

ВИСОКОПІЛЬСЬКИЙ ЛІЦЕЙ
ХЕРСОНСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ

**ДИДЖИТАЛІЗАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ НА УРОКАХ
АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ЯК НЕОБХІДНА ВИМОГА СУЧАСНОЇ
ОСВІТИ В УМОВАХ ОНЛАЙН НАВЧАННЯ**

Досвід роботи вчителя англійської мови

Високопільського ліцею

Херсонської обласної ради

Пуценко Світлани Сергіївни

*Досвід роботи вчителя
математики Пуценко С. С.
затверджено на засіданні
педагогічної ради
Високопільського ліцею
Херсонської обласної ради
(протокол № від)*

Зміст

Вступ	3
1. Цифрові технології для комунікації та ефективної взаємодії в освітньому середовищі	4
2. Сучасне інформаційно-цифрове навчальне середовище на уроках англійської мови.....	8
3. <i>Переваги використання цифрових технологій на уроках</i>	
	Висновок
.....	11
	Додатки
.....	12
Список використаної літератури	37

Вступ

Диджиталізація докорінно змінює існування людства на всіх рівнях – побутовому, професійному, освітньому. Прогнозується, що у найближчі 20 років зникне понад півсотні професій (логісти, нотаріуси, ріелтори, секретарі, аналітики і т.д.), натомість з'явиться більше 200 нових. За даними Європейської Комісії перед освітянами вже сьогодні постає проблема визначення навчальних цілей для дітей, що народилися після 2015 р. Вже через 2-3 роки сучасне “цифрове” покоління замінять ті, кого називають “дітьми смартфонів”, Google babies, поколінням “дзен” та “альфами”. Індустрія 4.0 суттєво вплинула і на освітнє середовище, зробивши технології блокчейну, штучного інтелекту, хмарних технологій, Інтернету речей, гейміфікації невід’ємною складовою сучасного освітнього процесу.

Основним трендом розвитку сучасних освітніх систем багатьох країн світу є диджиталізація освіти. У цьому напрямі відбуваються зміни і в освітній системі України: створюються електронні підручники, активно розвиваються освітні портали, класи оснащуються інтерактивними дошками та сенсорними панелями, впроваджуються електронний документообіг, підключення закладів освіти до Інтернету тощо.

Диджиталізація навчального процесу ставить перед кожним вчителем певні професійні виклики з точки зору підготовки та пошуку навчальних матеріалів для відповідної цільової групи та навчальної програми.

Онлайн-освіта сьогодні - це найбільш характерний прояв процесу диджиталізації навчання в епоху загальної віртуалізації суспільства і загального поширення інформаційних технологій.

Як відомо, основною метою навчання іноземної мови є формування в учнів комунікативної компетенції, а саме, оволодіння учнями мовою як засобом міжкультурного спілкування, розвиток умінь використовувати мову як інструмент у діалозі культур і цивілізацій сучасного світу.

Опираючись на Європейський та світовий досвід у сфері освіти в Законі України «Про Освіту» та «Концепції Нової Української Школи»

зазначено цифрову компетентність, як одну з основних при вивченні навчальних предметів.

Цифрове середовище вимагає від педагогічних працівників іншої ментальності, іншого сприйняття картини світу, зовсім інших підходів і форм роботи зі здобувачами освіти. Педагогічний працівник стає не лише носієм знань, якими він ділиться з учнями, а й провідником у цифровому світі, саме тому йому важливо володіти цифровою компетентністю на достатньо високому рівні.

1. Цифрові технології для комунікації та ефективної взаємодії в освітньому середовищі

На сьогоднішній день важливість застосування цифрових технологій у формуванні іншомовної компетентності є беззаперечною і визнається більшістю провідних українських та іноземних методистів. На думку Р. Потапової, впровадження цифрових технологій у практику викладання іноземних мов може розв'язати низку важливих проблем навчального процесу, зокрема скоротити часовий розрив між знайомством з новими явищами і контролем результатів, подолати проблему недостатньої диференційованості навчання, врахування індивідуальних особливостей студентів та учнів, налагодити процес цілеспрямованого навчання студентів та учнів прийомів самостійної роботи.

Як Інтернет, так і загалом цифрові технології відкривають нові можливості для комунікації та ефективної взаємодії в освітньому середовищі, є невичерпним джерелом інформації, як показує практика, стають у нагоді в часи, коли традиційне очне навчання є неможливим.

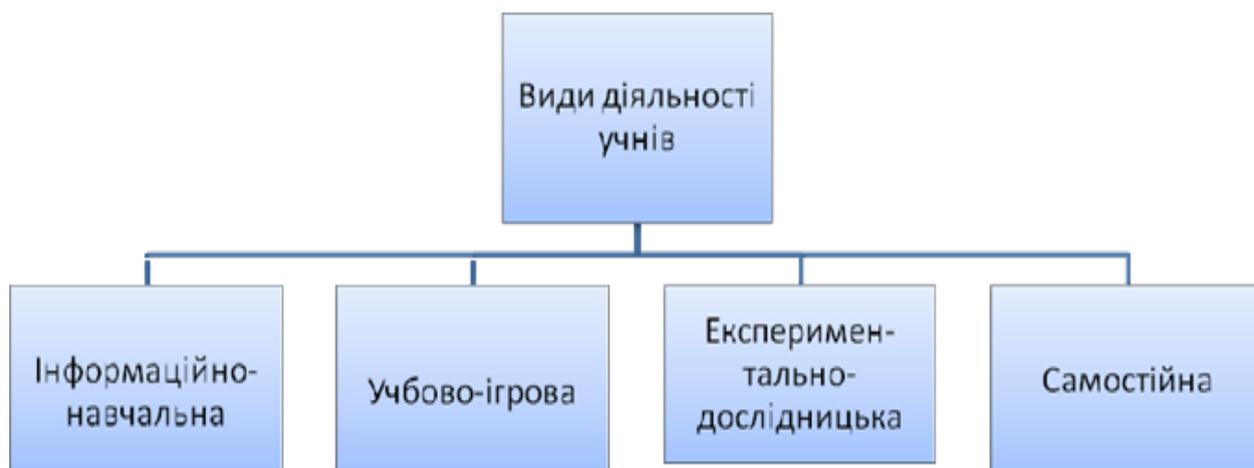
Застосування «цифрових» технологій в освіті – наразі одна з найбільш важливих і стійких тенденцій розвитку світового освітнього процесу. Вони дозволяють інтенсифікувати освітній процес, збільшити швидкість та якість сприйняття, розуміння та засвоєння знань. За допомогою медіа – та інтерактивних засобів педагогічним працівникам освіти легше використовувати підхід до викладання на основі впровадження інноваційних підходів, включаючи використання «кейсів», дослідницько–пошукової роботи, методу проєктів, розвивальних навчальних ігор тощо. Як результат – здобувачі освіти набагато краще засвоюють інформацію, перебуваючи в емоційно–комфортному середовищі, не втрачають бажання навчатись, створювати нові знання та інновації. «Цифрові» технології дозволяють зробити процес навчання мобільним, диференційованим та індивідуальним.

При цьому технології не замінюють викладача, а доповнюють його. Таким заняттям властиві адаптивність, керованість, інтерактивність, поєднання індивідуальної та групової роботи, часова необмеженість навчання.

Особливістю розвитку і застосування цифрових технологій навчання є те, що вони мають тенденцію приймати адаптивні властивості, які дозволяють встановлювати безпосередні зв'язки з учнями. Педагог все в більшій мірі звільняється від певних контролюючих та інформаційних функцій, залишаючи за собою такі головні функції навчання, як:

- взаємозв'язок виховання й навчання;
- розвиток самостійного мислення учнів;
- керування та корегування процесу навчання з урахуванням новітніх досягнень науки і техніки, індивідуальних особливостей тих, хто навчається;
- вироблення і постановка нових завдань навчання тощо.

Застосування інформаційних комп'ютерних технологій дозволяє організувати різні види діяльності учнів :



Ці види діяльності орієнтуються на активне використання інформаційних комп'ютерних технологій учителем і учнями як інструменту

пізнання й самопізнання, на самостійне подання і здобуття знань, здійснення власного маленького відкриття у процесі вивчення навколишнього світу.

Використання цифрових технологій у навчальному процесі робить урок цікавішим, надає більших можливостей здобувачам освіти для участі в навчальному процесі, розвиває мотивацію, особистісні й соціальні навички; учні працюють творчо, стають впевненішими у собі, починають розуміти складні ідеї завдяки більш ясній і динамічній подачі матеріалу, відтак у них виробляються навички для практичного застосування у сучасному інформаційному середовищі та віртуальному просторі.

Застосування цифрових технологій має багато позитивів і для вчителя: зручно працювати з групою учнів, дозволяє збільшити обсяг навчального матеріалу; суттєве розширення творчої діяльності завдяки можливостям самостійно обирати план проведення уроку, підбирати додаткові матеріали тощо; дозволяє демонструвати готові фрагменти уроку; створення умов для здійснення як індивідуального, так і диференційованого підходу до учнів у процесі використання програмних засобів.

2. Сучасне інформаційно-цифрове навчальне середовище на уроках англійської мови

Одним із головних інструментів успіху Нової української школи є наскрізне застосування інформаційно–цифрових технологій в освітньому процесі. Сучасний вчитель має навчитися створювати та використовувати мультимедійний та інтерактивний контент, щоб зацікавити цифрове покоління учнів. Насамперед – це доступність та безкоштовність, відсутність витрат на програмне забезпечення, технічну підтримку роботи програмного засобу, інтерактивність, групова спільна робота, можливість використання мобільних пристроїв, співпраця та взаємодія усіх учасників освітнього процесу, можливість доступу до навчальних матеріалів з будь –якого пристрою (планшет, смартфон) при наявності високошвидкісної мережі Інтернет. За допомогою сучасних web сервісів учителі можуть легко та

швидко створювати різні ситуації та інтерактивні завдання для активної взаємодії з учнями. На сьогодні існує велика кількість сучасних технологій візуалізації інформації: мобільне навчання, хмарні технології, віртуальні лабораторії, гейміфікація, робототехніка, скрайбінг, створення інтелект-карт та інші.

Ми живемо в епоху швидких цифрових змін: ще кілька десятиліть років тому ми дивилися фільми у звичайних кінотеатрах, а уже сьогодні вдягаємо окуляри віртуальної реальності та поринаємо у вигаданий простір. Світ змінюється, тож і ми, учителі, крокуємо в ногу з часом.

Нині урок без цифрових технологій – це неправильно, хоча б тому, що діти ними володіють, звикли до сучасного способу подання інформації. Якщо їм пропонують лише підручник і записи крейдою, учням цікавіше онлайн. Вони «відсиджують» уроки, щоб нарешті повернутися до гаджетів.

Усе, що може робити вчитель без сучасних інструментів – конкурувати з Google, тобто надавати інформацію. Учням потрібно навчитися працювати з інформацією, оцінювати інформаційні джерела, вміти працювати в команді, аналізувати та презентувати кінцевий продукт не лише в текстовому форматі.

Примхливих школярів зацікавити нелегко, але у цьому можуть допомогти сучасні технології. Саме вони допомагають педагогам проводити заняття більш динамічно, ефективно, емоційно та насичено. Нові технології можуть «оновити» заняття відео - та аудіоінформацією, віртуальною лабораторією та картами, онлайн - експериментами з різних навчальних предметів тощо.

Як педагог, я розумію, щоб відповідати вимогам часу, я маю бути творцем, художником, а не просто старанним ремісником. На мою думку, викладач повинен вчитися все життя, експериментувати, вдосконалюватися. Видатний американський вчений, педагог, філософ, професор Джон Дьюї сказав: «Якщо ми будемо вчити сьогодні так, як ми вчили вчора, ми вкрадемо у наших дітей завтра». Тому, йдучи в ногу з часом, в своїй практиці я намагаюсь використовувати цифрові технології. Адже вони, на мою думку,

сприяють розвитку пізнавального інтересу учнів, оскільки дозволяють доповнити процес навчання живим, цікавим матеріалом.

Отже, на своїх уроках я намагаюсь створювати сучасне інформаційно-цифрове навчальне середовище, тому я використовую:

- **Інтерактивну дошку**

Інтерактивна дошка – це сьогодні найкращий варіант для інтерактивного навчання як в класі, так й дистанційно.

Що дає використання інтерактивної дошки на уроці?

-Ясну, ефективну і динамічну подачу навчального матеріалу. Викладачі можуть зробити свої заняття більш яскравими, можуть вибирати різні стилі навчання, працювати з різними додатками і ресурсами. Істотне підвищення мотивації учнів. Заняття стають цікавіше і цікавіше. Навіть ті учні, які з неохотою йдуть на урок, моментально залучаються до навчального процесу, тому що самі прекрасно орієнтуються в цифровому світі і активно використовують в повсякденному житті різні електронні пристрої.

-Активізацію пізнавальної діяльності учнів і комунікативних навичок. Інтерактивна дошка - це незамінний інструмент для організації самостійних і колективних форм роботи на уроці, дискусій, в яких розвивається вміння учнів аргументувати і пояснювати свою точку зору.

-Економію навчального часу. Немає необхідності конспектувати заняття. Застосування інтерактивної дошки на уроці допомагає економити час на веденні поточних записів по ходу уроку. Всі матеріали учні можуть зберегти, роздрукувати, повернутися до них вдома або на наступних заняттях. Заздалегідь підготовлені заняття (а також діаграми, малюнки, тести, таблиці, музика, карти та інші ресурси для уроку) дають можливість зберігати швидкий темп уроку. Викладачеві і учням не потрібно витратити час на те, щоб написати текст на звичайній дошці або переходити від екрану до клавіатури комп'ютера. У режимі online на інтерактивній дошці можна працювати з матеріалами уроку - коментувати, вносити додавання, тримати зв'язок з усім світом, маючи вихід в Інтернет.

- Одночасне використання різних матеріалів. Можна використовувати на уроці одночасно зображення, текст, звук, відео, ресурси Інтернет і інші необхідні матеріали. Учитель має можливість впливати на всі системи людини одночасно (візуальну, слухову, кінестетичну), тим самим орієнтується на кожного учня в своєму класі.

- Оперативний контроль знань і можливості дистанційного навчання. Викладачі можуть створювати і проводити опитування в режимі

реального часу, демонструвати учням результати тестування. Можна записувати уроки, створювати базу записів, різних матеріалів, тестів, самостійних і контрольних робіт. Кожен учень зможе в будь-який час повернутися до матеріалів уроку, вивчити пропущений матеріал, перевірити себе.

Використання інтерактивної дошки надає вчителю нові можливості для оптимізації процесу навчання, створення змістовних і наочних завдань, розвиваючих пізнавальну активність учнів, структуруванні уроку, поліпшенні темпу і течії заняття.

Отже, основною метою застосування інтерактивної дошки в викладанні предмета є розвиток пізнавальної активності учнів за рахунок оптимізації процесу навчання, підвищення його наочності та змістовності.

Використовую такі інтерактивні дошки як Jamboard, Canva, Classroom screen, Padlet

Padlet використовую:

- як майданчик для групової роботи для проведення «мозкового штурму»,
- узагальнення та систематизації знань, рефлексії;
- для розміщення навчальної інформації, практичних завдань;
- для організації спільного онлайн виконання домашнього завдання;
- для розміщення ідей проєктів та їхнє онлайн обговорення;
- як інструмент організації спільної діяльності учнів.

Для створення інтерактивних вправ і матеріалів використовую Wordwall. Більшість шаблонів доступні в інтерактивному вигляді, а також у версії для роздруку.

Інтерактивні вправи можна відтворювати на будь-якому веб-пристрої, наприклад, комп'ютері, планшеті, телефоні чи інтерактивній дошці. Учні та учениці можуть відтворювати їх самостійно, або це може робити вчитель чи вчителька в той час як учні та учениці виконують вправу по черзі біля дошки.

Матеріали для роздруку можна роздрукувати з сайту або завантажити у вигляді файлу PDF. Їх можна використовувати як додаток до інтерактивної вправи або як окрему вправу.

За допомогою безкоштовної освітньої платформи Kahoot проводжу перевірку знань учнів за допомогою онлайн-тестування. Цей інструмент повен переваг – він яскравий, соціальний, досить простий та цікавий для користувача. Важливо, що результати тестувань зберігаються у вигляді списку в таблиці MS Excel і педагог має можливість проводити детальний моніторинг результатів досягнень учнів.

Цей застосунок використовую з метою перевірки знань учнів (формувальне оцінювання), а також для підготовки до підсумкового контролю знань чи для введення елементу командної діяльності на занятті. Kahoot! дає змогу легко та швидко перевірити знання школярів з теми і значно скорочує час, затрачений педагогом на підготовку до заняття.

Kahoot відображає систему BYOD – bring your own device (коли смартфони стають інструментом, а не перешкодою на занятті).

Blooket це платформа для гри на основі навчання, яка дозволяє вчителям створювати освітні ігри для поділу з учнями. Ви можете проводити живі ігри, які учні можуть грати, використовуючи створене ідентифікаційне число, або призначати ігри як домашнє завдання для гри учнів на власному темпі.

Як вчитель, ви можете створювати свої власні набори питань або використовувати готові набори, створені членами спільноти Blooket.

Учні не повинні реєструватися, щоб грати в ігри. Однак наявність облікового запису учня дозволяє студентам "відстежувати свої статистичні дані, розміщувати свої результати в рейтингу глобального лідера, купувати та продавати Блуки та брати участь у майбутніх подіях для всієї спільноти!".

Blooket працює просто: вчителі проводять живі ігри з унікальним режимом гри на своєму екрані, а учні приєднуються до гри, використовуючи згенерований ідентифікаційний номер. Вчителі також мають можливість призначати ігри як навчальні завдання, щоб учні могли працювати з ними на власному темпі.

Для миттєвої взаємодії з усіма учасниками освітнього процесу використовую Mentimeter.

Mentimeter є електронним освітнім ресурсом, з яким можна блискавично опитати весь клас, отримати миттєвий зворонтий зв'язок і продемонструвати отримані результати цільовій аудиторії.

Вчитель у кілька кліків може завантажити на сайт одне чи декілька запитань. А потім дає учням посилання з кодом доступу чи можливість сканувати QR-код. Це може бути, наприклад, тест з кількома варіантами відповідей. А може бути просте опитування, що дає змогу проаналізувати настрої аудиторії. Наприклад: «Чи зрозуміли ви нову тему?». Вчитель визначає, скільки часу клас має на те, щоб відповісти. А також обирає, у якому вигляді хоче отримати відповіді від аудиторії: просто кількість голосів, процентне співвідношення, діаграма, «хмара слів», графік. Далі учні

відповідають зі своїх смартфонів та планшетів. Важливе уточнення — сервіс не персоніфікований (вчитель не бачить, хто з учнів як відповів). Тому для оцінювання успішності не підходить. Однак може допомогти відслідкувати динаміку засвоєння матеріалу, оскільки результати кожного опитування зберігаються. А учні відповідають більш розкуто, коли знають, що за неправильну відповідь ніхто не дорікатиме.

Сервіс для створення та проведення опитувань
Працюємо з QR-кодами.
Можливість проаналізувати проблему.
Регламентуємо час на відповідь.
Вибір формату відповіді від аудиторії:
просто кількість голосів, відсоткове співвідношення, діаграма, «хмара слів», графік

МОЖЛИВОСТІ ЦИФРОВОГО ІНСТРУМЕНТУ MENTIMETER?

PNU EcoSystem

Для закріплення чи перевірки вивченого матеріалу використовую онлайн сервіс LearningApps.org. Він є конструктором для розробки різноманітних завдань з різних предметних галузей для використання і на уроках, і позаурочний час, і для молодших учнів, і для старшокласників.

Домашнє завдання, яке хочеться виконати

Які у вас асоціації зі словосполученням «домашнє завдання»? Кивніть, якщо перед очима виринає нудне затяжне сидіння за столом, книжками та зошитами. Кивнули, знаємо. Сьогодні навчання дітей англійської мови супроводжується цікавими іграми, квестами, дослідженнями. Самостійну роботу вдома можна перетворити на захопливе проведення часу так, що від старого уявлення про домашку не залишиться сліду.

Існує сучасна дієва модель уроку «Перевернутий клас» (Flipped Class). Її перевага у тому, що навчання дітей англійської мови базується на опрацюванні нового матеріалу через самостійне дослідження питань. Студенти більше не виступають у ролі слухачів, вони беруть ініціативу вивчення на себе, у той час як викладач виконує роль ментора, що координує процес.

Topworksheets, Liveworksheets - інтерактивні аркуші, які перетворюють звичайні сторінки в інтерактивний матеріал для самоперевірки. Інтерактивний робочий аркуш являє собою вебсторінку, на якій можна розмістити навчальний матеріал і різного типу завдання для учнів. Наприклад, це може бути відео, зображення, текст на основі яких учні відповідають на запитання і виконують завдання. Можна вставляти зображення і робити їх інтерактивними, додаючи на них мітки з текстом, гіперпосиланнями, питаннями, вікнами для введення тексту. Питання можуть бути текстовими, а можуть бути у вигляді аудіофайлів. У багатьох завданнях можна задати відповіді для автоматичної перевірки.

Це ресурси, які дозволяють педагогам “оживити” ті матеріали, які існували до цього в друкованому вигляді.

Ці ресурси використовую для виконання домашніх завдань, перевірки та закріплення вивченого матеріалу.

Для гейміфікації освітнього процесу використовую онлайн платформу Vaamboozle. Навчально-ігрова платформа , яка працює онлайн, за допомогою якої можна організувати доступну та цікаву інтерактивність для класу та за його межами.

Це платформа для створення різних ігор, тестів і подальшого вивчення матеріалу і гри онлайн. Діти можуть використовувати її вдома для вивчення нових слів чи проходження тестів, але головна її перевага - використання гри на уроці.

Англійську мову не можливо вивчити, не маючи певного запасу лексичних одиниць. Для швидкого та ефективного вивчення лексики використовую Quizlet — безкоштовний сервіс, який дозволяє легко запам'ятовувати будь-яку інформацію, яку можна представити у вигляді навчальних карт. Все, що потрібно — це знайти в базі або створити інтерактивний матеріал — власні картки, додавати до них картинки та

аудіофайли, а потім виконувати вправи та грати в ігри, щоб запам'ятати даний матеріал.

Secret door – ще один ресурс, який допомагає вивчати англійську мову, а саме, говоріння. Відкривши двері учні потрапляють до різних місць, які мають описати. До того ж, можна переглянути де саме знаходиться це місце за координатами, які вказані.

Вчителі часто розповідають, що їм бракує часу на творчість і створення креативних завдань через рутинну роботу. Зараз із цим допоможе ChatGPT. Він у жодному разі не забере роботу в педагогів, але дасть змогу автоматизувати ті завдання, що забирають сили. А ось творчу роботу, на яку завжди бракує часу, вчителі тепер зможуть робити якісніше.

Досить проблематичною для вчителів є підготовка уроку, якщо в одному класі навчаються діти різного рівня. ChatGPT допоможе педагогам створити різнорівневі завдання. І це насправді полегшує життя.

Також ШІ чудово фантазує. Він уміє складати класні історії. А це те, що може зацікавити дитину навчальною темою. Наприклад, я використовую storywizard.ai, за допомогою якого можна придумувати різні історії, прослухати їх, переглянути незнайомі слова, виконати завдання на розуміння змісту прочитаного. Крім того, учні читають текст, у якому потім виділяються слова, у яких були допущені помилки. Для того, щоб підготувати таке завдання я витрачаю 5 хвилин часу.

ШІ може запропонувати ідеї, як презентувати навчальну тему. Наприклад, попросіть його згенерувати п'ять ідей, як подати учням Present Simple на уроці англійської. Також ви можете попросити його адаптувати ці ідеї для учнів іншого віку.

Також ШІ зручно використовувати для генерування аудіо. Наприклад, він може створювати аудіо англійською мовою з різними акцентами.

Ще однією перевагою використання цифрових технологій на уроках іноземної мови є візуалізація знань.

За допомогою цифрових технологій можна створити різноманітні інтелект-карти, які допоможуть дітям унаочнити знання.

Інтелект-карти – це унікальний і простий метод запам'ятовування інформації, що допомагає учням структурувати і правильно формулювати свої думки за допомогою створення «розумової карти» – свого роду плану, що складається з ключових слів, понять і термінів. Їх можна створювати на будь-якому уроці і на будь-якому етапі уроку.

Застосування вище перелічених web сервісів у практичній діяльності вчителя надає можливість інтенсифікувати процес навчання, підвищити рівень професійної підготовки вчителя, а також сприяє розвитку наскрізних умінь учнів.

Переваги використання цифрових технологій на уроках іноземної мови:

- Кращий рівень мотивації учнів. Діти легше навчаються і засвоюють матеріал, коли урок протікає в ігровій, цікавій формі.
- Для ефективного проведення навчальних занять – офлайн і онлайн – особливо корисним є своєчасний зворотний зв'язок.
- Учні вчать вчитися, а не отримувати оцінку.
- Формується критичного мислення.
- Поліпшення якості викладання. Впровадження засобів цифрових технологій сприяє більш глибокому розумінню досліджуваного матеріалу.
- Дозволяють індивідуалізувати навчання. Комп'ютерні технології відкривають перед педагогом великі можливості. В ході навчання він може вносити необхідні корективи з урахуванням особливостей кожної групи учнів, їх переваг, інтересів, слабких і сильних сторін.
- Створюють комфортну атмосферу. Спеціальне програмне забезпечення дозволяє викладачу створювати авторські уроки для невимушеного і захоплюючого навчання.
- Застосування цифрових технологій збагачують зміст уроку, прискорюють темп проведення і значно підвищують інтерес. Учні швидше запам'ятовують лексичну і граматичну складову навчального процесу. Найголовніше, дана методика сприяє практичному оволодінню мовою.

Висновки

Із вище зазначеного можна зробити висновок, що рівень сучасної освіти зобов'язаний відповідати вимогам соціуму, адже від того, наскільки у теперішнього покоління учнів буде сформована інформаційно-цифрова

компетентність, залежить рівень потенціалу нашої держави у всіх її сферах. Сьогодні, впровадження цифрових технологій у повсякденне життя суспільства неминуче, тому і стало одним з пріоритетів в освітній галузі, зокрема і при викладанні іноземної мови.

Отже, застосування цифрових технологій, як принципово нової сукупності форм, методів, засобів навчання, сприяє розвитку пізнавальної активності учня, формуванню в нього творчих навичок і здібностей, орієнтує на самостійне здобуття освіти з використанням сучасних технологій. На мою думку, саме застосування цифрових інструментів робить уроки як офлайн, так і онлайн, інтерактивними, цікавими та активізують мотивацію учнів до навчання.

Тож, користуйтеся можливостями цифрових технологій, зростаєте професійно, адаптуйте методи навчання й навчальні матеріали до інтересів сучасних учнів, і вони віддячать вам своїми успіхами!

Авторство: Пуценко Світлана Сергіївна, вчитель англійської мови Високопільського ліцею Херсонської обласної ради

Актуальність:

Цільова аудиторія: учні та учениці 7 класу

Тема: The sights of my place. Divided by war but united by heart. Розділені війною, але єдині серцем

Мета: узагальнити та систематизувати знання з теми “Travelling”, використовуючи знання з географії, інформаційних технологій, математики, уміння працювати з інтернет-ресурсами та додатком Padlet;

Розвивати в учнівстві творчій потенціал, ініціативність, самостійність, комунікабельність; удосконалювати вміння самостійно працювати з різними джерелами інформації;

Виховувати пізнавальний інтерес до вивчення англійської мови, сприяти вдосконаленню навичок комунікації, формуванню культури спілкування.

Тип уроку: узагальнення та систематизація знань, умінь, навичок

Вид уроку: захист проєктів

Методи та методичні прийоми: проблемно-пошуковий, метод генерації ідей, інтерактивні методи: «Мозковий штурм», «Навчаючи – учусь», метод проєктів, робота в групах, математичний, літературний методи.

Обладнання: комп’ютер, мобільні телефони з доступом до мережі Інтернет, презентація, ручки, олівці.

Демонстраційні матеріали: результати дослідження учнів (схема маршруту подорожі, туристичний буклет маршруту подорожі містами та селищами України).

Інтеграція предметів у STEM-уроці «The sights of my place. Divided by war but united by heart».

Предмет	Тема у навчальній програмі	Результат діяльності
Англійська мова	Travelling. Getting around the city/town.	Пошук інформації про цікаві та визначні місця/локації свого міста/села
Географія	Географічна карта України. Планування маршруту.	Вивчення цікавих та визначних місць/локацій свого міста/села
Інформаційні технології	Створення та опрацювання текстових документів. Створення та опрацювання комп'ютерних презентацій.	Створення QR кодів з інформацією, створення маршруту у додатку Padlet
Математика	Розв'язання прикладних задач, прикладів	Розрахувати довжину маршруту та його тривалості
Мистецтво	Дизайн-гафіка, прикладна графіка. Умовність графічного зображення і кольору, використання закономірностей зорового сприйняття, змістовних акцентів, символіки, візуальної комунікації. Способи організації шрифтової композиції. Основні правила оформлення графічної роботи : взаємопов'язаність	Виготовлення буклету туристичного маршруту

	сміслових елементів, повторення, контраст.	
--	---	--

ХІД УРОКУ

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ МОМЕНТ (2 хв.)

1. Привітання. Hello, pupils. I'm very glad to see you all. How are you? Today we'll have an unusual lesson.

2. Фонетична зарядка (налаштування учнів на сприйняття іншомовного матеріалу).

<https://www.youtube.com/watch?v=Mj-dg2Inp4M>

II. ПОВІДОМЛЕННЯ ТЕМИ, МЕТИ, ЗАДАЧ УРОКУ ТА МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ (3 хв.)

During a long period you were working hard on your STEM – projects. Today you're going to present them to the whole class.

I suggest you to guess the topic of our lesson. Let' do an exercise “The chain”. Вправа «Ланцюжок слів». Завдання: розділити слова, щоб дізнатися назву уроку.

You have to divide the words in the chain **Dividedbywarbutunitedbyheart**.

We are divided by war for more then a year and half. We had to change our homes and places and now we live in different cities, towns and villages in Ukraine and abroad. But despite of this we are still working in one team and we are united even more then before.

So, I suggest to know each other better and do the task “Where are we from?”

Follow the link and in Padlet match the place you are living now.

https://padlet.com/pucenko_svets/where-are-we-from-mm9j7i4mbznb8op

III. ВИВЧЕННЯ НОВОГО МАТЕРІАЛУ (30 хв.)

And now let's make a word cloud. What is travelling for you? Follow the link and write three words.

<https://www.mentimeter.com/app/presentation/al3kp1mzbz5uj1tczo6qp54wd5moxphz/if6tba1f4y31/edit>

And now it's high time to share tour work. You have to present you part of the project. Everybody have to listen attentively and you can ask each other questions after all presentations. Your time limit is 3 min.

Презентація учнями та ученицями результатів своїх STEM-проектів. Ліміт часу для кожного учня/учениці – 3 хвилини (усього – 30 хвилин):

Завдання: Кожен учень/учениця готували короткий туристичний маршрут свого міста/селища проживання з розрахуванням його довжини і тривалості.

1. Пошук та вивчення інформації про цікаві та визначні місця/локації свого міста/села.
Підготовка презентації.

2. Створення QR кодів з інформацією про цікаві та визначні місця/локації свого міста/села.
Створити QR-код можна за цим посиланням:

<https://me-qr.com/qr-code-generator/qr>

3. Розрахунок довжини маршруту та його тривалості.

Учні/учениці мають порахувати довжину свого маршруту у кроках та виміряти його тривалість в годинах.

4. Виготовлення буклету туристичного маршруту.

Використовуючи свою інформацію, ресурси мережі Інтернет та за допомогою Microsoft Word створити інформаційний туристичний буклет туристичного маршруту своїм містом/селищем.

Рекомендації зі створення буклету можна знайти за цим посиланням:

<https://bestdruk.com.ua/polihrafichni-retsepty/yak-vyhotovyty-buklet-v-domashnikh-umovakh/>

5. Створення маршруту у додатку Padlet.

Учні/учениці мають створити маршрут у додатку Padlet, використовуючи інформацію, закодовану у QR-кодах та фото місць відвідування.

Результат роботи: за підсумками проєктів складено туристичні маршрути містами/селищами України, за кордоном за допомогою QR – кодів та розміщено їх у додатку Padlet.

https://padlet.com/pucenko_svets/divided-by-war-but-united-by-heart-hvs8mlnbhkpct7uu

IV. ПІДСУМКИ УРОКУ (1 хв.).

Рефлексія. Reflection wheel

<https://wordwall.net/uk/resource/401400/reflection-of-learning-and-progress>

Оголошення класу оцінок за роботи.

VII. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ (1 хв.).

Повторити навчальний матеріал та лексичні одиниці за темою “Travelling”.

The screenshot shows a Zoom meeting interface. On the left, a Mentimeter poll titled "What is travelling for you?" is displayed with 10 responses. The poll results are shown as a word cloud with the following words: "something new", "transports", "interesting", "fun", "countries", "friends or family", "relaxing", and "comfort". On the right, a grid of 12 participant video thumbnails is visible. The participants are: Олександр Кононенко, Анастасія Чабаненко, Нікіта Гергель, Валерія Лохбаум, Єва Колива, Єлизавета Матайчук, Вікторія Пономарь, and Ще 7 осіб. The bottom right corner shows a larger video thumbnail of Світлана Сергієвна П...

The botanical garden in Kryvyi Rih has beautiful landscapes, it is located in Ukraine.

Arboretum

This place in Kropyvnytskyi deserves special attention in the spring when the park is covered with incredible colors of thousands of tulips! Plenty of flowers, well-groomed places, various cafes where children and adults: from ones. There's a mini zoo.

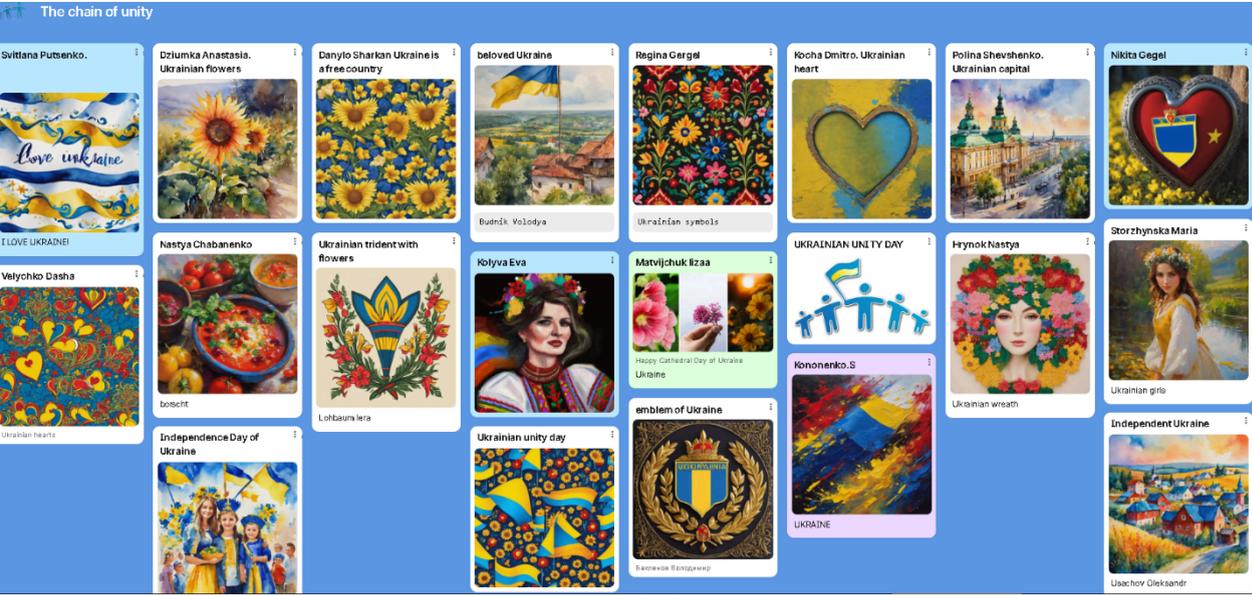
Світлана Сергієвна Пудова - 3 місяці
Divided by war but united by heart

START

Decorate Christmas tree in Ukrainian style

Kononenko Sasha

Kolyva Eva



Clever machines

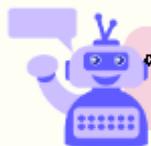
Search online for the websites of chatbots. Have an online conversation with one of them. Write down your conversation below: your questions and chatbot's answers. Try to ask questions that would reveal that it was not human.

HELLO, HOW ARE YOU?



I'M DOING WELL,
THANK YOU!

WHAT DO YOU USUALLY DO AT THE WEEKEND?



ON WEEKENDS, I MIGHT SPEND TIME RELAXING,
READING, OR DOING OUTDOOR ACTIVITIES.

WHERE DO YOU WORK?



I WORK IN AN OFFICE, NOT EXACTLY A DIFFICULT
JOB

Conclusion

Answer the questions:

- Was it easy or difficult to communicate with it? **EASY BUT SOMETIMES HE GAVE STRANGE ANSWERS**
- Are chatbots cleverer than human? **TO MANY, THEY GIVE ANSWERS VERY QUICKLY AND NOT LIKE PEOPLE**
- Is it obvious that it is a chatbot not human? **YES, IT IS NOTICEABLE BY THE NON-STANDARD WORDS THAT WERE SOMETIMES USED IN THE CONVERSATION**

Clever machines

Search online for the websites of chatbots. Have an online conversation with one of them. Write down your conversation below: your questions and chatbot's answers. Try to ask questions that would reveal that it was not human.

how do you behave when you are sad?



I try to find support from people around me, do relaxation exercises, listen to music or do something that calms me down, like reading a book or going for a walk in the fresh air

how old are you?



I am an artificial intelligence and I have no age, my goal is to provide useful information and support regardless of my 'age'. I am always ready to help you

name the number p



3.14159

Conclusion

Answer the questions:

- Was it easy or difficult to communicate with it? **chatting with the chat bot was easy**
- Are chatbots cleverer than human? **Are chatbots cleverer than human?**
- I think chat bots are much smarter than humans because they can answer any question you have (is it obvious that it is a chatbot not human?)
- If you don't ask questions about age or place of residence, you might think it's a person, chat bot gives advice about people like themselves

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Гладун М. А. Сучасні онлайн інструменти інтерактивного навчання як технологія співробітництва / М. А. Гладун, М. А. Сабліна. – URL: file:///C:/Users/admin/Desktop/%D0%A1%D0%A2%D0%90%D0%A2%D0%A2%D0%AF%20IREX%2025.02.20/%D0%93%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D1%83%D0%BD%20%D0%9E%D0%BD-%D0%BB%D0%B0%D0%B9%D0%BD%20%D1%96%D0%BD%D1%81%D1%82%D1%80%D1%83%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B8.pdf
2. Нова українська школа. Концепція. – URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
3. Овчарук О. В. Загальні підходи до проблеми оцінювання інформаційно-комунікаційних компетентностей в системі освіти впродовж життя / О. В. Овчарук, Н. В. Сороко // Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія № 2. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання: Зб. наук. праць / Педрада. – К.: НПУ імені М.П. Драгоманова, 2015. – № 16 (23). – С. 145 – 148.
4. Цифрова компетентність сучасного вчителя нової української школи: зб. тез доповідей учасників всеукр.наук.-практ.семінару (Київ, 12 березня 2019 р.) / за заг.ред., О.В.Овчарук. Київ.: Інститут інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України: Київ, 2019 108 с.
5. Цифрова адженда України – 2020 : веб-сайт. URL: http://uk.compu.wikia.com/wiki/Цифрова_адженда_України_-_2020 (дата звернення: 14.04.2019).