

**Электронное пособие «Play and learn» как тренажер для
формирования коммуникативной компетенции младших школьников
на занятиях по внеурочной деятельности
(по УМК «Spotlight» -2)**

1.1. Требования к созданию и применению электронных образовательных ресурсов

Говоря о месте электронных ресурсов в учебно-воспитательном процессе, необходимо учитывать особенности современного состояния образовательной системы, в которой соседствуют различные формы обучения, в том числе и комбинированные, а для них очень важно соответствующее методическое обеспечение самостоятельной работы. В соответствии с этим естественно требование, чтобы структура и способ представления учебно-методических материалов в электронном виде не только могли, но и должны были бы легко варьировать в зависимости от конкретной формы их использования.

Перечислим основные требования, предъявляемые к электронным ресурсам:

- педагогические требования (дидактические принципы; методические требования; обоснование выбора тематики учебного курса; проверка на педагогическую целесообразность использования и эффективность применения);

- технические требования;

- эстетические требования.

Общедидактические принципы ЭОР

Как и в традиционном обучении, современные ЭОР базируются на известных дидактических принципах и правилах:

Наглядность. В педагогической психологии выделяются основные способы обучения или познания окружающего мира: зрение, слух, абстрактное мышление. Зрение и слух являются наиболее информативными и, соответственно, важнейшими и наиболее эффективными при обучении.

Именно на использовании этих важнейших моделей восприятия информации построена наглядность обучения, позволяя собрать максимум наглядности в виде аудио-, фото-, видео - и других видов мультимедийной информации, что активизирует внимание, оживляет восприятие;

Интерактивность. Во время занятий учащийся должен выполнить ряд интерактивных действий: просмотр и прослушивание учебного материала, навигацию по элементам контента, их копирование, обращение к справочной системе, отвечать на контрольные вопросы по ходу урока, что способствует повышению эффективности сознания и памяти;

Практическая ориентированность. По всем разделам и учебным модулям представлен мощный блок учебных модулей практической направленности - практические задания, учебные задачи, тестовые вопросы, лабораторные работы, которые становятся универсальным тренингом для учащегося;

Доступность. Методика изложения материала (от простого к сложному, от понятий к логике, от знаний к компетенции) доступна для восприятия и позволяет осуществлять обучение, как с помощью учителя (или родителя), так и самостоятельно;

Научность изложения материала. Содержание курса опирается на новейшие представления наук, которые в нем интегрированы, включая ИКТ, как базиса новых образовательных технологий;

Последовательность изложения. Логика содержания курса позволяет вести преподавание или самообучение как последовательное, опережающее или повторяющее. Диалоговый интерфейс, система ссылок позволит инициировать любое обращение по пройденной или по последующей учебной информации, а также к любой справочной и энциклопедической информации;

Модульность и вариативность изложения. Материал разбит на учебные модули (в основе модулей - темы) и микромодули (в основе микромодулей - понятия). Модульность позволяет выстраивать преподавание и обучение

индивидуально, вариативно, а также в зависимости от решаемых задач обучения.

Технические требования к программным средствам учебного назначения (ПС УН). Для эффективного использования ПС УН в учебно-воспитательном процессе важно не только его содержание, но и технические параметры.

Основные требования при этом таковы:

- наличие упрощенного варианта (например, возможность работы с отключенными рисунками);
- скорость загрузки («легкость» в Мбайтах текста и графики, оптимальный объем).
- высокая степень интерактивности;
- использование оптимального и современного инструментария для создания;
- адекватность использования средств мультимедиа, оригинальность и качество мультимедиа-компонентов;

Эстетические требования устанавливают: соответствие эстетического оформления функциональному назначению ресурса; соответствие цветового колорита назначению; упорядоченность и выразительность графических и изобразительных элементов.

1.2. Электронное пособие “Play and Learn” как тренажер для формирования коммуникативной компетенции младших школьников на занятиях по внеурочной деятельности

Электронное пособие является инструментом обучения и познания, его структура и содержание зависят от целей его использования. Он и репетитор, тренажер и самоучитель.

С целью повышения интенсификации процесса внеурочной деятельности по английскому языку мы разработали электронное пособие “Play and Learn” для учащихся первого года обучения.

Электронное пособие разработано на основе ФГОС начального общего образования, с учетом примерной программы начального общего образования согласно учебно-методического комплексу “Spotlight” (автор Быкова Н., Дули Д.)

При подборе и включении электронных образовательных ресурсов для обучения английскому языку во внеурочное время мы опирались на принципы деятельностного подхода, который предполагает необходимость обеспечения условий для активной самостоятельной учебной деятельности обучающихся. Электронные образовательные ресурсы помогают разнообразить занятия, проводимые по учебным пособиям, а также реализуют комплексный подход в обучении и значительно повышают мотивацию к изучению иностранного языка.

Пособие состоит из 11 модулей:

- Английский алфавит
- Моя семья
- Цвета
- Мой дом
- Числительные
- Животные
- Еда
- Игрушки
- Времена года
- Цирк
- Внешность

Каждый модуль в свою очередь состоит из следующих типов электронных образовательных ресурсов: демонстрационные материалы и иллюстрации, презентации, видеофильмы с текстовым сопровождением, обучающие песни, рифмовки, ролевые игры.

Разработка электронного пособия состояло из 5 этапов:

На первом этапе разработки электронного пособия мы провели подборку материалов по модулям.

На втором этапе из полученного набора источников отбирали те, которые подходят соответственно психолого-возрастным особенностям обучающихся.

На третьем этапе разрабатывали оглавление, т.е. произвели разбиение материала на модули, состоящие из разделов, минимальных по объему, но замкнутых по содержанию.

На четвертом этапе подготавливался проект гипертекста для компьютерной реализации.

На пятом этапе гипертекст реализовался в электронной форме.

И электронное пособие “Play and Learn” готово к использованию.

1.3. Мониторинг формирования и развития коммуникативной компетенции младших школьников на занятиях по внеурочной деятельности посредством электронного пособия «Play and Learn»

С целью проверить эффективность разработанного электронного пособия для формирования коммуникативной компетенции младших школьников провели в своих классах педагогический эксперимент.

Экспериментальной площадкой стала Бердигестяхская СОШ с углубленным изучением отдельных предметов имени Афанасия Осипова.

В исследовании принимали младшие школьники 2 классов (первый год обучения английскому языку), которых мы разделили на две группы: контрольная (2 классы за 2016-2017 у.г.) и экспериментальная (2 классы за 2017-2018 у.г.).

В ходе исследования в экспериментальных классах проводится мониторинг по выявлению эффективности использования электронного

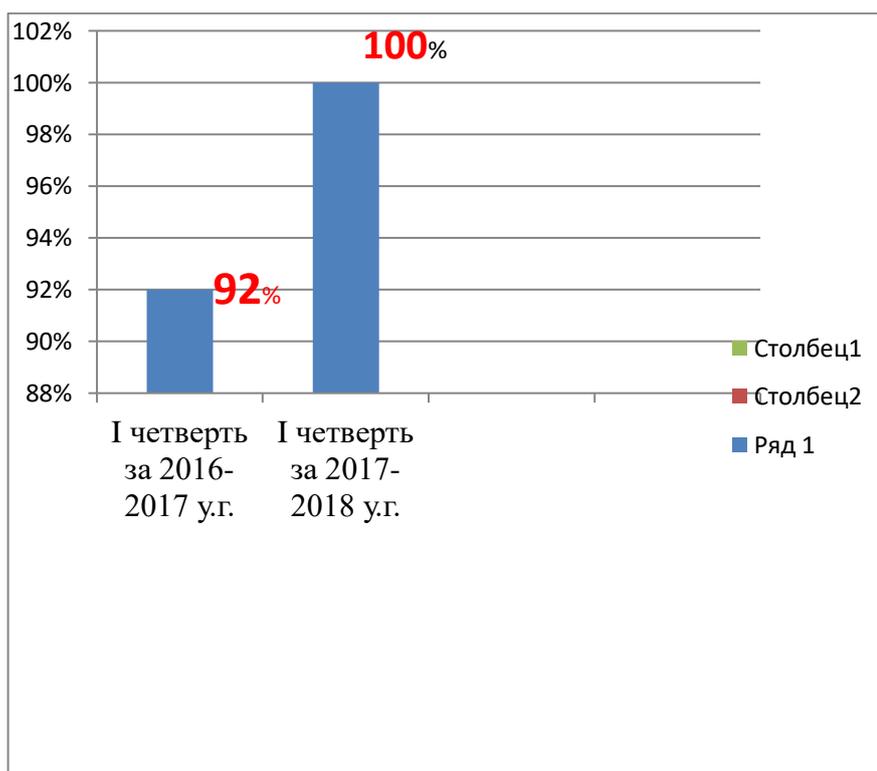
пособия "Play and Learn" по формированию коммуникативной компетенции обучающихся.

Критерии определения развития коммуникативной компетенции:

1. Развитие мотивации к изучению английского языка
2. Соблюдение норм произношения
3. Усвоение ЛГМ (по темам)
4. Понимание содержания сюжетного диалога и текста в пределах учебного материала
5. Участие в моделируемых ситуациях общения, ролевых играх в ходе овладения языковым материалом

По итогам анкетирования определяется высокая мотивация к изучению английского языка. Если в прошлом году она составила 92%, то у нынешних второклассников (за первый год обучения английскому языку) мотивация достигает 100%. (см. Диаграмма 1)

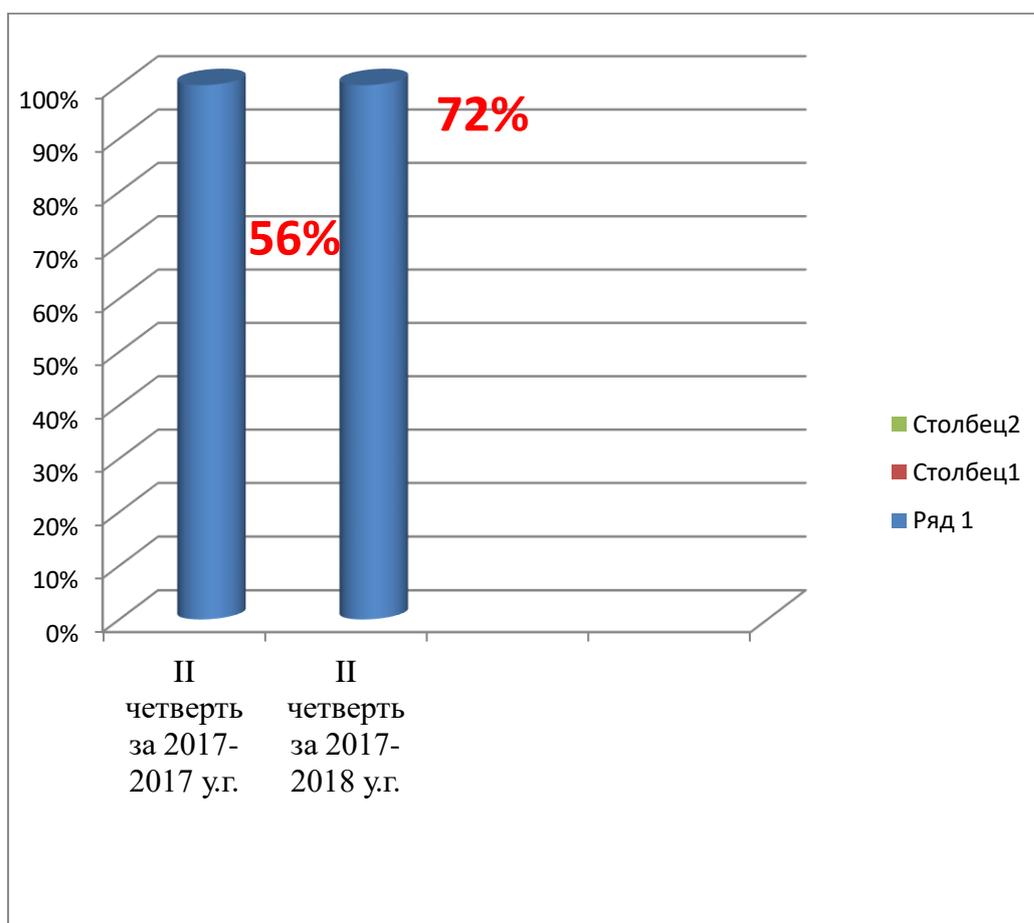
Результаты анкетирования представлены на диаграмме 1.



Использование аудио и видеозаписей помимо УМК "Spotlight-2" позволяет повысить уровень соблюдения норм произношения. Как показывает диаграмма 2, в экспериментальных классах он повысился на 16 %, чем в контрольных классах (см. Диаграмма 2).

В основном дети затрудняются в произношении межзубных звуков / θ /, // ð /и звука [w]

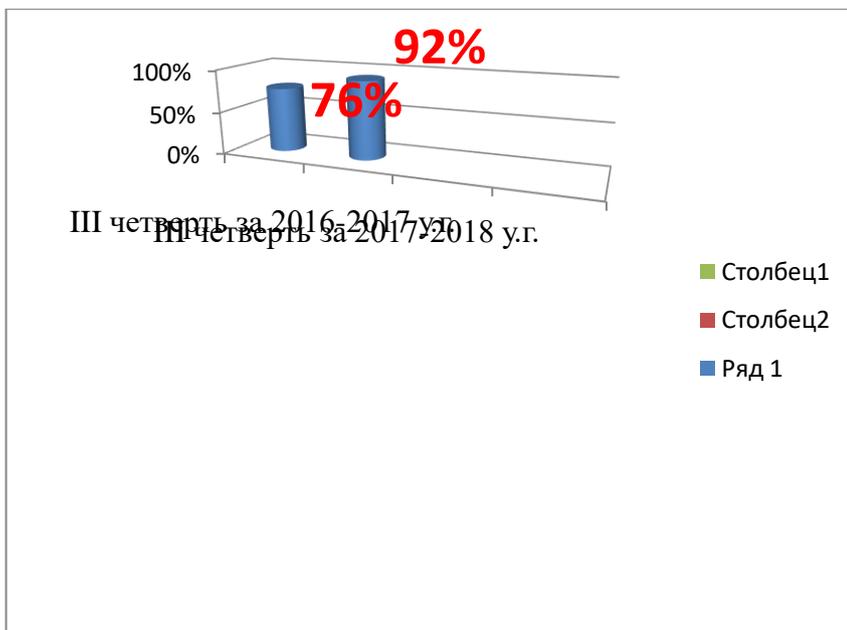
Результаты анкетирования представлены на диаграмме 2.



Использование электронного пособия "Play and Learn" повышает эффективность в усвоении обучающимися лексико-грамматического материала по пройденным темам. Во-первых, это отмечается в быстром

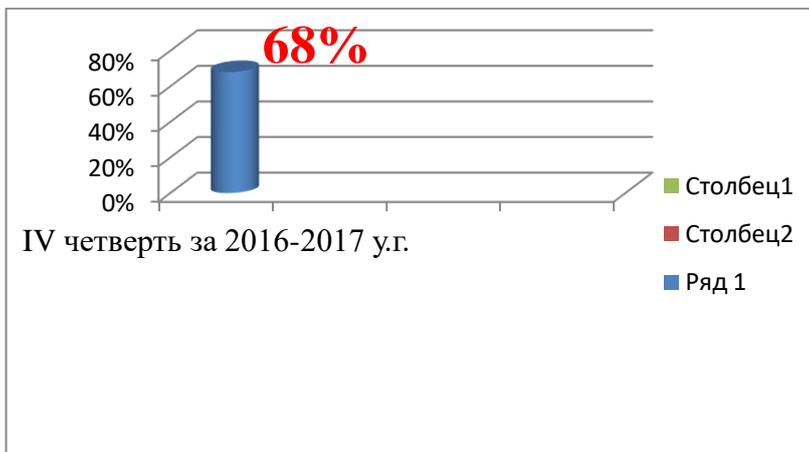
запоминании новой лексики, во-вторых. за короткий срок автоматически усваивается грамматика изучаемого языка. (см. Диаграмма 3)

Результаты анкетирования представлены на диаграмме 3.



Бесспорно, обогащение словарного запаса у обучающихся способствует формированию и развитию умения понимать англоязычную речь и вести диалог. (см. Диаграмма 3 и 4)

Результаты анкетирования представлены на диаграмме 3 и 4.



Вывод

Уроки с использованием ЭОР – это, на наш взгляд, является одним из самых важных результатов инновационной работы в школе. Использование информационных технологий позволяет нам осуществить задуманное, сделать внеурочное занятие современным. Использование компьютерных технологий в процессе обучения влияет на рост профессиональной компетентности учителя, это способствует значительному повышению качества образования, что ведёт к решению главной задачи образовательной политики.

Анализируя использования ЭОР на занятиях внеурочной деятельности, можно с уверенностью сказать, что использование электронного пособия позволяет:

- обеспечить положительную мотивацию обучения;
- проводить занятия на высоком эстетическом и эмоциональном уровне (музыка, анимация, аудио-видео);
- обеспечить высокую степень дифференциации обучения (почти индивидуализацию);
- усовершенствовать контроль знаний;
- рационально организовать учебный процесс, повысить эффективность внеурочной деятельности;
- формировать навыки подлинно исследовательской деятельности;
- обеспечить доступ к различным справочным системам, электронным библиотекам, другим информационным ресурсам.

Что касается результативности, то те ученики, которые систематически работают с компьютерными учебными программами, занимаются проектной деятельностью, повышают свое качество знаний. Учащиеся проявляют устойчивый интерес к изучению английского языка.

