**Районный этап одиннадцатого фестиваля уроков учителей**

**общеобразовательных учреждений Санкт-Петербурга**

**«Петербургский урок»**

**Номинация «Успешные практики трансляции/адаптации известных методик, технологий, отдельных методических приёмов» (5-11 классы)»**

**Подноминация:**

**«Лучшие педагогические практике на уроке»**

**Автор разработки:**

Орина Эмма Григорьевна

Государственное бюджетное образовательное учреждение

средняя общеобразовательная школа № 594

Московского района Санкт-Петербурга

**Тема разработки:**

**«Использование мобильного приложения Quizlet на уроках английского языка как эффективной ИК технологии для реализации требований ФГОС основного общего образования»**

**7 класс**

Санкт-Петербург

2021 - 2022

 На современном этапе развития России реализуются инициативы, направленные на создание необходимых условий для развития в стране цифровой экономики, что повышает конкурентоспособность России, качество жизни граждан, обеспечивает экономический рост и национальный суверенитет («Стратегия развития информационного общества в Российской Федерации на 2017-2030 годы», «Цифровая экономика Российской Федерации»). Для цифровой экономики нужны компетентные кадры. А для их подготовки необходимо привести образовательные программы в соответствие с нуждами цифровой экономики, широко внедрить цифровые инструменты учебной деятельности и целостно включить их в информационную среду.

 Преимущества использования цифрового обучения для получения образования в условиях ФГОС:

• возможность восполнить дефицит источников учебного материала;

• развитие навыков и умений информационно-поисковой деятельности;

• объективное оценивание знаний и умений в более короткие сроки;

• создание условий для развития культуры общения, умения работать в сотрудничестве;

• способствование готовности к самостоятельному изучению иностранного языка, к дальнейшему самообразованию.

 Необходимым условием качественного современного образования является гармоничное сочетание традиционного обучения с использованием передовых технологий. Недавние исследования показали положительное влияние цифровых флэш-карт на вовлеченность учащихся в образовательный процесс (Ермаков С.С. 2020г.). В наше время существует множество мобильных приложений для изучения иностранных языков, поэтому, в своей работе я использую традиционные исследования в области педагогической психологии о преобладающем из всех существующих способах запоминания слов (работы Т. И. Пашуковой, А. И. Допира, Г. В. Дьяконова).

 **Общее описание практики.**

**Автор.** Интерактивная платформа «Quizlet» была создана студентом-второкурсником Эндрю Сазерлендом в Олбани, штат Калифорния. В 2005 году 15-летний Эндрю разработал программу для изучения 111 французских терминов и даже не предполагал, что она станет одной из самых быстрорастущих бесплатных образовательных платформ с 30 миллионами ежемесячных пользователей из 130 стран мира.

 **Особенности реализации.** Quizlet – это интерактивный сервис создания и применения флэш-карточек и обучающих игр для изучения иностранных слов, который выделяется из множества альтернатив. При помощи данного ресурса преподаватель может создавать интерактивные учебные материалы, которые помогут обучающимся в усвоении и запоминании учебного материала в игровой форме. Все что нам необходимо – это найти в базе или создать собственный интерактивный материал - карточки, добавляя к ним картинки и аудиофайлы. После этого учащиеся могут выполнять упражнения и играть, чтобы запомнить данный материал. Также доступно озвучивание слов на карточках. В «Quizlet» есть множество увлекательных материалов, созданных пользователями со всего мира, которые можно изменять и использовать на свое усмотрение. К карточке со словом можно подобрать изображения как из готового банка данных, так и свое собственное. С точки зрения учащегося, «Quizlet» – это образовательная услуга для изучения новых слов, которая довольно интересна, так как учащиеся могут изучать лексику во время игры. Платформа имеет разные режимы обучения. «Quizlet» позволяет учителям следить за академическими программами своих учеников, так как запрограммирована функция рейтинга. С точки зрения учителя, «Quizlet» представляет хорошо проработанную платформу для создания лексических учебных сетов.

 Для создания материала к уроку я использую языковую комбинацию (английский и русский язык) в следующем формате: слово на английском языке + его перевод на русский язык + соответствующая картинка, дополненная звучанием. Также есть возможность создать и англо-английскую версию по формату: слово на английском языке + его определение на английском языке + соответствующая картинка, дополненная звучанием. Одной из наиболее удобных функций этого сервиса при создании учебного сета является автоматическое отображение возможных переводов слова и соответствующей картинки, предлагаемой сервисом. Обычно несколько переводов и как минимум три изображения предлагаются автоматически.

**Структура.** Возможности работы с лексикой, которые дает платформа «Quizlet»:

1. **Режим «Флэш-карты»** На экране появляется карточка с новым словом, вы должны щелкнуть по ней, карточка переворачивается, и на оборотной стороне мы видим перевод или определение этого слова, а также соответствующую картинку.
2. **Режим «Запоминай»** – это умный, настраиваемый и адаптивный режим для учащихся. Он предлагает различные задачи для изучения новой лексики, используя фундаментальные знания, если обучающийся преуспевает – вопросы становятся сложнее. Начинаем с того, что он должен дополнить легкие вопросы, и по мере обретения мастерства будут заданы письменные вопросы. Круг задач, в этом режиме, следующий:

1. Предлагается английское слово, дополненное картинкой, а также четыре варианта перевода, вам нужно выбрать правильное (multiple choice);

2. Показано слово на английском языке с изображением, нужно написать перевод;

3. Показано только слово без картинок, нужно впечатать правильный перевод на русский.

 Набор заданий запрограммирован так, что все эти разновидности заданий повторяются, но предлагаются только русские слова, поэтому здесь основная задача – написать правильный перевод на английский язык.

 3. **Режим «Пиши»** включает только формат перевода слов с русского на английский и наоборот: предлагается слово, дополненное картинкой с переводом. Режим письма отслеживает, насколько хорошо обучающийся знает термины и определения, и то, где он допускает ошибки, чтобы была возможность более внимательно сосредоточиться на них в дальнейшем. Режим письма оценивает ответы и показывает вопросы, на которые был дан неправильный ответ, тем самым способствуя более эффективному усвоению материала.

4**. Режим «Правописание»** сфокусирован на понимании английской речи: произносится слово, необходимо записать его перевод. Кроме того, под заданием есть графическая подсказка.

5. **Режим «Соответствия»** позволяет учащимся сопоставлять слова с их переводом, перетаскивая соответствующие элементы курсором друг на друга, пока выбора не останется. Этот режим работает с обратным отсчетом времени, поэтому каждый раз, когда задания выполнены успешно и быстро, появляется новый рекорд времени. Кроме того, после завершения раунда появляется таблица лучших результатов других учащихся. Этот режим построен на соревновательных началах.

6. **Режим «Тест»** имеет особенности каждого из упомянутых выше режимов, так как он состоит из письменных сопоставительных вопросов с множественным выбором и True/False вопросов. Тестовый режим дает возможность учащимся увидеть, какого результата они смогут достичь на тесте в классе.

 Дополнительные преимущества. Quizlet предлагает для закрепления изученного лексического материала 2 игры:

1. **«Гравитация»** Слова для перевода в виде астероидов падают в течение запрограммированного времени в соответствии с выбранным уровнем.

Каждый правильный ответ на один шаг приближает участника к переходу на следующий уровень. Необходимо ввести ответ до того, как астероид столкнется с планетой. Чем выше уровень игры, тем быстрее движение астероидов.

1. **«Quizlet live»** – коллективная онлайн игра для использования на уроках.

Ученики распределяются на команды (или играют каждый сам за себя) и соревнуются друг с другом по времени. Игра направлена больше на точность, чем на скорость. Если команда ответит неправильно, ей придется начинать игру сначала.

Чтобы играть в Quizlet Live на уроке, Вам понадобится:

 — учетная запись Quizlet;

 — учебный модуль, как минимум с 6 уникальными парами терминов и определений;

 — компьютер, планшет или смартфон для каждого ученика;

 — устройство, управляемое преподавателем, для проекции правил и списка лидеров;

 — 10-15 минут времени.

**Практическая часть.**

 В своей педагогической практике я начала использовать флэш-кары Quizlet в 2020г., работая по **программе «Английский язык» в 5-9кл**. (УМК "Английский в фокусе", Ю. Е. Ваулина, 7 кл. (Spotlight) на уроках введения и закрепления новой лексики и сразу отметила повышение мотивированности учащихся при изучении новой лексики. Передо мной стояла задача интегрировать различные виды контрольных упражнений в урок, чтобы помочь моим ученикам успешно усвоить материал и стать более мотивированными к обучению с помощью Quizlet дома. Недавно Quizlet выпустил новую функцию (игру) под названием Quizlet Live, которая сыграла важную роль в интеграции быстрого изучения лексики на моих занятиях. Сочетая учебу с игрой, учащиеся начали рассматривать индивидуальное обучение как способ подготовиться к игре и расширить свое участие в занятиях. Кроме того, интерактивный опыт обучения убеждает их в том, что при небольшом количестве практики они могут добиться успеха в своем обучении и не рассматривать его как сложную задачу.

 Quizlet Live – можно назвать игрой с высокой энергией, которая обычно длится 10-15 минут. Я стараюсь использовать 1-2 игры в неделю. Например, на первом уроке в неделе ввожу определенный набор лексики, предложив учащимся обсудить тему и определить слова из списка, с которыми они не знакомы. В качестве домашнего задания я поручаю им самостоятельно изучить набор Quizlet, а также говорю им, что мы будем играть в Quizlet Live на следующем уроке, чтобы повысить мотивацию. Если использовать функцию "Прогресс в классе" в учетной записи учителя Quizlet, можно увидеть, выполнили ли ученики домашнее задание (эта функция платная). Quizlet Live также является отличным способом повысить уровень активности в классе. Иногда я провожу эту игру в конце урока, чтобы закончить его «на высокой ноте». Я также увидела, что ключ к удовольствию моих учащихся - выполнять эти упражнения в «постоянном ритме», чтобы им не было скучно и они всегда были заняты.

 **Этапы работы.** Чтобы играть в Quizlet Live у каждого учащегося должен быть смартфон, планшет или ноутбук с выходом в Интернет (если у кого-то из учащихся нет Интернета, я или другие учащиеся «делимся», так что проблем с подключением к игре не возникает). Также удобно, если в классе есть проектор, чтобы можно было отображать экран учителя. Вот шаги по настройке игры. Учитель переходит на Quizlet и выбирает набор для игры (например Spotlight 7 Module 6a), нажимает на кнопку “Live”. На данном этапе мы можем выбрать будут ли учащиеся играть в командах или каждый сам за себя (всегда даю детям сделать этот выбор самостоятельно). Очень важным аспектом считаю то, что система сама выбирает игроков команды. Таким образом, нет учеников, с кем бы ребята не хотели играть. Все в команде равны. В таком случае будет больше сотрудничества и взаимного обучения. Вот примерные слова, которые я произношу на данном этапе:

“You will play this game in teams. The system itself will distribute the participants into teams. You have to click the right answer. You can only click on the answers under “You.” Sometimes your team member has the card and you don’t, so be careful not to click a wrong answer. If you click a wrong answer, your team loses all its points and must start over. Don’t worry if you lose your points, you’ll be able to get them back quickly! The first team to match all 12 cards is the winner.” Затем нажимаю «Создать игру». На этом этапе, если у вас есть проектор, удобно показать этот экран с QR- кодом , чтобы учащиеся могли присоединиться к игре. Они просто заходят на quizlet.live и вводят код и свои имена. Им не нужно иметь учетную запись Quizlet для игры. Когда они присоединятся к игре, их имена появятся справа. Важно напомнить детям, что они могут коснуться ответа только на своем индивидуальном экране. Можете подсказать своему товарищу по команде, что у него есть правильный ответ, но только он может прикоснуться к своему телефону. ‘You can only touch the answer on your individual screen. You can tell your teammate if you think they have the correct answer, but only they can touch their phone.’ Это правило важно для того, чтобы было больше дискуссий и чтобы более сильный ученик не взял верх в игре.

 Нажмите “Начать игру” и следите за прогрессом каждой команды в режиме реального времени. После окончания игры на экране появятся слова, которые учащиеся перевели неправильно. Это обеспечивает обратную связь. Часто ученики готовы к дополнительным раундам, и я могу просто повторить процедуру и сыграть снова. Существует возможность смешивать команды, что дает возможность большей социализации.

**Что дает использование Quizlet Live?**

* Обеспечивает практику интервального повторения. В книге Питера С. Брауна «Make It Stick: The Science of Successful Learning» (Наука об успешном обучении), рассматриваются исследования о том, как сделать обучение более эффективным. Интервальное повторение - это основная концепция, которая побуждает учащихся расширять свое обучение. Регулярно играя в игру, дети получают практику повторения с интервалом и они могут видеть, как это им помогает.
* Создает возможности для обучения сверстников. Если вы играете в игру с учащимися в группах, можно увидеть, как сверстники обучают друг друга, когда они обсуждают свои ответы. Социальный аспект обучения сверстников может помочь ученикам запомнить и усвоить термины. Те, кто преподает, развивают уверенность и более глубоко усваивают слова, в то время как учащиеся, которые учатся, чувствуют себя более комфортно, обучаясь у другого ребенка в небольшой группе.
* Уравновешивает конкуренцию и сотрудничество. Вместо того чтобы заставлять отдельных людей соревноваться друг с другом, ученики работают совместно в командах. Все без исключения чувствуют себя включенными и вовлеченными.
* Социальное доказательство. Учащиеся, которые испытывают трудности в изучении языка, сотрудничают с теми, кто делает это хорошо, что может служить мотиватором, потому что они понимают, что обучение достижимо.
* Обеспечивает мотивацию к учебе. Чтобы преуспеть в игре, детям нужно учиться. Поскольку ученики играют в командах, существует социальная мотивация быть готовыми не подвести свою команду.
* Подключение к игровой культуре. Функция Quizlet Live - это в значительной степени игра, а мы знаем, что новое поколение учащихся проводит большое количество времени, играя и осваивая довольно сложные игры. Благодаря геймификации мотивация может быть добавлена к опыту обучения.

 **Для выявления эффективности** использования Quizlet на уроках английского языка учителя Ориной Э.Г. было проведено исследование в параллели 7-х и 9-х классов в 2020-21 учебном году ГБОУ школы №594 Московского района Санкт-Петербурга *(Приложение 1)*

**Целью** моего **исследования** было:

-интегрировать Quizlet в учебную практику для 7-х и 9-х классов в течение одного учебного года,

-поощрять самостоятельную работу вне класса с помощью учебных наборов Quizlet,

-оценить эмоциональные преимущества использования Quizlet в классе и за его пределами. Я также стремилась оценить, способствуют ли проводимые мероприятия Quizlet навыкам мышления более высокого порядка. Хотя использование карточек для приобретения словарного запаса может иметь некоторые недостатки, но поощрение учащихся к созданию собственных наборов карточек представляется **хорошим способом углубления знаний и развития навыков** более высокого порядка, включая **применение, анализ и оценку**.

 Учащиеся согласились загрузить приложение Quizlet и изучить серию учебных наборов по модулям учебного пособия Spotlight 7|9 кл. Занятия в классе включали периоды самостоятельной работы с использованием различных инструментов "Обучения" и совместных игр с использованием инструментов "Игры" Quizlet. Время занятий, затраченное на использование Quizlet, в общей сложности составляло около 15-20 минут за урок, за исключением заданий для создания учебных наборов, которые требовали дополнительной подготовки учащихся. Каждую неделю классу задавалось домашнее задание, связанное с Quizlet. К концу четверти учащимся было поручено создать свои собственные учебные наборы в рамках подготовки к новому учебному блоку. В таблице *(Приложение 2)* показано краткое описание используемых заданий викторины в классе (на примере 7 кл.) В конце учебного года учащимся было предложено анонимно ответить на вопрос: «Был ли Вам полезен Quizlet в изучении английского языка?» Почти 90 % учащихся 7-х и 9-х классов посчитали, что данный сервис помог им в изучении языка: «Мне было очень интересно, потому что мы играли все вместе», «... помогает нам запоминать слова, и мы должны разговаривать с другими учениками», «очень полезно для детей», «очень полезное приложение для пополнения словарного запаса» …

 Проведение тестов в группах в 2020-21 учебном году (72 человека) дало совершенно неожиданные результаты. Предсказуемым был результат, когда сильные учащиеся выдали результат от 87% до 100%; удивителен результат, когда гораздо менее подготовленные учащиеся выдали близкий к такому же, как и у сильных учеников, результат: около 82% усвоения у учеников – троечников. Необходимо особо подчеркнуть, что учащиеся работали с абсолютно новой для них лексикой. В начале учебного года учащиеся в 7-х классах писали лексические тесты на «4-5» - 75%, к концу года – 91%; в 9-х классах писали лексические тесты на «4-5» -74%, к концу года – уже 88%. Можно сделать вывод, что освоение новой лексики успешно, вне зависимости от уровня, который изначально имеет ученик! Такой результат поистине заставляет обратить на себя внимание, поскольку овладеть лексикой на уровне среднего и выше - не является такой легкой задачей, как можно предположить. Но освоить ее – задача весьма важная, поскольку эти знания открывают путь не только к свободному владению и пониманию изучаемого языка, но и к получению престижной работы.

 **Вывод:** Овладение английским языком с помощью электронной портативной техники для поколения 2000-х является естественным и наиболее эффективным процессом с точки зрения усвоения материала. Современные школьники, в подавляющем большинстве, ознакомились с портативной техникой в раннем детстве. Значит, электронизация и модернизация современных аутентичных методик, их частичный перевод «с бумаги» в гаджет более чем оправдан. Применение метода показывает свою несовместимость с явлениями застоя в обучении, увеличение объема знаний происходит у разных учащихся с высокой степенью усвоения. Высокий результат был обеспечен и тем, что представление каждого отдельного термина было реализовано во всех возможных формах: произнесение, написание, графическое изображение, его перевод. Столь высокий процент освоения материала, возможно, объясняется и тем, что гаджеты скорее являются средством развлечения, в отношении которого подавляющему большинству детей ставились ограничения по времени, в данном случае срабатывают на максимум эффективности, поскольку ограничений и запретов не имеется – работай и занимайся, сколько считаешь нужным.

**Материал** по теме методической разработки **опубликован и имеет высокую оценку экспертов** на сайтах педагогических сообществ *(Приложение3)*:

nsportal.ru <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/angliiskiy-yazyk/library/2021/11/05/ispolzovanie-mobilnogo-prilozheniya> ,

Инфоурок <https://infourok.ru/ispolzovanie-mobilnogo-prilozheniya-quizlet-na-urokah-anglijskogo-yazyka-dlya-aktivnogo-usvoeniya-novoj-leksiki-5453778.html>,

опубликован в печатном издании «Лучшие материалы «Инфоурок» - 2021 (IX часть) - 2021: / Ред.-сост. Игорь Жаборовский. – С.: ООО «Инфоурок», 2021.

ISBN 978-5-60467-468-0 *(Приложение 4),*

был представлен на международной онлайн-конференции, проводимой на портале «Солнечный свет»: «Опыт применения перспективных технологий и методов в практике современного образования».