

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Историко-филологический
факультет

Кафедра «Иностранные языки
и методика преподавания
иностранных языков»

Направление подготовки 44.03.01
«Педагогическое образование»
Форма обучения: очная

Профиль подготовки
«Английский язык»

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему
«Интерактивные ресурсы для оценивания результатов обучения английскому
языку»

Студент  Макеева Яна Петровна

Руководитель  к.ф.н., доцент Прохорова Н.Ю.

Нормоконтролёр  к.п.н., доцент Шурыгина Ю.А.

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 13.07.20 № 14а)

Заведующий кафедрой  к.и.н., доцент Алешина Е.Ю.

Работа защищена с отметкой отлично (протокол заседания ГЭК от 9.07.20 № 32)

Секретарь ГЭК  Павлова О.А.

Пенза 2020

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические основы оценивания результатов обучения английскому языку.....	5
1.1. Принципы современного оценивания образовательных достижений	5
1.2. Реализация интерактивного обучения с целью оценивания знаний учащихся ...	12
Выводы по главе 1	22
Глава 2. Система формирующего оценивания учебной деятельности с использованием интерактивных образовательных ресурсов.....	24
2.1. Интерактивные ресурсы для оценивания результатов учебной деятельности на занятиях английского языка в начальной школе	24
2.2. Разработка и применение интерактивных образовательных модулей на занятиях по английскому языку в начальной школе.....	37
Выводы по главе 2	44
Заключение	45
Список литературы	48
Приложение 1.....	54
Приложение 2.....	55
Приложение 3.....	57
Приложение 4.....	64
Приложение 5.....	65
Приложение 6.....	67
Приложение 7.....	70
Приложение 8.....	73
Приложение 9.....	77

Введение

Сейчас уже все понимают, что Интернет имеет большие информационные возможности. Он создает уникальную возможность пользования аутентичными текстами, прослушивания аудиотекстов и общения с носителями иностранного языка, то есть создает естественную иноязычную коммуникативную среду.

Появление Интернета в системе образования стимулирует желание учиться, расширяет зону индивидуальной активности каждого ученика, увеличивает скорость подачи качественного материала в пределах одного урока. Интернет-технологии становятся неотъемлемой частью общей информационной культуры учителя и учеников. Однако учителю важно знать, для каких дидактических целей он может применять современные Интернет технологии, как они помогут обогатить и разнообразить процесс обучения, какой новый педагогический опыт можно при этом получить.

Одним из актуальных вопросов в теории и практике обучения иностранному языку является проблема повышения качества его результатов.

Актуальность решения данной проблемы – в поиске оптимальных способов организации учебного процесса по мониторингу результатов учебной деятельности на уроках английского языка. Одним из них может стать использование интерактивных тестовых Интернет-ресурсов с целью эффективного формирования навыков устной и письменной речи.

Объект – оценивание результатов обучения на уроках английского языка.

Предмет – интерактивные ресурсы для оценивания результатов обучения английскому языку.

Цель исследования – изучить интерактивные ресурсы для оценивания результатов обучения английскому языку.

Поставленная цель предполагает решение следующих **задач**:

- описать принципы современного оценивания образовательных достижений;
- изучить интерактивные ресурсы для мониторинга результатов учебной деятельности по английскому языку;
- охарактеризовать использование интерактивных ресурсов по оценочной деятельности на занятиях по английскому языку в начальной школе;
- проанализировать разработку и применение интерактивных образовательных модулей на занятиях по английскому языку в 3 классе.

В ходе исследования нами были применены различные **методы исследования**, как эмпирические (тестирование), так и теоретические (анализ результатов учебной деятельности, а также исследование собранных фактов и обобщение выводов).

Практическая значимость исследования определяется применением интерактивных ресурсов на уроках английского языка в школе в качестве средства оценивания результатов достижений в обучении.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка научной литературы и источников, приложения. Во введении обосновывается выбор темы, раскрывается ее актуальность, определяются предмет и объект исследования, ставятся цель и задачи. В первой главе «Теоретические основы оценивания результатов обучения английскому языку» нами рассматривается многогранность системы современного оценивания образовательных достижений и роль интерактивных ресурсов в оценивании результатов обучения и соответственно обучении иностранному языку. Вторая глава «Система формирующего оценивания учебной деятельности с использованием интерактивных образовательных ресурсов» посвящена разработке и применению интерактивных ресурсов в процесс обучения английскому языку. В заключении суммируются результаты и выводы исследования.

Глава 1. Теоретические основы оценивания результатов обучения английскому языку

1.1. Принципы современного оценивания образовательных достижений

Оценивание учебных достижений учащихся является неотъемлемой составляющей образовательного процесса. Поэтому концептуальные изменения в отечественной образовательной системе невозможны без пересмотра и реализации принципиально новых подходов к оценке прогресса обучения учащихся. В РФ провозглашен курс на компетентностное образование, в условиях которого востребованным становится такой подход к оценке знаний учащихся, который дает возможность исключить негативные моменты в обучении, способствует индивидуализации учебного процесса, повышению учебной мотивации и самостоятельности учащихся.

Оценка знаний учащихся является одной из важнейших и одновременно самых сложных проблем. С одной стороны, всегда надо помнить, что настоящую оценку по этому предмету ребенку поставит жизнь, а с другой – оценка была и является одним из действенных инструментов в руках учителя.

Требования к контрольно-оценочным материалам

Для разработки контрольно-оценочных материалов педагогу вначале необходимо ознакомиться с требованиями, предъявляемыми к этим материалам, чтобы определить, насколько они соответствуют запроектированным целям обучения. Требования к контрольно-оценочным материалам включают:

- Валидность – содержательная характеристика контрольно-оценочных материалов, выражающая показатель охвата материалов той области знания, подготовленность в которой этот материал оценивает. Это четкая и ясная постановка вопроса (условия) в объеме освоенных знаний и умений в пределах данной учебной дисциплины.

- Надежность – показатель точности и устойчивости результатов измерения с помощью контрольно-оценочных материалов при его многократном применении. Это вероятность получения одними и теми же испытуемыми по одному и тому же контрольно-оценочному материалу тех же самых результатов в различных ситуациях контроля.

- Структурированность означает, что контрольно-оценочный материал должен составляться в соответствии с логической структурой построения учебного материала.

- Ясность – формулировка условий контрольно-оценочных материалов должна быть понятна и ясна каждому испытуемому.

- Однозначность – формулировка контрольно-оценочного материала должна носить один логический смысл и пониматься каждым испытуемым одинаково.

- Мотивационность – содержание контрольно-оценочного материала должно способствовать стимулированию (мотивации) обучающегося логически мыслить, сравнивать, анализировать сущность проверяемого содержания учебного материала.

- Междисциплинарность – содержание контрольно-оценочного материала должно определять знания и умения испытуемых не только по одной предметной области, но и по изученным ранее дисциплинам. Контрольно-оценочный материал должен показывать обучающимся значимость проверяемых знаний и умений не только в рамках одной дисциплины, но и взаимосвязь с жизненными ситуациями.

- Стандартизованность – это единообразие процедуры представления и оценки результатов использования контрольно-оценочного материала. Стандартизованность включает в себя разработку и применение точных инструкций по составлению контрольно-оценочных материалов и установление нормы или эталона для проверки (в случаях, подразумевающих сравнение ответа с эталоном или нормой).

- Эффективность – степень соизмерения результатов с затратами, способность проверить количество и глубину знаний за минимальный промежуток времени.

- Познавательность – способность контрольно-оценочного материала не только выявлять знания, но и вызывать интерес к изучению объекта и поиску более глубокого ответа.

Правила формулировки вопросов

- Предметность. В логической структуре правильно сформулированного вопроса его предмет должен быть достаточно определен для понимания отвечающего.

- Определенность. В логической структуре правильно сформулированного вопроса его содержание должно быть строго и ясно определенным.

- Краткость и ясность. Длинные, запутанные, нечеткие вопросы затрудняют их понимание и ответ на них.

- Корректность. Вопросы должны быть правильно поставленными, корректными.

- Простота. Если вопрос сложный, состоящий из 2–3 под вопросов, то его желательно разбить на несколько простых.

Анализируя учебные программы, курсы, школьные предметы, оценивать нужно не только теоретические знания учащихся, но и их поведенческую (социально-психологическую) компетентность, которая предусматривает баланс знаний, умений, отношений (психологических установок) и поведения (или намерений). При этом оценка должна основываться на следующих принципах [6]:

- позитивный подход. Оценка ориентируется на уровень достижений и прогресс ученика, не подчеркивая уровень его неудач. Академическая оценка должна быть положительной или не надо ставить ее вообще. Этот тезис основывается на том, что для достижения реального влияния на

формирование здорового поведения ученика акцент должен осуществляться на стимулирующую и мотивационную функции оценки.

- четкое определение результатов обучения. Определение ожидаемых результатов обучения должно соответствовать критериям SMART (конкретность, возможность проверки, достижимость, соответствие целям и задачам, достаточность времени на изучение).

- многомерность. Оцениваться должны одновременно все определяющие составляющие поведенческой компетентности учащихся: знание и умение их применять; эмоционально-ценностное отношение к себе, другим людям и окружающей действительности; сформированность конкретных умений и навыков здорового и безопасного поведения; фактическое поведение в реальных жизненных ситуациях.

- учет индивидуальных стилей обучения. Оценка результатов должна осуществляться с учетом доминантных стилей обучения учащихся (визуального, слухового, тактильного), а также с учетом различных видов компетенций (языковой, логической, музыкальной, пространственно-визуальной, кинестетической, внутри- и межличностной).

- адекватность инструментов. Система инструментов оценивания (методов и процедур) должна соответствовать учебным задачам, объектам и субъектам оценки, стилям обучения учащихся и функциям оценивания.

- соблюдение баланса субъектов оценивания. Современная концепция оценки предусматривает, что только 20% оценки осуществляет учитель, 50% – сам ученик, и 30% происходит через взаимооценивание.

Оценка знаний учащихся должна соответствовать следующим критериям [7, с. 45-46]:

- иметь в своей основе четкие и понятные требования к учебным результатам;
- позволять легко достичь и превысить эти результаты;
- давать возможность показать свои достижения различными способами;

- поощрять учеников апробировать модели поведения без риска получить за это негативную оценку;
- развивать положительное отношение к самому себе, уверенность в своих способностях и возможностях;
- использовать самооценку и взаимную оценку как важный элемент обучения;
- предоставлять обратную связь ученикам и учителю.

Учителя, родители и руководители системы образования заинтересованы получить аргументированный ответ на вопрос: «Какие реальные изменения в поведении учеников обусловил этот предмет, курс или программа?» Для этого нужны объективные данные, которые бы подтвердили или не подтвердили наличие реальных изменений в детерминантах поведения.

Такие данные можно получить на базе тестирования «До» и «После». Суть этой процедуры в том, что перед началом учебного курса и после его завершения проводится анонимный опрос по специально разработанным тестам [8]. Например, он может состоять из четырех частей, которые позволяют оценить составляющие поведенческой компетентности учащихся:

Часть 1. Базовые знания.

Часть 2. Психологические установки (проявляются в отношении и позициях).

Часть 3. Намерения (показатель, близкий к поведению).

Часть 4. Опорные умения.

Сравнивая результаты входного и выходного опроса, определяют величину изменений. Чем больше разница между оценкой «До» и «После», тем существеннее положительные изменения в составляющих поведения, обусловленные введением программы, курса или предмета.

Для исключения влияния других факторов и определения, что именно помогло ученикам – этот курс или, например, информационная кампания в СМИ, – полученные данные сравнивают с результатами контрольной

группы, которая не училась по этому курсу. При этом контрольная группа должна быть подобной по количеству, составу и условиям обучения к той группе, проходившей обучение.

Существует огромное количество инструментов, которые можно использовать для оценки компетентности учащихся на уровне детерминант поведения (знаний, отношений, умений и поведения). Применяя эти инструменты для оценки уровня и изменений в детерминантах поведения, нужно учитывать многие факторы.

Использование только одного из инструментов не позволяет сделать вывод о влиянии обучения на все составляющие поведенческой компетентности учащихся. Поэтому следует применять не менее четырех инструментов, каждый из которых является наиболее адекватным для оценки соответствующего объекта знаний, отношений, умений, намерений и поведения.

Одни виды инструментов лучше подходят для оценки знаний, вторые – для оценки отношений, третьи – умений или поведения [9]. Надо также учитывать, что ученики естественно используют присущие им доминантные стили восприятия и обучения: визуальный, слуховой и тактильный. Поэтому отобранные учителем инструменты должны быть релевантными объектам оценки и индивидуальным особенностям учащихся.

Чтобы сделать субъективные выводы, очень важно получать информацию от различных групп (субъектов оценивания): учителей, самих учащихся, их ровесников и других лиц. Каждая такая группа может иметь несколько разные взгляды на то, что эффективно развивает навыки, влияет на изменение поведения или как интерпретировать различные представления. Учет информации из различных источников является классическим требованием современного оценивания. Кроме того, самооценка развивает у учащихся способность к самоанализу, целеполаганию и анализу собственных достижений. Сначала ученик определяет, чего он хотел бы достичь, промежуточные результаты (этапы достижения), а в конце – оценивает, как

ему удалось это осуществить. Если оценивают сверстники, то акцент делается на наблюдении и получении обратной связи. Современная концепция оценки предусматривает разные виды инструментов оценки.

Отметим еще несколько важных действий в организации оценивания – знание и понимание учащимися критериев оценки. Практика показывает, что разработка критериев делает процесс оценки прозрачным и понятным для всех субъектов. Заключение критериев совместно с учениками способствует позитивному отношению к процессу оценивания. Важным является ознакомление учащихся с критериями до начала выполнения задания, а также представление критериев в виде градации – описания различных уровней достижения ожидаемого результата. Чем конкретнее сформулированы критерии, тем понятнее для учеников является деятельность последующего успешного выполнения задания.

Возможность и умение учащихся анализировать собственную деятельность – рефлексия. Ученики должны учиться самооценке для того, чтобы видеть цель обучения и добиваться успеха. Для самостоятельного оценивания можно использовать различные формы карт, таблицы самооценки и тому подобное. Самооценка предшествует оценке работы учителем. С целью формирования адекватного самостоятельного оценивания применяется сравнение двух самооценок: прогностической и ретроспективной. В то же время самооценка предполагает не только оценки учеником собственной работы, но и определение проблем и способов их решения. Целесообразно также использовать взаимооценивание, однако без чрезмерного увлечения этой формой.

Последним этапом организации формирующего оценивания является корректировка совместно с учениками подходов к обучению с учетом результатов оценки [7, с. 50]. Формирующее оценивание делает отслеживание учителем процесса продвижения ученика в направлении учебных целей, корректировки учебного процесса на ранних этапах, а ученику – осознание более высокой ответственности за самообразование.

Следовательно, обучение и оценки – неразделимый процесс. Как видим, педагогическое оценивание является одним из важнейших элементов современного учебного процесса. От правильной организации оценивания в большей степени зависит эффективность управления учебным процессом. Оценивание – это целенаправленный непрерывный процесс наблюдения знаний учащихся; оно является необходимым условием интерактивного обучения, в процессе которого формируется культура совместного обсуждения в классе, развиваются навыки критического и творческого мышления, а также формируется среда, побуждающая учеников спрашивать. Формирующее оценивание поддерживает уверенность учащихся в том, что каждый из них способен улучшить свои результаты, поскольку ученикам приводятся примеры того, что от них ожидают.

1.2. Реализация интерактивного обучения с целью оценивания знаний учащихся

Реализация языковой стратегии в образовании на современном этапе осуществляется путем комплексного и последовательного внедрения нововведений, которые диктуют новые требования к овладению иностранных языков.

Знание иностранного языка – это залог удачной карьеры и профессионального роста, а потому ознакомить учащихся с особенностями межкультурного общения должна именно школа.

В наше время существует немало интерактивных ресурсов для преподавания английского языка и оценивания результатов преподавания. Необходимым условием выбора того или иного ресурса, подходящего и учителю, и ученикам, является знание инновационных технологий обучения. Основная задача современного учителя – выбрать ресурсы и формы организации учебной деятельности учащихся, которые лучше всего отвечают уровню развития каждого.

Сегодня в школьную практику активно внедряется использование современных технологий, которые эффективно способствуют усвоению материала, поскольку влияют на сознание ученика, на его чувства и волю, формируют творческую личность, способную целесообразно и эффективно применять полученные знания, умения и навыки в практической деятельности в любой сфере общественной жизни. Для успешного выполнения задач, стоящих перед современной школой, важно создать ситуацию, при которой учитель и ученик станут полноправными субъектами системы образования, а основой обучения будет равноправный диалог между теми, кто учит, и теми, кто учится [1, с. 28].

На сегодняшний день проблема внедрения подхода с использованием интерактивных ресурсов в школе является весьма актуальной в системе образования в целом, поэтому количество научных исследований по этому вопросу быстро растет.

Вопросам определения наиболее эффективного использования Интернет-ресурсов в обучении английскому языку посвящены работы как зарубежных (Е.С. Полат, В. Гезергуда, Дж. Шейлз), так и отечественных исследователей (С.Г. Тер-Минасовой, И.А. Смольянской, О.С. Жолдак, А.И. Скрипниченко, В.В. Клеймо и др.).

Вопрос интеграции Интернет-технологий в современное образование и их применение во время оценивания знаний английского языка является весьма актуальным. Применение Интернет-сети как средства обучения иностранному языку реализует много целей и задач учебного и воспитательного процесса. Учебные цели предусматривают овладение знаниями, умениями, навыками; развивающие – развитие интеллектуальной, эмоционально-волевой и деятельно-поведенческой сферы личности; воспитательные – формирование мировоззрения, нравственной, художественно-эстетической, экологической культуры и тому подобное.

Используя информационные ресурсы сети Интернет, разумно интегрируя их в учебный процесс, можно более эффективно решать целый ряд как дидактических, так и социокультурных задач:

- формировать навыки чтения, непосредственно используя материалы сети разной степени сложности;
- совершенствовать умения аудирования на основе аутентичных звуковых текстов сети Интернет;
- совершенствовать умения монологического и диалогического высказывания на основе проблемного обсуждения представленных учителем или кем-то из учеников материалов сети;
- совершенствовать навыки письменной речи, индивидуально или письменно составляя ответы партнерам, участвуя в подготовке рефератов, сочинений, эссе и других эпистолярных видов творчества;
- пополнять свой словарный запас, как активный, так и пассивный, лексикой современного языка, отражающей определенный этап развития культуры народа, социального и политического устройства общества;
- знакомиться с страноведческими понятиями, содержащих речевой этикет, особенности речевого поведения различных народов в условиях общения, особенности культуры, традиций страны изучаемого языка

Все это осуществляется с помощью работы с учебными и информационными сайтами, переписки по электронной почте со школьниками других стран, создания и проведения совместных телекоммуникационных проектов, чтения книг на языке оригинала, участия в различных конкурсах и олимпиадах, просмотра учебных видеофильмов, видеосюжетов. Однако наиболее эффективным способом является внедрение интерактивных ресурсов на уроках в школе.

Тесное взаимодействие учителя и учащегося в процессе общения и обучения с целью решения лингвистических и коммуникативных задач (интерактивное обучение) и активное применение современными педагогами

формирующего оценивания является одним из ключевых факторов качественного образования.

Интерактивное обучение – это такой вид деятельности, предусматривающий взаимодействие ученика с учебной средой, которая служит источником усвояемого им опыта [2, с.192].

Интеракция в понимании педагогических методов предусматривает обучение в сотрудничестве, когда и слушатели, и педагог являются субъектами обучения.

Обязательные условия организации интерактивного обучения:

- доверительные, по крайней мере, позитивные отношения между обучающим и обучающимися;
- демократический стиль;
- сотрудничество в процессе общения обучающего и обучающихся между собой;
- опора на личный ("педагогический") опыт обучающихся, включение в учебный процесс ярких примеров, фактов, образов;
- многообразие форм и методов представления информации, форм деятельности обучающихся, их мобильность;
- включение внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимомотивации обучающихся.

Интерактивность в обучении можно объяснить как способность к взаимодействию, обучение в режиме беседы, диалога, действия. Итак, интерактивной можно назвать ту форму обучения, в которой учащийся является участником. Ученик не выступает только слушателем, наблюдателем, а активно участвует в происходящем на уроке [2, с.6].

При такой форме организации процесса обучения школьники становятся его полноправными участниками. Функция учителя состоит, в основном, в стимулировании учащихся к самостоятельной деятельности, поиска путей достижения определенных целей. На интерактивных уроках активность учащихся является приоритетной, а задача учителя заключается в

создании эффективных дидактических и методических условий для выявления их инициативы.

По мнению И.П. Подласого, цель использования интерактивных методов обучения – «обогащение и расширение непосредственного чувственного опыта детей, развитие наблюдательности, изучение конкретных свойств предметов, создание условий для перехода к абстрактному мышлению, опоры для самостоятельного учения и систематизации изученного» [30].

Интерактивная форма учебной работы соотносится с коммуникативно-деятельностным подходом к овладению иностранным языком, который доминирует в практике современной школы. Согласно концепции обучения иностранному языку предполагается социальное взаимодействие учащихся как межличностная коммуникация, важной характеристикой которой является способность одного из собеседников принимать роль другого как партнера по общению и соответственно интерпретировать ситуацию, определяя свои действия. В практике обучения иностранным языкам интерактивное обучение можно ассоциировать с развитием критического мышления как конструктивной интеллектуальной деятельности школьников при организации и осуществления речевого взаимодействия [1, с. 29].

Интерактивное обучение является одним из направлений активного взаимодействия, в процессе которого ученик вступает в диалог с учителем или другими учениками, берет активное участие в познавательном процессе, выполняя творческие, поисковые, проблемные задачи в паре или группе. Источником активности ученика являются его мотивы и потребности; учебная среда, в которой он находится; личность учителя; уровень обученности учащихся как партнеров в общении; средства деятельности; формы речевого и социального взаимодействия, используемых в обучении.

Основные правила организации интерактивного обучения:

Правило первое. В работу должны быть вовлечены в той или иной мере все участники. С этой целью полезно использовать технологии, позволяющие включить всех участников в процесс обсуждения.

Правило второе. Надо позаботиться о психологической подготовке участников. Речь идет о том, что не все, пришедшие на занятие, психологически готовы к непосредственному включению в те или иные формы работы. В этой связи полезны разминки, постоянное поощрение за активное участие в работе, предоставление возможности для самореализации.

Правило третье. Обучающихся в технологии интерактива не должно быть много. Количество участников и качество обучения могут оказаться в прямой зависимости. Оптимальное количество участников - 25 человек. Только при этом условии возможна продуктивная работа в малых группах.

Правило четвертое. Подготовка помещения для работы. Помещение должно быть подготовлено с таким расчетом, чтобы участникам было легко пересаживаться для работы в больших и малых группах. Для обучаемых должен быть создан физический комфорт.

Правило пятое. Четкое закрепление (фиксация) процедур и регламента. Об этом надо договориться в самом начале и постараться не нарушать его. Например: все участники будут проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать его достоинства. Правило шестое. Отнеситесь со вниманием к делению участников семинара на группы. Первоначально его лучше построить на основе добровольности. Затем уместно воспользоваться принципом случайного выбора.

Интерактивные методы являются работающими методами, как в группе, так и за ее пределами. Роль учителя в ходе интерактивных занятий является второстепенной, однако следует обратить внимание на процесс подготовки и распределение ролей для класса. Важнейшим для учеников является правильно сформулированное задание. Задачей педагога является: создать благоприятные условия в группе для высказывания собственного

мнения каждого из участников, ознакомить с четко сформулированными правилами интерактивной игры и направить учеников в правильную сторону развития событий.

К интерактивным методам обучения относят презентацию, эвристические беседы, ролевые игры, дискуссии, «мозговой штурм», конкурсы с практическими задачами и их последующее обсуждение, проектирование бизнес планов, проектов, проведение творческих мероприятий, использование мультимедийных компьютерных программ и привлечения англоязычных специалистов.

Интерактивное обучение имеет как положительные, так и отрицательные стороны. К положительным относятся:

- расширение познавательных возможностей учащихся (получение, анализ, применение информации из различных источников);
- высокий уровень усвоения знаний;
- оптимальный контроль учителя;
- взаимодействие и партнерство между учителем и учениками;
- поиск альтернативного подхода в оценке знаний учащихся [6].

Недостатком является отсутствие методических разработок уроков по иностранному языку, необходимость значительных затрат времени на изучение определенной информации.

По сравнению с традиционными методами, преимуществами интерактивного обучения являются:

- участие в работе всех учеников класса;
- формирование умения работать в команде;
- выработка доброжелательного отношения к оппоненту;
- возможность выражать собственное мнение;
- создание «ситуации успеха»;
- возможность усвоения большого количества материала за короткий промежуток времени;
- формирование навыков толерантного общения;

- умение аргументировать свое мнение, находить альтернативное решение проблемы [3].

В обучении иностранным языкам интерактивные технологии можно рассматривать как творческие виды деятельности, позволяющие создавать ситуации речевого взаимодействия, способствующие совершенствованию коммуникативного опыта учащихся. Творческие коммуникативные задачи могут выполняться в различных формах, в том числе индивидуально и коллективно (парная, групповая работа). Наиболее полно это оказывается при проведении ролевых тематических игр, проектной работы, в процессе решения учебных речевых ситуаций, содержанием которых предполагается монологическое, диалогическое и полилогическое общение участников учебного процесса. Виды деятельности активно внедряются в процесс обучения иностранным языкам в современной средней школе, они убедительно свидетельствуют о наличии тенденций к использованию развивающего обучения, переориентации его видов из предметного на процессуальный и мотивационный аспекты [1, с. 31].

Для того чтобы эффективно проводить занятия с использованием интерактивных средств обучения (ИСО) требуется составить особый алгоритм, следуя по которому, учитель может успешно подготовиться к уроку. Перед нами стал вопрос, как и с чего начать?

Рассмотрим этапы подготовки учителем по использованию ИСО:

1. Организационный момент. Определение темы урока. Постановка цели урока.
2. Определение типа урока (вводный, усвоения, формирования и закрепления, обобщения, контроля и учета знаний и умений, комбинированный урок или иной тип занятия) и его место в системе уроков по данной теме.
3. Составление структуры урока, а также задачи (общие задачи, задачи разных этапов урока, задачи по осуществлению поиска и структурирования урока).

4. Определение возможных этапов урока по использованию ИСО. Садкина В. И. в своей книге «101 педагогическая идея. Как создать урок» рассматривает: «Возможности использования ИСО на различных этапах урока» [37, с. 57] [Приложение 1, таблица 1].

5. Рассмотреть совместное использование ИСО с традиционными средствами обучения (ТСО).

6. Отобрать наиболее эффективные ИСО для данного урока.

7. Проверить продолжительность непрерывного применения ИСО с учетом санитарно-эпидемиологических требований к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях.

8. Составить поминутный план урока.

9. Создать авторскую программу или рассмотреть ИСО, такие как Edpuzzle, Mentimeter, Formative, Kahoot, Padlet, Quizizz, Quizlet и другие.

10. Осуществить предварительный просмотр отобранных ИСО. Содержание, глубина и объем информации обязаны быть в соответствии с познавательными возможностями и уровнем работоспособности учащихся, следует так же учесть их интеллектуальную подготовку и возрастные особенности. При отборе интерактивного материала не следует использовать мелких деталей или картинок младшим школьникам будет их плохо видно.

Речь учителя с использованием ИСО должна создавать своего рода поток, единый поток информации, который должен понятным учащимся. Информация должна быть логически последовательной, пошаговой и доступной учащимся, а комментарии учителя должны быть четкими и понятными. Не следует применять большие тексты это затруднит восприятие материала. Так же не рекомендуется использовать более одного ИСО одновременно. Интерфейс должен быть: доступным, минимальным, эффективным, привлекательным.

11. Составить сценарий урока (технологическая карта).

Для выделения наиболее важных частей (определений), рекомендуем использовать при начертании символов курсив или полужирное выделение.

Не стоит выделять заголовок какими-либо декоративными шрифтами, чтобы не запутать младших школьников, особенно первоклассников.

Также необходимо отметить, если урок контроля и учета знаний и умений предполагает индивидуальную контрольную работу с использованием ИСО, то следует провести инструктаж с учащимися, и использовать контроль знаний по уровню сложности, который учащийся выберет себе сам.

Таким образом, предложенные методические рекомендации могут быть использованы учителями и студентами-практикантами при составлении уроков, а также на факультативах, так как они способствуют усвоению английского языка у младших школьников.

Предложенные методы и их составляющие можно результативно использовать как на уроках усвоения, применения, так и мониторинге знаний, умений и навыков. Кроме того, элементы интерактивных технологий можно применять сразу же после изложения учителем нового материала, вместо опроса, на уроках, посвященных применению знаний, умений и навыков.

Использование на уроке предложенных интерактивных форм работы и приемов будет способствовать: эффективному повторению изученной лексики, пополнению словарного запаса; глубокому усвоению навыков правильной артикуляции; развитию внимания, памяти, мышления; формированию умений работать в парах, группах, повышению самооценки и развивать умение учащихся анализировать (рефлексия) и оценивать собственную деятельность.

Выводы по главе 1

Оценивание учебных достижений учащихся является неотъемлемой составляющей образовательного процесса. Поэтому для наиболее эффективного оценивания результатов обучения этот процесс должен основываться на следующих принципах [6]:

- позитивный подход. Оценка ориентируется на уровень достижений и прогресс ученика, не подчеркивая уровень его неудач.

- четкое определение результатов обучения. Определение ожидаемых результатов обучения должно соответствовать критериям SMART (конкретность, возможность проверки, достижимость, соответствие целям и задачам, достаточность времени на изучение).

- многомерность. Оцениваться должны одновременно все определяющие составляющие поведенческой компетентности учащихся: знание и умение их применять; эмоционально-ценностное отношение к себе, другим людям и окружающей действительности; сформированность конкретных умений и навыков здорового и безопасного поведения.

- учет индивидуальных стилей обучения. Оценка результатов должна осуществляться с учетом доминантных стилей обучения учащихся (визуального, слухового, тактильного).

- адекватность инструментов. Система инструментов оценивания (методов и процедур) должна соответствовать учебным задачам, объектам и субъектам оценки, стилям обучения учащихся и функциям оценивания.

- соблюдение баланса субъектов оценивания. Современная концепция оценки предусматривает, что только 20% оценки осуществляет учитель, 50% – сам ученик, и 30% происходит через взаимооценивание.

Среди передовых методов в современном учебном процессе изучения и оценивания результатов обучения иностранному языку большое внимание уделяют интерактивным методам с использованием онлайн ресурсов. Этот метод основан на личностно-ориентированном подходе к ученику, направлен

на развитие не только творческого потенциала учащегося, но и на умение мыслить и быстро реагировать, улучшая коммуникационные навыки. Ценность мониторинга в том, что ни один, даже небольшой успех учащегося, не остается незамеченным. Оценка становится более значимой и более конкретной для ученика.

Принимая во внимание вышеупомянутый материал, можно сделать вывод, что использование интерактивных форм и методов в реализации личностно-ориентированного подхода на уроках английского языка позволяет производить формирующую оценку деятельности учащихся с использованием интерактивных ресурсов. Данный прием комбинирования процесса оценивания с использованием интерактивных ресурсов является интересным для учащихся, помогает усвоить материал наглядно и использовать его в подготовке к контрольной работе по определенной теме. использовать его в дальнейших занятиях, эффективно провести оценку полученных на уроках знаний и закрепить их.

Применение интерактивных ресурсов для оценивания результатов деятельности учащихся на уроках английского языка является действенным программным средством контроля, отличающимся своим разнообразием и нацеленностью на повышение качества успеваемости учащихся и повышение их самооценки.

Глава 2 Система формирующего оценивания учебной деятельности с использованием интерактивных образовательных ресурсов

2.1. Интерактивные ресурсы для оценивания результатов учебной деятельности на занятиях английского языка в начальной школе

Прежде чем охарактеризовать понятие интерактивный ресурс, необходимо первоначально обратиться к понятию слова «ресурс», которое (в переводе с французского «ressource» – «вспомогательное средство») означает «запасы, источники чего-нибудь», «средство, к которому обращаются в необходимом случае» [25, с. 5]. В этом случае образовательные ресурсы, по мнению Ю. М. Борщевской, могут быть представлены следующими вспомогательными средствами: структурными компонентами информационно-образовательной среды, информационно-образовательным пространством и социально-педагогической сетью, трактуемой через «носителей содержания образования (образовательный стандарт, учебный план, учебная программа, учебная литература)»; «средствами целостного педагогического прогресса»; «дидактическими средствами, выполняющими дидактическую, мотивационную и оптимизирующую функции» [13, с. 10]. Образовательные ресурсы включают в себя электронные ресурсы. Электронные ресурсы представлены как информационные ресурсы, предназначенные для хранения и обработки информации в компьютерных системах в цифровом формате [18].

В этой связи электронные образовательные ресурсы (ЭОР) характеризуются как:

- электронные ресурсы, используемые в образовательных целях [18];
- «образовательные, представленные в электронно-цифровой форме и включающие в себя структуру, предметное содержание и метаданные о них» (О. В. Солнышкова, М. Е. Вайндорф-Сысоева, Т. С. Грязнова, ГОСТ 53620-2009) [39, с. 5; 6, с. 6];

– образовательные ресурсы, включающие интерактивность не как признак отдельного класса ЭОР, а как необходимое дидактическое свойство, выполняющее определенные дидактические функции (О. В. Солнышкова) [37, с. 50, 80];

– ресурсы, воспроизводимые с помощью электронных устройств (О. В. Насс) [25];

– компьютерные средства для достижения целей обучения, где термин «компьютерные средства» используется в трактовке Г. И. Кириловой как «закрепленные в компьютерной среде знания и возможности автоматизированных способов выработки, хранения, передачи и использования информации» (О. В. Насс) [25, с. 6];

– «научно-педагогические, учебно-методические материалы, представленные в виде электронных изданий образовательного назначения или электронных средств образовательного назначения, реализующие дидактические возможности ИКТ» (В. В. Довгань, И. В. Роберт, Т. А. Лавина, Л. П. Мартиросян, А.Н. Тихонов и др.) [13, с. 3];

– «совокупность электронных учебных средств, необходимых и достаточных для обеспечения учебного процесса в пределах методической системы обучения» (С. И. Макаров) [22, с. 14];

– полноценные и наиболее значимые средства информатизации образования (В. В. Гриншкун) [11, с. 3].

Термин «электронные образовательные ресурсы» часто заменяют следующие понятия: образовательные (учебные) электронные издания, цифровые образовательные ресурсы, образовательные информационные ресурсы и т. д.

Таким образом, интерактивные ресурсы – образовательные ресурсы, включающие интерактивность как необходимое дидактическое свойство, которое реализовано во взаимодействии учащегося с программно-аппаратными системами, которые предоставляют ему расширенные средства для осуществления диалога, что обеспечивает пользователю возможности

«выбирать режим работы, содержание учебного материала и др.» (И. В. Роберт) [35, с. 13].

Интерактивные ресурсы представлены содержательными элементами, в которых взаимодействие пользователя возможно в режиме обратной связи, диалога; электронные образовательные ресурсы включают интерактивные электронные образовательные ресурсы, так как «интерактивность» является обязательным дидактическим свойством последних.

Такие интерактивные образовательные ресурсы оказывают огромное влияние не только на обучение иностранным языкам, а также на оценивание обучения: они упрощают этот процесс, делают его намного увлекательнее, а результаты оценки не заставляют долго себя ждать, они становятся известны сразу после завершения. Весь процесс проверки знаний не требует специальных умений в сфере информатики, что позволяет использовать данный метод для всех возрастных категорий учащихся.

Среди таких ресурсов мы выделили наиболее понятные, удобные и красочные, соответственно и самые популярные, интерактивные ресурсы, которые могут использоваться на уроках английского языка не только с целью формирования навыков, но и для их оценивания. Это – Edpuzzle, Flipgrid, Mentimeter, Formative, Kahoot, Nearpod, Padlet, Plickers, Quizizz, Quizlet.

Рассмотрим особенности применения некоторых онлайн платформ в образовательном процессе.

1. Edpuzzle позволяет быстро превратить видео в быструю оценку. Для этого предлагается выбрать видео с одного из следующих ресурсов: YouTube, Khan Academy, Crash Course, также доступна функция загрузки собственного видео.

Функционал ресурса состоит в том, что загруженное видео поддается редактированию: обрезка видео, создание и вставка опросника в любом месте, затем можно проследить прогресс учеников, воспользовавшихся опросником.

Данный ресурс предлагает базовую учетную запись – модель Freemium, дополнительные функции доступны с платной учетной записью.

2. Flipgrid – это платформа используется для проведения видео дискуссий, позволяет ученикам отвечать на вопросы, обсуждать темы и отражать это с использованием видео. Помимо того, что учащиеся делятся друг с другом видео, они также могут отвечать друг другу и оставлять комментарии. Данный ресурс является бесплатным инструментом для проведения мониторинга устной речи учащихся.

3. Mentimeter – это инструмент интерактивной презентации, который позволяет опросить учащихся, проверить понимание материала или попросить их проголосовать за или против какой-либо идеи, заранее подготовленной учителем.

Существует несколько различных типов вопросов, которые можно создать: основанные на изображениях, аудио- и видео-файлах, с множественным выбором, разного уровня сложности, открытые, вопросы от аудитории и многое другое. Интересной функцией является генерирование облака слов из ответов в режиме реального времени: по мере добавления слов учениками облако будет пополняться словами и увеличиваться в размерах.

Это простой и доступный в освоении инструмент голосования, обеспечивающий мгновенную обратную связь от аудитории. Его удобно использовать для опроса учащихся в режиме реального времени в аудитории, поскольку он доступен и на мобильных устройствах, и в электронной среде.

Онлайн-опрос может включать серию вопросов с разными типами ответов:

- множественный выбор (один или несколько из нескольких);
- открытый ответ;
- оценка по шкале;
- ранжирование ответов в пределах 100%;
- ввод ответа в виде точки на плоской координатной плоскости.

Для работы с программой необходима регистрация на сайте <https://www.mentimeter.com>.

Для проведения опроса в аудитории необходимы технические устройства:

- ПК с трансляцией изображения на экран - у учителя;
- смартфоны или планшеты с выходом в Интернет - у учащихся.

Голосование осуществляется на сайте, поэтому специального приложения на смартфоне или планшете не требуется.

Краткое описание порядка подготовки и проведения онлайн-опроса учащихся в аудитории:

1. Учитель заранее создает опрос, включая в него один или несколько вопросов.
2. В аудитории учитель запускает опрос с ПК. На экране (доске результатов опроса) отображается адрес и код опроса для учащихся.
3. Учащиеся, используя мобильные устройства, входят на сайт www.govote.at, вводят код опроса и отвечают на вопрос(ы).
4. На экране мгновенно отображаются результаты опроса.

Проводить опрос можно как в синхронном режиме (в аудитории, "здесь и сейчас"), так и в асинхронном - в любое время в пределах заданного интервала опроса.

Настройки программы позволяют:

- задать режим участия в опросе - учащийся может отвечать только на текущий вопрос или на все;
- изменить дизайн представления результатов;
- установить временные рамки проведения опроса;
- очистить результаты и провести опрос повторно;
- сгенерировать QR-код для быстрого доступа к опросу;
- с помощью специального плагина встраивать опрос в презентацию MS PowerPoint (для версии 2013);

– предоставить доступ к опросу можно по ссылке или с помощью встраивания html-кода в элемент LMS Moodle, на сайт или блог.

Анонимное голосование может эффективно применяться как инструмент формирующего оценивания, когда необходимо определить общий уровень понимания темы, вопроса учащимися. Оно имеет ряд положительных свойств, в частности:

- анонимность позволяет голосующему избежать стереотипного мышления и выразить открыто личное мнение;
- отсутствие критики или отрицательной оценки со стороны окружающих позволяет респондентам легче выразить себя;
- результаты будут более точными, так как участники не подвержены давлению со стороны окружающих;
- анонимность позволяет избежать негативного доминирования мнения одного или нескольких участников голосования.

При использовании программы в режиме бесплатного тарифного плана существуют следующие ограничения:

- опрос может содержать не более 2 вопросов;
- голосование проходит анонимно;
- нет возможности экспорта результатов, совместного использования и настройки оформления.

Многие функции доступны в бесплатной версии, но, чтобы расширить возможности, доступна платная версия.

4. Padlet – это та же школьная доска, но существующая в онлайн доступе. Это сервис, который дает возможность каждому ученику вывесить свою работу на доску, а учителю – прокомментировать и оценить каждого, не потратив на это много времени и не собирая тяжелых тетрадей.

Данный ресурс имеет следующие варианты размещения записей:

- свободный режим;
- сетка;
- трансляция непрерывного потока;

- холст (в этом режиме можно создавать Mind карты);
- полка;
- backchannel (режим живого общения во встроенном чате).

Варианты заметок, которые можно добавить в Padlet:

- текст;
- гиперссылки;
- отправить файл / документ;
- видео, записанное с камеры веб-камеры / мобильного телефона;
- аудио, записанное непосредственно в Padlet;
- рукописное изображение в Padlet;
- фотографии, сделанные с веб-камеры/ камеры мобильного телефона;
- поиск Google для добавления изображения, видео, GIF или ссылки;
- карта Google.

Какое бы задание учитель не предоставил, учащийся может реализовать его в любом виде, опираясь на свое воображение и навыки работы с компьютером. Для честного оценивания результатов учитель заранее объявляет учащимся требования к заданию и работе с интерактивным ресурсом.

Как ученики, так и учителя получают выгоду от использования цифровых досок в классах. Благодаря передовым технологиям мы можем просматривать всю учебную программу онлайн, а затем решать, какие курсы и предметы выбрать. Интерактивные цифровые доски могут использоваться учащимися для рисования фигур, составления диаграмм, выполнения математических расчетов и т. д. Эти возможности являются актуальными как для обучения, так и для дальнейшего тестирования учащихся в режиме онлайн, то есть на уроках в школе, а также в режиме офлайн, когда учащийся предоставляет свои ответы на данном ресурсе, находясь вне школы.

Padlet, работая на любом устройстве, предлагает гибкость в создании онлайн-досок. Позволяет учителю и ученикам делиться и сотрудничать, делиться любым типом информации, текстом, ссылками, загруженными

файлами, фотографиями, видео, аудио, а также любыми ответами. Существует множество способов дизайна страниц, настройка фона и упорядочивание информации. Для проведения мониторинга знаний учителю достаточно иметь бесплатную пробную версию. Базовый (свободный) план Padlet позволит новым пользователям иметь только три доски (стены). Если у пользователя ресурса уже есть активная учетная запись Padlet, то к количеству трех досок добавляется еще 3. То есть прежние онлайн доски не пропадают и остаются доступными после авторизации на ресурсе. Записи, созданные на платформе онлайн-сервиса, имеют название "падлеты".

Padlet и в дальнейшем может служить учителю для проведения эффективных занятий и тестирований, где:

- можно оперативно разместить разнохарактерные учебные материалы любых форматов;
- организовать проектную деятельность учащихся;
- провести опрос;
- организовать дискуссию;
- создать викторину с включением видео, аудио и фотоматериалов;
- сделать доску объявлений;
- создать хранилище документов по выбранной теме;
- организовать эффективное дистанционное обучение;
- создать собственную фотогалерею или коллекцию видео учащихся по выбранной теме;
- подготовить карту памяти/ассоциаций (mind map), опорный конспект, интерактивный плакат или интерактивную презентацию.

5. Kahoot – игровая платформа для обучения, которую можно использовать как в аудитории, так и в других учебных средах. Kahoot был разработан в августе 2013 года как инструмент для быстрого изготовления всего интерактивного: викторин, опросов и обсуждений. Продукты, созданные на платформе онлайн-сервиса, имеют название "кахуты".

Сервис Kahoot позволяет создавать интерактивные обучающие игры, состоящие из ряда вопросов с несколькими вариантами ответов. Такие игровые формы работы могут быть применены в обучении – для проверки знаний. Таким образом, в значительной степени сокращается время для подготовки к учебным занятиям.

Kahoot имеет ряд преимуществ – он яркий, социальный, достаточно простой для научно-педагогического работника и интересный для соискателей образования [2].

Соревновательный эффект добавляет таймер, значение которого устанавливает учитель при создании игры. Ученик, который первым ответил на вопросы онлайн-теста, получает большее количество баллов, таким образом, определяется победитель в игре.

Результаты тестирований сохраняются в виде списка в таблице MS Excel, что дает возможность проводить мониторинг знаний школьников, определять вопросы, которые вызвали трудности. Также в задание можно включить фото и видеофрагменты. Темп выполнения викторин (тестов) регулируется путем введения временной границы для каждого вопроса. Игра начинается, когда учащиеся вводят на своих смартфонах сгенерированный системой код и собственное имя. Онлайн-сервис Kahoot работает в браузере, доступен для всех устройств, которые можно подключить к сети Internet.

Система не требует установки приложений на телефоны – она адаптирована к мобильным устройствам. Безусловным преимуществом данного сервиса является система готовых игр, разработанных другими пользователями сервиса. То есть существует возможность использовать упражнения, созданные другими разработчиками (тесты можно повторять полностью, или менять какую-то их часть).

Онлайн-сервис Kahoot можно использовать на любом этапе учебного занятия: для проверки усвоенного за занятие, для систематизации знаний, приобретенных из темы или для обобщения изученного материала по учебной дисциплине [3].

Kahoot способствует созданию непринужденной атмосферы соперничества, стремление к лучшему качеству знаний. Таким образом, сервис Kahoot позволяет:

- проводить игры и викторины;
- отслеживать результаты каждого соискателя образования;
- автоматически получать обратную связь;
- проводить тесты;
- организовывать соревнования среди школьников.

Итак, онлайн-сервис Kahoot позволяет развивать познавательную активность соискателей образования, улучшает качество знаний, способствует развитию навыков самостоятельного получения знаний.

6. Quizlet – замечательный бесплатный онлайн сервис для создания дидактических флэш-карт как для очного, так и дистанционного обучения (например, флэш-карта к теме "Животные / Animals", английский язык, 3 класс). В соответствующие поля вводится необходимая информация (сроки, их объяснения или пропущенные слова в терминах, уравнения и их решения, выражения и их значения и т.д.) и автоматически учитель получает помимо самого набора карточек, которые выполняют учебную роль, еще и различные режимы работы с ними: тренировочный, учебный, контролирующий и игровой. При желании расширить возможности использования данного сервера в качестве учителя существует платная подписка. Она раскрывает функционал и предоставляет те функции, которые недоступны в бесплатной версии.

Карточки можно создавать для любого предмета. Их назначение – от усвоения терминов, понятий, до решения алгебраических уравнений. К сожалению, интерфейс этого сервиса английский.

В правом нижнем углу страницы есть переключатель, который переключает интерфейс на немецкий, испанский, китайский и японские языки.

Поддерживается русский язык, если в поле окна кликнуть правой кнопкой мыши и выполнить команду «перевести на русский», достаточно кликнуть в поле «choose language».

В Quizlet есть возможность загрузки и записи своего голоса. Блок «Play» представлен тремя играми: «Match» (Подбор), «Gravity» (Сила тяжести), «Live» (Живая).

«Match» предлагает соединить карточки попарно, игра ведется на время.

«Gravity» – представляет собой звездное небо, с него падают астероиды на планету Земля, на них написаны задания, в поле-ответ вписывается ответ.

Игра имеет настройки, где указывается уровень сложности, задачи из которого поля имеют выпадать (нужно «Definitions» – определение).

У игрока есть четыре жизни. В случае, если задача «ушла» с поля, а игрок не успел ввести ответ, игра ставится на паузу и появляется поле с правильным ответом, который необходимо ввести в пустое поле.

«Live» – сервис для командной игры в классе на основе учебных наборов карточек Quizlet.

Ученики произвольно объединяются в группы по 3-4 человека.

Играть можно на планшете, смартфоне или компьютере. Команды должны показать знание всех терминов и определений. При одном неправильном ответе все очки сгорают к нулю. Выигрывает та команда, которая первой откроет все сроки в ряду.

В конце игры можно посмотреть сводные результаты команд, правильные и неправильные ответы. Для того, чтобы начать играть учитель проектирует свой компьютер на экран для всего класса, заходит в сервис, выбирает нужный набор карточек Quizlet, нажимает на панели справа кнопку «Live», выполняет команду «Создать игру» (Create game).

Сервис сгенерирует код, с помощью которого ученики смогут вступить в игру по ссылке <https://quizlet.com/live> . По мере присоединения к игре имена игроков отображаются у учителя на боковой панели справа. Учителя,

зарегистрированные в Quizlet, могут использовать ее бесплатно. Но ученики самостоятельно без учителя ею воспользоваться не смогут.

7. Quizizz – это не только инструмент закрепления и проверки знаний учащихся, но и прекрасная возможность дистанционного обучения, поскольку в отличие от Kahoot дает возможность детям дома выполнить тест или опрос как параллельно со всем классом, так и в любое удобное для них время. Благодаря этому можно использовать тесты, созданные в Quizizz, в качестве домашнего задания. Все результаты пройденных тестов отображаются в личном кабинете педагога и могут быть переведены в отметку.

Еще один плюс использования сервиса – это возможность учащихся отвечать на вопросы в индивидуальном темпе, поскольку на экране гаджета высвечивается и вопрос, и варианты ответов, ученик может переходить к следующему вопросу, не дожидаясь ответов других участников, в то время как в сервисе Kahoot переход к следующему вопросу возможен только после того, как все ученики ответят на вопрос.

Приложение Quizizz можно использовать на любом этапе урока. В перечень вопросов для проверки домашнего задания можно поставить опережающий вопрос, который вызовет у учащихся затруднение, что позволит подвести их к постановке темы и цели урока.

Установка ограничения по времени развивает такое регулятивное умение, как планирование ритма своей работы. По итогам игры выводятся статистические материалы, по которым учащиеся, знающие критерии оценивания, могут сами выставить себе оценки.

Можно организовать работу в группах, так как результаты выводятся в виде рейтинга, и легко подсчитать, какая команда выиграла. Такой вид работы можно организовать в конце изучения темы. Quizizz поможет развивать у учащихся умение осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата.

Мы выделили следующие особенности ресурса:

- имеет русскоязычную версию и работает на любом устройстве с браузером;
- зарегистрироваться можно с помощью аккаунта Google или электронной почты;
- можно создавать тесты и викторины по различным темам школьной программы, организовывать интеллектуальные игры и экспресс-опросы учащихся на уроке, предлагать тесты в качестве домашнего задания.

Алгоритм работы с сервисом

1. Педагог создает тест или викторину на своем компьютере, а ученики могут отвечать на вопросы со своих мобильных устройств. Для этого им необходимо присоединиться к викторине, перейдя по ссылке и введя код, присвоенный игре (регистрация при этом не требуется). Возможна распечатка викторины в виде бумажного теста.

2. Все ученики получают одинаковые задания, но каждый из учащихся на своем устройстве получит случайную последовательность вопросов и будет работать с заданиями в собственном для себя темпе.

3. За правильные ответы начисляются очки, формируется рейтинг участников.

4. Сервис предоставит учителю данные и статистику результатов участников викторины: сколько учащихся ответили на вопросы, количество правильных ответов и многое другое. Всю эту статистику можно скачать в виде таблицы MS Excel.

Quizizz в учебной работе – это:

- поддержка процесса обучения и учения;
- проведение игр и викторин;
- организация соревнований;
- проведение тестов;
- выполнение домашней работы;
- отслеживание результатов каждого учащегося;
- автоматическая обратная связь.

Таким образом, интерактивные ресурсы – образовательные ресурсы, включающие интерактивность как необходимое дидактическое свойство, которое реализовано во взаимодействии учащегося с программно-аппаратными системами, которые предоставляют ему расширенные средства для осуществления диалога, что обеспечивает пользователю возможности «выбирать режим работы, содержание учебного материала и др.» (И. В. Роберт) [34, с. 13]. Нами были рассмотрены следующие интерактивные ресурсы: Edpuzzle, Flipgrid, Mentimeter, Kahoot, Padlet, Quizizz, Quizlet.

2.2. Разработка и применение интерактивных образовательных модулей на занятиях по английскому языку в начальной школе

В современном образовательном процессе широко используются различные визуальные опоры. Одним из наиболее популярных и эффективных примеров использования дидактических материалов является использование интерактивных модулей. Интерактивный модуль – функционально законченный фрагмент интерактивной образовательной программы, оформленный в виде отдельного файла с исходным кодом.

На сегодняшний день в школах используют инновационные и эффективные методы и средства обучения, которые помогают активизировать познавательную деятельность учащихся. Наибольшую популярность и распространение приобретают те из них, которые способствуют развитию различных умений: самостоятельному приобретению знаний, самостоятельной работе, а также систематизации полученных знаний и использования их на практике. Среди наиболее доступных интерактивных модулей мы можем выделить флэш-карты (от англ. flashcard). Флэш-карты используются с целью обеспечения всех компонентов образовательных процесса: введение нового материала, его закрепление и контроля усвоения.

Флэш-карта (флеш-карта) – это карточка, содержащая в себе различные виды информации. Существуют различные виды флэш-карт, которые успешно используются на всех этапах образовательного процесса. Флэш-карты предоставляют широкий спектр дидактических возможностей и могут эффективно применяться на уроках иностранного языка.

Информация может быть расположена с одной или с двух сторон флэш-карты и включать в себя различный вокабуляр, исторические даты, формулы и т.д. Данный дидактический материал может использоваться как при фронтальном, так и при индивидуальном опросах. Флэш-карты – отличный пример того, как при правильно организованной обратной связи в процессе обучения, учащиеся тренируют и используют долговременную память.

Флэш-карты являются двусторонними, т.е. при их использовании один из участников процесса обучения должен верно озвучить, что находится на оборотной стороне флэш-карты. Например, при изучении нового или повторении уже изученного вокабуляра: учащийся, видя изображение какого-либо предмета, должен верно назвать дефиницию, которая соответствует изображению. Существуют различные варианты использования флэш-карт. Многие из них основаны на интервальном повторении материала (англ. Spaced repetition). Данная техника заключается в повторении пройденного материала по определенным, постоянно возрастающим временным интервалам.

Использование флэш-карт в значительной степени экономит время процесса оценивания знаний учащихся, позволяет разнообразить учебный процесс, а также проявить учащимся их творческие способности и самостоятельность.

В данном параграфе мы опишем комплекс упражнений, который направлен на проверку лексических и грамматических навыков учащихся начальных классов. В комплекс, направленный на проверку лексических

навыков, входит набор флэш-карт, который был составлен на основе опросов учащихся [Приложение 2].

Цель данного комплекса – проверка лексических навыков у учащихся и более эффективное усвоение новых лексических единиц. Данный комплекс предназначен для учащихся 3 классов. Разработанный комплекс упражнений помогает ознакомить учащихся со структурной и составляющей стороной представленных заданий. Каждое из упражнений имеет коммуникативную направленность и помогает в эмоциональном и познавательном развитии учащихся. Так же предлагаемые упражнения помогают учащимся развивать как монологическую, так и диалогическую речь.

Рассмотрим детально структуру данного комплекса. Среди учащихся был проведен краткий опрос [Приложение 2] на тему «Использование флэш-карт». Согласно результатам, большинство учащихся положительно относятся к использованию флэш-карт в процессе обучения. Также опираясь на результаты опроса, можно сделать вывод, что приоритетной темой, вызывающей наибольший интерес у учащихся, является тема «Животные». Используя данные проведенного опроса, мы создали набор флэш-карт на тему «Животные» [Приложение 3].

Упражнение 1 направлено не только на запоминание новой лексики, но и помогает учащимся анализировать полученную ранее информацию и использовать свои знания на основе различного материала. В программе Quizlet [<https://quizlet.com>] учащимся предлагается, глядя на карточку с изображением животного, назвать это животное [Приложение 3, 4]. После того, как учащийся назвал животное, он, нажав на кнопку «пробел», может проверить, верный ли был дан ответ.

Упражнение 2 дает возможность учащимся продемонстрировать знание вокабуляра без опоры на визуальные материалы. Учащиеся должны верно соотнести лексическую единицу с одним из предложенных вариантов перевода [Приложение 5]. В случае, если перевод выбран неверно, учащиеся могут выполнить задание еще раз.

Упражнение 3 направлено на понимание речи на слух, т.к. учащимся предлагается записать слово, которое произносит диктор [Приложение 6]. В качестве помощи и подсказки у учащихся есть визуальная опора в виде изображения животного, которое называет диктор. Если учащийся записал название животного верно, то он переходит к следующему заданию. Если же лексическая единица записана неверно, то учащемуся показан правильный вариант написания, и у учащегося есть возможность записать дефиницию еще раз. При выполнении задания данного типа у учащегося развиваются навыки аудирования.

Упражнение 4 также имеет соревновательный характер, т.к. у учащихся всего две попытки выполнить задание. Если учащиеся совершают больше двух ошибок, то упражнение приходится выполнять заново. Упражнение называется «Гравитация» [Приложение 7]. Учащимся необходимо быстро писать перевод слова, которое изображено на движущемся метеорите. С каждым уровнем скорость возрастает, поэтому учащимся необходимо вовремя реагировать на появляющиеся лексические единицы и писать их перевод.

В данном комплексе упражнений мы постарались использовать задания, которые направлены на оценивание различных навыков и умений. Так внимание учащихся акцентируется не только на том, чтобы заучить предложенные лексические единицы, но и отработать их на примере заданий, знать, как они употребляются в предложениях, диалогах, текстах. Однако основной задачей данного комплекса упражнений является использование тех упражнений на уроках иностранного языка, которые помогут учащимся с удовольствием проходить новый материал, более эффективно усваивать его, тестировать в более интересном формате, а после применять на практике, что так же будет способствовать усвоению изучаемого вокабуляра.

С помощью флэш-карт нам удалось представить данные упражнения в новом виде, более интересном и привлекательном для учащихся, что, безусловно, повлияло на их заинтересованность в изучении новой темы, а

также позволило вовлечь в процесс обучения всех учащихся. Также благодаря использованию флэш-карт нам удалось использовать больше игровых упражнений и заданий, что положительно сказалось на работоспособности учащихся и дальнейших результатах.

Помимо использования интерактивных ресурсов, чьей основной направленностью является формирование, отработка и тестирование знаний, существуют такие интерактивные ресурсы, которые, являясь онлайн досками, совмещают в себе функции по организации материала любого формата к занятиям – создание хранилищ документов, размещение конспектов, интерактивных презентаций, представление раздаточного материала в интерактивном виде, а также по мониторингу знаний, полученных в процессе занятий, – организация проектной деятельности, дискуссий, создание викторин, проведение опросов, тестов и контрольных работ.

Одним из лучших инструментов наглядного обучения, способствующих эффективному взаимодействию детей, педагога и родителей является виртуальная доска Padlet. Она позволяет осуществлять проверку образовательных результатов учащихся, реализовывать проектную деятельность, эффективно взаимодействовать всем субъектам образовательного процесса.

Для проверки грамматических навыков учащихся начальных классов мы опишем комплекс упражнений, разработанный на основе грамматических явлений “Present Simple Tense”, “Plurals”, глагол “to be”, отрицание в Present Simple Tense.

Цель данного комплекса – проверка грамматических навыков у учащихся и более эффективное усвоение новых грамматических единиц. Данный комплекс предназначен для учащихся 3 классов. Разработанный комплекс упражнений помогает ознакомить учащихся со структурной и составляющей стороной представленных заданий.

Мы создали презентацию в программе Microsoft PowerPoint, состоящую из слайдов с заданиями по грамматике, создали «падлет» в

категории «Трансляция непрерывного потока» и прикрепили к нему презентацию [Приложение 8]. Каждый слайд презентации содержит в себе изображение ромашки, в ее центре располагается существительное в единственном или множественном числе, на лепестках находятся глаголы в Present Simple Tense с отрицанием или без. Для выполнения задания класс делится на команды. Учащиеся должны применить знания грамматики, выбрав все лепестки, слова на которых грамматически соответствуют существительному в центре ромашки, и составить предложения из выбранных слов. За каждое верно составленное предложение команда получает 1 балл. При верном выборе лепестка он исчезает, а при выборе неверного лепесток закрашивается темным цветом и отнимает от счета команды 5 баллов. К следующему слайду можно перейти, если будут выбраны все лепестки и не будет ни одного потемневшего. В случае неудачи команда приступает к выполнению задания на другом слайде. Учитель следит за действиями команд и ведет счет команд.

Для использования данного интерактивного ресурса необязательно наличие компьютера и проектора в классе. Достаточно планшетов или мобильных устройств учащихся.

Использование онлайн-доски позволяет реализовать один из важнейших принципов дидактики – принцип наглядности, а значит обеспечить высокий уровень усвоения предлагаемого материала, развитие творческой активности, увлечение предметом, повышение концентрации, устойчивость внимания во время занятий, интереса и учебной мотивации, и в конечном счете, повысить эффективность усвоения материала и прохождения контроля уровня усвоения знаний и сформированности умений.

Рассмотрим следующий интерактивный ресурс для мониторинга знаний учащихся. Quizizz – это ресурс не только для создания тестов, опросов и викторин. В нем также представлено огромное количество готовых тестов на разные темы и для учащихся разных возрастов.

Мы опишем тест, который направлен на проверку лексических навыков учащихся начальных классов [Приложение 9]. Создаем 20 вопросов на тематику “Animals” («Животные»), каждый вопрос имеет 3 варианта ответа, один из которых верный. Перед началом теста предлагается выбрать вариант работы: обучение (флеш-карты), соревнование (прохождение теста/игры одновременно с соперником), проверка знаний (тест/одиночная игра). Для ответа на каждый вопрос отводится 30 секунд, при желании таймер можно отключить. Во время прохождения теста предлагается воспроизведение музыки, прочтение вопроса и ответов вслух, система поощрений, таймер. После ответа на каждый вопрос отображается картинка со смешной и подбадривающей надписью и рейтинг с количеством очков, полученных на данном этапе прохождения теста. На сайте развита система поощрений: например, если несколько раз без ошибок выбрать ответ на вопрос, начисляется двойное количество очков, бонус в виде возможности стереть один неверный ответ. В конце теста на экране появляется шкала с количеством и процентным содержанием правильных и неправильных ответов, рейтинг с очками всех, кто когда-либо проходил этот тест.

Преимущества использования рассмотренных нами интерактивных ресурсов в проведении оценочной деятельности на уроках английского языка очевидны: бесплатный доступ к подавляющему их количеству, направленность на разновозрастную аудиторию, учет уровня владения языком, рефлексивный подход к обучению иностранному языку, простота в пользовании (навигация, карта сайта), методическая разработанность задач, возможность работы с материалами offline, высокая технологичность, выход на другие ресурсы и социальные сети, аутентичность материалов, возможность контроля, самоконтроля и самообразования. Эффективность использования рассмотренных нами ресурсов будет зависеть от деятельности учителя, и, несомненно, оснащенности учебного класса.

Выводы по главе 2

Существует огромное количество интерактивных ресурсов, предназначенных для оценивания результатов деятельности. Главная задача учителя – грамотный выбор этих ресурсов, их количества и стратегии работы для проведения оценки на определенных этапах обучения.

Следует помнить, что каналы восприятия информации не бывают односторонними, поэтому следует привлекать различные формы. Из этого следует, что использование одной методики преподавания или выбор одной формы проведения интерактивного задания могут привести к менее эффективному результату по сравнению с результатами при условии использования нескольких методик или интерактивных ресурсов. В связи с этим невозможно переоценить роль использования интерактивных средств в проведении урока английского языка.

Наличие большого количества образовательных ресурсов в Интернете, которые, зачастую, содержат информацию в не упорядоченном виде, усложняет поиск необходимой информации, занимая много времени, снижает эффективность ее использования. Поэтому для ее рационального и эффективного использования учителям необходимо осуществить классификацию и обеспечить усвоение различных видов информации, представленной в Интернете. Для этого необходимо изучать, анализировать информацию, знать ее особенности и характеристики, уметь обрабатывать и упорядочивать ее по определенным критериям, отбирать с учебной целью. Выполнив эти действия учитель выбирает подходящий интерактивный ресурс и использует его возможности в соответствии с целями определенного урока. Только на этой основе можно создать педагогическую систему управления информацией и осуществлять ее поиск, организацию учебного процесса [5, с.151].

Заключение

В ходе выполненной работы мы описали принципы современного оценивания, изучили и охарактеризовали использование интерактивных ресурсов для мониторинга результатов учебной деятельности, раскрыли теоретические основы процесса использования интерактивных средств в обучении и оценке результатов обучения и проанализировали разработку и применение интерактивных образовательных модулей на занятиях по английскому языку для учащихся 3 классов.

Учащиеся чувствуют себя не пассивными слушателями, а активными игроками мероприятия, развивают в себе умение выслушивать мнения других, соглашаться с ними или отстаивать свою точку зрения, самостоятельно искать аргументы, объяснять логичность и последовательность своих мыслей на английском языке.

При использовании интерактивных ресурсов роль учителя резко меняется, перестаёт быть центральной, он лишь регулирует процесс и занимается его общей организацией, готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах, даёт консультации, контролирует время и порядок выполнения намеченного плана. Использование интерактивных ресурсов в процессе обучения и оценки результатов обучения в школе позволят приобрести:

- конкретному учащемуся:
 - опыт активного освоения видов речевой деятельности во взаимосвязи с практикой;
 - мотивацию к изучению и использованию полученных знаний;
 - развитие личностной рефлексии;
- учебной группе:
 - развитие навыков общения и взаимодействия в малой группе;
 - формирование ценностно-ориентационного единства группы;

- развитие навыков анализа и самоанализа в процессе групповой рефлексии;
- развитие способности разрешать конфликты, способности к компромиссам;
- системе учитель – группа:
 - нестандартное отношение к организации образовательного процесса;
 - формирование мотивационной готовности к межличностному взаимодействию не только в учебных, но и в профессиональных ситуациях в будущем.

Использование интерактивных ресурсов возможно для эффективного оценивания деятельности учащихся на уроках и внеурочное время. Основным преимуществом интерактивного обучения является возможность сочетания с традиционными методами. Интерактивность методов оценивания навыков и знаний проявляется в синтезе вышеупомянутых технологий и ресурсов, в разнообразии форм проведения занятий. Из этого следует, что оценивание может реализовываться при следующих формах работы: индивидуальная, автономная (дистанционная), парная, групповая. При этом происходит формирующее оценивание, которое ориентировано на выявление пробелов в освоении знаний, корректировку процесса обучения и восполнение знаний и навыков с максимальной эффективностью, тем самым улучшая качество знания.

Принимая во внимание вышеупомянутый материал, мы можем сделать вывод, что использование интерактивных ресурсов для оценивания знаний и навыков английского языка позволяет учителю экономить время на подготовке материалов и проверке знаний, объективно проводить оценку, практически увеличить количество разговорной практики на занятии, позволяет сделать уроки интересными для учащихся, помогают проверить полученные на занятиях знания и тем самым развивать навыки аудирования и письма, усвоить материал и использовать его в дальнейших занятиях.

Современный этап развития тестового контроля, в условиях развития технического и информационного сопровождения учебного процесса, связан с использованием компьютерных технологий, возможностей интерактивных ресурсов, социальных сетей, мобильных приложений и т.д. Отечественная система контроля и оценки знаний на государственном уровне отдает предпочтение «бумажному» тестированию. Однако интерактивное тестирование имеет ряд преимуществ, таких как: экономия времени и средств при подготовке процесса тестирования, возможность автоматического получения и сохранения результатов, возможность получения учащимися мгновенной обратной связи и результата тестирования. Эффективная обратная связь является обязательным условием активизации учебной деятельности, что и является в конечном итоге целью применения любых современных образовательных технологий.

Без применения технических средств практически невозможно обеспечить прием и обработку информации, поступающей по каналу обратной связи от большого количества учащихся в режиме реального времени. С этой проблемой эффективно справляются онлайн сервисы и интерактивные ресурсы, которые вовлекают учащихся в активную учебную деятельность.

Таким образом, мультимедийные интерактивные ресурсы существенно превосходят возможности традиционных средств визуализации учебного материала (обычные доски, плакаты, проекторы, фильмоскопы, учебные фильмы), а также позволяют оптимизировать систему контроля знаний, что способствует выполнению одной из главных задач обучения – более полному восприятию, усвоению и запоминанию материала, необходимого для освоения английского языка в школе. Однако при всем многообразии интерактивных ресурсов мы считаем, что синтез традиционного и интерактивного обучения сможет дать более эффективные результаты в меньшие сроки, поэтому необходимо разнообразить уроки и комбинировать интерактивные методы обучения с традиционными.

Список литературы

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). – М.: ИКАР, 2009. – С. 448.
2. Алешин Л.И. Контроль знаний без традиционных оценок как элемент совершенствования методов обучения // Иностранные языки в школе. – 2013. – № 4. – С. 29.
3. Багиев Г.Л., Наумов В.Н.. Руководство к практическим занятиям по маркетингу с использованием кейс-метода [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.marketing.spb.ru>. – (дата обращения: 15.02.2020)
4. Баранова А.Р., Еремеева Г.Р., Ладнер Р.А. Интерактивные технологии на занятиях по иностранному языку // Казанский педагогический журнал. – 2016. – № 5. – С. 164-168.
5. Борщевская Ю. М. Педагогические условия использования образовательных ресурсов как средства индивидуализации развития детей 6–8 лет: автореф. дис. канд. пед. наук: 13.00.01 / Ю. М. Борщевская ; Нижегород. гос. архитектур.-строит. ун-т. – Н. Новгород, 2009. – 23 с.
6. Вайндорф-Сысоева М. Е. Педагогические аспекты разработки электронного образовательного ресурса практикующим педагогом: краткий путеводитель: учеб.-метод. пособие / М. Е. Вайндорф-Сысоева, Т. С. Грязнова. – М.: ИИУ МГОУ, 2014. – 64 с.
7. Вилмут Дж. Оценка для обучения: учеб. пособие. / Под ред. И. Е. Булах, Н. Г. Мруга. – М.: Мастер-класс, 2007. – С. 170.
8. Вовчаста Н.Я. (2013) Роль интерактивных технологий на занятиях по иностранному языку [Электронный ресурс] // Сибак. URL: <http://sibac.info/conf/pedagog/xxiv/31482>. – (дата обращения: 26.03.2020)
9. Гон А. Технология проведения учебного мозгового штурма: [Интересная и простая форма учебной деятельности] // Завуч (Первое сентября). – 2000. – С.7–11.

10. Гриндер Д., Бендлер Р. Из лягушек – в принцы. – Воронеж: МОДЭК, 2013. – С. 240.
11. Гриншкун В. В. Развитие интегративных подходов к созданию средств информатизации образования: автореф. дис. д-ра пед. наук: 13.00.02 / В. В. Гриншкун; Московский городской пед. ун-т. – М., 2004. – 48 с.
12. Дианова Е.М., Костина Л.Т. Ролевая игра в обучении иностранному языку // Иностранные языки в школе. – М.: «Высшая школа», 2009. – С. 12-16.
13. Довгань В. В. Создание и использование электронного образовательного ресурса в составе информационно-методического обеспечения учебного процесса: автореф. дис. канд. пед. наук: 13.00.02 / В. В. Довгань. – Ин-т информатизации образования Рос. акад. образования. – М., 2012. – 23 с.
14. Егоров О. Мобильность «мозгового центра»: Методическая служба инновационной школы // Учитель (Россия). – 2000. – С. 30-32.
15. Захарова И.Г. Информационные технологии в образовании. – М.: Издательский центр «Академия», 2003. – С. 192.
16. Иванова Л.Ф. Современные подходы к контролю обученности учащихся. // Дидакт. – 2012. – № 2. – С. 47.
17. Коваленко А. Концептуальные изменения в преподавании иностранных языков в контексте трансформации иноязычного образования / А. Коваленко // Иностранные языки в школе. – Педагогическая пресса, 2003. – С. 4-10.
18. Концепция информатизации системы образования на период до 2020 года // Информатизация образования. – 2012. – № 4. – С. 16–33.
19. Куликова Н. Ю. Методика формирования готовности будущего учителя информатики к использованию интерактивных средств обучения: автореф. дис. канд. пед. наук: 13.00.02 / Н. Ю. Куликова. – Волгоградский гос. социально-пед. ун-т. – Волгоград, 2014. – 27 с.

20. Леонтьева О. Сущность деятельности контроля и оценки результатов обучения в начальной школе. // Дидакт. – 2008. – № 6. – С. 16.
21. Ляховицкий М.В. О некоторых базисных категориях методики обучения иностранным языкам// Литература в школе. – 2015. – № 1. – С. 31-35.
22. Макаров С. И. Методические основы создания и применения образовательных электронных изданий: автореф. дис. д-ра пед. наук: 13.00.02 / С. И. Макаров. – Ин-т общего среднего образования Рос. акад. образования. – М., 2003. – 39 с.
23. Методика преподавания иностранных языков в средних учебных заведениях / кол. авторов под руководством. С. Ю. Николаевой. – Изд. 2-е, испр. и перераб. – М.: Ленвит, 2002. – 328 с.
24. Морзе Н.В. Формирующее оценивание: от теории к практике / Морзе Н.В., Барна О.В., Вембер В.П. // Информатика и информационные технологии в учебных заведениях. – 2013. – № 6. – С. 45-57.
25. Насс О. В. Формирование компетентности педагогов в проектировании электронных образовательных ресурсов в контексте обновления общего образования: автореф. дис. д-ра пед. наук: 13.00.01 / О. В. Насс. – Московский городской пед. ун-т. – М., 2010. – 40 с.
26. Основы педагогического оценивания. Часть I. Теория. Учебно-методические и информационно-справочные материалы для педагогов / составители: Агрусти Г., Артемчук Л. М., Булах И. Е., Вилмут Д., Лукина Т. А., Мруга Н. Г. – М.: Мастер-класс, 2005. – 94 с.
27. Основы педагогического оценивания. Часть II. Практика. Учебно-методические и информационно-справочные материалы для педагогов. – М.: Мастер-класс, 2005. – 54 с.
28. Оценивание учебных достижений учащихся. Методическое руководство / сост. Р. Х. Шакиров, А.А. Буркитова, О.И. Дудкина. – Бишкек: Билим, 2012. – 80 с.

29. Палтышев Н. Необходима ли оценка знаний учащихся. // Учительская газета. – 2010. – № 3. – С. 58.
30. Подласый И.П. Педагогика: 100 вопросов – 100 ответов: учеб. пособие для студентов вузов / И.П. Подласый. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2006. – 365 с.
31. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. – М.: Академия, 2000. – С. 43-45.
32. Пометун А. Как оценить деятельность учащихся на интерактивном уроке // Время. – 2002. – №2. – С. 2-6.
33. Практики реализации ФГОС общего образования с использованием информационных технологий: материалы Межрегиональной научно-практической конференции. 20 сентября 2018 года. – Липецк: ГАУДПО ЛО «ИРО», 2018. – 207 с.
34. Редько В. Интерактивные технологии обучения иностранному языку / В. Редько // Начальная школа. – 2011. – № 8-9. – С. 28-36.
35. Роберт И. В. Теория и методика информатизации образования (психолого-педагогический и технологический аспекты) // БИНОМ. Лаборатория знаний. – 2014. – 398 с.
36. Романова Г. В. Применение экранных технологий при обучении иностранному языку в начальной общеобразовательной школе // Педагогическое образование в России. – 2015. – № 8. – С. 41-45
37. Романова Г. В. Интерактивная доска как экранное техническое средство обучения иностранному языку для реализации современного метода работы с иноязычной информацией // Педагогическое образование в России. – 2015. – № 9. – С. 28-32.
38. Садкина, В.И. 101 педагогическая идея. Как создать урок / В.И. Садкина. – Москва: ООО «Издательская Группа Основа», 2013. – 87 с.
39. Солнышкова О. В. Повышение эффективности подготовки в процессе использования интерактивных электронных образовательных

ресурсов: дис. канд. пед. наук: 13.00.08 / О. В. Солнышкова. – Барнаул, 2014. – 188 с.

40. Твердякова Л.Г. О важности самооценивания учащимися своего труда. // Начальная школа. – 2013. – № 4. – С. 109.

41. Токтаньязова А. Э. Проект «Интернет в обучении иностранному языку» // Новые технологии. – 2007. – № 3. – С. 200-202.

42. Ушакова М.А. Использование интерактивных сетевых сервисов в образовательном процессе в вузе // Наука и перспективы. – 2015. – №3. // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-interaktivnyh-setevykh-servisov-v-obrazovatelnom-protsesse-v-vuze>. – (дата обращения: 12.02.2020)

43. Цифровая трансформация образования [Электронный ресурс]: сб. мат. 2-й Межд. науч.-практ. конф., Минск, 27 марта 2019 г. / отв. ред. А. Б. Бельский. – Минск: ГИАЦ Минобразования, 2019. – Режим доступа: http://dtconf.unibel.by/documents/Conference_2019.pdf. – (дата обращения: 26.03.2020)

44. Чилингарян М. В. Использование информационно-образовательных технологий на уроках английского языка [Электронный ресурс] // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. - № S12. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-informatsionno-obrazovatelnyh-tehnologiy-na-urokah-angliyskogo-yazyka>. – (дата обращения: 26.03.2020)

45. Edpuzzle [Электронный ресурс]. – URL: <https://edpuzzle.com/>. – (дата обращения: 15.05.2020)

46. Flipgrid [Электронный ресурс]. – URL: <https://flipgrid.com/>. – (дата обращения: 15.05.2020)

47. Formative [Электронный ресурс]. – URL: <https://goformative.com/>. – (дата обращения: 15.05.2020)

48. Kahoot! [Электронный ресурс]. – URL: <https://kahoot.com/>. – (дата обращения: 15.05.2020)

49. Mentimeter [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.mentimeter.com/>. – (дата обращения: 15.05.2020)
50. Nearpod [Электронный ресурс]. – URL: <https://nearpod.com/>. – (дата обращения: 15.05.2020)
51. Padlet [Электронный ресурс]. – URL: <https://padlet.com/>. – (дата обращения: 15.05.2020)
52. Plickers [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.plickers.com/>. – (дата обращения: 15.05.2020)
53. Quizizz [Электронный ресурс]. – URL: <https://quizizz.com/>. – (дата обращения: 15.05.2020)
54. Quizlet [Электронный ресурс]. – URL: <https://quizlet.com/ru/>. – (дата обращения: 15.05.2020)

Приложения

Приложение 1

Таблица 1. Возможности использования ИСО на различных этапах урока.

Этапы урока	Содержание	Цели	Условия достижения положительных результатов
Организационный	Демонстрация темы и целей урока	Подготовить учащихся к работе на уроке	Доброжелательный настрой учителя и учащегося
Проверка домашнего задания	Демонстрация правильного решения задач, вызывающих трудности (могут быть подготовлены учениками), вопросы для проверки знаний, тестовый опрос по теории	Выявить уровень знаний, пробелы учащихся по домашнему заданию	Определение степени выполнения домашнего задания всей группой; устранение типичных ошибок; выявление причин, по которым отдельные ученики не выполнили домашнее задание
Актуализация опорных знаний и способов действий, мотивация деятельности	Вопросы и задания, которые подводят к необходимости изучения темы; краткое обобщение по пройденному материалу	Восполнить недостающие у учащихся знания, выявить необходимые опорные знания и способы действий, мотивация к изучению темы	Формирование дидактической цели вместе с учащимися, использование различных приёмов организации деятельности учащихся относительно принятия цели
Формирование новых понятий и способов действий	Основные понятия, схемы, таблицы, рисунки, анимация, видеофрагменты, иллюстрирующие особенности нового материала	Демонстрация нового учебного материала	Применение различных способов активизации мыслительной деятельности учащихся, включение их в поисковую работу, в самоорганизацию обучения; систематизация новых знаний

Опрос «Использование флэш-карт»

Пожалуйста, выберете ОДИН вариант ответа.

1) Работали ли вы раньше с флэш-картами?

- да;

- нет

2) Хотели бы вы использовать флэш-карты на занятиях?

- да;

- нет

3) Какой вид изображений вы бы хотели видеть на флэш-картах?

- реалистичные (фотографии);

- анимационные (рисунки)

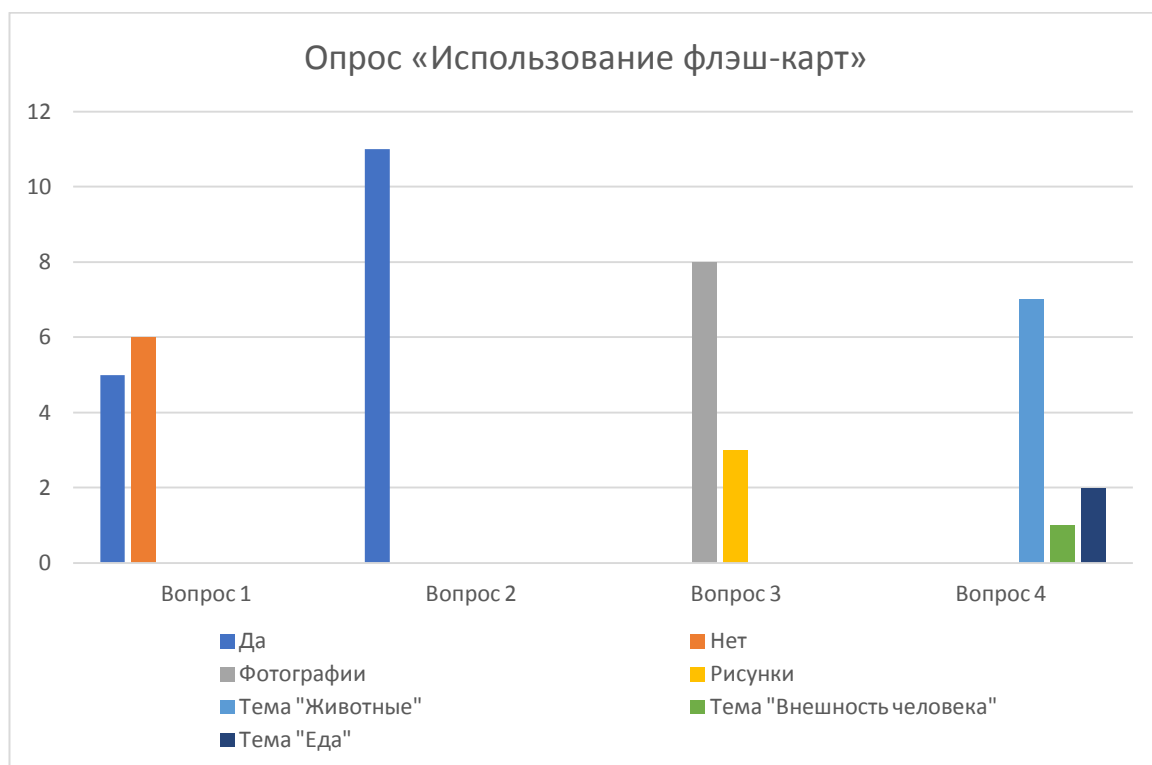
4) Флэш-карты какой тематики вы бы хотели использовать на занятиях?

- «Животные»;

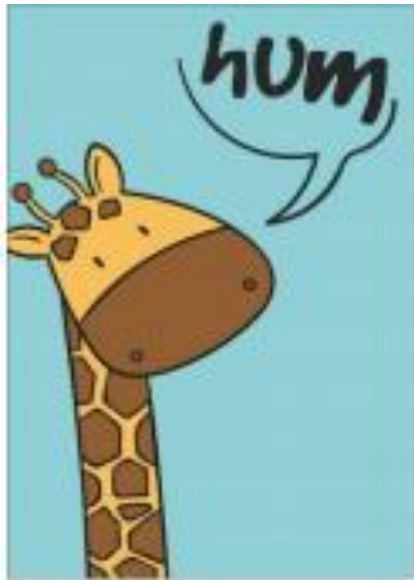
- Прилагательные на тему «Внешность человека»;

- «Еда»

Результаты опроса







giraffe



monkey



tiger



snake



parrot



lion



cow



goat



horse



sheep



donkey



goose



hen



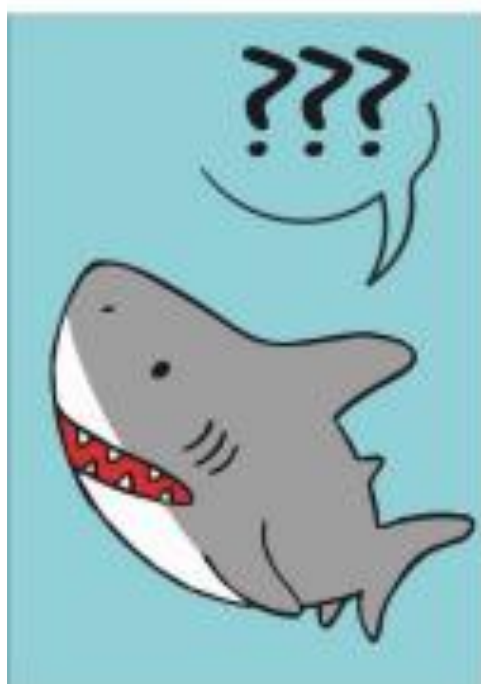
rhinoceros



fox



bear



shark

Quizlet

Поиск

Создать

Подписаться на Quizlet для учителей

Назад

КАРТОЧКИ

ПРОГРЕСС

1/20

Воспроизвести

Перемешать



КОШКА, КОТ

НАЖМИТЕ

ENTER

ИЛИ ШЕЛКНИТЕ КАРТОЧКУ, ЧТОБЫ ПЕРЕВЕРНУТЬ ЕЕ

Quizlet

Поиск

Создать

Подписаться на Quizlet для учителей

Назад

КАРТОЧКИ

ПРОГРЕСС

1/20

Воспроизвести

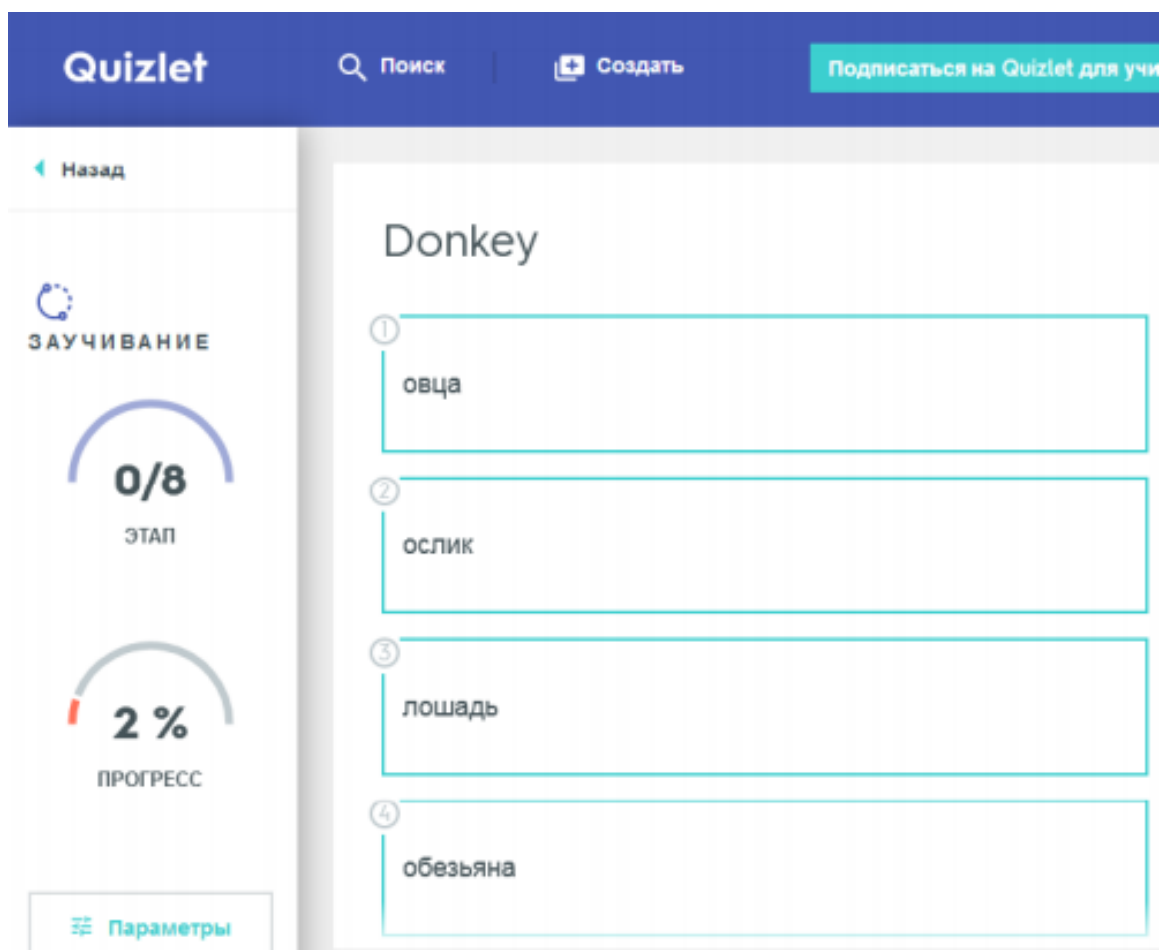
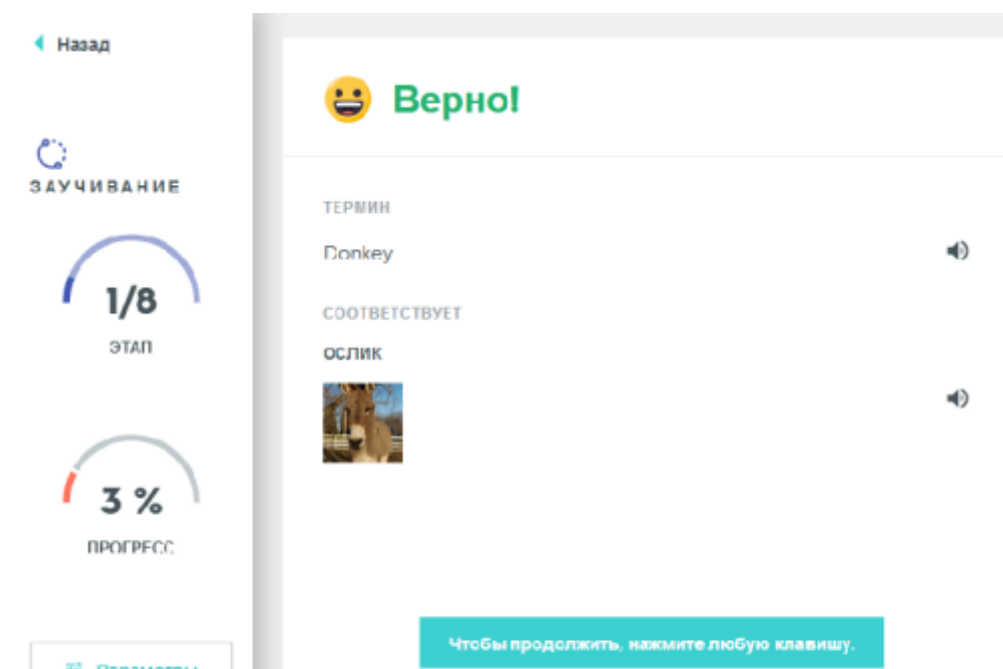
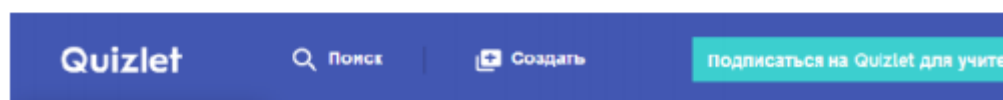
Перемешать

Cat

НАЖМИТЕ

→

ИЛИ СТРЕЛКИ НИЖЕ, ЧТОБЫ ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ ПО КАРТОЧКАМ



Quizlet

Поиск

Создать

Подписаться на Quizlet для учителя

Назад

ЗАУЧИВАНИЕ

8/8
ЭТАП

10 %
ПРОГРЕСС

Выучите этот термин!

ТЕРМИН

Donkey

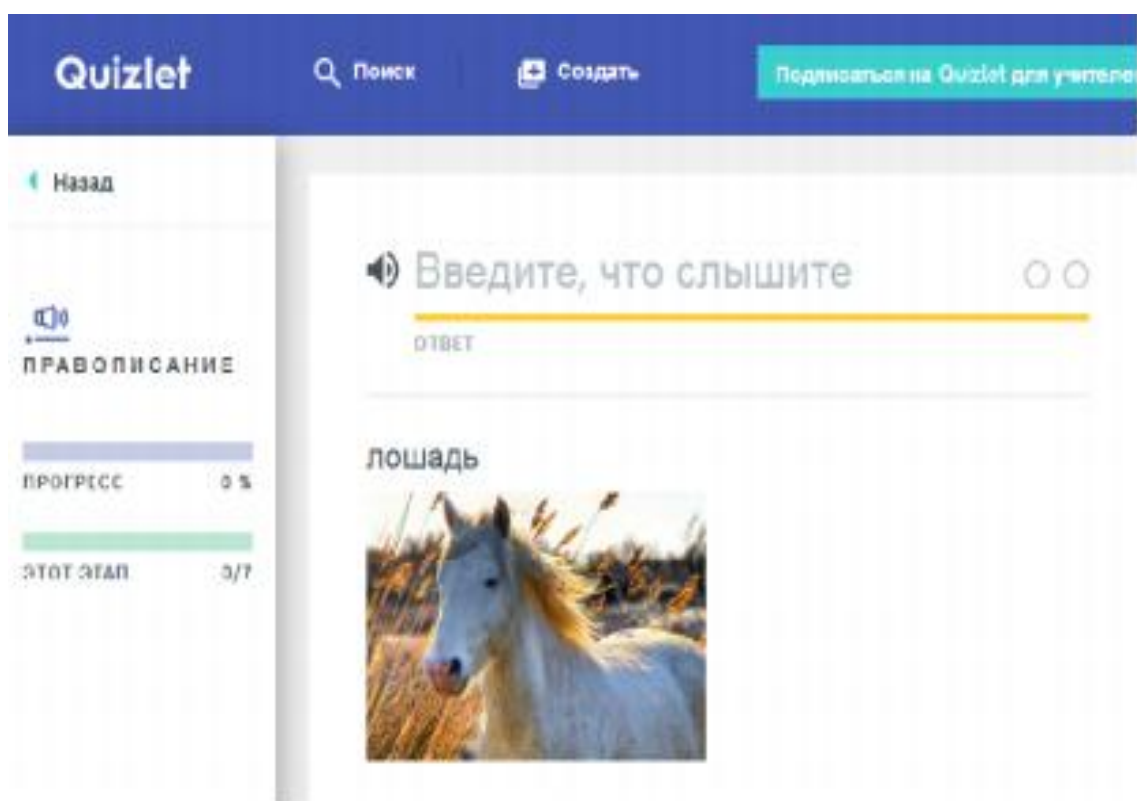
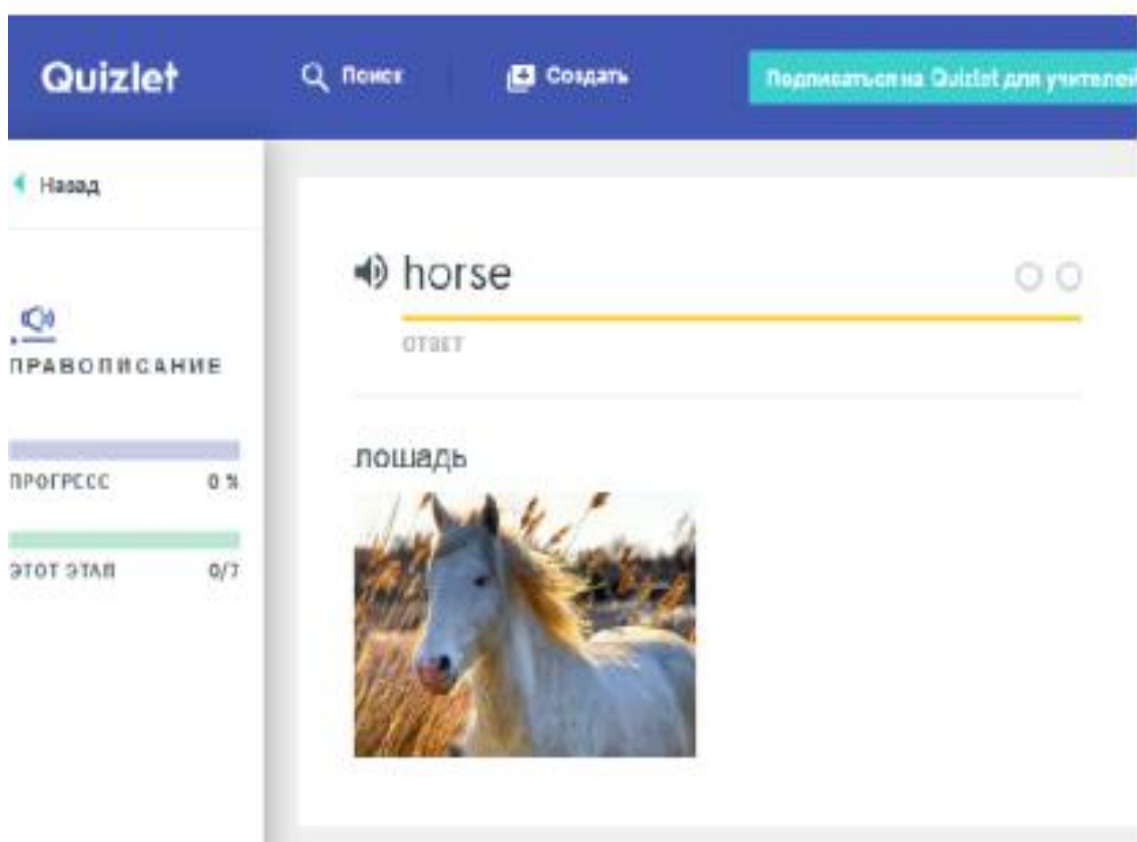
ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ

ОСЛИК



ВЫ СКАЗАЛИ

овца



Quizlet

Поиск

Создать

Подписаться на Quizlet для учителей

Назад

ПРАВОПИСАНИЕ

ПРОГРЕСС 5 %

ЭТОТ ЭТАП 2/7

lion

ПРАВИЛЬНО

лев



Quizlet

Поиск

Создать

Подписаться на Quizlet для учителей

Назад

ПРАВОПИСАНИЕ

ПРОГРЕСС 5 %

ЭТОТ ЭТАП 4/7

girafe

НЕПРАВИЛЬНО

жираф



Назад



ПРАВОПИСАНИЕ



ПРОГРЕСС 5 %

giraffe

Продолжить

Назад



ПРАВОПИСАНИЕ



ПРОГРЕСС 5 %

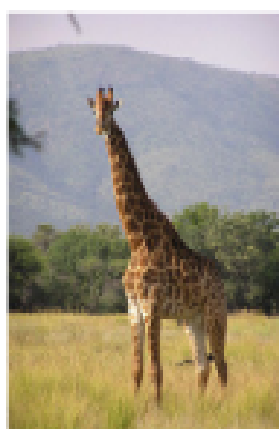


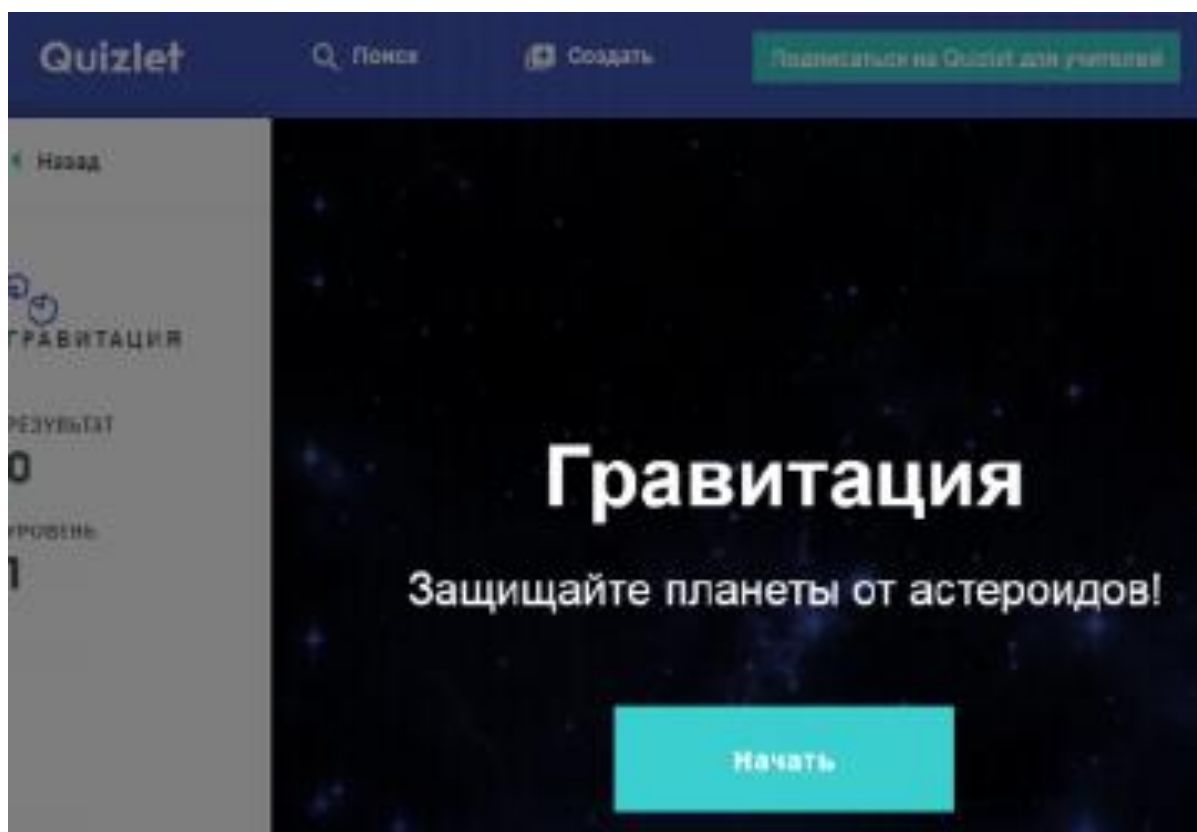
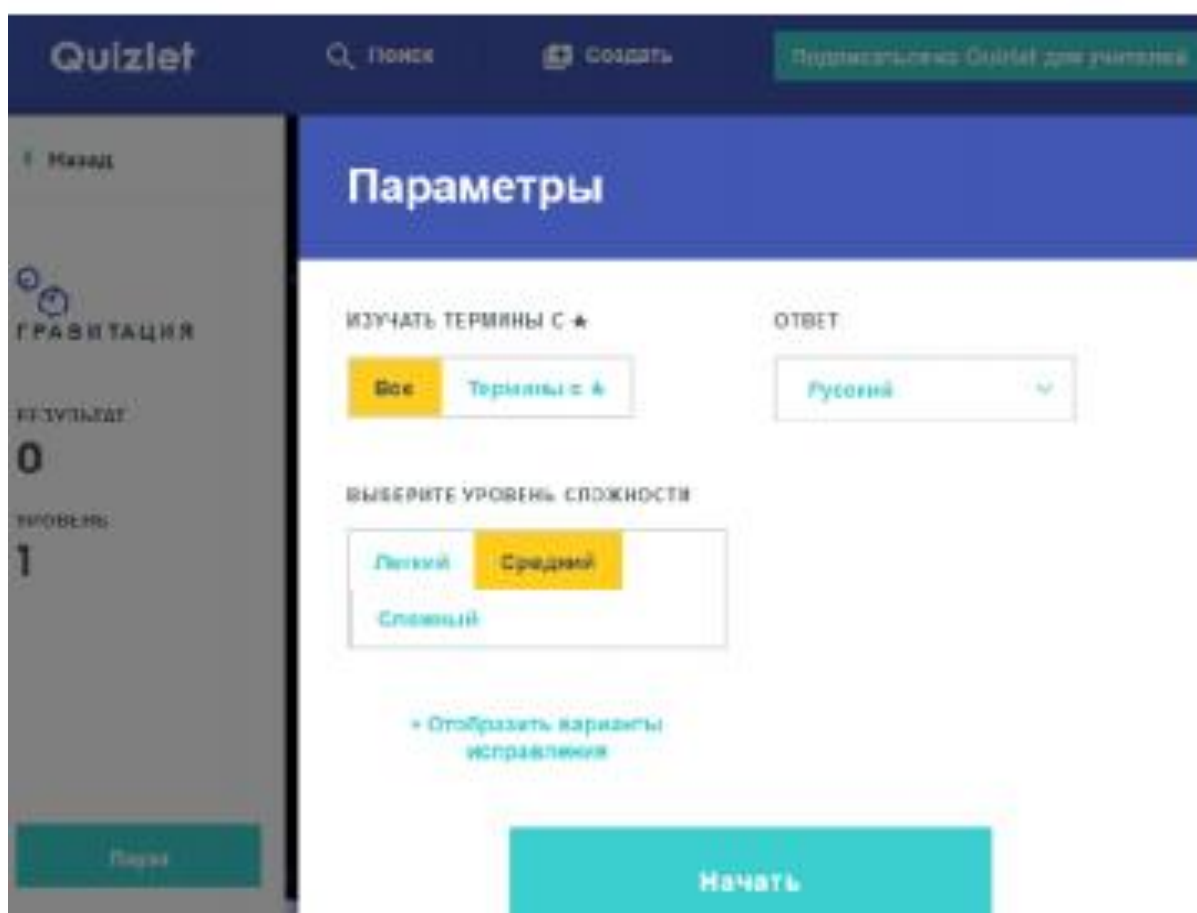
ЭТОТ ЭТАП 4/7

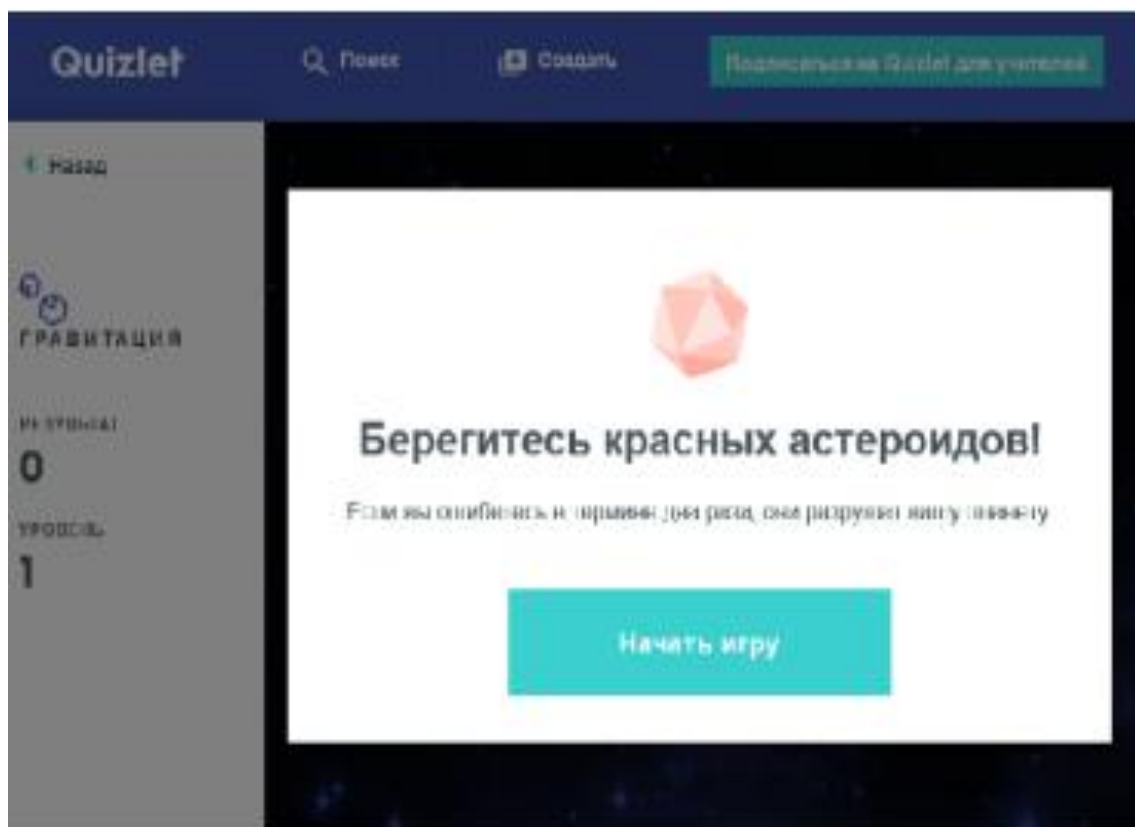
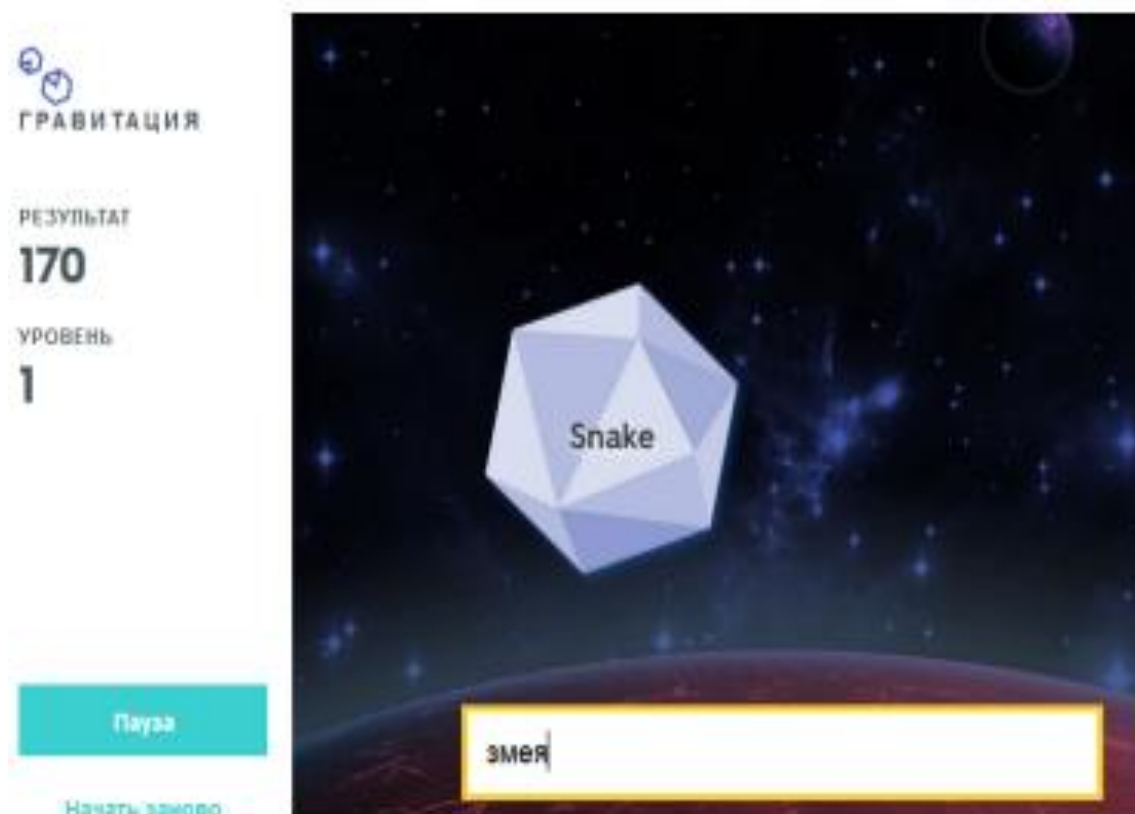
giraffe

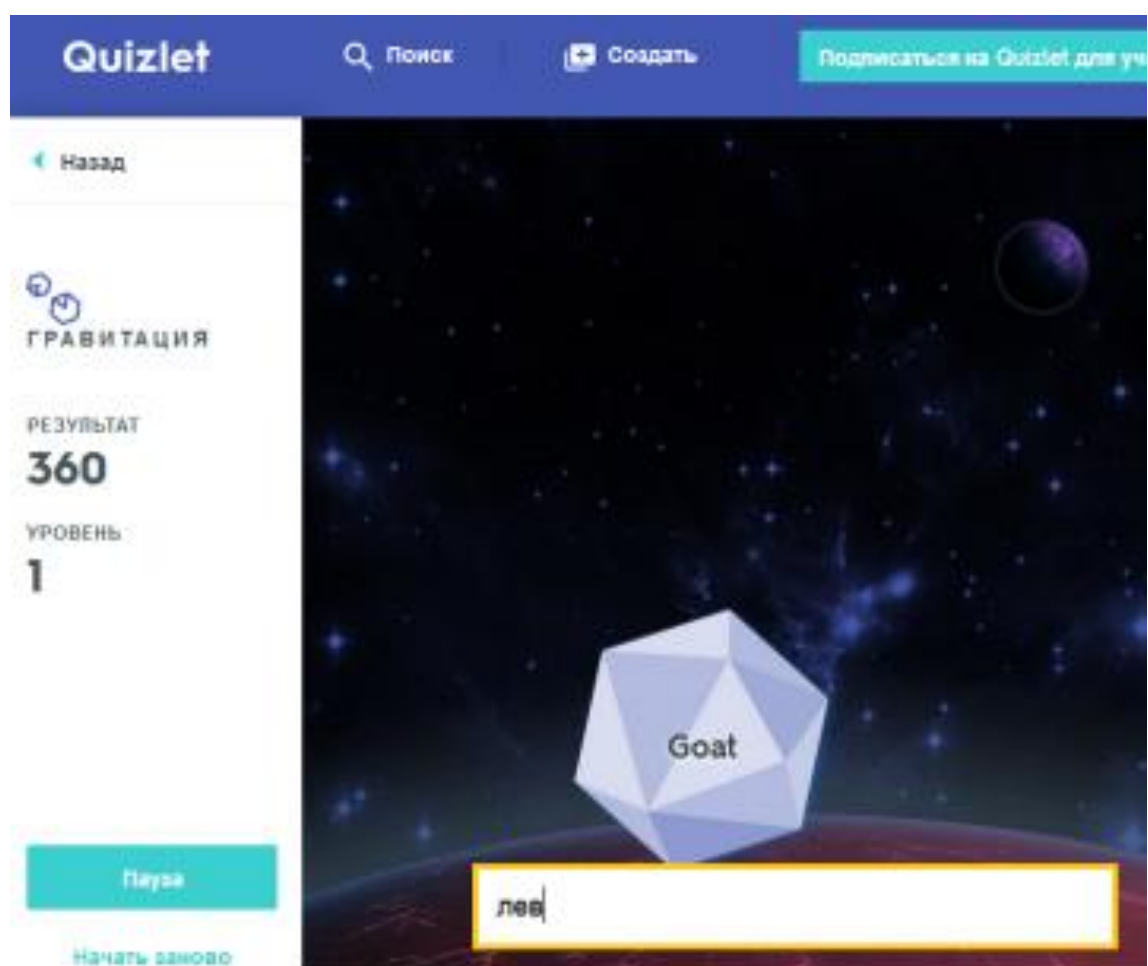
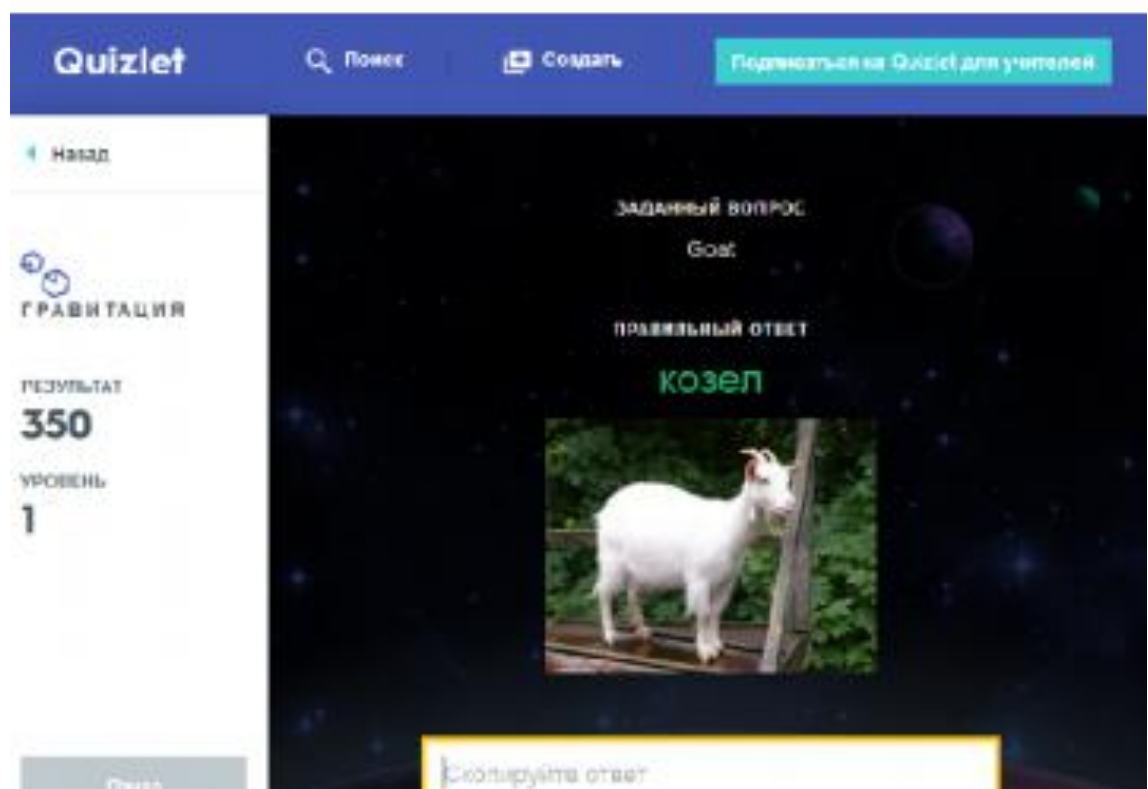
ВВЕДИТЕ ОТВЕТ ЕЩЕ РАЗ, ЧТОБЫ ЛУЧШЕ ЗАПОМНИТЬ ЕГО

жираф













Yana Rose
1m

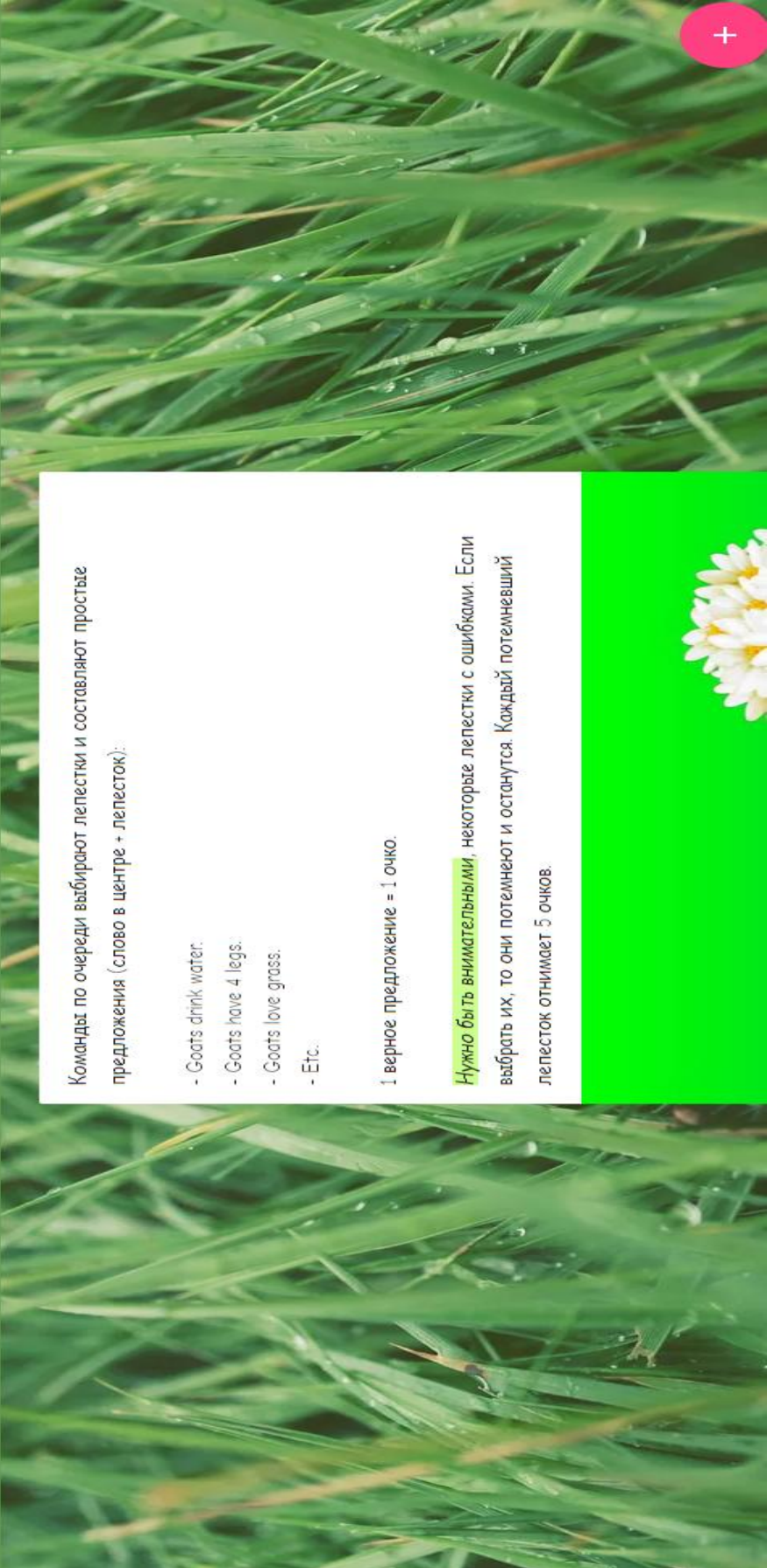


My padlet with grammar
Made with









Команды по очереди выбирают лепестки и составляют простые предложения (слово в центре - лепесток):

- Goats drink water.
- Goats have 4 legs.
- Goats love grass.
- Etc.

1 верное предложение = 1 очко.

Нужно быть внимательными, некоторые лепестки с ошибками. Если выбрать их, то они потемнеют и останутся. Каждый потемневший лепесток отнимает 5 очков.



73



1 верное предложение = 1 очко.

Нужно быть внимательными, некоторые лепестки с ошибками. Если выбрать их, то они потемнеют и останутся. Каждый потемневший лепесток отнимает 5 очков.

←

1 верное предложение = 1 очко.

DOWNLOAD

OPEN IN NEW WINDOW

VIEW FULL POST

GRAMMAR

START



SLIDE 1 OF 14

+

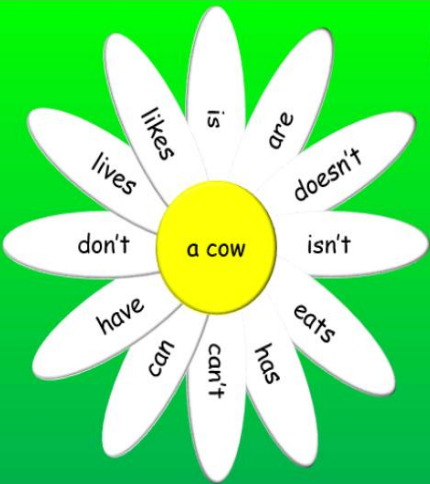
←

1 верное предложение = 1 очко.

DOWNLOAD

OPEN IN NEW WINDOW

VIEW FULL POST





SLIDE 2 OF 14

+

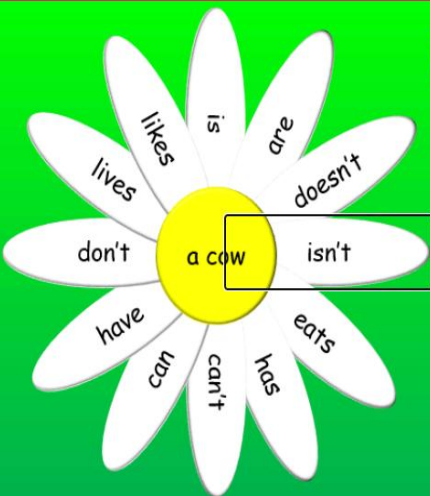
←

1 верное предложение = 1 очко.

DOWNLOAD

OPEN IN NEW WINDOW

VIEW FULL POST





SLIDE 2 OF 14

+

← 1 верное предложение = 1 очко DOWNLOAD OPEN IN NEW WINDOW VIEW FULL POST

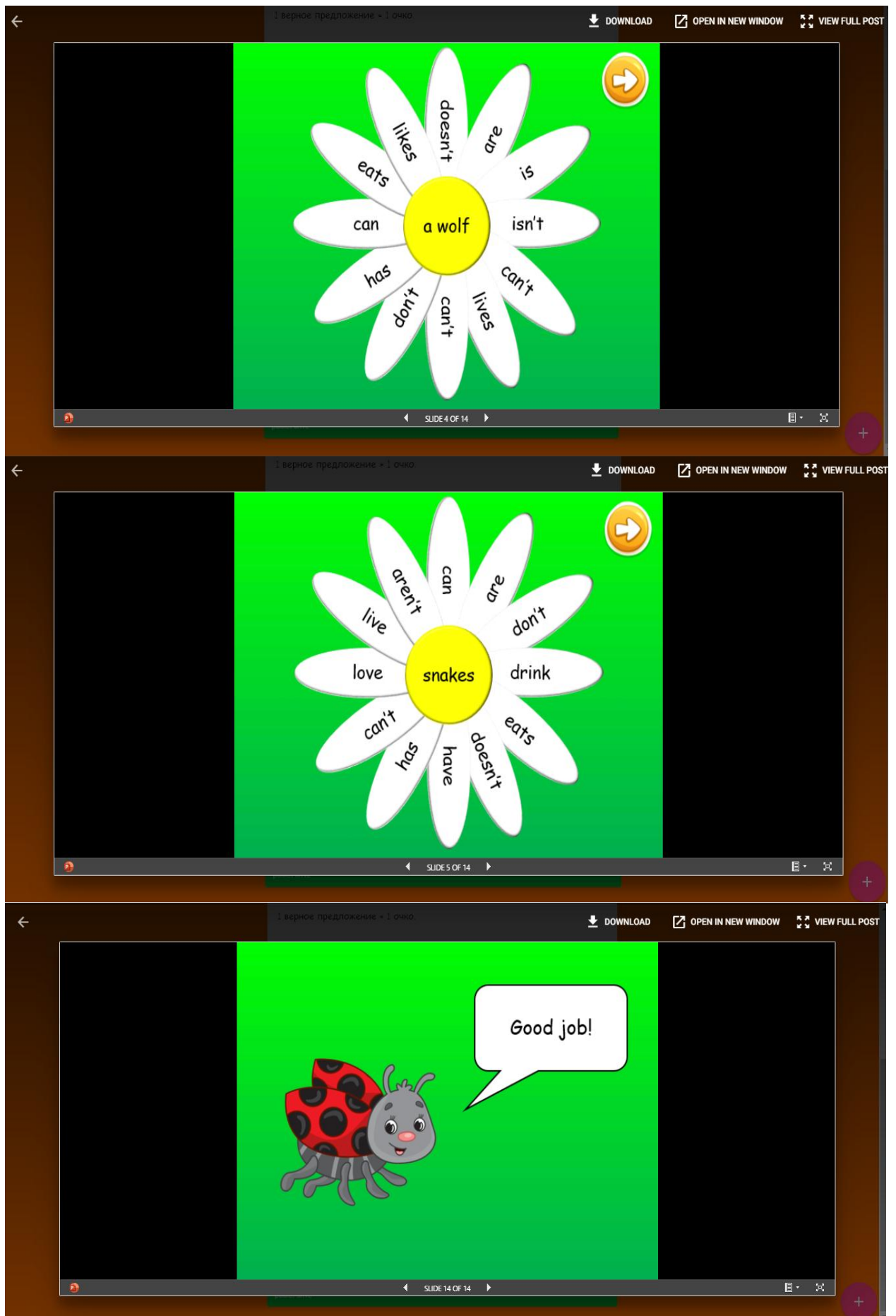
SLIDE 2 OF 14

← 1 верное предложение = 1 очко DOWNLOAD OPEN IN NEW WINDOW VIEW FULL POST

SLIDE 2 OF 14

← 1 верное предложение = 1 очко DOWNLOAD OPEN IN NEW WINDOW VIEW FULL POST

SLIDE 3 OF 14



[Find a quiz](#)
[Create a new quiz](#)

Yana Rose
[View profile](#)

[Create a new quiz](#)

[Find a quiz](#)
[My quizzes](#)
[Reports](#)
[Classes](#)
[Collections](#)
[Memes](#)
[Settings](#)
[Log out](#)
[Refer a friend](#)
[Help](#)

Animals

3rd grade
English

1 time
97% average accuracy

Save

Edit

[Start a multiplayer game](#)
[Solo Practice](#)

[Play Live](#)
[Assign HW](#)
[Practice](#)

Preview (20 questions)
[SHOW ANSWERS](#)

Question 1

30 seconds

Q. What's this?

— answer choices —

☐ chimpanzee
☐ tortoise

[Find a quiz](#)
[Create a new quiz](#)

Yana Rose
[View profile](#)

[Create a new quiz](#)

[Find a quiz](#)
[My quizzes](#)
[Reports](#)
[Classes](#)
[Collections](#)
[Memes](#)
[Settings](#)
[Log out](#)
[Refer a friend](#)
[Help](#)

[Play Live](#)
[Assign HW](#)
[Practice](#)

Question 19

30 seconds

Q. What's this?

— answer choices —

☐ butterfly
☐ penguin
☐ polar bear

Question 20

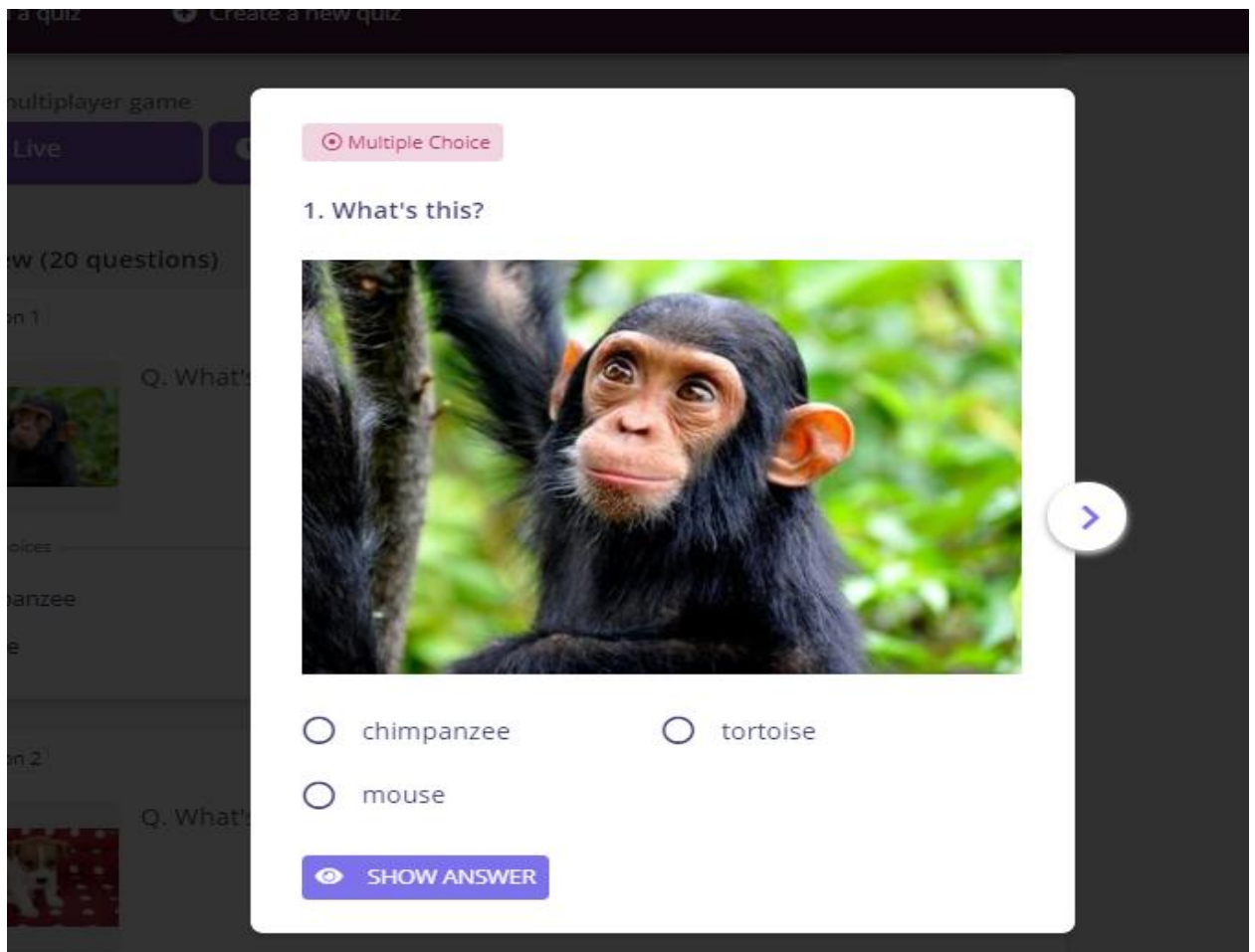
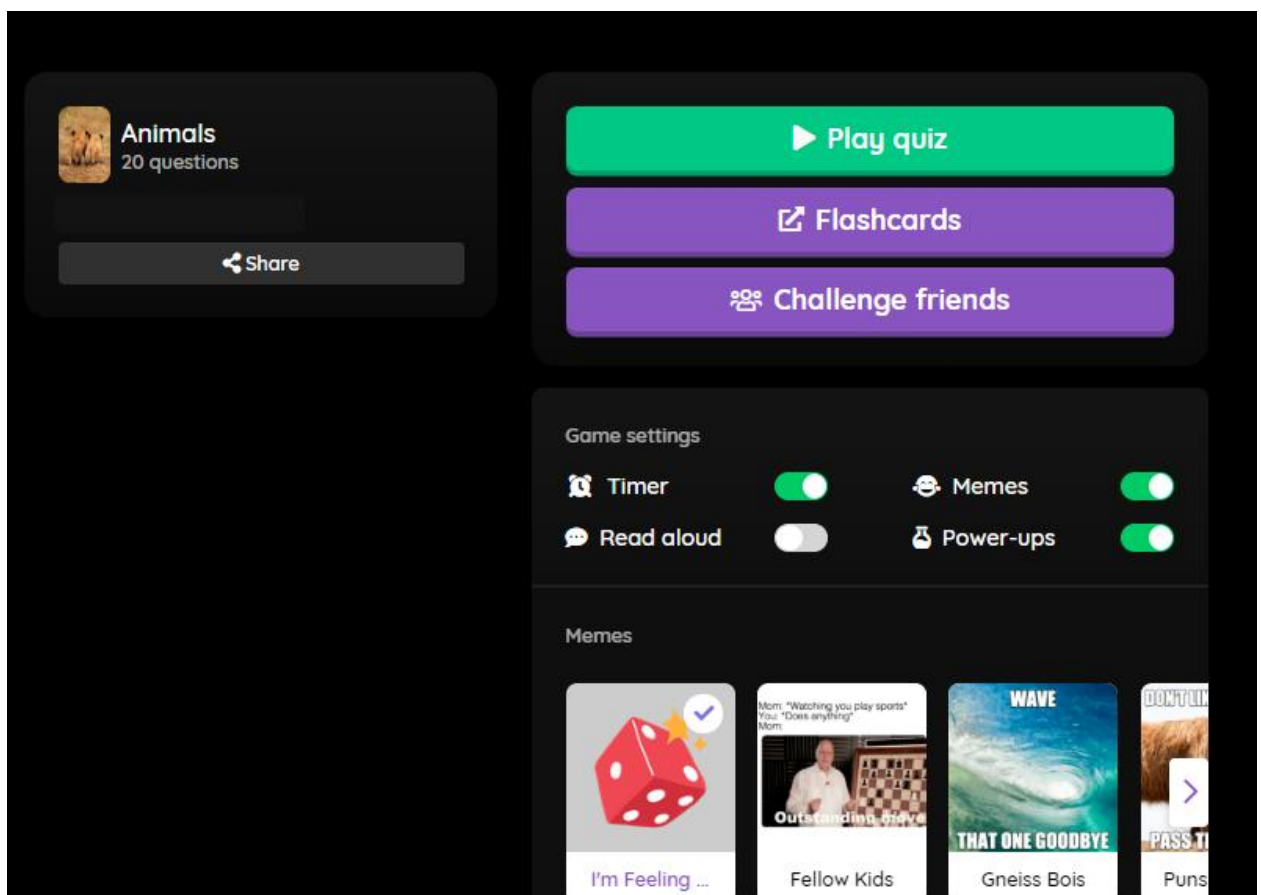
30 seconds

Q. What's this?

— answer choices —

☐ dog
☐ shark
☐ panda

78



2/20

Streak

1

13th

770



What's this?

1

tiger

2

cat

3

crocodile

Music on

Zoom In

2/20

Streak

2

19th

770

+600

+70



What's this?

tiger

12/20

Streak

0

1st

10500



What's this?

polar bear

penguin

Game Summary



Yana Rose



 Solo game

Accuracy

100%

Rank
1/23



Score
19600



Play again

Find a new quiz

Performance Stats



20

Correct



0

Incorrect



0

Unattempted



34.8 s

Avg. Time / Question



11

Longest Streak