

(Слайд 1) Добрый день, уважаемые члены жюри, члены конкурсной комиссии и коллеги! В рамках методической мастерской представляю вашему вниманию опыт моей педагогической деятельности по теме «Обучаем, вовлекая с использованием цифровых инструментов и сервисов на уроках русского языка, литературы и внеурочных занятиях».

Традиционно принято считать, что учителя русского языка и литературы не владеют информационными технологиями и им гуманитариям, это и не нужно, в отличие от учителей информатики, английского языка, именно поэтому редко можно встретить филолога, который уверенно владеет ИКТ. В основном, применение ИКТ сводится к использованию готовых, реже создание собственных презентаций к уроку, использование видеороликов, отрывков из фильмов. А ведь возможности ИКТ намного выше и именно здесь для учителя (любого, но в первую очередь для учителя литературы) открываются новые возможности, которые позволяют сделать урок увлекательным и продуктивным. Применение информационных технологий в преподавании русского языка и литературы позволяют эффективно организовать групповую и самостоятельную работу на уроке; повышают интерес к урокам литературы; активизируют познавательную деятельность обучающихся; развивают творческий потенциал, их мышление, память, умение работать с источниками информации.

Моя педагогическая разработка **«Обучаем, вовлекая с использованием цифровых инструментов и сервисов на уроках русского языка, литературы и внеурочных занятиях»**, в первую очередь, предназначена для творческих учителей русского языка и литературы, которые смогут воспользоваться созданными мной заданиями в различных приложениях. Описанные методы, задания и упражнения, апробированы на практике и используются мной в ежедневной деятельности.

(Слайд 2) Задачи, стоящие перед учителем–словесником при применении информационных технологий, во многом отличаются от целей и задач других учителей–предметников. Учителю русского языка необходимо сформировать прочные орфографические и пунктуационные умения и навыки, обогатить словарный запас обучающихся, научить их владеть нормами литературного языка, дать детям знание лингвистических и литературоведческих терминов. Бесспорным помощником в решении этих задач являются цифровые образовательные ресурсы.

(Слайд 3) Использование на уроках цифровых образовательных ресурсов помогает учителю реализовать лично–ориентированный подход в обучении своему предмету, также обеспечивает индивидуальный и дифференцированный подход.

Изменения, которые вносят цифровые образовательные ресурсы в учебный процесс:

- повышают эффективность учебного процесса за счёт внесения разнообразия на разных этапах урока;
- дают богатый дополнительный материал для подготовки к уроку учителю и ученикам;

- позволяют показать некоторые процессы в динамике (видеофрагменты, анимация);
- усиливают наглядность;
- качественное закрепление и отработка навыков у большого числа учащихся при использовании локальной сети;
- повышает интерес обучающихся, особенно интерактивные объекты.

(Слайд 4) Я задумалась, как сделать каждое учебное занятие ярким, увлекательным, ориентированным на саморазвитие, заложить в него ещё и воспитательный потенциал? Для взаимодействия с учеником и его вовлечённости в образовательный процесс я начала использовать различные интересные цифровые фишки. Попробую на примерах продемонстрировать, как использовать цифровые инструменты и сервисы на учебном занятии обучения русскому языку и литературе.

(Слайд 5) Создание стандартных презентаций (в программе **Power Point**, Гугл-презентации) уходит на задний план. На их смену пришли мультимедийные интерактивные плакаты и ленты времени, содержащие комбинации следующих основных элементов: видео, аудио, рисунки, фотографии, текст, анимация, интерактив.

Использование анимационных карт, интерактивных плакатов позволяет «оживить» рассказ учителя, сделать его более наглядным. Готовая продукция позволяет отказаться от всех остальных видов наглядности и максимально сосредоточить внимание обучающихся на ходе урока. Так, например, при изучении обрядовой поэзии в 7 классе мной был создан интерактивный плакат «Свадебный обряд», дети заинтересовались темой урока, поэтому решили самостоятельно создать интерактивную ленту времени «Обрядовая поэзия».

На учебных занятиях обучения литературе в качестве индивидуального домашнего задания предлагаю рассказать о жизни и творчестве писателя или представить краткий обзор изученных ранее произведений, создав ленту времени. Например, творческий проект по литературе «М.В. Ломоносов – гениальный ученый, поэт, реформатор стихосложения» детьми был представлен в виде интерактивной ленты времени.

(Слайд 6) Создание мультфильмов, роликов и буктрейлеров – это первое с чего начинался мой опыт активного использования ИКТ в образовательном процессе (презентации не в счет).

Данная форма работы очень продуктивна, так как:

- интересна детям, ведь новое порождает заинтересованность,
- повышается самооценка у ребёнка, особенно слабоуспевающего,
- проходит в форме игры,
- визуализирует информацию

На этапе мотивации (литература) оправдано использование буктрейлера, в котором не пересказывается сюжет, а отражаются ключевые моменты, используется прием незавершенного предложения, толстые и тонкие вопросы

(учебное занятие по преданию «Как Быдыноко победил одноглазого великана» в 6 классе). Эффективен приём «яркое пятно»: сказка, притча или случай из истории, которые сопровождаются зрительным рядом или имеют звуковое оформление. Например, мною созданы мультипликационные видеоролики по русскому языку «Правописание приставок при – пре», «Чередование звуков речи». В классах с низкой мотивацией к учебно-познавательной деятельности позитивный настрой обучающихся на восприятие учебного материала появляется, если работа организована с использованием видеофрагментов. Например, на учебном занятии по повести Н.В.Гоголя «Тарас Бульба» (бкл.) анализ эпизодов (речь Тараса о товариществе, казнь Тараса Бульбы, казнь Остапа) основан на сравнении текста произведения с видеофрагментами.

Кроме этого ребята сами создают видеоролики по биографиям писателей, по произведениям (выразительно читают текст художественного произведения и самостоятельно подбирают по смыслу картинки, вставляя их в ролик), фанфики, плейкасты.

(Слайд 7) Учителя вынуждены сейчас конкурировать с компьютерными играми и социальными сетями за внимание подростков. А может быть лучший способ – это применить против них их же оружие – игры и азарт?

Как сделать так, чтобы ученики, не выпуская из рук телефоны, увлеченно добывали знания? В этом мне помогают цифровые сервисы и инструменты для создания игр, викторин, квестов, пазлов, кроссвордов. С большим интересом мои обучающиеся работают на уроках, проводимых в форме игры.

Выйти на формулирование темы и цели учебного занятия можно, используя игровые приёмы, такие как ребус, кроссворд с выделенным ключевым словом (5-6 класс), пазлы. Для закрепления и обобщения материала по теме «Фонетика» (5 класс) мной был разработан квест по сюжету сказки А.С. Пушкина «Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях». Пройти учебную тему – это не игровая цель, а пункт для отчетности учителя, да и ребятам проходить этапы квеста с такой формулировкой неинтересно. А вот формулировка «Ребята, помогите мне найти мою царевну. Обиделась на нее царица мачеха. Отправила ее в лес умирать. Угостила ее отравленным яблоком, радуется, что избавилась от соперницы. Читай внимательно вопрос, выбирай правильный ответ и жми на кнопку. Помните, если будет ошибка – вы потеряете ключ. В конце путешествия королевич Елисей оценит вашу помощь звучит более интересно.

Для обучающихся 7 классов привлекательны задания «установи соответствия», QR –код, кластеры, квестовые комнаты.

Преимущества использования геймификации при выполнении данных заданий очевидны: экономия времени (не нужно вписывать вручную ответы, достаточно предусмотреть «заготовки»), возможность сохранения (чтобы вернуться в случае необходимости) и эстетичность.

(Слайд 8) Одним из сервисов, достаточно продуктивным и лёгким в

использовании, является сервис learningapps.org ("Лернинг Аппс"). Интерактивные задания этого сервиса можно использовать при проверке знаний учащихся в качестве текущего контроля, при обобщении и повторении темы, во внеклассной работе по предмету.

Во время дистанционного обучения в качестве домашнего задания и самостоятельной работы я использую сервисы: Kahoot, Classtime, CloudText, Onlinetestpad – это инструменты для быстрого создания онлайн тестов, викторин, кроссвордов. **Электронные тесты удобны тем, что они наглядны. Тесты могут быть простые в виде текстов, предусматривающие несколько вариантов, из которых нужно выбрать правильный ответ. Также они могут быть представлены в виде картинок, изображений, фотографий.** Процесс создания занимает от силы минут 10.

После прохождения задания в качестве поощрения обучающиеся получают сгенерированный мной сертификат. Я захожу в личный кабинет и отслеживаю успеваемость.

(Слайд 9) Очень интересным для меня и ребят является участие в сетевых проектах. За последние 3 года мы приняли участие в следующих межрегиональных сетевых проектах:

1. Межрегиональное виртуальное путешествие по литературным местам России «Genius loci» (диплом 3 степени)
2. Веб-квест «Лингвистический календарь» (диплом 3 степени)
3. Онлайн-викторина «Столетия над Цной» (диплом победителей)
4. Межрегиональный веб-квест «Отказ от риска – отказ от творчества?!» (диплом 2 степени)
5. Интеллектуальная игра «Моя многонациональная Россия – 2021» (диплом 1 степени)
6. Профориентационный онлайн-квест «Путешествие в профессию» (грамота 2 степени)
7. Веб-квест «Петр I: наука, армия и флот» (сертификат участника)
8. Межрегиональный веб-квест «Дорогами Победы» (сертификат участника)

В ходе данных проектов мы научились многому: создавать ментальные карты, работать с google-картами и google-документами, оформлять и составлять кроссворды, квестовые комнаты, цифровые истории и многое другое.

(Слайд 10) Использование цифровых инструментов на уроках дает высокие результаты, развивает творческие, исследовательские способности учащихся, повышает их активность. У учеников вырабатывается довольно устойчивый интерес к занятиям в классе. В итоге, использование информационных технологий делает образовательный процесс более эффективным, увлекательным для современных подростков, приводит к развитию познавательного потенциала обучающихся, оказывает положительное

эмоциональное воздействие, помогает увлечь детей процессом обучения и через это развивать у них творческие способности.

(Слайд 11) Обобщение опыта по теме «Обучаем, вовлекая с использованием цифровых инструментов и сервисов на уроках русского языка, литературы и внеурочных занятиях» представлен на моем сайте, обмен опытом происходит на заседаниях ШМО учителей словесников и семинарах, представлен в публикациях в СМИ и сетевых сообществах.

Современный учитель строит уроки таким образом, чтобы использовать все преимущества доступных ему мультимедийных технологий. Информационно-коммуникационные технологии предполагают широкое разнообразие творческих заданий, что позволяет как учителю, так и обучающимся использовать цифровые ресурсы для решения образовательных задач в рамках учебной программы.

Таким образом, умелое использование компьютера на уроках русского языка и литературы позволяет реализовать обучающие, развивающие и эстетические цели.

(Слайд 12). Спасибо за внимание!