Использование информационных технологий на уроках английского языка в начальной школе на примере сайта Kahoot.it

Дербоян Ирина Николаевна
учитель английского языка
КГУ "Комплекс Предгорненская средняя школа-детский сад"

В настоящее время сложно найти сферу, которую не затронул бы информационно-технологический прогресс. Технические разработки и изобретения заняли лидирующие позиции в жизни и развитии каждого отдельного человека. Не обошел стороной прогресс и сферу образования. В частности, педагогов, с их бумажной работой. На помощь учителям пришли информационно-вычислительные машины, которые обещали сделать жизнь проще. Так и случилось. Теперь у учителей есть все возможности для создания интересных и интерактивных уроков, воплощения любых творческих идей и успешной реализации достижения поставленных целей учебных программ.

Особое внимание, при использовании различных технологий в образовательном процессе требует начальная школа, так как, на уроках в начальном звене, непреодолимо доминирует принцип наглядности. При учете всех потребностей учащихся и стилях обучения, учащиеся могут воспринимать информацию как аудиалы, визуалы и кинестетики. Однако, одного учебника здесь становится уже недостаточно. Тогда на помощь приходят информационные технологии.

Стоит отметить, что уроки английского языка требуют двусторонней отдачи, как учителя, так и учащегося. Сегодня, дать задание «прочитать текст и перевести» – более не эффективно. Задания должны быть направлены на развитие всех четырех навыков: чтения, говорения, аудирования и письма. Таким образом, скучные и однообразные задания не только отрицательно скажутся на мотивации учащихся, но и навсегда укоренят в их сознании рутинную работу, не желательную к выполнению.

В арсенале учителя, на сегодняшний день огромное множество средств для работы и использования на уроках английского языка, полезной и интересной информации, которую можно представить в различных формах. Примером, который поможет разнообразить обычные и привычные формы усвоения изученной информации, может послужить сайт Kahoot.it. Kahoot! представляет собой игровую обучающую платформу, используемую в качестве образовательной технологии в школах и других учебных заведениях. Обучающие игры «Kahoots» являются викториной со множеством выборов, которые позволяют генерировать пользователей и доступны через веб-браузер. «Kahoot!» может использоваться для проверки знаний учащихся, для формативного оценивания или в качестве перерыва в классных занятиях. Он был разработан для социального обучения, где учащиеся собираются вокруг общего экрана, например, интерактивная доска, проектор или монитор. Сайт также можно использовать с помощью инструментов совместного использования экрана, такие как Skype или Google Hangouts. Игровой процесс простой: все игроки используют устройство для ответа на вопросы, созданные учителем, бизнес-лидером или другим человеком, преподавателем. Правильные ответы на вопросы переводятся на бонусные баллы. Затем набранные баллы выводят лидеров после каждого вопроса. Kahoot можно воспроизводить через различные веб-браузеры и мобильные устройства через веб-интерфейс. Использование этого инструмента является прекрасной заменой покупке дорогостоящих пультов для системы обратной связи в классе. Все, что вам понадобится, это свой компьютер, проектор и наличие смартфонов у учащихся в классе. Процесс проверки понимания или обсуждение какого-то вопроса превратится в настоящую увлекательную игру.

Чтобы создать свой Kahoot, нужно пройти по ссылке https://getkahoot.com/ и создать аккаунт, нажав на кнопку «Sign Up» (или войти в свой аккаунт, если он уже имеется — Sign In). Для создания нового учебного материала, нужно нажать «Greate new» (создать новый). Когда тип задания выбран, заполнить основные данные о нем и нажать «Ok, go». Далее нажмите «Add question», чтобы приступить к добавлению вопросов. Есть возможность добавить видео или картинку в каждый вопрос. Сохраняйте вопрос и переходите к добавлению следующего. Когда викторина готова, ее нужно сохранить, нажав «Done». Для запуска, нажмите «Play». Здесь необходимо определиться, как будет организована игра: классическим способом, где каждый за себя, или играть можно в командах (в этом случае перед тем, как запускается время для ответа, у команд есть дополнительные 5 секунд для совместного обсуждения). Также здесь можно указать настройки игры. Учащиеся со своего компьютера

Свидетельство о постановке на учет периодического печатного издания, информационного агентства и сетевого издания №KZ93VPY00020180 выдано Комитетом информации Министерства информации и общественного развития РК 11.02.2020 г.

или смартфона переходят по этой ссылке kahoot.it, вводят код игры, который генерируется автоматически. Далее учащиеся вводят свое имя, и, когда все учащиеся вошли под своим именем в игру, учитель запускает тест, нажав «Start». Вопросы викторины и варианты ответов появляются на экране учителя, а отвечают учащиеся со своих мобильных телефонов или компьютеров. При использовании Kahoot в учебной работе важно понимать, какую задачу вы ставите, создавая викторину, и исходя из этого составлять учебные вопросы. Именно вопросы, а не сам инструмент делают Kahoot интересным и познавательным. Учащиеся чувствуют вовлеченность в процесс, так как они принимают решения и выходят в лидеры за счет правильных ответов. Победителей можно поощрять сладкими призами, медальками или сувенирами, что значительно повышает мотивацию к дальнейшему изучению предмета. Интерактивность Kahoot позволяет выходить за привычные рамки «вопрос-ответ» и создает эффективные условия и комфортную среду для учащихся.

Таким образом, краткое руководство к действию, желание создать что-то новое, интересное, необычное и небольшое количество времени значительно способствуют в установлении доверительного контакта с учащимися, за счет подбадривания и комментариев лидерских позиций в формате игры, а также мотивации детей в изучении нового материала и в стремлении побеждать в последующих играх. Таким образом и будет происходить успешное освоения предмета «английский язык» в начальной школе с использованием новейших интерактивных технологий.

Сетевое издание SEVIBA: Образование | SEVIBA.KZ
Свидетельство о постановке на учет периодического печатного издания, информационного агентства и сетевого издания №KZ93VPY00020180 выдано Комитетом информации Министерства информации и общественного развития РК 11.02.2020 г.