Тема: "**Использование ИКТ на уроках немецкого языка"**

Автор:

Ежова Валентина Ивановна, учитель немецкого языка

Название общеобразовательного учреждения:

Муниципальное общеобразовательное учреждение "Средняя общеобразовательная школа №2 г. Юрюзань"

Мы сейчас подошли к такому этапу в обучении, когда без использования ИКТ любой урок кажется скучным и не привлекательным для детей. И даже, если удается выстроить интересный с точки зрения учителя урок, то современное поколение детей, больше ориентировано на восприятие современных технологий.

Во главу угла в обучении согласно ФГОС ставим сегодня ученика, с его индивидуальным внутренним миром. Поэтому основная цель современного учителя - выбрать методы и формы организации учебной деятельности учащихся, которые оптимально соответствуют поставленной цели развития личности.

Новая образовательная парадигма выдвигает на первое место не знания, умения и навыки, а личность ребёнка, её развитие посредством образования. Характерной чертой современной педагогической науки является стремление к созданию новых образовательных технологий, ориентированных на личностное развитие ребёнка.

Из существующих на современном этапе хорошо зарекомендовавших себя методик и технологий мне как учителю немецкого языкa особенно близки и интересны следующие:

* технология уровневой дифференциации;
* игровая технология;
* ИКТ-технологии;
* метод проектов;
* обучение в сотрудничестве;
* веб-технологии.

Расскажу об опыте применения в моей педагогической практике некоторых из этих технологий, предпочтение отдавая ИКТ-технологиям.

**ИКТ-технологии**

Можно выделить и несколько аспектов использования различных образовательных средств ИКТ в образовательном процессе:

1. Аспект мотивации учащихся

 Применение ИКТ способствует увеличению интереса и формированию положительной мотивации обучающихся, поскольку создаются условия:

• максимального учета индивидуальных образовательных возможностей и потребностей обучающихся;

• широкого выбора содержания, форм, темпов и уровней проведения учебных занятий;

• раскрытия творческого потенциала обучающихся;

• освоения, как обучающимися, так и педагогами современных информационных технологий.

2. Содержательный аспект

 Здесь возможности ИКТ могут быть использованы:

• при построении интерактивных таблиц, плакатов и других цифровых образовательных ресурсов по отдельным темам и разделам учебной дисциплины,

• для создания индивидуальных тестовых мини-занятий;

• для создания интерактивных домашних заданий и тренажеров для самостоятельной работы обучающихся.

3. Учебно-методический аспект

 Электронные и информационные ресурсы могут быть использованы в качестве учебно-методического сопровождения образовательного процесса.

4. Организационный аспект

 ИКТ могут быть использованы в различных вариантах организации обучения:

• при обучении каждого обучающегося по индивидуальной программе на основе индивидуального плана;

 • при фронтальной либо подгрупповой формах работы.

5. Контрольно-оценочный аспект

Основным средством контроля и оценки образовательных результатов обучающихся в ИКТ являются тесты и тестовые задания, позволяющие осуществлять различные виды контроля: входной, промежуточный и итоговый [4]. При этом, существует несколько относительно новых методов обучения, появление которых связано с появлением и использованием современных средств ИКТ.

 Чаще всего для решения обучающих задач на уроках использую презентации. Они делают объяснение нового материала более насыщенным и иллюстративным. Презентация позволяет учителю не просто читать лекцию, но вести беседу с учащимися, задавая вопросы по теме и тем самым, заставляя учащихся актуализировать знания, полученные ранее. Использование информационно-коммуникационных технологий позволяет мне эффективно решать целый ряд задач:

* Укрепить мотивацию школьников к обучению, пробудить в них интерес к познавательной деятельности, помочь им сконцентрировать внимание на учебном процессе;
* Добиться более эффективной и современной методики преподавания, обеспечить индивидуальный подход к каждому учащемуся без временных и иных затрат;
* Сделать образовательный процесс более разнообразным и увлекательным; Сэкономить время на подготовку к урокам и отслеживание результатов обучения; Внести вклад в формирование информационной грамотности учащихся;
* Выйти на новый уровень в планировании и систематизации своей работы.

Кроме того, важно помнить, что одна из актуальных задач сегодняшнего педагога — развить у учеников информационную грамотность, научить их владению информационными технологиями, помочь обрести стиль мышления, актуальный для информационного общества.
Использование ЭОР при прохождении новой темы (подбираю дополнительный материал, учащимся объясняю цели и задачи, даю ссылки на сайты, где учащиеся могут просмотреть материал по определённой теме);

2.      Самостоятельная работа учащихся с Интернет-ресурсами для подготовки докладов, сообщений;

3.      Участие в различных конкурсах, проектах

Но цифровые образовательные ресурсы  включают в себя также: · электронные учебники, · тесты, · статьи, · видеофрагменты, · интерактивные модели, · задания. Цифровой образовательный ресурс реализует роль инструмента. Главное качество ЭОР, отличающее его от других образовательных ресурсов, заключается в интерактивном характере. ЭОР предусматривает активное участие обучающегося в процессе использования ресурса.

**Игровые технологии**

Игра является мощным стимулом к овладению иностранным языком и эффективным приёмом в арсенале преподавателя иностранного языка.

Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов школьников, способствуют осознанному освоению иностранного языка. Они позволяют осуществлять дифференцированный подход к учащимся, вовлекать каждого школьника в работу, учитывая его интересы, склонности, уровень подготовки по языку. Игра позволяет поддерживать работоспособность каждого в течение всего урока, снимает утомляемость, восполняет дефицит общения на иностранном языке. Упражнения игрового характера обогащают учащихся новыми впечатлениями, придают оттенок эмоциональности их речи, активизируют словарь, выполняют развивающую функцию.

В процессе игры развивается личность ребёнка: познавательные процессы, чувства, эмоции, воля.

При обучении чтению можно использовать такие задания как «Установление соответствий», «Восстановление деформированного текста», «Текст с пропусками», «Выделение необходимой информации».

Коммуникативную ценность при обучении говорению имеют задания «Незаконченное предложение», «Соотнесение реплик в диалоге», «Установление соответствий».

При введении лексического материала наиболее эффективными являются такие приемы как: «Распределение на группы», «Убери лишнее», «Сопоставление», «Заполнение пробелов».

При обучении письменной речи и правописанию наиболее эффективными являются задания «Заполнение пробелов», «Восстановление деформированного текста», «Текст с пропусками». Игра *«Вставь букву»* помогает проверять усвоение орфографии в пределах изученного лексического материала по определённой теме.

При отработке грамматического материала можно использовать приемы: «Найди ошибку», «Убери лишнее», «Заполнение пробелов», «Текст с пропусками», «Создание схем», «Лингвистические игры». При изучении отдельных речевых конструкций целесообразно использовать тесты с пропусками, которые позволяют контролировать сформированность грамматических навыков быстро и эффективно.

Следует сказать также о ролевых играх, которые дают возможность воссоздания самых различных отношений, в которые вступают люди в реальной жизни. Учащимся очень нравятся ролевые игры (В ресторане. На рынке, Покупка продуктов, Интервью).

**Метод проектов**

Одной из особенностей метода проектов можно назвать то, что он ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся, организованную в виду индивидуальной, парной или групповой работы, выполнение которой ограничено конкретным временным отрезком. Именно он обеспечивает личностно-ориентированный подход в обучении. Самостоятельная деятельность учащихся направлена на поиск и усвоение учебной информации. Метод проектов органично сочетается с методом сотрудничества в обучении.

 Этот метод органично сочетается с групповыми (collaborative or cooperative learning) методами. Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы. Решение проблемы предусматривает, с одной стороны, использование совокупности, разнообразных методов, средств обучения, а с другой, предполагает необходимость интегрирования знаний, умений применять знания из различных областей науки, техники, технологии, творческих областей. Учащиеся расширяют свой кругозор, границы владения языком, получая опыт от практического его использования, учатся слушать иноязычную речь и слышать, понимать друг друга при защите проектов. Дети работают со справочной литературой, словарями, компьютером, тем самым создаётся возможность прямого контакта с аутентичным языком, чего не даёт изучение языка только с помощью учебника на уроке в классе.

Работа над проектом – процесс творческий. Учащийся самостоятельно или под руководством учителя занимается поиском решения какой-то проблемы, для этого требуется не только знание языка, но и владение большим объёмом предметных знаний, владение творческими, коммуникативными и интеллектуальными умениями. Работа над проектами развивает воображение, фантазию, творческое мышление, самостоятельность и другие личностные качества.

 **Web**-**технологии**

Web-технологии - комплекс технических, коммуникационных, программных методов решения задач организации совместной деятельности пользователей с применением сети Интернет.

В последнее время очень понравилось использование веб-квестов на уроках и во внеурочной деятельности. Особенностью веб-квестов является то, что они мотивируют учащихся к поиску новой информации, новых знаний, что является основой обучения по ФГОС, так 5как вся информация для самостоятельной работы учащихся с ним находится на различных веб-сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публикация работ учащихся в виде веб-страниц и вебсайтов (локально или в Интернет)» .

Этапы работы над квестом

1. Стартовый этап

Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме. Распределяются роли в команде: по 1-4 человека на 1 роль. Все члены команды должны помогать друг другу и учить работе с компьютерными программами.

2. Ролевой этап

Индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель работы не соревновательная, то в процессе работы над вебквестом происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с компьютерными программами и Интернет. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели — создания сайта.

Задачи:

1)поиск информации по конкретной теме;

2) разработка структуры сайта;

3) создание материалов для сайта;

4) доработка материалов для сайта.

3. Заключительный этап

Команда работает совместно, под руководством педагога, ощущает свою ответственность за опубликованные в Интернет результаты исследования. По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления. В оценке результатов принимают участие как преподаватели, так и учащиеся путем обсуждения или интерактивного голосования.

Сегодня компьютерные технологии можно считать новым способом передачи знаний, который соответствует качественно новому содержанию обучения школьников. Этот способ способствует интеллектуальному росту ребенка, позволяет с интересом учиться, находить источники информации, воспитывает самостоятельность и ответственность, мотивирует к новому получению знаний.