ребенка с первой минуты. А сюжет состоит в том, что неугомонная Маша требует развлечений, веселья, а спокойный Мишка старается ей угодить (рис.4).



Рис.5 Игра «Маша и Медведь. Развивающие задания для малышей»

Изучение геометрических тел и форм пригодится в дальнейшем на уроках математики и для ориентирования в пространстве. Ребенок должен уметь охарактеризовать предмет в доме или другом месте, то есть описать его форму, размер, сравнить с другими вещами. Понимать понятия больше/меньше.

Примером такой игры может стать игра «Баба-Яга и Проша. Год, полный забот».

Попугай Проша - отважный путешественник, но, отправившись в очередной вояж, он сразу попал в необычную историю: сильный ветер подхватил его воздушный шар и отнес прямо в сказочный лес! А в сказочных лесах, как известно, живут герои сказок, вот и в этом лесу жила одна такая героиня - Баба-Яга, и Проша угодил прямо к ней!

Помогите незадачливому герою выпутаться из непростой ситуации, в которой он оказался. Благодарный Проша не останется перед Вами в долгу: в награду за поддержку он познакомит всех любителей природы с жизнью множества животных и растений, научит «читать» следы, слушать звуки леса, выращивать хорошие урожаи и многим другим премудростям лесной жизни.

«Баба-Яга и Проша. Год, полный забот» - не только увлекательная, но и познавательная программа, знакомящая детей с окружающим их миром природы (рис.6).

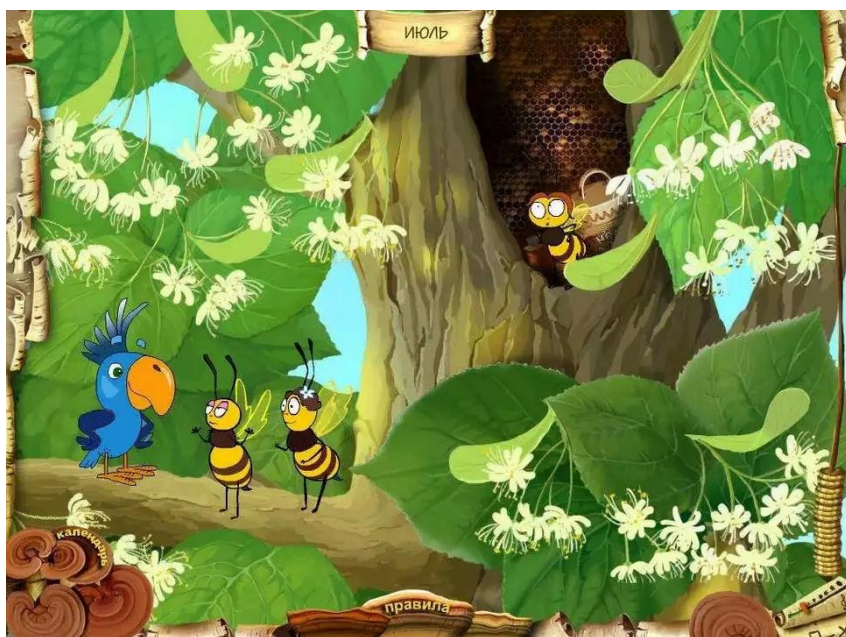


Рис.6 Игра «Баба-Яга и Проша. Год, полный забот»

Пазлы для детей состоят из маленького количества элементов, но крупных размеров. Обычно для разбивки на части подбираются яркие красочные картинки, которые могут заинтересовать ребенка. Такие игры развивают логическое мышление.

Математические игры позволяют ребенку освоить первый счет. Они рассчитаны на изучение чисел, цифр и простейшие арифметические действия с ними. Это хорошая подготовка к школе. Примером является математическая игра- «Баба-Яга учится считать»(рис.7).



Рис.7 Игра «Баба-Яга учится считать»

Обучающая компьютерная игра «Баба Яга учится считать» рассчитана для детей 5–7 лет и представляет собой 18 увлекательных игр, объединенных одной сюжетной линией.

Баба Яга задумала построить себе роскошный особняк. Задача юного игрока – помочь ей в этом. Для строительства нужны деньги, которые можно заработать, выполняя вместе с Бабой Ягой и ее помощником Петрушкой различные задания.

Компьютерная игра «Баба Яга учится считать» поможет ребенку не только освоить устный счет и 4 основных арифметических действий, но и даст элементарное понятие о симметрии и геометрии, научит распознавать геометрические фигуры, разовьет глазомер и воображение и научит логически мыслить.

Обучающая компьютерная игра «Баба Яга учится считать» содержит самые разнообразные задания:

- устный счет единицами, двойками, пятерками, четными/нечетными числами, в прямом и обратном порядке;
- решение примеров с числами от 1 до 30;
- подбор/классификация геометрических фигур по размеру/цвету/названию;
- подбор правильного арифметического знака;
- покупка товаров без сдачи (Развитие навыка обращения с деньгами);
- подбор деталей в нужном количестве и определенного размера для завершения конструкции.

Успешное выполнение всех заданий потребует от малыша терпеливости и наблюдательности, хорошей памяти и пространственного воображения, умения рассуждать, концентрировать внимание и воспринимать информацию на слух. Именно эти навыки развивает компьютерная игра «Баба Яга учится считать».

В конце игры юного пользователя ждет сюрприз: ему предоставляется возможность по своему вкусу построить дом для Бабы Яги. Выбрав понравившийся проект, ребенок сможет самостоятельно купить для него все необходимые детали на деньги, заработанные в мини-играх. Завершив строительство, малыш сможет распечатать созданный им дом.

В целях сохранения здоровья детей при использовании информационных технологий в обучении необходимо:

- использование компьютеров детьми пяти - семи лет не более одного раза в течение дня и не чаще трех раз в неделю в дни наиболее высокой работоспособности: во вторник, в среду и в четверг».
- непрерывная продолжительность работы за компьютером с развивающими играми для детей пяти лет не должна превышать 10 минут, а для детей шести лет - 15 минут.

-для часто болеющих детей время работы за компьютером после выздоровления в течение двух недель уменьшено: пятилетним до 7 минут, шестилетним до 10 минут.

-после работы за компьютером с детьми необходимо проводить гимнастику для глаз.

Список использованной литературы:

1. Иванова, М. Ю. Дидактическая игра, как средство воспитания и обучения детей дошкольного возраста. [Электронный ресурс] / М. Ю. Иванова // Социальная сеть работников дошкольного образования. 2015. 26 сентября.
2. Симонова Л.П. Дидактические игры как элемент воспитательного образования // Дополнительное образование №1, 2004.
3. Осин А.В., Калина И.И. Электронные образовательные ресурсы нового поколения в вопросах и ответах. М.: 2007
4. Играемся - детские развивающие онлайн-игры. URL: <http://www.igraemsa.ru/>.

Г.Ф.Козырева, А.Е.Федюк

г. Армавир, АГПУ

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ОНЛАЙН-СЕРВИСА PREZI

В современное время мы не представляем себе жизнь без компьютерных технологий. Ребёнок с самого детства растёт под влиянием электронной культуры, поэтому учителю 21 века необходимо владеть новыми методиками и образовательными технологиями, чтобы общаться на одном языке с детьми. Актуальность статьи состоит в том, что нужно стремиться создать что-то свое на базе уже созданного, имеющегося и освоенного материала.

Использование информационных компьютерных технологий на различных уроках даёт возможность перейти от объяснительно-иллюстрированного метода обучения к деятельностному, при котором ребенок становится активным субъектом на уроке. Это способствует сознательному освоению предметных знаний школьниками.

Современные компьютерные технологические процессы дают большие способности с целью развития процесса образования. Эффективность восприятия новых знаний во многом находится в зависимости от степени и уровня иллюстративности учебного материала. Ещё К.Д. Ушинский отмечал, что детская природа требует наглядности. Визуальная содержательность учебного материала делает его не только эффективным и убедительным, но и

способствует интенсификации процесса его освоения. Один из таких способов, массово применяемых на сегодняшний день, являются компьютерные мультимедийные презентации.

Мультимедиа – это средство или инструмент познания на различных уроках. Мультимедиа способствует формированию мотивации, коммуникативных способностей, получению навыков, накоплению фактических знаний, кроме того содействует развитию информационной грамотности. Наиболее знаменитой и эффективной форма подготовки и демонстрация учебного материала на уроках является возможность создание мультимедийных презентаций.

«Презентация» - переводится с английского как "представление". Мультимедийные презентации - это удобный и эффектный способ представления информации с помощью компьютерных программ. Он соединяет в себе динамику, звук и изображение, то есть те приёмы логического мышления, которые наиболее долго удерживают интерес ребенка.

Существует огромное количество программ для создания презентация. Мы остановимся онлайн-сервиса Prezi и рассмотрим подробнее.

Prezi построен по принципу облачных технологий, изобретён венгерским архитектором Адамом Сомлай-Фишер как архитектурный инструмент визуализации. Презентация, созданная, а данном web-сервисе, представляет собой одну большую виртуальную страницу, на которой размещены разные объекты: тексты, рисунки, видео, аудио, мультипликация. При просмотре сервис будет двигать эту страницу, отображая последовательно любую его часть как слайд. Объекты пользователь имеет возможность приближать и отдалять, переносить, соединять во фреймах (кадр, рамка), видоизменять в размере, выстраивать в конкретной последовательности для показа.

Всю презентацию разрешено свернуть в одну картинку, и напротив, каждый элемент презентации может увеличиваться для наиболее детализированного изучения и привлечения интереса. В любое время можно отвлечься от сценария показа и возвратиться к тексту, изображению, приблизить схему или ее часть, а потом опять продолжить просмотр. Инструмент задания последовательности показа материала позволяет быстро настроить изображение так, как хочется автору.

Масштабирование объектов разрешает выделить основное и второстепенное при демонстрации документа. Группировка и навигация между объектами даёт возможность установить причинно-следственные связи и позволяет определить порядок восприятия использованного материала. В отличие от традиционной презентации, выполненной в Microsoft PowerPoint или OpenOffice Impress, где существуют слайды, в Prezi главные эффекты связаны не с переходом от слайда к слайду, а с увеличением отдельных частей данного слайда.

Созданные документы можно показывать на любом компьютере, который имеет подключение к сети Интернет. Кроме того, презентацию разрешено переместить на жесткий диск компьютера для демонстрации, если отсутствует Интернет.

Prezi – англоязычный сервис, но в создаваемой презентации можно использовать кириллицу. Для того чтобы начать работу в этом сервисе необходимо зарегистрироваться или скачать данную программу.

Существуют некоторые преимущества данного сервиса:

- 1) доступна презентация неограниченному количеству пользователей;
- 2) применяется в использовании коллективной работы онлайн;
- 3) есть возможность публикации презентации на любой сайте;
- 4) существуют более эффектные анимации, аудио, видео;
- 5) отличное современное наглядное представление учебного предмета для учеников;

Перечислим некоторые этапы для создания презентации в сервисе Prezi.

Шаг 1: Открыть онлайн-сервис PREZI на сайте prezi.com;

Шаг 2: Зарегистрироваться на сайте;

Шаг 3: Чтобы начать работать на сервисе, нужно зайти ещё раз на сайт;

Шаг 4: Необходимо выбрать Newprezi – выбор дизайн вашей презентации; More – больше функций; Blankprezi – чистая презентация;

Шаг 5: Чтобы начать редактировать данную презентацию необходимо нажать на любое свободное поле

Шаг 6: После окончания редактирования можно поделиться своей презентацией, отправить ссылку всем обучающимся и также сохранить на любой носитель

Наиболее интересные уроки-путешествия, которые являются увлекательными и очень познавательными в учебном процессе. Представляем вам презентацию, созданную с помощью онлайн-сервиса PREZI «Путешествие по страницам сказок». Данный материал поможет организовать работу на уроке литературного чтения в 1 классе, во 2 классе при изучении произведений А.С.Пушкина

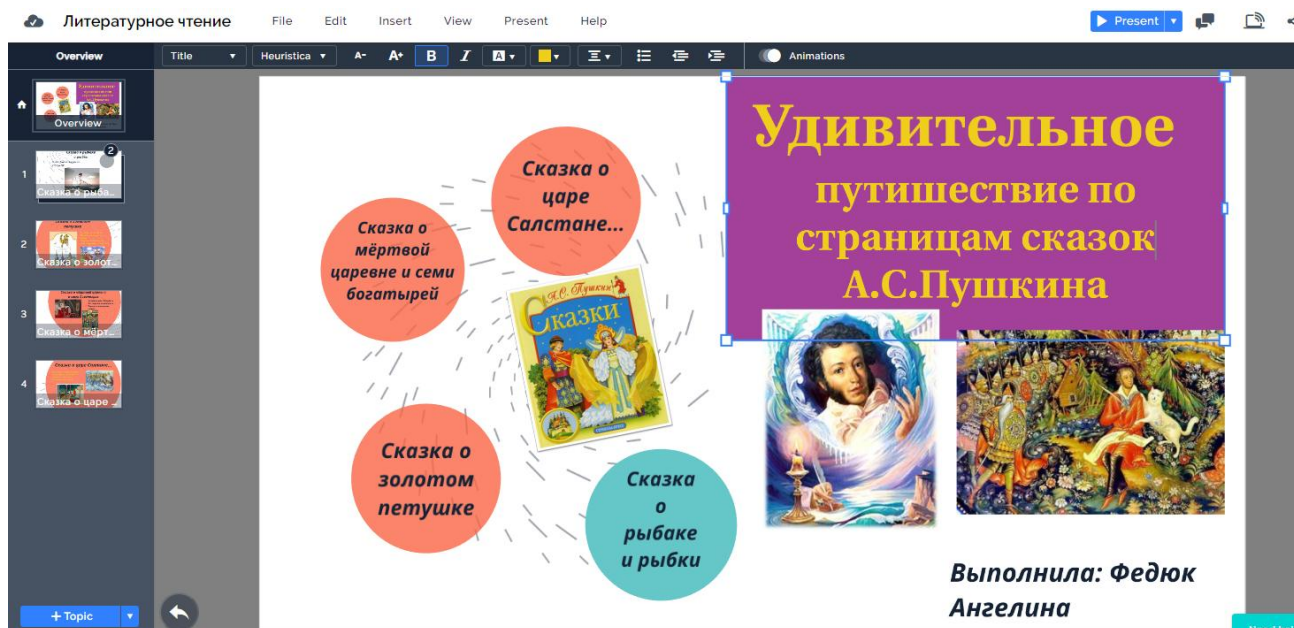


Рис.1. Начальный этап разработкиPrezi-презентации

Разработанную презентацию можно демонстрировать в режиме онлайн, а также можно загрузить локальную копию на свой компьютер. Prez! позволяет создавать презентации как в онлайн аккаунте, так и в специальном десктоп-приложении, которое доступно в платных аккаунтах.

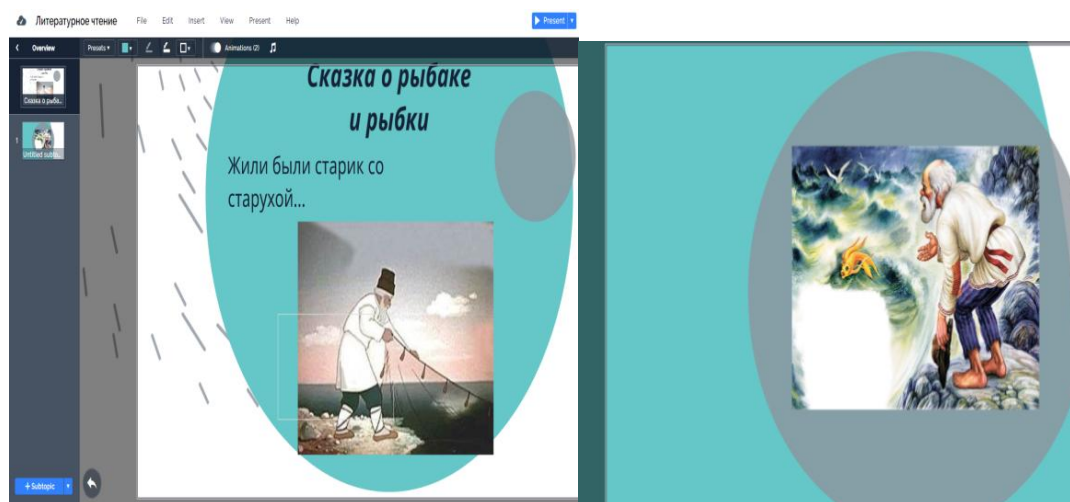


Рис.2

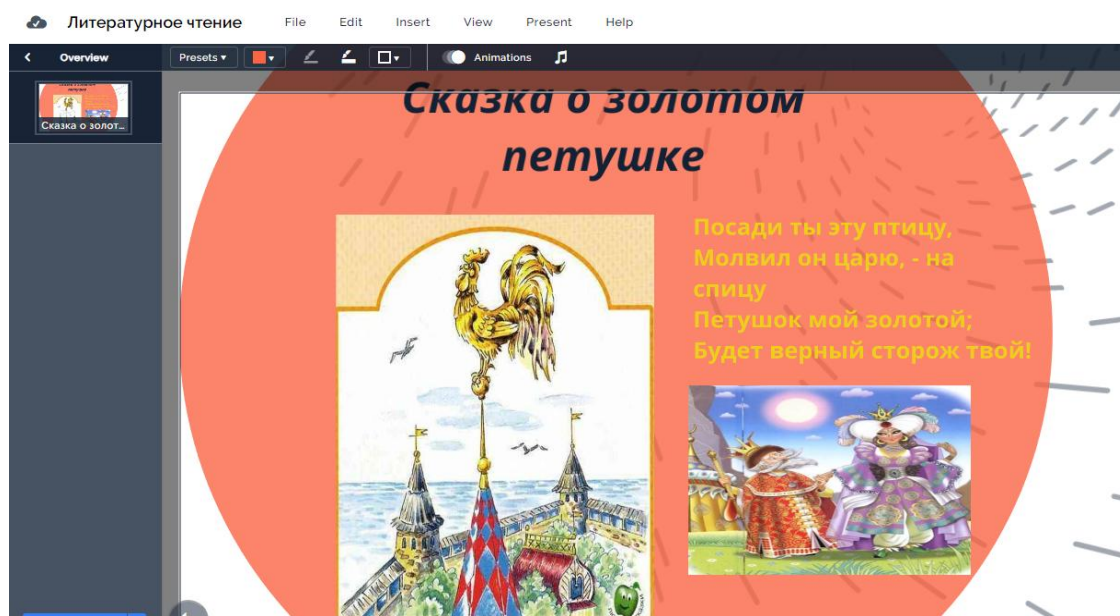


Рис.3

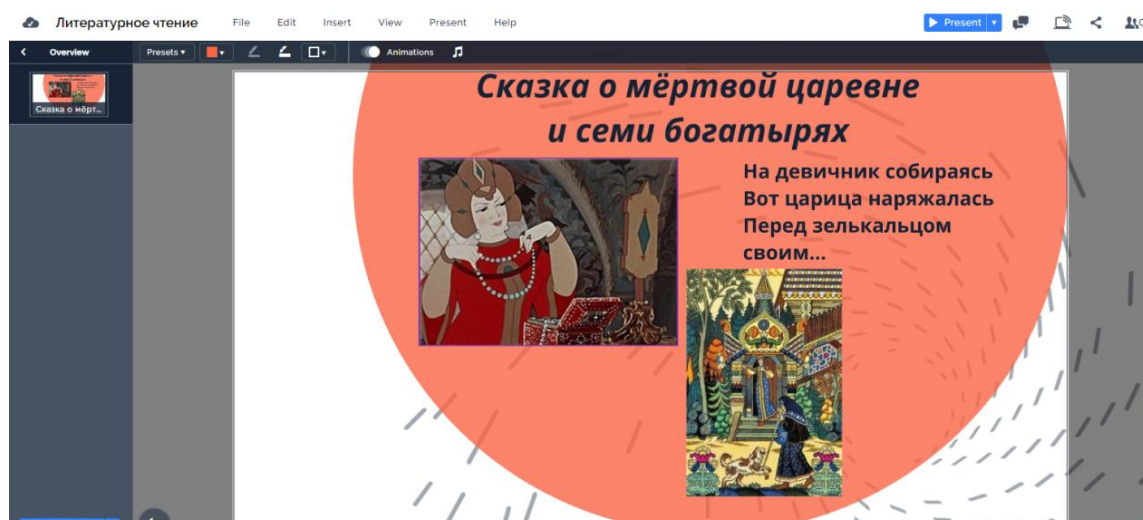


Рис.4

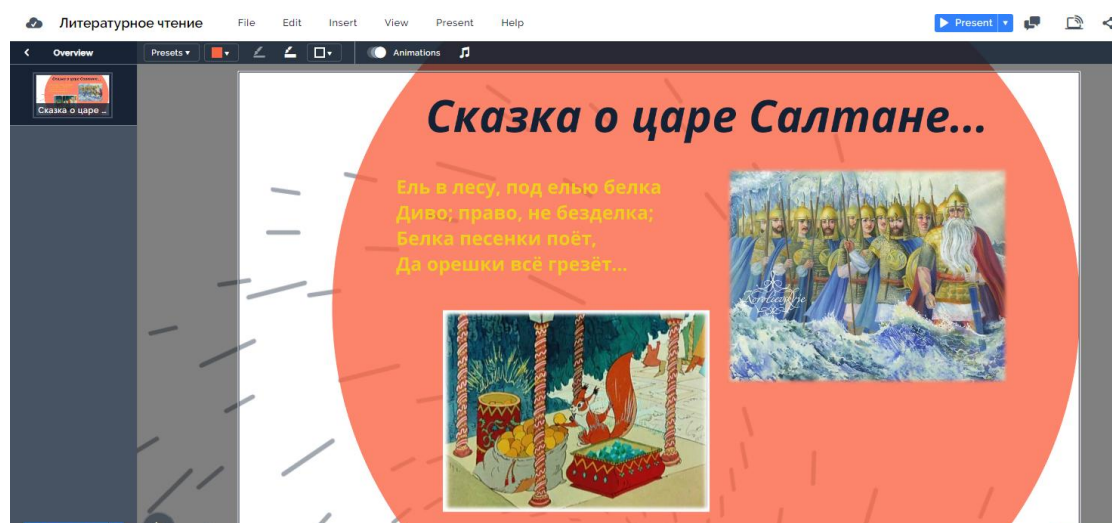


Рис.5

Рисунки 2-5. Фрагменты Prezi-презентации на тему «Сказки А.С.Пушкина»

Таким образом, онлайн-сервис позволяет глубоко рассмотреть любую тему, а также создавать креативные уроки при изучении школьного материала. Prezi- является современным инструментом и новым способом передачи научной информации во время учебного процесса. Опытный педагог может преодолеть ограничения, навязываемые форматом «PowerPoint». Но использование подходящего инструмента позволяет выполнять поставленные задачи с большей легкостью и эффективностью. Таким инструментом, на наш взгляд, является сервис Prezi.com.

Использованная литература:

1. Козырева Г. Ф. Разработка интерактивных образовательных ресурсов средствами PREZI / Использование современных информационных технологий в образовании : сборник трудов III Всероссийской заочной научно-методической конференции (г. Армавир, 20 ноября 2016 г.). Армавир : РИО АГПУ, 2016. С. 64-68.2.
2. Козырева Г. Ф., Мыкотцева О.Ю. Возможности онлайн сервиса разработки интерактивных презентаций Prezi / Использование современных информационных технологий в образовании: Сборник трудов VI Всероссийской заочной научно-методической конференции. - Армавир: РИО АГПУ, 2018. С.18-22.
3. Козырева Г. Ф., Грибанова А.О некоторых возможностях сервиса Google-презентации/ Использование современных информационных технологий в образовании: Сборник трудов V Всероссийской заочной научно-методической конференции. - Армавир: РИО АГПУ, 2018. С. 47-51
4. <http://prezi.com>
5. <https://ru.wikihow.com/пользоваться-Prezi>

Е.В. Самойленко

*(Науч. руковод.-канд. пед. наук, доц. Г.Ф. Козырева)
г.Армавир, АГПУ*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕКТРОННОГО СЛОВАРЯ

«ABBYLINGVO» ПРИ ИЗУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Информационные технологии занимают ведущее место в современном мире. Для повышения качества образования необходимо применять новые информационные технологии в образовательном процессе, что позволяет уменьшить количество времени на подготовку урока, приведет к легкому усвоению учебного материала учащимися.

Следует отметить важную роль электронных словарей в современном учебном процессе. Электронные словари являются проводником к упрощенному и ускоренному темпу обучению иностранным языкам.

Создатели электронных словарей способны мгновенно реагировать на смену языковой ситуации. В связи с этим у пользователей электронного словаря появляется возможность обновить программу при помощи Интернета и использовать актуальный перевод слова.

Электронные словари имеют функцию демонстрации примера употребления слова, которой нет у словарей на печатной основе. Это помогает учащимся заучивать лексические единицы с опорой на художественные произведения изучаемого языка. Электронные словари включают в себя аудиовизуальные средства обучения (аудиофрагменты, иллюстрации и видеоролики).

Совместный проект издательства «Просвещение» и «АВВУУ» является образцом использования электронных словарей при изучении английского языка. В учебно-методический комплекс, который используют современные учебные заведения, а именно «Английский в фокусе» (Spotlight), входит электронное приложение «АВВУУЛINGVOTUTORX5», которое позволяет усвоить новый лексический материал на разные темы, закрепить изученное и повторить пройденное. Это приложение подходит для работы на уроках английского языка в классе, а также для самостоятельной работы в процессе обучения английскому языку.

Для введения новой лексики, ее закрепления, использования и повторения учащимся предлагается учебно-игровая программа, которая предлагает следующие задания:

1. Пользователь выбирает слово и ищет его перевод из предложенных вариантов. Данное упражнение помогает сформировать языковую догадку. (Рис.1)

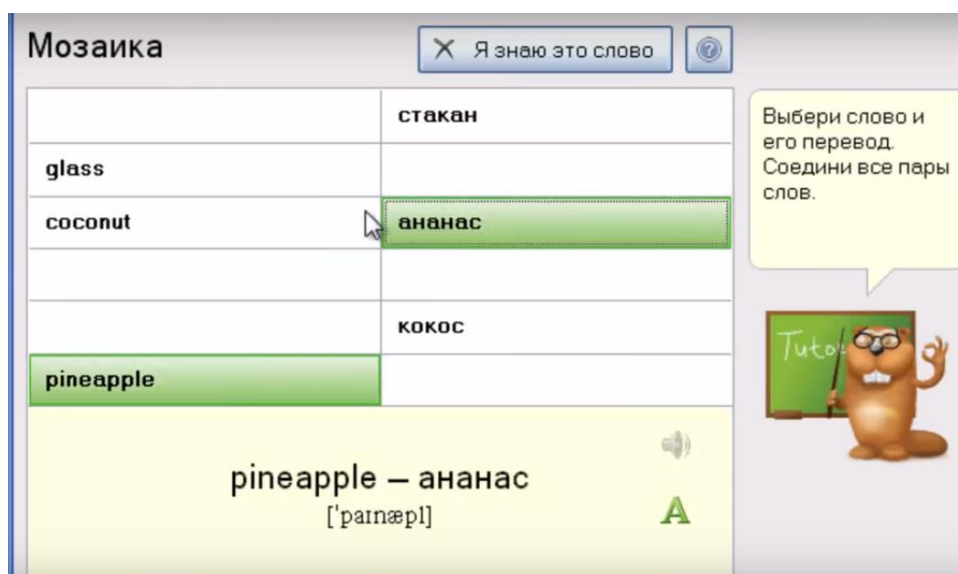


Рис.1 Упражнение «Мозаика»

2. Упражнение, которое помогает запомнить внешнюю и внутреннюю оболочку слова, так как слово нужно написать, а также можно прослушать. Нужно вспомнить перевод слова и написать его без ошибок. (Рис.2)

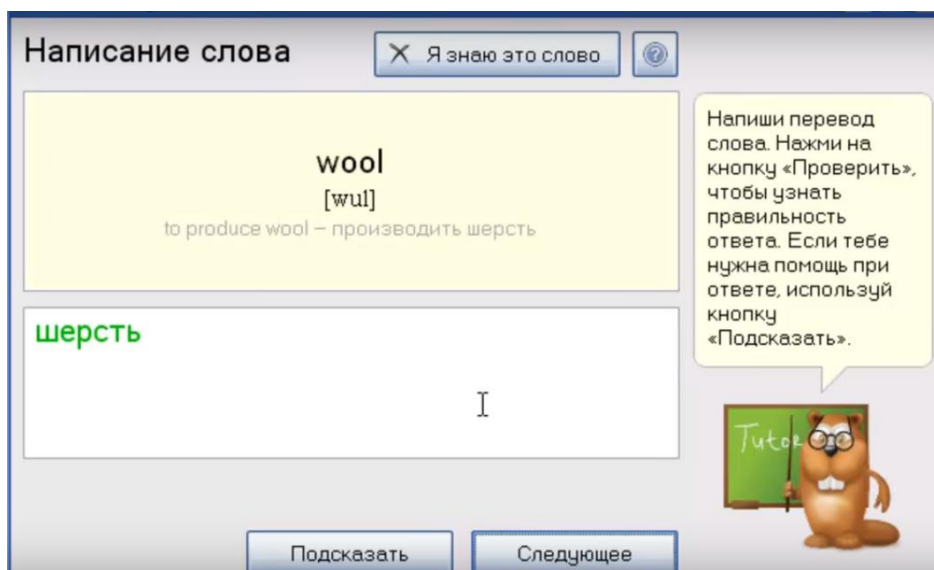


Рис.2 Упражнение «Написание слова»

3. После этого упражнения предлагается упражнение «Варианты». В верхнем окне появляется слово, для которого нужно выбрать правильный перевод из представленных ниже примеров. (Рис.3)

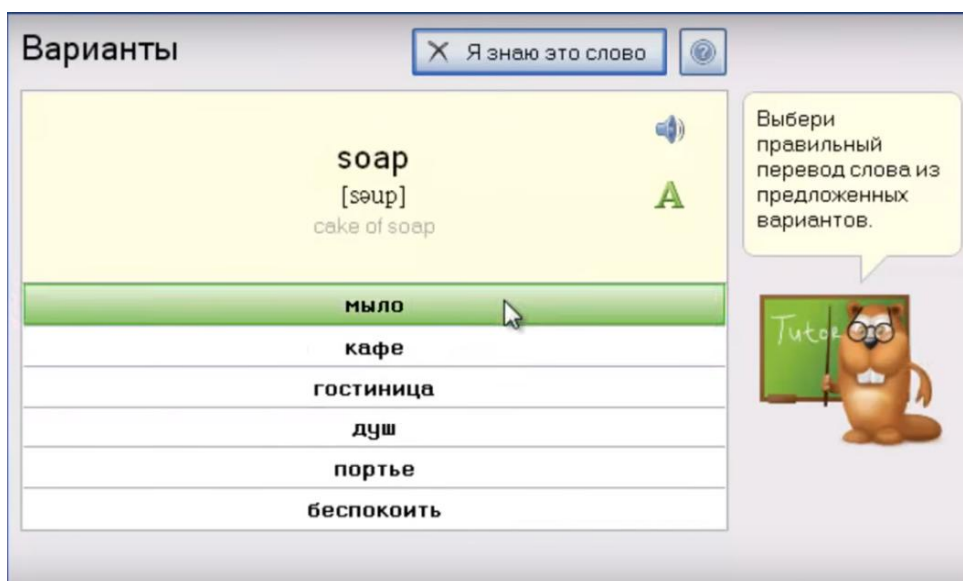


Рис.3 «Варианты»

Также, электронный словарь предлагает изучать новые слова в виде флеш-карточек на разные темы. Этот способ считается самым эффективным в изучении новых лексических единиц.

ABBYY Lingvo Tutor x5: Ресторан				
Слово	Перевод		Статус	%
fork	вилка	▶	Учить	0
frankfurter	сосиска	▶	Учить	0
fresh	свежий	▶	Учить	0
fried	жареный	▶	Учить	0
fruit	плоды; фрукты	▶	Учить	0
garlic	чеснок	▶	Учить	0
garnish	гарнир	▶	Учить	0
garnish	гарнировать (блюдо)	▶	Учить	0
glass	стакан; бокал	▶	Учить	10
goose	гусятина	▶	Учить	0
grapefruit	грейпфрут	▶	Учить	0
grapes	виноград	▶	Учить	0
green peas	зелёный горошек	▶	Учить	0
halibut	палтус (рыба)	▶	Учить	0
ham	ветчина; окорок	▶	Учить	0
have breakfast	завтракать	▶	Учить	0

Таким образом, электронный словарь от совместного проекта издательства «Просвещение» и «ABBYY» является нужным инструментом при обучении собственно английского языка, позволяет быстро и качественно узнать перевод нужного слова, послушать носителя языка, закрепить знание нового слова в упражнениях разного типа.

В ходе опроса, который был проведен среди студентов 4 курса факультета иностранных языков, было выявлено, что большинство учащихся используют аутентичные словари.

Студентам предлагалось ответить на вопросы:

1. Какого типа словари они используют?
2. Как часто они пользуются словарями печатного и электронного типа?
3. Знакомы ли они с электронным словарем «ABBYLINGVO»? Если да, то как часто и для каких целей используют.

Диагностика ответов показала:

76% студентов пользуются аутентичными словарями. 19% студентов-словарями двуязычного типа: англо-русский, русско-английский. Не пользуются словарями 5% студентов.

Электронные словари используют 87% и печатные словари используют 13%.

Электронный словарь «ABBYLINGVO» использовали:

- один раз- 15%
- не знакомы со словарем-4%
- используют регулярно- 81%

Использование словаря ABBY LINGVO



С какой целью использовали Электронный словарь «ABBYLINGVO»:

- для подготовки к домашнему заданию-45%
- для поиска нового слова из текста- 40%
- для перевода текста- 15%

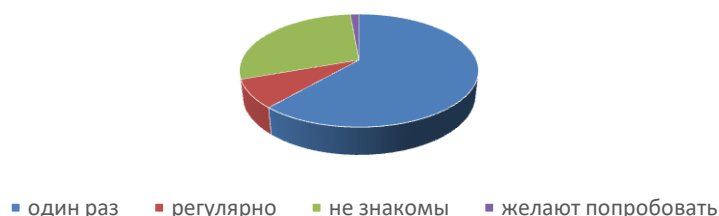
Цель использования словаря



Использовали учебно-игровую программу «ABBYLINGVOTITORX5»:

- один раз – 53%
- регулярно – 7%
- не знакомы – 25%
- желают попробовать – 15%

Использование ABBY LINGVO TUTOR X5



Следовательно, использование электронных словарей в учебном процессе-это неотъемлемое средство обучения иностранному языку, которое позволяет получить качественный результат в виде знаний, а также сделать учебный процесс занимательным и познавательным.

Литература:

1. Савина А.С., Типикина Т.А. Что внутри электронного словаря? // Наука и жизнь.- №10, 1999 г.- 63с.
2. Использование электронных словарей на уроках иностранного языка. Электронный ресурс: <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/angliiskiy-yazyk/library/2015/09/11/osobennosti-ispolzovaniya-elektronnyh>

А.А. Цыбенко

(Науч. руковод. – канд. пед. наук, доц. Г.Ф. Козырева)

г. Армавир АГПУ

Использование веб-квеста в изучении английского языка

Инновации являются неотъемлемой частью любой области жизни в XXI веке. Буквально все сферы человеческой деятельности пронизаны поиском новых подходов в решении возникающих проблем. Образование, как важнейшая составляющая общественного бытия, не может не отвечать на поставленные вызовы. Поиск новых, эффективных путей неразрывно связан с развитием не только педагогической науки, но и технологий, прежде всего в области компьютеризации и информатизации. На этом фоне возникают технологии, объединяющие в себе не только достижения новейшей педагогической мысли, но и результаты развития информационных и коммуникационных технологий (ИКТ). Одним из эффективных «продуктов» такого симбиоза явилась технология WebQuest(веб-квест), сочетающая проектное, проблемно-ориентированное и поисковое обучение.

Веб-квесты успешно применяются в обучении уже более двадцати лет. Географической точкой отсчета их появления является университет Сан-Диего, а временной – 1995 год, когда преподавателю этого университета пришла в голову удачная идея использовать, тогда еще только начавшую развиваться, сеть Интернет в эвристической проблемно-поисковой деятельности учащихся. За основу он взял квест-игру, представляющую собой целенаправленный поиск чего-либо с загадками и различными ситуациями, требующими нестандартного мышления и находчивости.

Веб-квест представляет собой личностно-ориентированный, проектный подход к обучению, который направлен на запрос и переработку информации, обеспечивает аутентичную среду для решения проблемных вопросов и коллективного сотрудничества, а также стимулирует развитие творческого и критического мышления.

К настоящему моменту данная модель обучения зарекомендовала себя как достаточно эффективная и продуктивная.

Главная особенность веб-квеста заключается в том, что учитель дает учащимся уже подготовленный список web-сайтов, которые соответствуют тематике проекта и уровню знаний. Технология веб-квестов ориентирована на эффективное формирование целостной системы универсальных знаний, умений и навыков, а также опыта самостоятельной деятельности и личной ответственности обучающихся, т.е. ключевые компетентности, определяющие качество современного образования. Она направлена на максимальную практическую деятельность и является актуальным механизмом включения учащихся в процессы способствующие развитию их информационных и коммуникационных компетенций.

Веб-квест предполагает следующую структуру:

- Введение - краткое описание темы веб-квеста. Данный раздел предназначен для привлечения интереса учащихся.
- Задание - формулировка проблемной задачи и описание формы представления конечного результата.
- Порядок работы и необходимые ресурсы - описание последовательности действий, ролей и ресурсов, необходимых для выполнения задания (ссылки на Интернет-ресурсы и любые другие источники информации), а также вспомогательные материалы (примеры, шаблоны, таблицы, бланки, инструменты для сбора и фиксации информации и т.п.), которые позволяют более эффективно организовать работу над веб-квестом.
- Оценка - описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста, которое представляется в виде рубрик. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.
- Заключение - краткое описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив предложенный веб-квест.
- Использованные материалы - ссылки на ресурсы, взятые для создания веб-квеста.
- Комментарии для преподавателя - методические рекомендации для учителей, использующих веб-квест.


Рассмотрим этапы работы над проектом на примере веб-квеста "Would you like to study at an English school?", который был проведен в 6 классе при изучении темы «Day after day».

zunal.com
Home
Browse
Help
Questions
Login
Register

Grade Level
6-8
Foreign Language

Welcome
Introduction
Tasks
Process
Evaluation
Conclusion
Teacher Page

WebQuest
Would you like to study at an English school?
Add to Favorites

Welcome


Welcome: Would you like to study at an English school?

Description: The webquest is supposed to be done by the 6th grade students. They have been studying English for 3 years and are interested in learning more about British schools. Students are to compare schooling systems regarding daily routine, subjects, uniform, meals. In the end they have to answer the question: Would I like to study at an English school?

Grade Level: 6-8

Curriculum: Foreign Language

Keywords: school uniform, daily routine, subjects, school lunch, teachers, homework, curriculum, pastime, activities

На первом этапе учителем был определен тип веб-квеста - кратковременный (3-5 уроков), выполнение квеста в группах, а конечный результат – компьютерная презентация по заданным критериям. На данном этапе был подобран ресурс сети интернет, сайт реальной школы в графстве Кент, Великобритании:

На втором этапе – создание самого веб-квеста по определенной структуре и с помощью инструментов для промежуточного оценивания. В работе с веб-квестом требуется задействовать более высокие уровни мышления, а именно: анализировать, синтезировать полученную информацию, проявлять творчество, решать проблемные вопросы, выносить суждения и делать заключения. Чтобы научить этому, преподавателю необходимо обеспечить учащихся некоторым руководством о том, как организовать приобретенную информацию. С этой целью подбираются инструменты, помогающие учащимся фиксировать и накапливать информацию, необходимую им в создании конечного продукта.

Далее, так как работа в рамках веб-квеста предполагает разделение участников на группы, которые берут на себя исполнение конкретных ролей, учащимся можно предложить следующие “A SchoolUniformDesigner”, “A SchoolChef” и “A SchoolCurriculumSpecialist”. Далее уточняется формат и детали конечного продукта, который должны представить учащиеся (презентация 5-7 слайдов). Мотивационная ценность веб-квеста увеличивается при включении в него заданий, стимулирующих интерактивное общение участников через e-mail, веб-документы и сервисы совместной работы. Всё это и было предложено попробовать учащимся. В качестве подготовки ребят к работе в сети было предложено зарегистрироваться в сетевой таблице, размещённой в документах Google. Затем с помощью Google анкетирования был выявлен уровень стартовых представлений учащихся о работе в формате веб-квест. Так с помощью приёма визуализации имеющихся знаний, применённого учителем, ученики


пришли к выводу об их недостаточности, и появилось желание их восполнить.

Итак, веб-квест “Would you like to study at an English school?” начался с введения, которое погрузило участников в сценарий и обеспечило некоторой справочной информацией. Ученикам было предложено исследовать вопрос о том, действительно ли любая иностранная школа, в частности английская, абсолютно не похожа на российскую школу.

“Have you ever wondered what it would be like to study at an English school? Congratulations! You have just won a scholarship to attend school in Tonbridge, Kent. Some students think it’s always fun to go to an English school: a smart uniform, tasty lunch at the school cafeteria, informal teaching and lots of extra-curricular activities... Maybe that's okay, but we'd rather you figure out what school life's like in Britain. So you'll be working as a group to come to the conclusion whether to go or not to go. Goodluck!!”

В разделе «задание» объясняется, что учащиеся должны сделать в

Introduction




Have you ever wondered what it would be like to study at an English school? Congratulations! You have just won a scholarship to attend school in Tonbridge, Kent. Some students think it's always fun to go to an English school: a smart uniform, tasty lunch at the school cafeteria, informal teaching and lots of extra-curricular activities. Maybe that's okay, but we'd rather you figure out what school life's like in Britain. So you'll be working as a group to come to the conclusion whether to go or not to go. Good luck!!

процессе работы.

- Your ultimate goal is to find out whether to study at the Woodlands Junior School or not. Do not forget to justify your opinion. However ...
- First, you'll need to find out about the school uniform at the school using the information available on the Woodlands Junior School website. Design a uniform for your school.
- Next, you'll need to study the menu of the school canteen and choose the dishes you'd like to have in yours and make a written proposal to the chef.
- Then, you'll want to compare the curriculum of your school and the English one. Don't forget about extra-curricular activities.

Task



- Your ultimate goal is to find out whether to study at the Woodlands Junior School or not. Do not forget to justify your opinion. However ...
- First, you'll need to find out about the school uniform at the school using the information available on the Woodlands Junior School website. Design a uniform for your school.
- Next, you'll need to study the menu of the school canteen and choose the dishes you'd like to have in yours and make a written proposal to the chef.
- Then, you'll want to compare the curriculum of your school and the English one. Don't forget about extra-curricular activities.
- Finally, use the information you found as the basis of a presentation (ppt) and create 5-7 slides about the Woodlands school, uniform, curriculum, clubs and activities. Try to be creative and illustrate your presentation. Remember you have to decide whether you would like to study at the Woodlands Junior or not.

Хода работы и его описание, необходимые для выполнения, учащиеся находят в разделе «процесс работы». После решения всех заданий, учащиеся смогут успешно подготовить итоговое задание. “Use the information you found as the basis of a presentation and create 5-7 slides about the Woodlands school, uniform, curriculum, clubs and activities. Try to be creative and illustrate your presentation. Remember you have to decide whether you would like to study at the Woodlands Junior or not.”

Критерии оценивания были приняты совместно с ребятами на этапе планирования веб-квеста и приведены в соответствии требований со стандартами и системой оценивания. Были подробно описаны требования, представленные в виде рубрик с комментариями и баллами, что позволяет делать оценивание прозрачным, поскольку учащиеся имеют четкое представление о том, как оно будет осуществляться.

В ходе проекта также осуществлялось и промежуточное оценивание работы, проводимое при помощи “checklists”, off-line тестирования (HotPot), рубрик.

Заключительным этапом выполнения веб-квеста было создание материального творческого продукта – компьютерной презентации. Учащиеся представили свои работы в формате PowerPoint.

Также было проведено обсуждение учащимися проделанной работы и ее результатов, что позволило выявить сильные и слабые места для учета в дальнейшей работе над подобными проектами. Рефлексия позволяет учитывать в будущем положительный опыт и избегать допущенных недочетов.

Все вышеизложенное позволяет сделать следующие выводы по поводу использования веб-квестов в обучении ИЯ.

1. Веб-квесты развивают эвристическое мышление учащихся, проблемно-поисковые задания стимулируют к поиску нестандартных способов решения проблемы.

2. В процессе работы над веб-квестом реализуется метапредметный подход, так как в самой его основе заложены универсальные учебные действия.

3. В ходе работы развиваются и укрепляются межпредметные связи, так как для решения познавательной задачи учащимся необходимо привлекать знания и опыт, полученные на других предметах.

4. Веб-квест на иностранном языке способствует формированию основных компетенций, заложенных в ФГОС. Учащиеся учатся работе с информацией на иностранном языке, в процессе творческой переработки создают на основе полученной информации вторичные тексты, которые затем облекаются в устную форму (монологическую – доклад, презентация и др. и диалогическую – дискуссия, «мозговой штурм» и др.), что способствует развитию основных компонентов коммуникативной компетенции.

5. Данная технология способствует раскрытию творческого потенциала не только учащихся, но и учителя, побуждая его

совершенствовать свое педагогическое мастерство, создавать свой неповторимый, индивидуальный стиль работы.

Список литературы

1. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. 1995-1997.
http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html

2. <http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index.html>

Webquest work shop

3. www.rubistar.4teachers.org – создание бланков оценки

4. http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest_templates.php

5. <http://www.webquest.org/>

6. http://abc-english-abc.blogspot.com/p/blog-page_5623.html

Научное издание

СОВРЕМЕННЫЕ ИНФОРМАЦИОННО- КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Сетевое издание

№ 29 2024

Редакционно-издательский отдел
Начальник отдела: А.О. Белоусова
Компьютерная вёрстка: А.Д. Сергеева

Усл. печ. л. 8,84. Уч.-изд. л. 5,85.
Заказ № 46/23.

ФГБОУ ВО «Армавирский государственный педагогический университет»
Редакционно-издательский отдел
352900, г. Армавир, ул. Ефремова, 35

☎ 8(86137)32739, e-mail: rits_agpu@mail.ru, сайт: rits.agpu.net