

Использование информационных технологий в преподавании иностранных языков



Новые требования, предъявляемые к
информационно-образовательной среде

Воспитание и развитие качеств личности,
отвечающих требованиям **информационного**
общества

- ✓ В чем особенности современной экономики
- ✓ Какие личностные качества необходимы современному человеку, экономике, обществу
- ✓ Какова новая парадигма образования XXI века

?

Человек креативный – самый дорогой и востребованный продукт образования



**Креативность - это создание связи
между вещами**

**Креативный человек, способный
связать частички своего опыта и
синтезировать что-то новое**

**Формирование креативности -
ключевая задача системы образования
сегодня**

Новые цели

В результате изучения **всех без исключения предметов** начинается формирование навыков, необходимых для жизни и работы в современном высокотехнологичном обществе

ФГОС

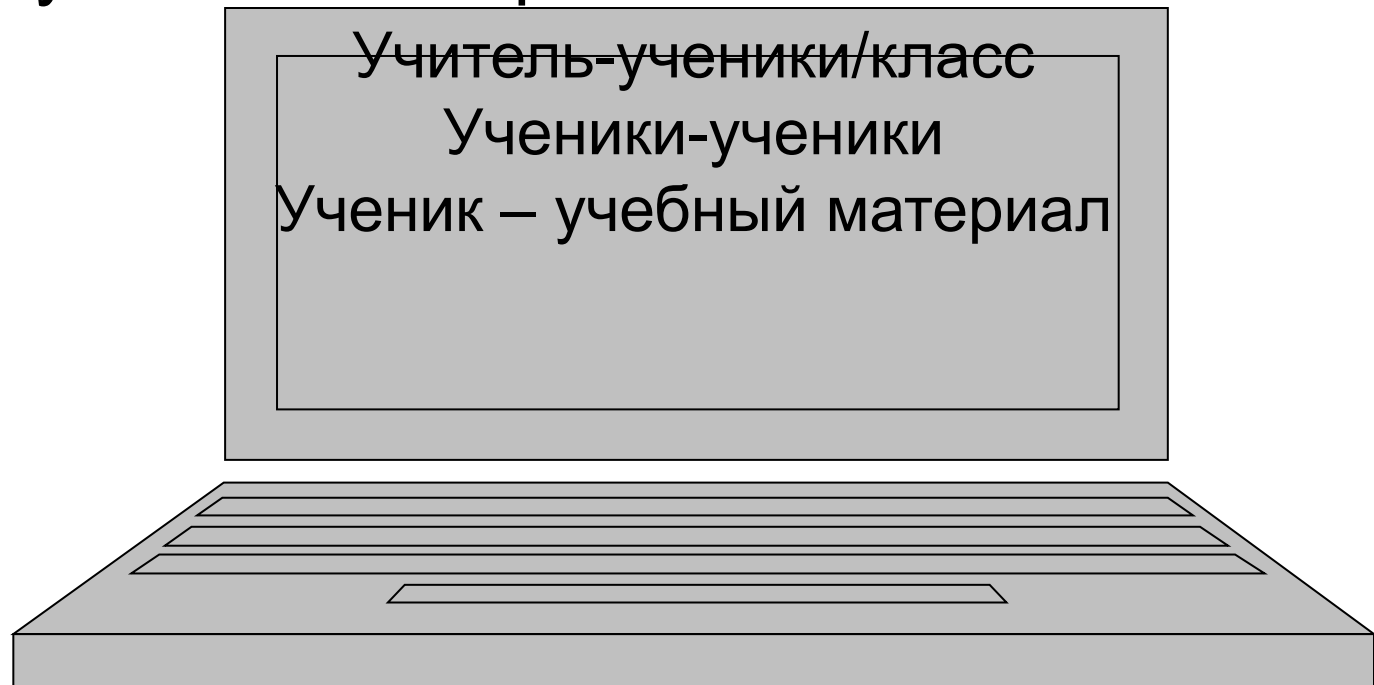
« Эти умения формируются на уроках по предметам при выполнении заданий, предполагающих активные действия по поиску, обработке и организации информации, а также по созданию своих информационных объектов, например, при работе над проектами»

Новые цели языкового образования

- формирование элементарной иноязычной коммуникативной компетенции
 - формирование основы коммуникативной культуры
 - формирование положительной мотивации и устойчивого учебно-познавательного интереса
- «...активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач...»**

Виды коммуникативного взаимодействия

- Учитель-ученики/класс
- Ученики-ученики
- Ученик – учебный материал





Страна Мам

“Edutainment”



- Общение
- Социализация
- Воображение
- Удовольствие



Why “digital play”?

Play computer games



Talk about computer games



Learn from computer games



Engagement

“When I watch children playing video games, I am impressed with the energy and enthusiasm they devote to the task. Why can’t we get the same devotion to school lessons?” (Donald Norman)



Computer games and language learning

Computer games



Meaningful purpose



Task

- Problem
- Information gap
- Feedback

**Мышление
развивается
в проблемной
ситуации**

Ж. Пиаже
Л.С.Выготский
Дж.Брюнер

Computer games and language learning

- Context
 - Language skills
 - Communication
 - Interactivity

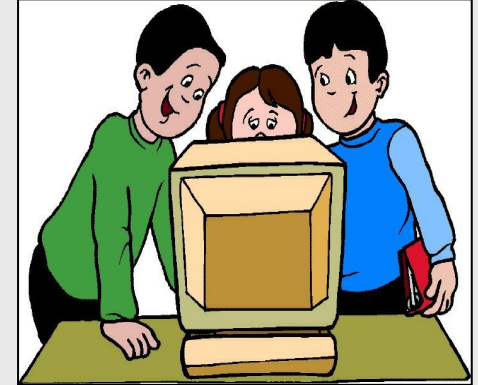
Computer games and language learning



Talking about games



**Language learning
games**



Real games

Talking about games

Computer games survey

1

2

3

4

5

1. Do you like playing computer games?

2. How often do you play computer games?

3. What's your favourite computer game?

4. Do you think computer games are addictive?

5. Do you play computer games alone or with friends?

6.

Talking about games

Game Records

The most people dressed as a video game character:

On May 29th 2009, the Movie Comic Media Expo was held in London and _____people dressed up as their favourite video game characters

Talking about games

Game Records

The proportion of gamers who are women (in the US):

Most video games playing is associated with boys or men but research suggests that _____ gamers are women

Talking about games

Game Records

The most successful game:

The Mario video game series have sold over
_____copies worldwide

Talking about games

Game Records

The highly addictive Russian puzzle game where you have to fit lots of coloured bricks together to make a wall:

Talking about games (grammar!)

You can't stay in one place for a long time.

You have to eat a lot of cherries to survive.

You have to run fast.

You mustn't sleep.

**You need to avoid lots of different-coloured
ghosts.**

Talking about games (grammar!)

You can't stay in one place for a long time.

You have to eat a lot of cherries to survive.

You have to run fast.

You mustn't sleep.

**You need to avoid lots of different-coloured
ghosts.**

Pacman

Talking about games (grammar!)

Strength strong_____

Weight heavy_____

Intelligence clever_____

Height tall_____

Speed fast_____

100 points

Talking about games (grammar!)

Mario

Sonic the
Hedgehog

Prince of
Persia

Lara Croft

Strong

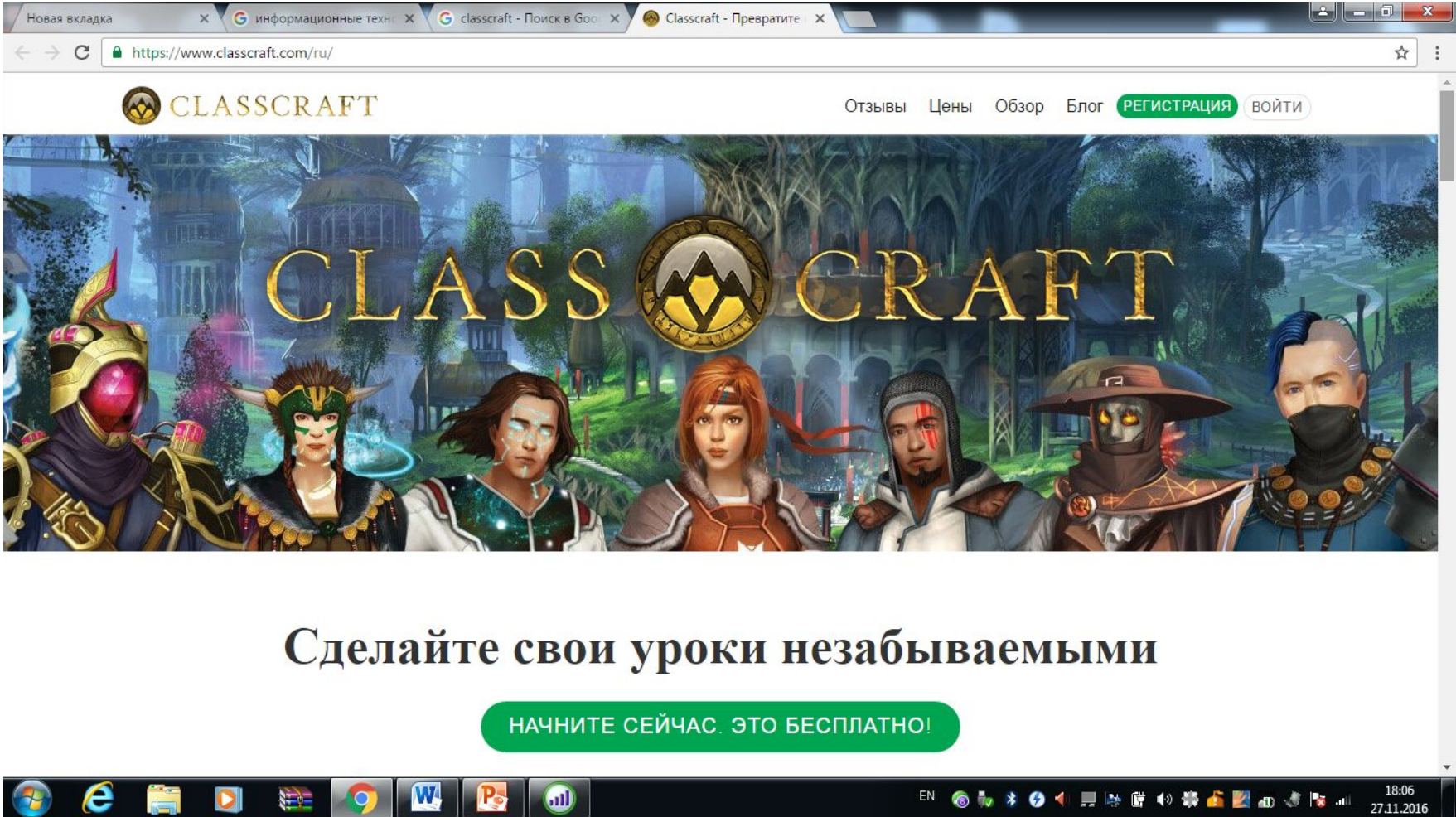
Heavy

Clever

Tall

Fast

Моделирование компьютерной игры на уроке www.classcraft.com



The screenshot shows the homepage of the Classcraft website. The browser's address bar displays <https://www.classcraft.com/ru/>. The website's header includes the Classcraft logo, navigation links for "Отзывы", "Цены", "Обзор", "Блог", a green "РЕГИСТРАЦИЯ" button, and a "ВОЙТИ" button. The main banner features the word "CLASSCRAFT" in large gold letters, with a circular logo containing a mountain and a sun in the center. Below the text is a row of seven diverse, stylized characters. At the bottom of the page, a large green button contains the text "НАЧНИТЕ СЕЙЧАС. ЭТО БЕСПЛАТНО!". The Windows taskbar at the bottom shows various application icons and the system clock indicating 18:06 on 27.11.2016.

Новая вкладка x G информационные техно x classcraft - Поиск в Goo x Classcraft - Превратите x

← → ↻ <https://www.classcraft.com/ru/> ☆ ⋮

CLASSCRAFT

Отзывы Цены Обзор Блог **РЕГИСТРАЦИЯ** ВОЙТИ

CLASSCRAFT

Сделайте свои уроки незабываемыми

НАЧНИТЕ СЕЙЧАС. ЭТО БЕСПЛАТНО!

EN 18:06 27.11.2016



Классы персонажей

Перед началом игры в Classcraft каждый ученик должен выбрать персонажа из трех представленных классов: Целителя, Мага или Воина. Каждый из классов обладает своими уникальными свойствами и способностями, разработанными для разных типов учеников. Классы могут меняться по мере развития игры, и даже обзаводиться питомцами.

Команды и стратегии

В Classcraft играют командами по пять или шесть учеников на протяжении всего учебного года. Такой подход поощряет менее общительных учеников взаимодействовать с другими учениками для победы. От совместных действий выгоду получает вся команда, и все участники учатся принимать во внимание нужды других игроков прежде, чем действовать самим.

Использование готовых сервисов для создания компьютерных игр

www.memrise.com

The screenshot displays the Memrise website interface within a web browser. The browser's address bar shows the URL www.memrise.com/home/. The website's header features the Memrise logo, navigation links for Home, Courses, and Groups, and a Go Pro button. A large, colorful illustration of a landscape with a sun, clouds, and trees serves as a background. Below the header, the user profile for EugeniaKostyuk is visible, showing a profile picture, the name EugeniaKostyuk, the username MEMPEE, and statistics: 45 words learned and 25,639 points. A View profile link is also present. To the right, the course 'English for SPb APPO' is displayed, featuring a logo with the word 'Аппо' and a British flag. The course progress bar shows 45 / 133 words learned. A 'Review (45)' button is available. Below the course information, there are icons for a lightning bolt (6), a speaker, a clock, and a 'Learn' button. At the bottom left, there is an orange 'Streak Clock' button. The Windows taskbar at the bottom shows various application icons and the system clock indicating 18:19 on 27.11.2016.

1



New level

2



New level

3



New level

4



New level

5



New level

6



Ready to learn

New level

7



Ready to learn

New level

8



Ready to learn

New level

9



Ready to learn

New level

 Leaderboard		
Week Month All Time		
1.	Flowers1962	116,023
2.	Margo07	84,639
3.	secunda21	83,447
4.	Marina_Ors...	36,415
5.	EMPanjova	31,976
6.	Lenkur	22,194
7.	EugeniaKost...	21,889
8.	Juliya23	2,576
9.	elle-e	2,006
10.	Alignessa	0