МБОУ «Подпорожская СОШ №8»

**Использование ИКТ и ЭОР как средство расширения и закрепления страноведческих знаний на уроках английского языка**

Автор: Мещерякова Наталья Аркадьевна

учитель английского языка

Подпорожье

2014

**Содержание:**

1. Пояснительная записка
2. Игра «Соединенное королевство», 6 класс (см. Приложение 1)
3. Игра «Соединенные штаты Америки», 7 класс (см. Приложение 2)

**Пояснительная записка**

Материалы данного продукта находятся на стыке двух **актуальных** направлений. С одной стороны, использование электронных образовательных ресурсов (ЭОР) является неотъемлемым элементом современного урока. Они способствуют повышению качества знаний учащихся, позволяют более рационально организовать учебный процесс и обеспечить достижение устойчивых положительных результатов обучения, воспитания и развития.

Современная образовательная среда должна обеспечивать качественное образование – в этом смысле использование ЭОР в процессе преподавания английского языка является эффективным инструментом для повышения уровня качества знаний, умений и навыков, в том числе в социокультурной области.

С другой стороны,обучение иностранному языку на основе ознакомления учащихся с культурой другой страны является в настоящее время одним из базовых принципов обучения предмету. Приобщение к культуре другого народа не только делает изучение иностранного языка более привлекательным для учащихся, но и способствует полноценной коммуникации, более точному и адекватному пониманию носителей данной культуры, способствует формированию умения представлять свою страну в условиях межкультурного общения.

**Цель** создания данного продукта заключалась в том, чтобы дополнить существующий УМК современными информационными и цифровыми ресурсами по страноведческим темам; использовать игровую форму завершающих уроков для поддержания интереса к предмету; дать учителю возможность получить обратную связь и понять, насколько хорошо усвоена тема без проведения контрольной работы.

Продукт представлен **в форме** электронных ресурсов для учителей английского языка (страноведческие игры, подготовленные в программе Microsoft PowerPoint). Игры проводятся на заключительных уроках изучения страноведческих тем в 6-м классе (4 цикл – «Английский мир») и в 7-м классе (4 цикл – «Звезды и полосы») УМК «New Millenium English”. Класс делится на группы, каждая группа по очереди выбирает тип вопроса и его цену в баллах, дает полный или частичный ответ на вопрос. Следующая команда имеет право дополнить ответ или дать свой. Ведущий показывает правильный ответ и присуждает баллы. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество баллов. Для того чтобы увидеть правильный ответ, нажмите на кнопку «Ответ». Для того чтобы вернуться к началу игры, нажмите кнопку «Игра».

**Новизна** и основное отличие представленных игр от уже существующих состоит в том, что они составлены на базе того материала, который изучается в конкретном УМК «New Millenium English» и являются эффективным дополнением к учебнику, рабочей тетради и аудиодискам.

Электронные ресурсы такого типа традиционно **востребованы** среди учителей – это то, что мы ищем в интернете или у коллег. У учителя появляется возможность закрепить, обобщить и расширить изучаемый материал, провести скрытый контроль по данным темам и получить обратную связь. В случае, если представленные вопросы не совпадают с потребностями конкретного класса или учителя, их легко заменить и составить вопросы дифференцированно для каждого класса с учетом его особенностей. Игра может занять весь урок, а может использоваться только на определённом этапе урока, в зависимости от подробности ответов на вопросы и длины комментариев учителя

Немаловажным фактором, который стоит упомянуть, является **результативность** данного продукта: он практически ориентирован, опробован на совместных уроках с моими коллегами и положительные отзывы коллег-педагогов и учащихся свидетельствуют о возрастании интереса к предмету, в процессе игры восполнялись пробелы в знаниях учащихся, а некоторыми вопросами они озадачивали своих одноклассников и родителей.

Нет необходимости говорить о **транслируемости** данного продукта – продукт «готов к употреблению», что позволит учителю сэкономить время на подготовку к уроку, ведь подготовка подобной презентации занимает несколько часов.

**Условия реализации** данного продукта следующие: наличие компьютера и мультимедийного проектора. Остается только подготовить карточки с количеством выигранных баллов: 100, 200, 300 или 400. При желании для усиления эффекта необычности и праздничности урока, можно запастись призами для команд-победителей.

Одним из **эффектов**, которые не планировались заранее, было то, что ребята захотели сами составить аналогичную игру по другой теме, что в свете ФГОС является очень важным и ценным результатом.

В заключение хочется добавить, что представленные игры легко **корректировать** – учитель может заменить вопрос, поменять картинку или иначе сформулировать ответы. Надеюсь, что материалы окажутся полезными. Похожие игры по другим темам можно будет увидеть на моем мини-сайте.