

Использование современных информационных технологий в обучении английскому языку

Учитель английского языка
Цораева Олеся Игоревна
МОУ СОШ №32

Цели применения информационных технологий:

- повышение мотивации к изучению языка;
- совершенствование языковой коммуникативной компетенции;
- увеличение объема лингвистических знаний;
- расширение объема знаний о социокультурной специфике страны изучаемого языка;
- развитие способности к самостоятельному изучению языка.

Использование веб-квест технологии



- **Образовательный веб-квест (webquest)** - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.
- Модель была разработана Берни Доджем, профессор педагогики из университета Сан-Диего, США в 1995 году.

Веб-квест развивает следующие компетенции у учащихся:

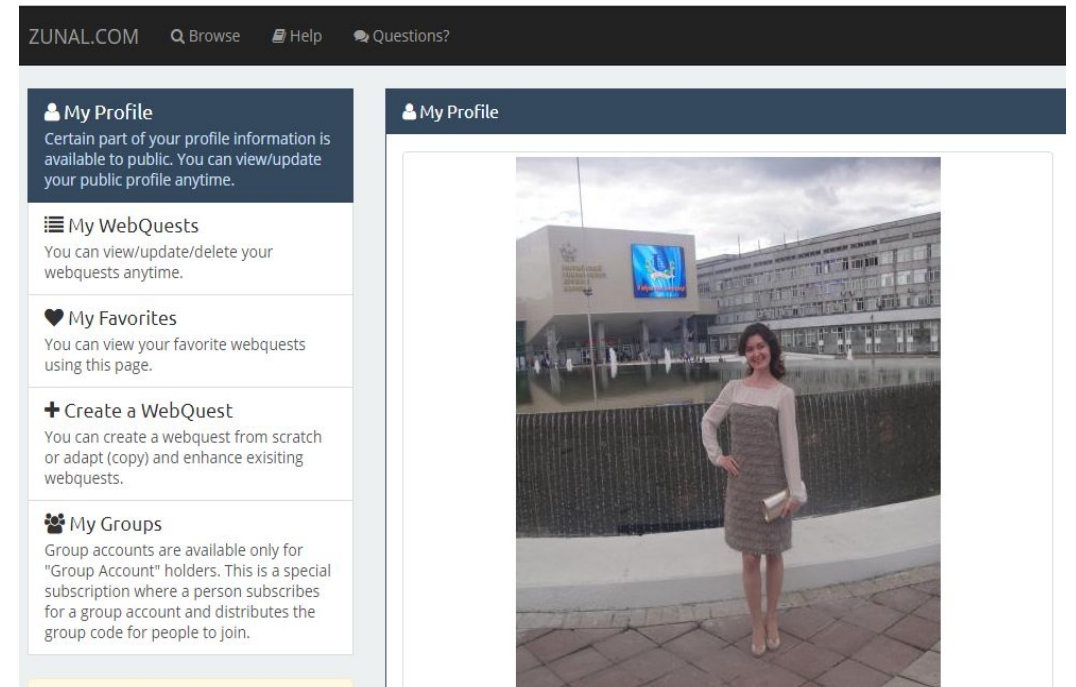
- ▣ использование ИТ для решения профессиональных задач (для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных и т.д.);
- ▣ самообучение и самоорганизация;
- ▣ работа в команде;
- ▣ умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
- ▣ навык публичных выступлений.

Структура Веб-квеста

- Introduction (Введение)
- Task (Задание)
- Process (Выполнение)
- Evaluation (Оценивание)
- Conclusion (Заключение)
- Credits (Использованные материалы)
- Teacher Page (Комментарии для преподавателя)

Zunal.com

Zunal.com – англоязычный портал для создания веб квестов, который очень удобный в использовании, позволяет добавлять документы в разных форматах, аудио и видеоматериалы, изображения и многое другое.



The screenshot displays the user profile interface on Zunal.com. At the top, a dark navigation bar contains the site name 'ZUNAL.COM', a search icon, and links for 'Browse', 'Help', and 'Questions?'. Below this, the profile section is titled 'My Profile' and includes a notice: 'Certain part of your profile information is available to public. You can view/update your public profile anytime.' The profile is organized into several menu items: 'My WebQuests' (with a list icon) stating 'You can view/update/delete your webquests anytime.', 'My Favorites' (with a heart icon) stating 'You can view your favorite webquests using this page.', 'Create a WebQuest' (with a plus icon) stating 'You can create a webquest from scratch or adapt (copy) and enhance existing webquests.', and 'My Groups' (with a group icon) stating 'Group accounts are available only for "Group Account" holders. This is a special subscription where a person subscribes for a group account and distributes the group code for people to join.' To the right of the menu is a large profile picture of a woman in a grey dress standing in front of a modern building with a blue sign.

Веб-квест для учеников 6-8 классов Who Killed King Tut?

Welcome



Welcome: Who Killed King Tut?

Description: Join us on a wild adventure in ancient Egypt as we aim to solve one of the worlds most exciting mysteries. Who killed the Egyptian Pharaoh King Tut?

Grade Level: 6-8

Curriculum: English / Language Arts

Keywords: Social studies, Egypt, ancient, history, King Tut, pharaoh, mystery

Author(s): Jonathan Ferrell

Introduction



Welcome to ancient Egypt! You are a private detector hired to solve one of the world's oldest mysteries, "Who Killed King Tut?" During this web quest you will attempt to solve the mystery that historians have been working on for two thousand years.

Was it an accident? War injury? Or, something more devious ... a **murder**?

Join us as we dive into this mystery!

Веб-квест для учеников 6-8 классов Who Killed King Tut?

Task



The world wants to hear from you!

What happened to the young boy king of ancient Egypt?

When you have completed your research into the death of King Tut you will share your findings with the world through VoiceThread. In this voice recording you will explain to the world what YOU think happened to King Tut.

Be as specific as you can in your findings and explain exactly what you believed happened to King Tut.



zuni.com



Step 1

Before you can begin to solve the mystery of King Tut's death you need to understand his life as the Pharaoh of Egypt. To gain some background information on the life of King Tut please visit two of the following three websites.

- <http://egypt.mrdonn.org/kingtut.html>
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Tutankhamun>
- <http://www2.fi.edu/tut/about.html>

Now that you have a basic understanding of King Tut's life be sure to add your research notes to your digital or paper copy of your notes.

Step 2

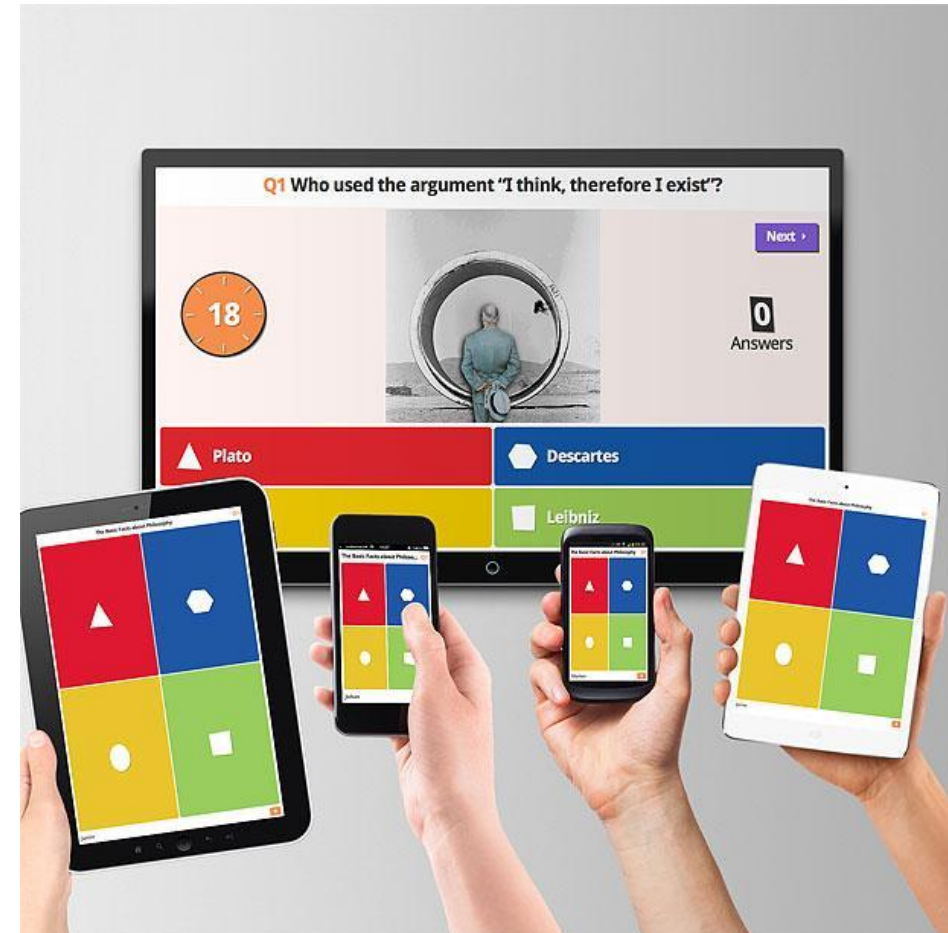
The mystery surrounding King Tut's death has baffled investigators for thousands of years. You will need to read and explore many websites to help you gain enough information to make a decision about what happened to this boy king. Please visit three of the following four websites.

- <http://dsc.discovery.com/anthology/unsolvedhistory/kir>
- <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,349>
- http://findarticles.com/p/articles/mi_m0EPF/is_16_102/
- <http://www.tqny.com/2002/NYC00112/death.htm>

As you visit the sites be sure to add to your research notes! All information you gather will be helpful.

Использование компьютерных игровых технологий

Платформа КАНООТ позволяет абсолютно бесплатно проводить тестирования, опросы, дискуссии прямо на уроках с использованием видео и аудио материалов.



Достоинства Kahoot:

- использование музыки при появлении вопросов, использование разных видео и аудио материалов;
- установление ограниченного времени для ответа на вопрос;
- таблица лидеров, показывающая какой из учеников или команда набрала наибольшее количество баллов;
- обширная библиотека готовых материалов и возможность создавать собственные викторины;
- помимо викторин с помощью приложения можно запускать дискуссии и опросы;
- разные формы работы.

Заключение

Использование новых информационных технологий:

- повышает информационную культуру школьников;
- повышает мотивацию к изучению иностранных языков;
- расширяет языковую и социокультурную компетенцию учащихся;
- способствует увеличению практических и творческих работ поискового и исследовательского характера.

ССЫЛКИ

- <https://zunal.com/>
- <https://kahoot.com/>



Спасибо за внимание!

