

Жиленко Н.В.

*Муромский институт (филиал) федерального государственного образовательного учреждения высшего образования «Владимирский государственный университет имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых»
602264, г. Муром, Владимирская обл., ул. Орловская, 23
E-mail: natzhilenko-murom@yandex.ru*

Проектные задания на базе мобильных технологий.

В эпоху интенсивного развития мобильных технологий проводятся исследования, подтверждающие преимущества их применения в учебном процессе, такие как организация автономного индивидуализированного обучения, реализация новых способов презентации учебного материала, создание интерактивной среды обучения, возможность разработки и осуществления проектных заданий.

В наше время визуализация информации является критерием успешности учебного материала. Восприятие, внимание, мотивация, воображение, мышление влияют на эффективность процесса обучения. Современные видеоматериалы и мультимедийные средства помогают развивать сенсорно-перцептивные способности обучающихся.

Цифровой рассказ (digital storytelling) – это выражение мыслей в виде 3-5 минутного видеоролика, озвученного пользователем-непрофессионалом. Интеграция цифрового рассказа в преподавание иностранных языков содействует реализации дидактических целей, таких как мотивация обучающихся, развитие навыков групповой работы, развитие умений слушать и говорить на публике, формирование ИК-компетенции. Обучающиеся вовлекаются в процесс обучения посредством использования ИКТ и обычных способов общения.

Визуализация материала и использование мультимедийных инструментов облегчают понимание материала, его повторение и обсуждение.

Применение заданий формата цифрового рассказа содействует формированию у обучающихся коммуникативной и социокультурной компетенций. Задания подобного рода можно подразделить на такие типы: личные истории; исторические факты; инструкции; отрывки из произведений; пересказ сюжета и т.д.

Для успешной интеграции заданий данного формата в процесс преподавания необходимо разработать алгоритм подготовки, проведения и оценивания. Сначала составляется план, затем подбираются мультимедийные материалы, пишется сценарий, записывается рассказ, проходит презентация рассказа, оценивается и обсуждается проведенная работа.

Запись рассказа проводится дома, а презентовать работы можно как устно в классе, так и в Сети. Обсуждение рассказов может происходить и в классе, и в Сети – в блоге, на вики-странице. Работа оценивается по таким критериям, как содержание и структура рассказа, язык рассказа, дизайн, используемые образовательные ресурсы, обсуждение и презентация рассказа.

В данном виде задания можно закреплять и проверять любой языковой материал: активная лексика, ранее изученные грамматические конструкции, фразовые глаголы и т.д.

В настоящее время у обучающихся есть доступ к компьютерам для создания и просмотра созданного ими контента. Наиболее удобные программы для создания цифрового рассказа (digital storytelling) – Audacity, iLife for Mac, Windows Movie Maker, дают возможность применять не только фото, но и видеоматериалы.

Задания в формате цифрового рассказа формируют коммуникативную и социокультурную компетенцию обучающихся, развивают логическое и системное мышление. Подобные задания мотивируют обучающихся к более глубокому усвоению учебного материала. Интеграция заданий в формате цифрового рассказа в преподавание иностранных языков является эффективной в интерактивной проектной работе. Внедрение мобильных технологий в учебный процесс способно модернизировать систему обучения.