

## МАСТЕР-КЛАСС «ВИЗУАЛИЗАЦИЯ – ПУТЬ К ОСВОЕНИЮ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА»

Использование наглядных средств обучения для активизации познавательной деятельности школьников



**Н. Н. Прудникова,**

заместитель директора по учебной работе,  
учитель английского языка первой категории  
Молодечненской СШ № 1 им. Янки Купалы

Принцип наглядности выступает одним из ведущих принципов обучения. Применение визуальных средств на уроках способствует эффективному осмыслению и запоминанию обучающимися учебного материала, повышению мотивации к изучению предмета, улучшению качества усвоения материала, активизации познавательной деятельности. Современные информационно-коммуникационные технологии имеют широкий диапазон возможностей представления информации в процессе обучения.

Предлагаем вашему вниманию **мастер-класс**, в ходе которого участники знакомятся со способами создания и использования визуальных средств на уроках иностранного языка.

**Цель:** развитие профессиональной компетенции педагогов в вопросах визуализации информации в образовательном процессе.

**Задачи:**

- актуализировать знания участников о способах использования наглядных средств обучения;
- представить опыт работы мастера по использованию наглядных средств обучения в преподавании английского языка;
- смоделировать учебное занятие по английскому языку с применением предлагаемых сервисов и программ.

**Оборудование:** компьютеры, мультимедийная установка, интерактивная доска, раздаточный материал.

**Ход мастер-класса**

**I. Организационно-мотивационный этап**

Мастер приветствует участников, называет цель, задачи мастер-класса, предлагает оценить уровень знаний по актуальным позициям мастер-класса и сделать отметку в оценочных листах. Условные обозначения: «-» – совсем не знаю, хочу узнать; «!» – знаю немного, хочу разобратся; «+» – знаю и умею.

Оценочный лист

Позиции	В начале мастер-класса	В конце мастер-класса
Способы визуализации информации		
Сервисы для создания наглядных средств		
Создание наглядных средств при помощи интернет-сервисов		
Использование наглядных средств на учебном занятии		

**II. Этап актуализации субъективного опыта участников**

**Мастер.** Визуализация (в широком понимании) – это представление информации в виде, удобном для зрительного наблюдения и анализа.

Многочисленные исследования подтверждают, что 90% информации человек воспринимает через зрение, около половины нейронов головного мозга задействованы в обработке визуальной информации; специалист выполняет любую инструкцию гораздо лучше, если она содержит иллюстрации.

Современный педагог должен уметь применять в образовательном процессе различные информационные образовательные продукты



(электронные дидактические материалы, учебники, пособия и т. д.). Кроме того, важным аспектом в работе учителя является определение оптимального соотношения наглядной, словесной и символической информации, что обеспечивает всестороннее отражение изучаемого понятия, процесса или явления.

**Вопросы участникам**

- ✓ Какие способы визуализации информации вы применяете на своих уроках?
- ✓ Какие инструменты для создания наглядных средств вы используете?

**III. Информационно-деятельностный этап**

**□ Презентация опыта мастера**

**Мастер.** Ресурсы сети Интернет сегодня позволяют быстро и качественно создавать наглядность, которая будет привлекать внимание учащихся, а также способствовать эффективному восприятию учебной информации. В своей практике я использую следующие сервисы и программы.

**Облако слов (облако тегов)** – это визуальное представление ключевых слов в виде гиперссылок разного шрифта и цвета, выполненное в определенной графической форме (обычно в виде облака). Составить облако слов можно при помощи сервиса [wordart.com](http://wordart.com). Облако слов применяется с целью формулирования учащимися по ключевым словам темы урока или проблемы, над которой им предстоит работать, введения новой лексики (составить облако слов одной темы), формирования навыков употребления новых лексических единиц, отработки грамматического материала (из облака слов составить предложение, содержащее необходимую грамматическую структуру (I have never been to France) или порядок слов в предложении), чтения или аудирования, совершенствования навыков говорения (написать рассказ о себе в «word cloud»).

**Фотоколлаж** используется с целью систематизации большого количества визуальной информации: для презентации предметов обсуждения, представления грамматического материала, в качестве смысловой опоры для высказывания на английском языке, определения темы урока. Для создания коллажей применяется онлайн-инструмент [photovisi.com](http://photovisi.com), а также программа [canva.com](http://canva.com), которая помогает редактировать изображения, сделать презентации, баннеры, буклеты.

**Flashcards activity** – это карточки, на которых представлены слова на английском языке, касающиеся заданной темы. Такие карточки универсальны, т. к. их можно использовать на всех этапах урока для всех групп учащихся при изучении любой темы. Приведем варианты применения таких карточек.

**Riddles.** Ребенок получает карточку с изображением, которое он должен показать при помощи жестов. Другие участники угадывают слово.

**What's missing?** Учащимся необходимо рассмотреть, запомнить и затем назвать, что было изображено на карточке.

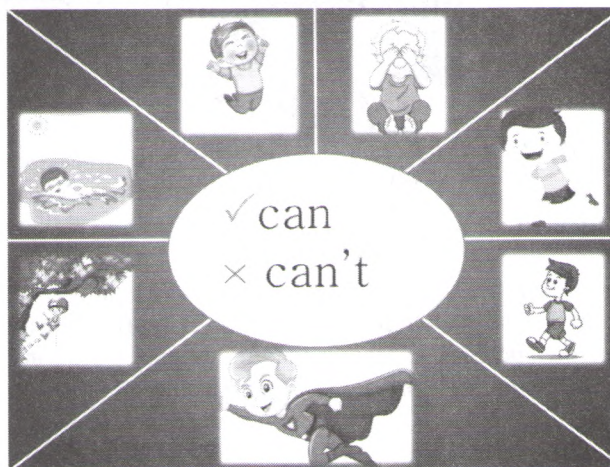
**Keyhole.** Учитель показывает карточку через «замочную скважину», вырезанную в листе картона. Дети угадывают слово.

**Magiceyes.** Учащимся необходимо воспроизвести ряд слов в определенной последовательности.

**Flashcard description.** Ребенок описывает картинку, которую видит только он. Остальные должны догадаться, о ком или о чем идет речь.

Создавать интерактивные учебные карточки можно с помощью сервиса [Quizlet.com](http://Quizlet.com), использование которого позволяет организовать работу с flashcards в режиме просмотра, в режиме «Орфограф» (необходимо ввести то слово, которое слышу), в режиме «Учить» (можно вписать перевод слова, прослушать значение и записать), в режиме игры «Scatter» / «Пусть все исчезнет!» (надо переместить термины на их значения, чтобы они исчезли), игры «Космическая гонка» (нужно уничтожить пролетающие слова, набирая их и нажимая Enter).

Популярной среди педагогов является программа **Microsoft PowerPoint**, которая чаще всего используется для наглядного представления учебного материала. Однако не все знают, что с помощью данной программы можно создавать и наглядность к учебным занятиям, в частности **опоры** (алгоритмы или схемы). Например, в 3 классе при введении и активизации грамматического материала (формы глагола «can») учащимся необходимо рассказать, что они умеют (не умеют) делать (опора на изображение).



Дидактически оправданным выступает применение на уроках **интерактивного плаката** (электронного учебного плаката), имеющего интерактивную навигацию и мультимедийное наполнение (графика, текст, звук, видео и т. п.). Например, интерактивный плакат «Great Britain» (<https://drive.google.com/>



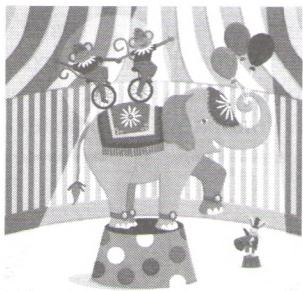
file/d/1vq17\_hSjCDyMo-lDKLiDg7Y55VrF\_SWR/view?usp=sharing) может использоваться в 8 классе при введении нового материала (Unit I. Lesson 1/ About the UK).

Одним из эффективных средств обучения, способствующих активизации познавательной деятельности, являются **дидактические игры**, созданные при помощи программы PowerPoint. Это могут быть аналоги телевизионных игр «Своя игра», «Кто хочет стать миллионером», «Что? Где? Когда?», наполненные учебным содержанием. Например, дидактическая игра «Welcome to Great Britain» (<https://drive.google.com/file/d/1haSiUlejstYPL9SOFETbV6ZpKBlQXD3c/view?usp=sharing>) используется в 8 классе при систематизации знаний по теме «Great Britain».

#### □ Практический этап

Мастер предлагает участникам разделить на группы (по фрагментам картинок). Задача каждой группы – смоделировать любой этап учебного занятия, используя представленные мастером средства визуализации.

- ✓ Группа 1 – для учащихся 3 класса по теме «At the circus».
- ✓ Группа 2 – для учащихся 8 класса по теме «Great Britain».
- ✓ Группа 3 – для учащихся 10 класса по теме «Conditionals».



«At the circus» (3 класс)



«Great Britain» (8 класс)



«Conditionals» (10 класс)

#### IV. Рефлексивный этап

Участникам предлагается создать акроним по теме мастер-класса: записать на каждую букву слова «визуализация» ассоциации, которые отражают суть этого понятия. Педагоги в оценочных листах отмечают уровень своих знаний после знакомства с опытом работы мастера по теме мастер-класса. Мастер благодарит участников за работу и раздает буклеты с инструкциями по созданию представленных наглядных средств обучения.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Рапуто, А. Г. Визуализация как неотъемлемая составляющая процесса обучения преподавателей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://econf.rae.ru/article/5147>. – Дата доступа: 01.04.2019.
2. Пассов, Е. И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению / Е. И. Пассов. – М.: Русский язык, 1989. – 276 с.
3. Зайцева, С. А. Современные информационные технологии в образовании [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://sgpu2004.narod.ru/infotek/infotek2.htm>. – Дата доступа: 15.02.2019.
4. Зачем и как использовать визуализацию данных? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/company/devexpress/blog/240325/>. – Дата доступа: 21.11.2019.