

Челухиди Татьяна Николаевна,
учитель английского языка,
Осипова Светлана Евгеньевна,
учитель английского языка,
заместитель директора
по инновационной деятельности
МАОУ «Гимназия №3» г. Перми

**Использование IT-практик в «Перевернутом классе»
(из опыта использования интерактивной доски LINO IT на уроках
английского языка)**

Говоря о качестве образования, нужно понимать, что не существует единого понимания этого термина, но каждое определение акцентируется на ключевых аспектах. Мы выделим два таких момента: качество как *уровень* знаний, умений, развития обучающихся [1], и качество как соответствие образования потребностям общества и государства [2, с.44]. Повышение качества образования тогда понимаем как более высокий уровень освоения учащимися компетенций, необходимых им для реализации себя в «обществе будущего». Учитывая то, как стремительно изменяется современный мир, нетрудно предположить, что и способы обучения нуждаются в апгрейде.

В образовании сегодня появляются технологии, которые интегрируют в себе технологии образовательные и информационные. Такое взаимопроникновение, на наш взгляд, намного увеличивает эффективность, а следовательно, и качество обучения в школе. Начиная работать в таких обновлённых форматах, учитель вынужден качественно перестраивать содержание предмета, методы и формы работы. Ученик же получает возможность не только проявить себя как пользователь сети Интернет, но и осознать свою самостоятельность, ответственность, инициативность в выборе IT - практик для освоения предметного материала.

Как показывает опыт нашей гимназии, одним из условий повышения качества образования может стать выстраивание в образовательной организации такой системы IT- практик, когда и учителя, и ученики вовлечены в процесс освоения одновременно.

В мае прошлого года в гимназии был задуман проект «IT-марафон «Осваивай и Делись!» как образовательная практика совершенствования IT-компетенций участников Открытой школы». Проект разрабатывался в рамках реализации содержательной линии «Smart –образование» Программы развития гимназии. Проект стал победителем Краевого конкурса исследовательских проектов школ-краевых апробационных площадок по реализации ФГОС ООО. Запуск этого образовательного события состоялся в июне 2017 года. В реализацию проекта включились все учащиеся 10 классов и все учителя гимназии. Проект успешно реализуется в течение 2017-2018 учебного года.

Проект включает три больших образовательных события: запуск IT-марафона, летняя NET- сессия (взаимодействие в соцсети, освоение IT

практиками и создание лайфхаков на основе своего личного опыта), Фестиваль EduHackDay (представление и обмен лайфхаками).

Специально разработанная IT- карта участника IT-марафона «Осваивай и Делись!» стала инструментом для определения IT- умений и потребностей в освоении IT-компетенций и фиксации шагов по освоению IT –технологий ВСЕМИ участниками образовательного события. Кроме того, данная IT-карта даёт возможность договориться об обязательном IT- минимуме и для учителей, и для учеников, способствует началу работы IT – банка (взаимообмен/взаимообучение), определяет алгоритм взаимодействия в во внеурочное время.

Логичным продолжением марафона стали «Цифровые понедельники» для учителей - воркшопы-вертушки по освоению IT -практиками обязательного минимума. Еженедельно по понедельникам работали площадки «Организация и проведение вебинаров на площадкт Pruffme», «Работа с Google - инструментами», «Современные форматы презентаций (Canva, Powtoon и др.)», «Работа с Google - картой», «Перевёрнутый класс».

Приведём пример учебного занятия по английскому языку в технологии Перевёрнутый класс с использованием освоенных в ходе марафона IT -практик.

«Мой город Пермь!», 8 класс. Данный урок является единицей системной работы в модели организации учебного процесса Flipped Classroom (Перевёрнутый Класс), предполагающей А) «домашнее» погружение учащихся в предметное содержание через кейс на интернет - площадке сервиса LINO-IT (подготовленный учителем) и В) активное продуктивное действие учащихся на уроке.

Для домашней работы на доске <http://linoit.com/users/Tateacher/canvases/Perm> учащимся были предложен кейс для самостоятельного изучения материала. были подобраны следующие ресурсы (жёлтые стикеры):

- видео - "Вести" от 8.12.2017. о Перми;
- банк лексики по теме «Город»;
- основные правила публичной речи;
- ссылки на интересные события в Перми в группе "Мой город Пермь»(VK);
- главные итоги года от губернатора М. Решетникова.

После изучения этих источников учащиеся составляли текст о Перми и прикрепляли свои стикеры (зелёные) на эту же доску.

На уроке организуется «новый разворот» этого содержания в формат Public Speakers' Battle. Приёмы POP UP («point of presence» - точка присутствия, «всплывающий, появляющийся элемент») и многоуровневый батл ROUND-UP BATTLE помогают учителю создать «отзывчивое пространство» (Responsive Space), а ученику осуществить продуктивное пробное действие - пройти батл спикеров в нескольких раундах (двойки, четвёрки, финал) и представить свой «продукт» (публичную речь «PERM: Discover the City!») для общественной экспертизы.

Этапы урока: Урок начинается с небольшой мотивационной речи учителя о городе. Далее группа ребят представляет свою инициативу - макет города Перми, открытого иностранцам.

Следующий этап урока (применение знаний и умений, освоенных дома с помощью материалов на LINO IT, в новой ситуации + взаимоконтроль) - это многоуровневый батл ROUND-UP BATTLE (рис.1). В ходе этого этапа каждый ученик выступает в роли спикера и в роли эксперта. Все эксперты оценивают спикеров по разработанным критериям (работа в парах и в четвёрках). В последнем раунде "Спикер дня" (the Speaker of the Day) выбирается открытым голосованием экспертов. Спикерам в это время даётся задание придумать короткий слоган о Перми.

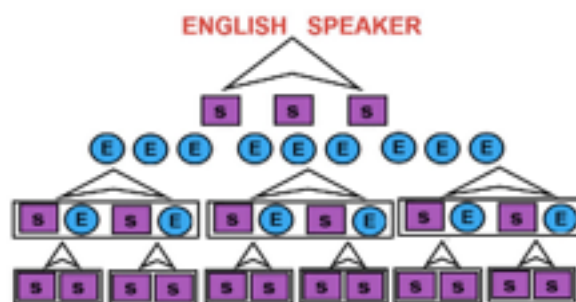


Рис. 1

Заключительный этап урока - Проведение содержательной рефлексии: ребята отвечают на вопрос: Как сделать наш город Открытым? Идеи фиксируются на доске в виде mind map (spidergram), но не вербально, а только схематически. Домашнее задание - придумать способы привлечения иностранцев в город Пермь, заполнить mind map и разместить постер на LINO IT.

Реализуемая педагогическая технология:

Модель: Flipped Classroom (перевернутый класс),

Технология: Responsive Space (отзывчивое пространство),

Приёмы: POP UP (приём точки присутствия) и ROUND-UP BATTLE (многоуровневый батл)

Сервис: интернет площадка LINO IT

Материал, на котором реализуется технология:

Аудио-, видео-, постеры-стикеры (тексты учащихся) и др. материалы на виртуальной доске LINO IT, схема многоуровневых батлов, листы экспертов для оценивания в батлах, макет открытого гоорода.

Использование данной технологии позволяет максимально включить учащихся в активную позицию спикера или эксперта. Неожиданная «точка присутствия» - публичное выступление о родном городе в батлах вызывает эмоциональный подъем и искреннюю заинтересованность у участников. Возрастает их речевая активность.

Использование новых IT- практик позволило повысить и мотивацию учащихся (урок получился ярким, эмоциональным), и качество полученных продуктов (речь спикеров была риторически грамотной. богата примерами, интересными приёмами и разнообразной лексикой)

Библиографический список

1. Педагогический словарь, <https://pedagogical.academic.ru>
2. Словарь согласованных терминов и определений в области образования государств-участников Содружества Независимых Государств. - М., 2004.