



Федеральный
Государственный
Образовательный

СТАНДАРТ

ЭФФЕКТИВНОСТЬ УРОКА ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС

Автор презентации:
Сгонникова Евгения Михайловна,
к.п.н., учитель английского языка
МБОУ СОШ № 43



Эффективность урока – стимул к успеху учителя и ученика



www.themegallery.com



*«Урок – это зеркало
общей и педагогической
культуры учителя,
мерило его
интеллектуального
богатства, показатель
его кругозора, эрудиции»*

В.А. Сухомлинский

**Единственный путь, ведущий к знанию –
деятельность.**

Бернард Шоу



Слово «эффективность»

**в переводе с латинского - «эффектос»
- означает выполнение действий,
результат, следствие каких-либо
действий.**



Педагогические технологии



Эта история произошла давным-давно в старинном городе, в котором жил великий мудрец. Слава о его мудрости разнеслась далеко вокруг его родного города. Но был в городе человек, завидующий его славе. И вот решил он придумать такой вопрос, чтобы мудрец не смог на него ответить...



И он пошёл на луг, поймал бабочку, посадил её между сомкнутых ладоней и подумал: «Спрошу-ка я у мудреца: скажи, о мудрейший, какая бабочка у меня в руках – живая или мёртвая? Если он скажет – живая, я сомкну ладони, и бабочка умрёт, а если он скажет – мёртвая, я раскрою ладони и бабочка улетит. Вот тогда все поймут, кто из нас умнее».



Так всё и случилось. Завистник поймал бабочку, посадил её между ладонями и отправился к мудрецу. И он спросил у того: «Какая бабочка у меня в руках, о мудрейший, - живая или мёртвая?» И тогда мудрец, который действительно был очень умным человеком, сказал...



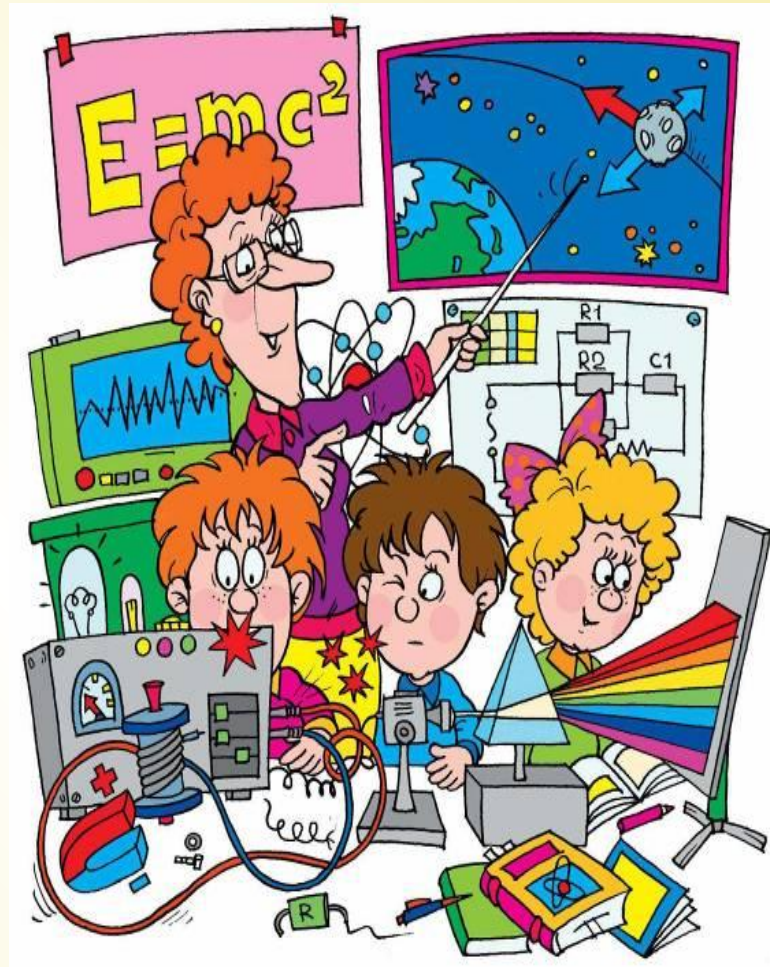
Все в твоих руках...



Педагогическая технология:



Осознанная последовательность профессиональных действий, отражающая наиболее эффективный для определенных условий и воспроизводимый путь достижения конкретной педагогической цели.



Показатели технологичности:



- Четкое представление о педагогической цели
- Осознание последовательности шагов и этапов, необходимых для достижения цели и находящихся в гармонии с логикой развития самого объекта воздействия
- Понимание природы и характера действий тех внутренних психологических механизмов, которые запускает педагог своими действиями
- Осознание меры своих педагогических усилий
- Осознание себя как «инструмента» педагогического влияния

Игровые технологии на уроке иностранного языка



www.themegallery.com

Личностные результаты:

- формирование мотивации изучения иностранных языков и стремления к самосовершенствованию в образовательной области «Иностранный язык»

Метапредметные результаты:

- осознанное владение логическими действиями определения понятий, обобщения, установления аналогий;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками: определять цели, распределять функции и роли участников, использовать способ взаимодействия учащихся и общие методы работы

Игровые технологии на уроке иностранного языка



www.themegallery.com

Игры	Предметные результаты
Алфавитные	воспроизведение графически и каллиграфически корректных буквы английского алфавита, знание последовательности букв в алфавите , отличие букв от знаков транскрипции
Знакомство и приветствие	ведение этикетного диалога в ситуации бытового общения (приветствуют, прощаются, узнают, как дела, знакомятся)
Спорт и глаголы движения	понимание на слух речи учителя и одноклассников при непосредственном общении и вербальная / невербальная реакция на услышанное
Еда и напитки	ведение диалога-расспроса о любимой еде, выражение оценочных суждений, эмоциональной оценки (радость, огорчение), оперирование в процессе общения активной лексикой, употребление в речи существительных с неопределённым артиклем, существительных в единственном и множественном числе; глагола-связки <i>to be</i> ; модального глагола <i>can</i>
Внешность. Части тела	ведение диалога-расспроса о внешности человека, оперирование в процессе общения активной лексикой , употребление в речи существительных с определённым/неопределённым артиклем, существительных в единственном и множественном числе
Цвета	описание и характеристика предметов, животных, картинок, персонажей, называя их цвет
Цифры	употребление в речи количественных числительных
Семья	ведение диалога-расспроса о членах семьи, родственниках и их профессиях, используя вопросительные слова «кто, что, куда, откуда»
Моя комната	описание и характеристика своей комнаты, оперирование в процессе общения активной лексикой
Животные	описание и характеристика животных, ведение диалога-расспроса о любимом животном, оперирование в процессе общения активной лексикой

Игровые технологии на уроке иностранного языка **АЛФАВИТНЫЕ ИГРЫ**



www.themegallery.com

- Письмо на спине
- Лото
- Крестики-нолики
- Дорожка
- Назови букву
- Какой буквы не хватает?
- Волшебный конверт
- Согласный алфавит
- Бинго «Буква-Слово»



Игровые технологии на уроке иностранного языка



www.themegallery.com

ЗНАКОМСТВО И ПРИВЕТСТВИЕ

- Угадай по голосу
- Игрушки

СПОРТ

И ГЛАГОЛЫ ДВИЖЕНИЯ

- Волшебная палочка
- Веселый кубик

ЕДА И НАПИТКИ

- Съедобное-несъедобное
- Испорченный телефон
- Счастливое лицо



Игровые технологии на уроке иностранного языка



www.themegallery.com

ВНЕШНОСТЬ.

ЧАСТИ ТЕЛА.

- Нарисуй чудовище
- Ленивая физминутка

ЦВЕТА

- В магазине игрушек
- Разноцветная физминутка

ЦИФРЫ

- Чет-нечет
- Кто первый?



Игровые технологии на уроке иностранного языка



www.themegallery.com

СЕМЬЯ

- Угадай-ка
- Слова-родственники
- Сказочные герои

МОЯ КОМНАТА

- Ненастоящие прятки
- Найди игрушку

ЖИВОТНЫЕ

- Волшебный мешок
- Какое это животное?



Средства мультимедиа в образовании.



www.themegallery.com

Мультимедиа (multimedia, от англ. multi - много и media - носитель, среда). Нетекстовые виды информации - аудио и видео.

Мультимедиа - интерактивная система, обеспечивающая одновременную работу звука, анимированной компьютерной графики, видеокадров, статических изображений и текстов.

Мультимедиа технологии - совокупность современных средств аудио- теле-, визуальных и виртуальных коммуникаций, используемых в процессе организации.

Свойства мультимедиа



www.themegallery.com

- Возможность активного взаимодействия с этими средствами.
- Наличие условий для учебного диалога, одним из участников которого является средство информатизации образования.
- Управление представлением информации: школьники могут индивидуально менять настройки, изучать результаты, а также отвечать на запросы программы о конкретных предпочтениях пользователя.

Классификация средств мультимедиа в образовании



www.themegallery.com

Линейный способ представления

Не позволяет человеку участвовать в выводе информации. Аналогом линейного способа представления может являться **учебный видеофильм** (просматривающий данный документ никаким образом не может повлиять на его вывод).

Нелинейный способ представления

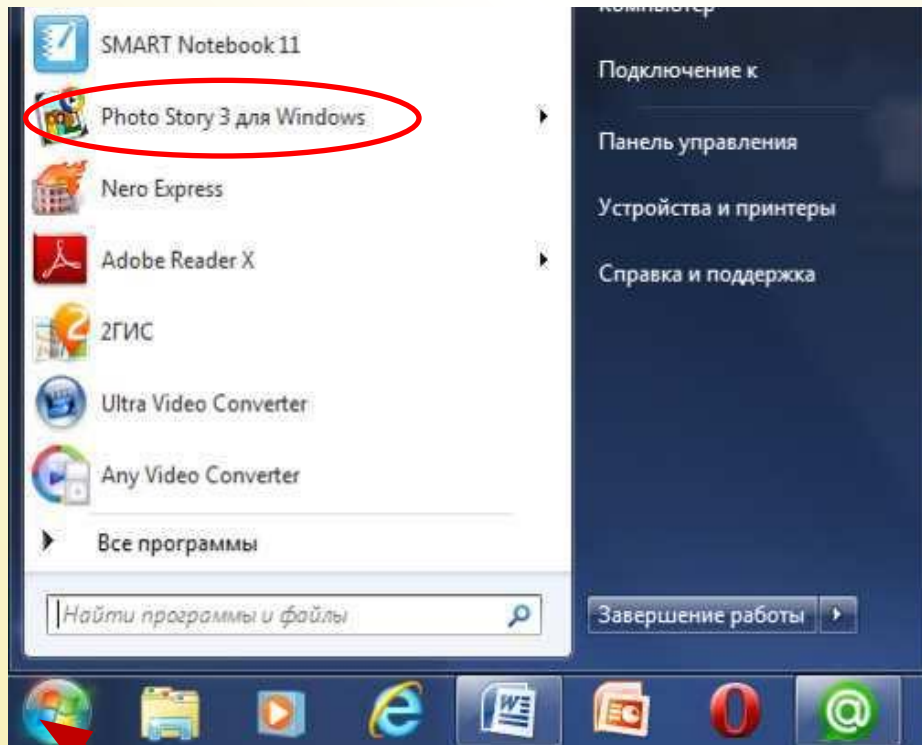
Позволяет человеку участвовать в выводе информации, взаимодействуя со средством отображения мультимедийных данных. Участие человека в данном процессе также называется «интерактивностью» (**интерактивная доска, компьютерные игры**)

Линейный и нелинейный способ представления
Мультимедийная презентация.

Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



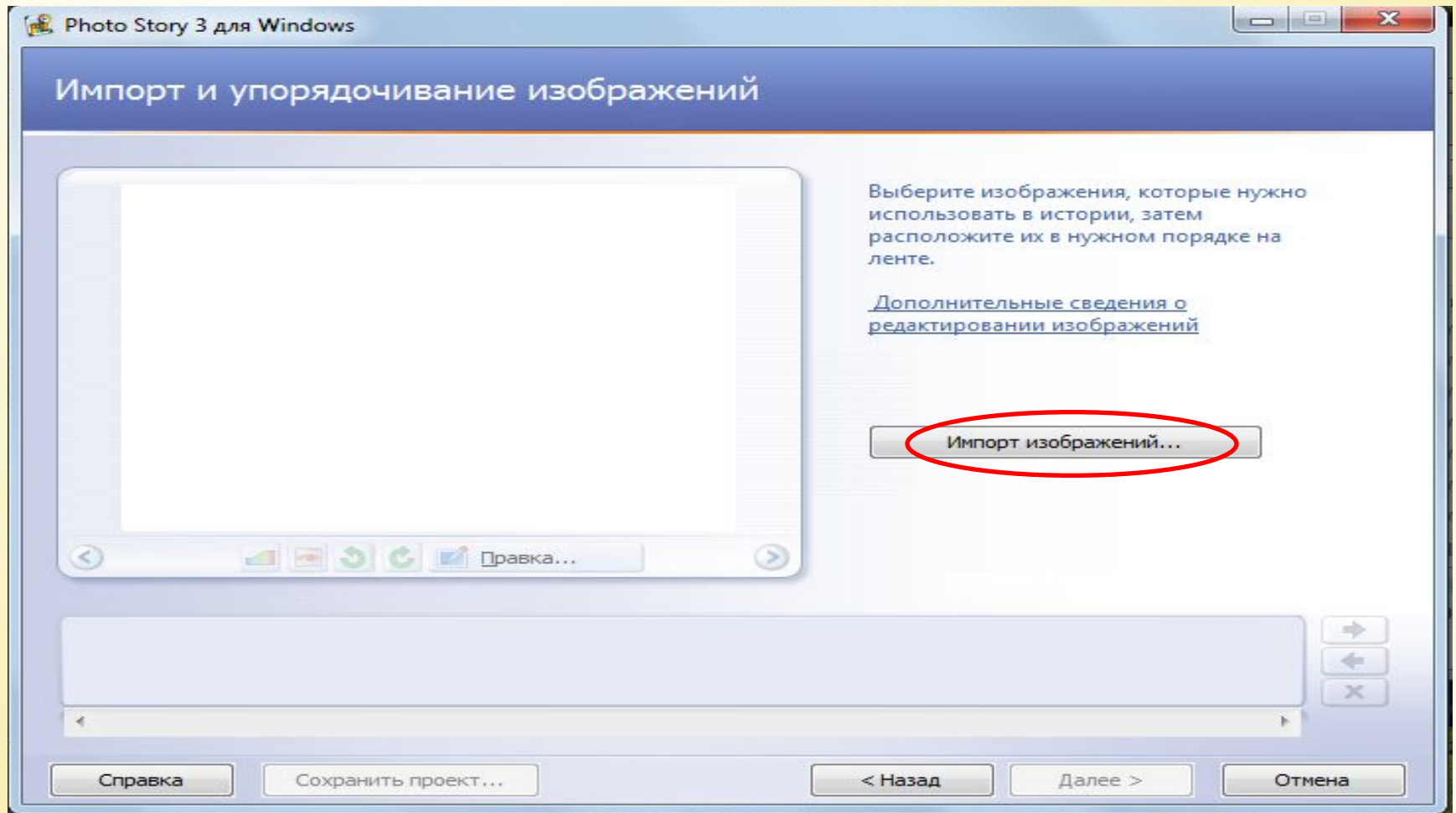
www.themegallery.com



Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



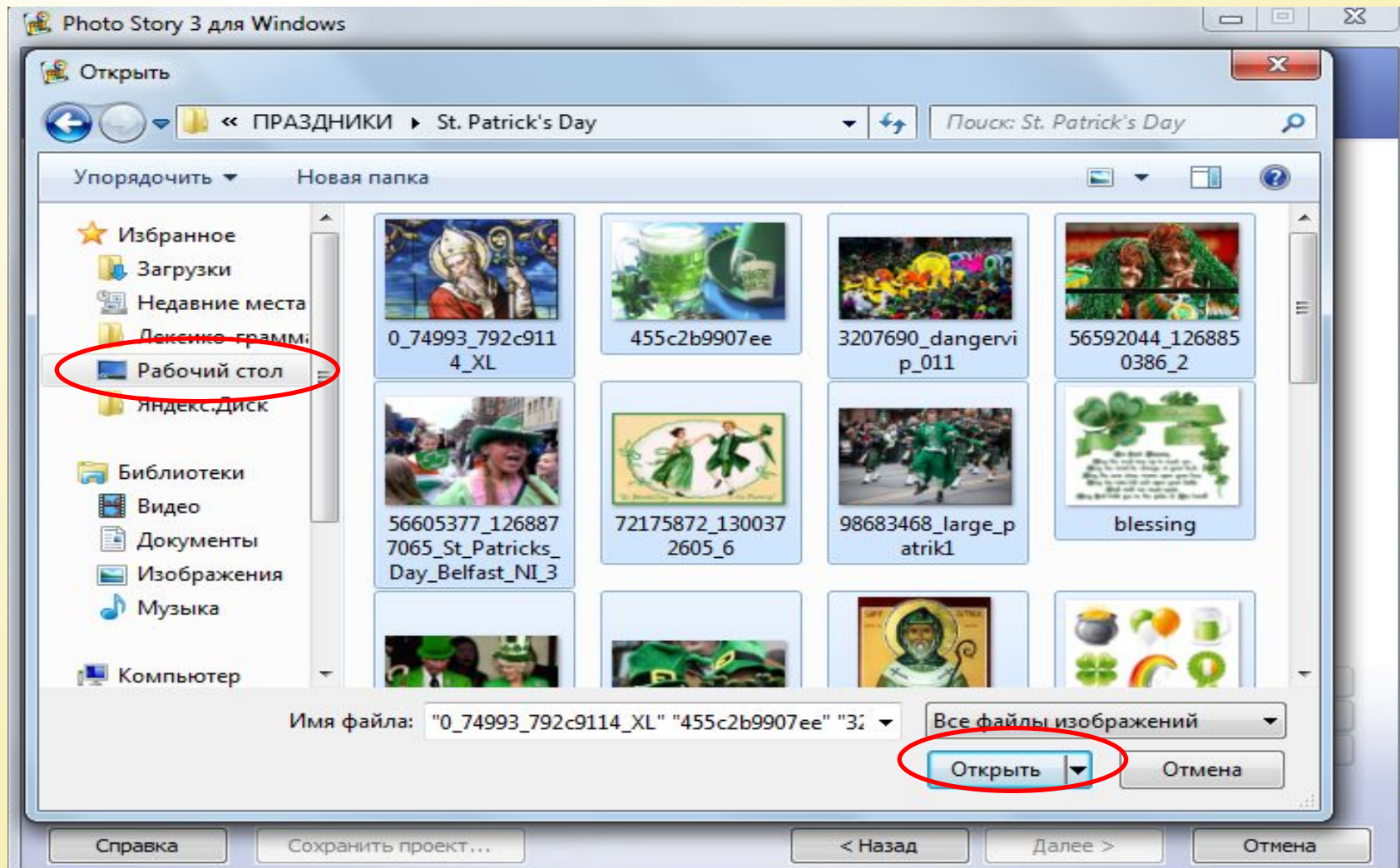
www.themegallery.com



Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



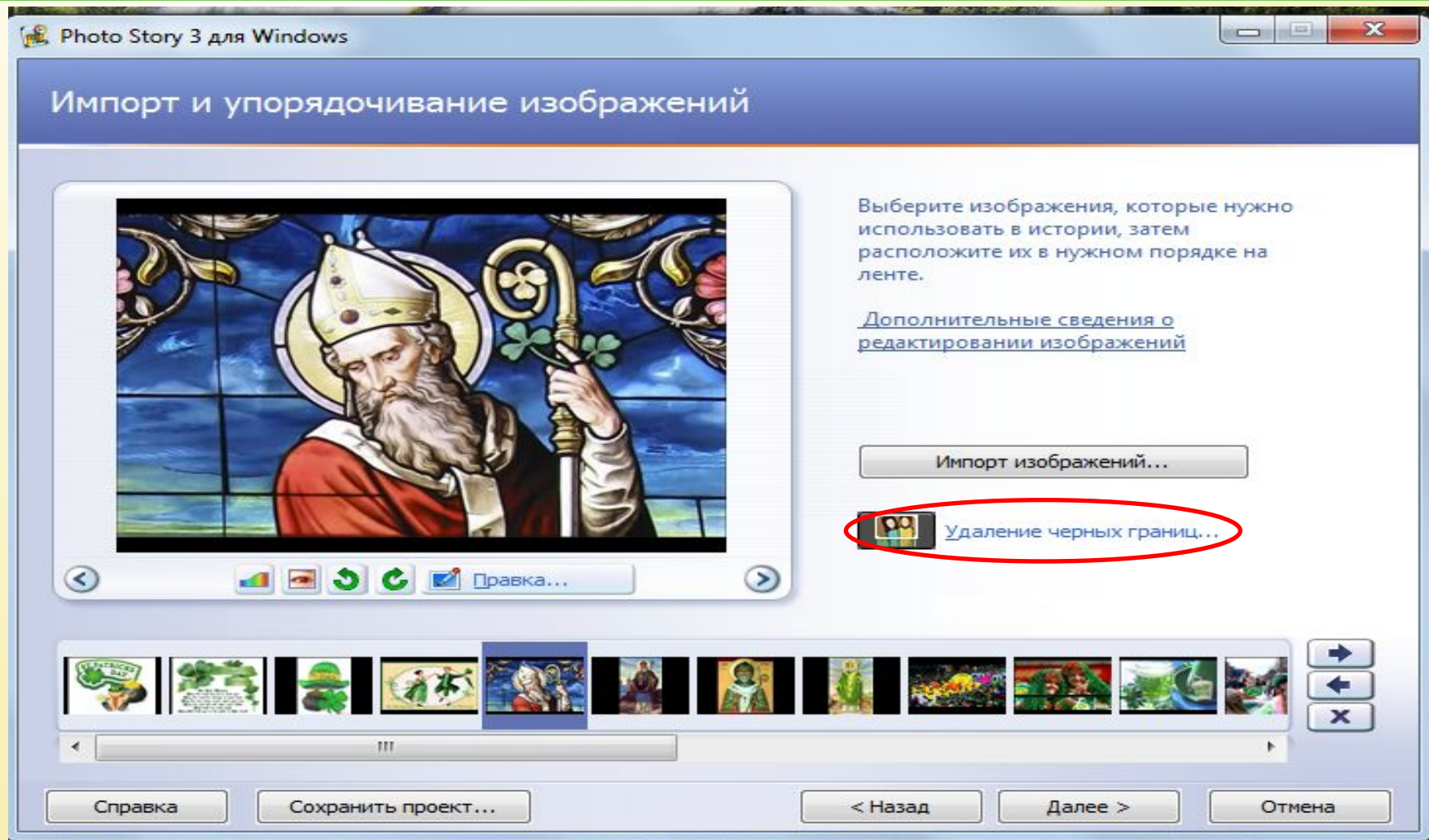
www.themegallery.com



Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



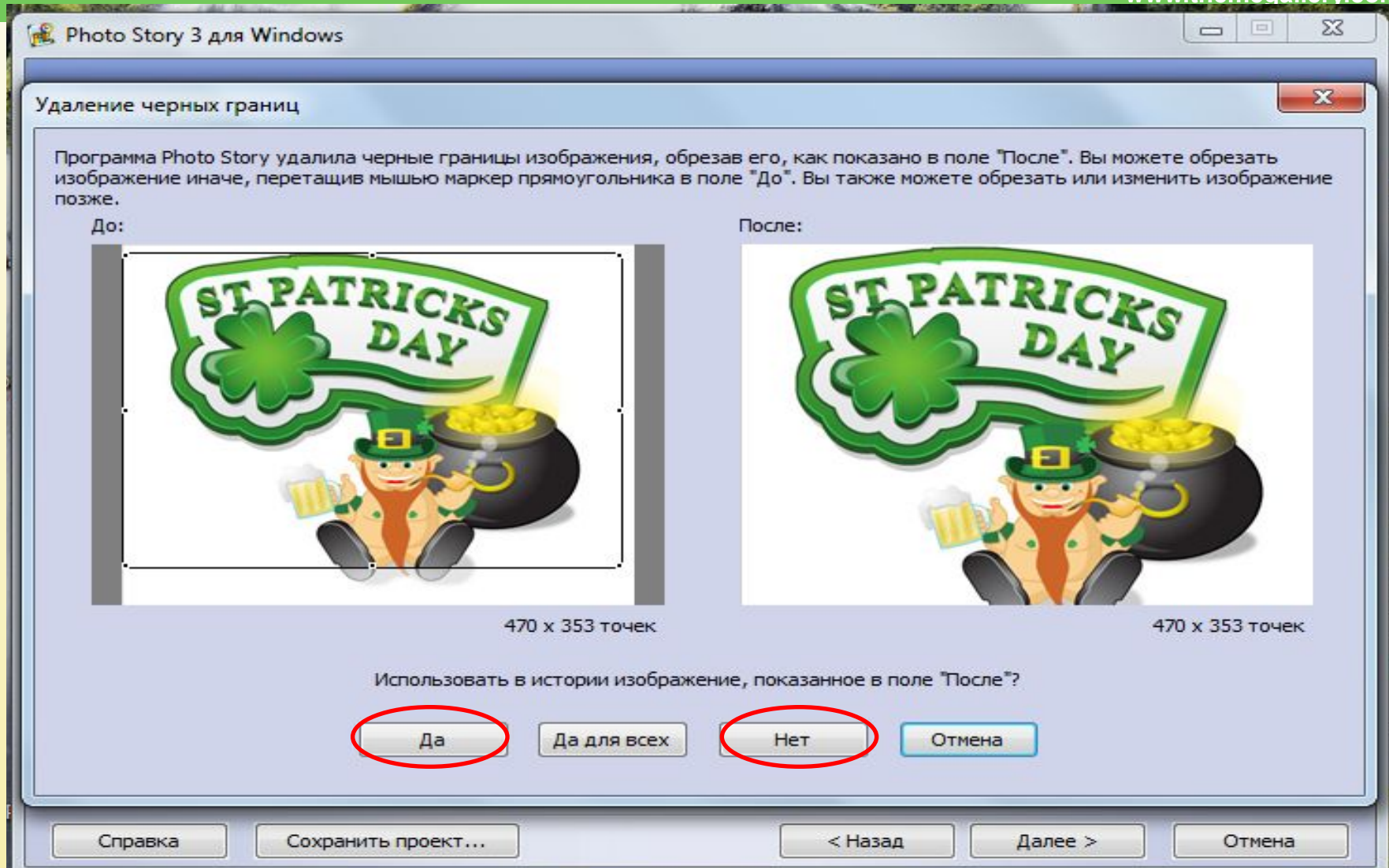
www.themegallery.com



Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



www.themegallery.com



Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



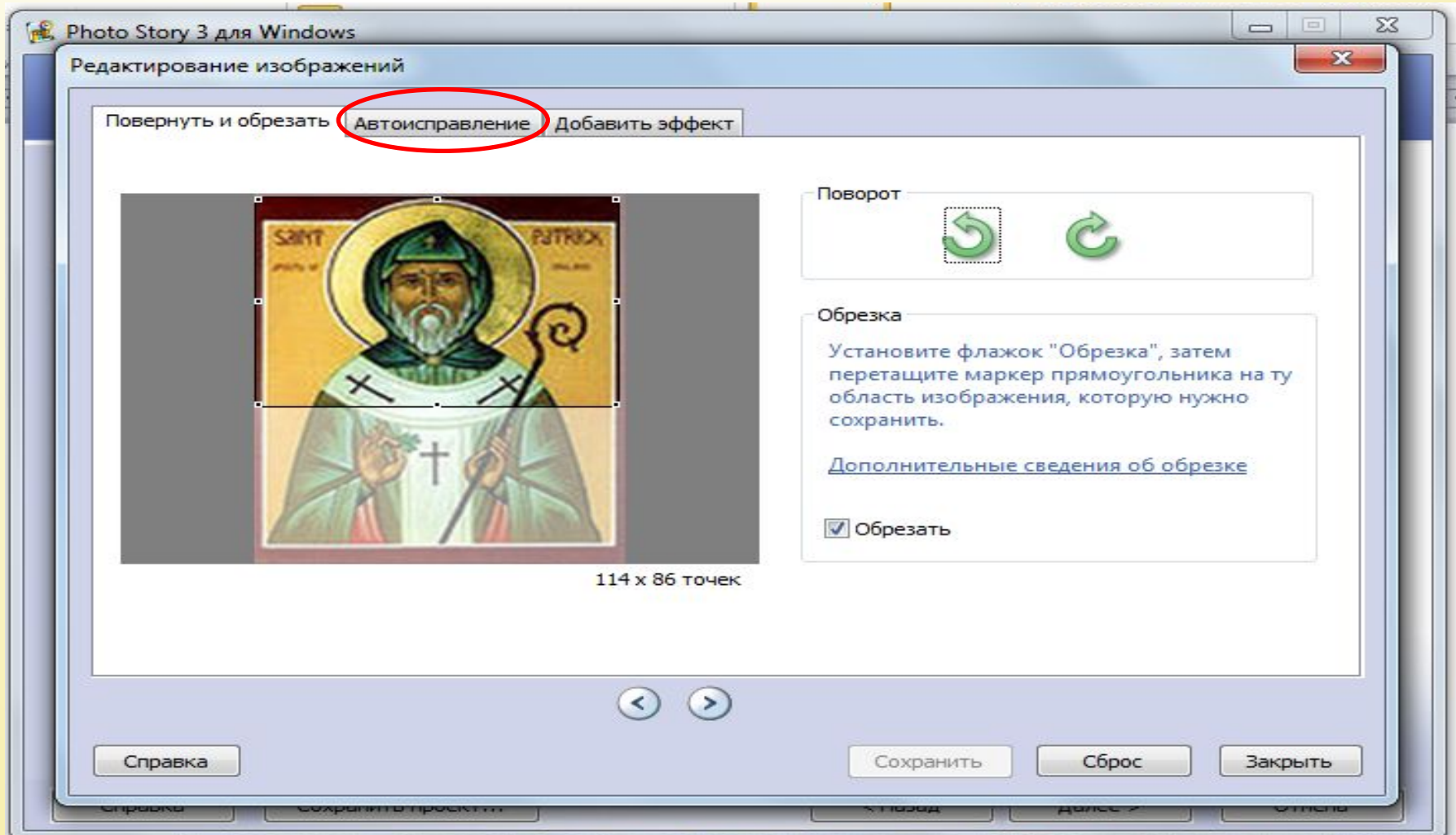
www.themegallery.com



Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



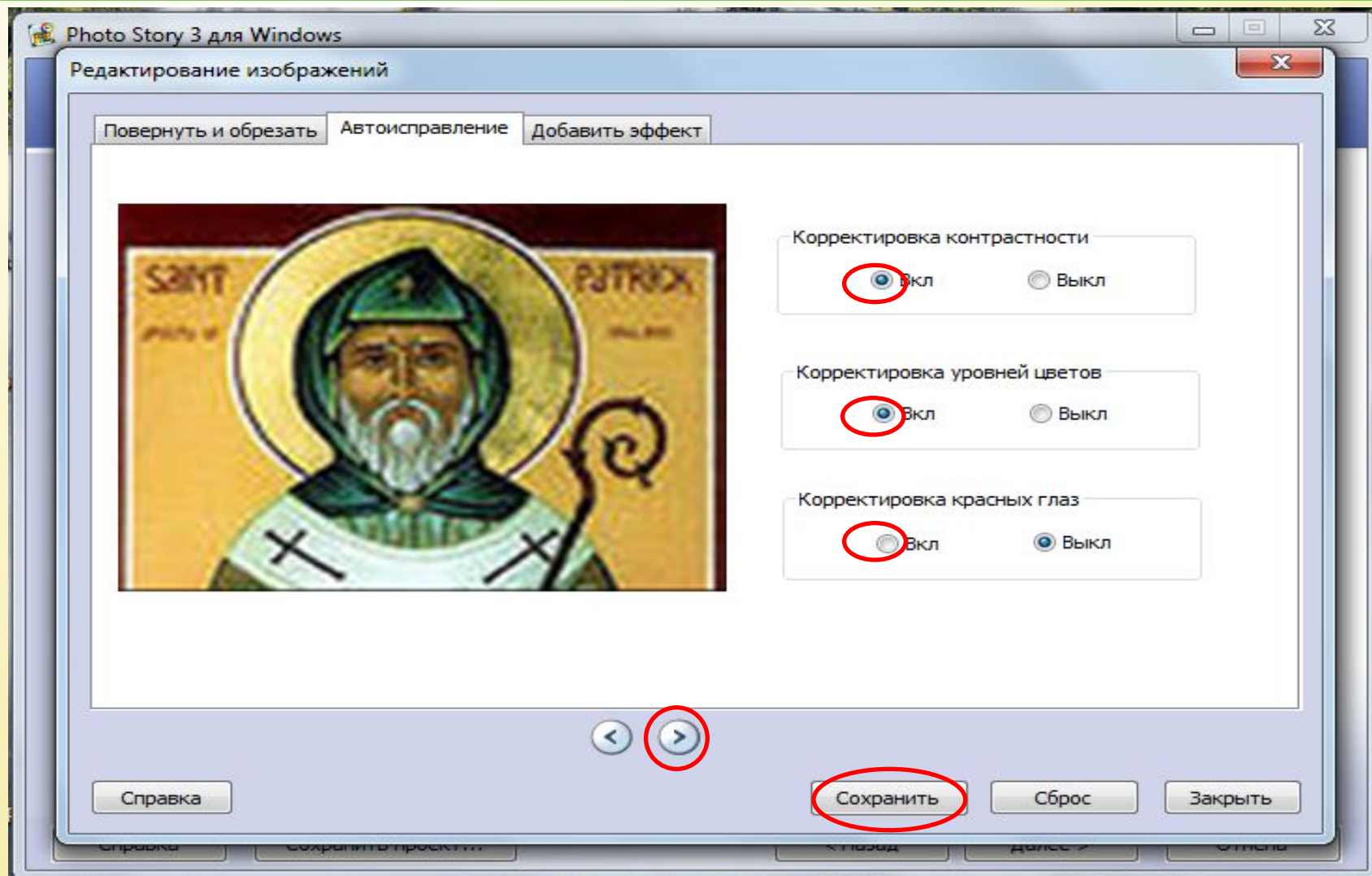
www.themegallery.com



Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



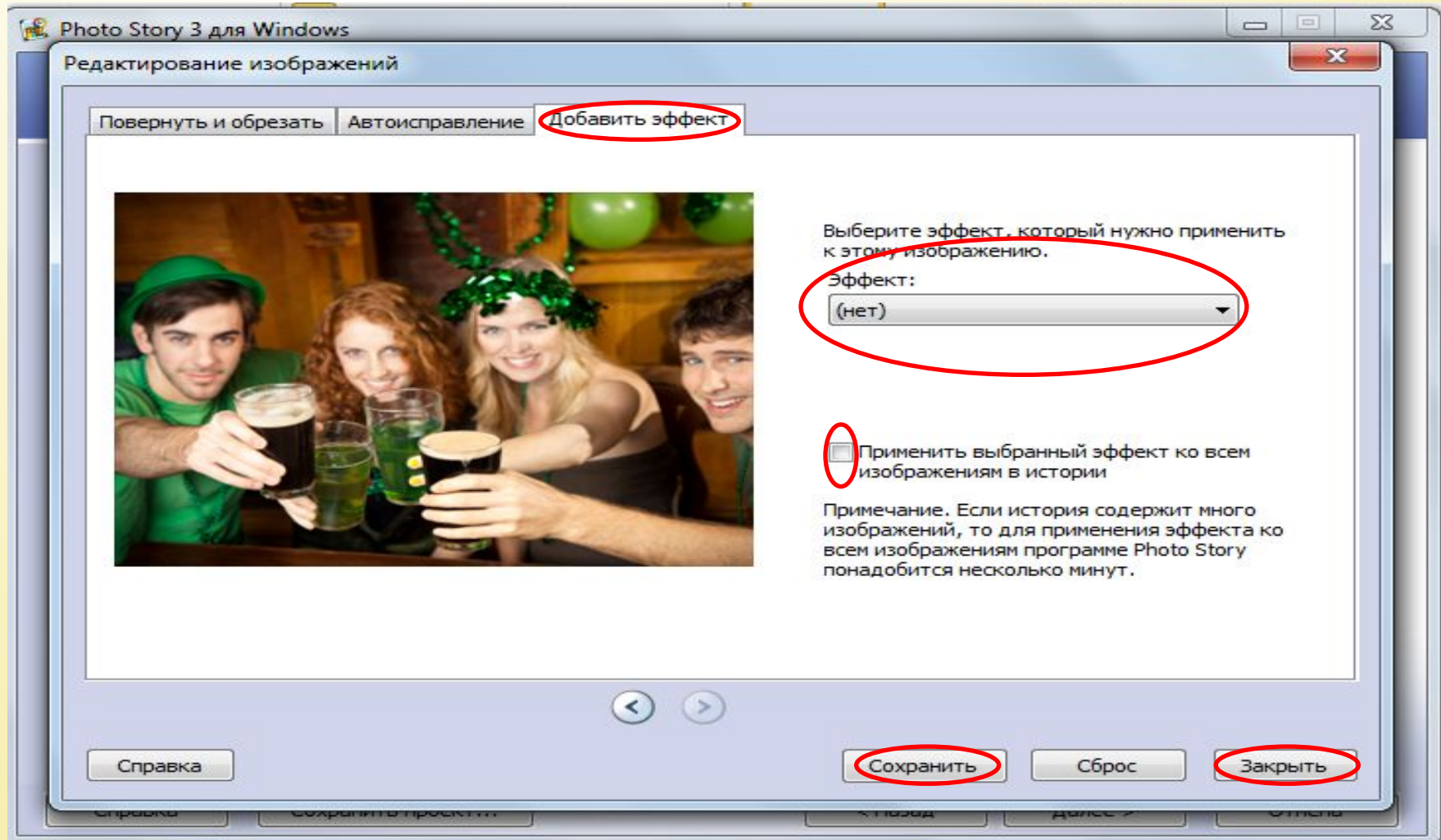
www.themegallery.com



Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



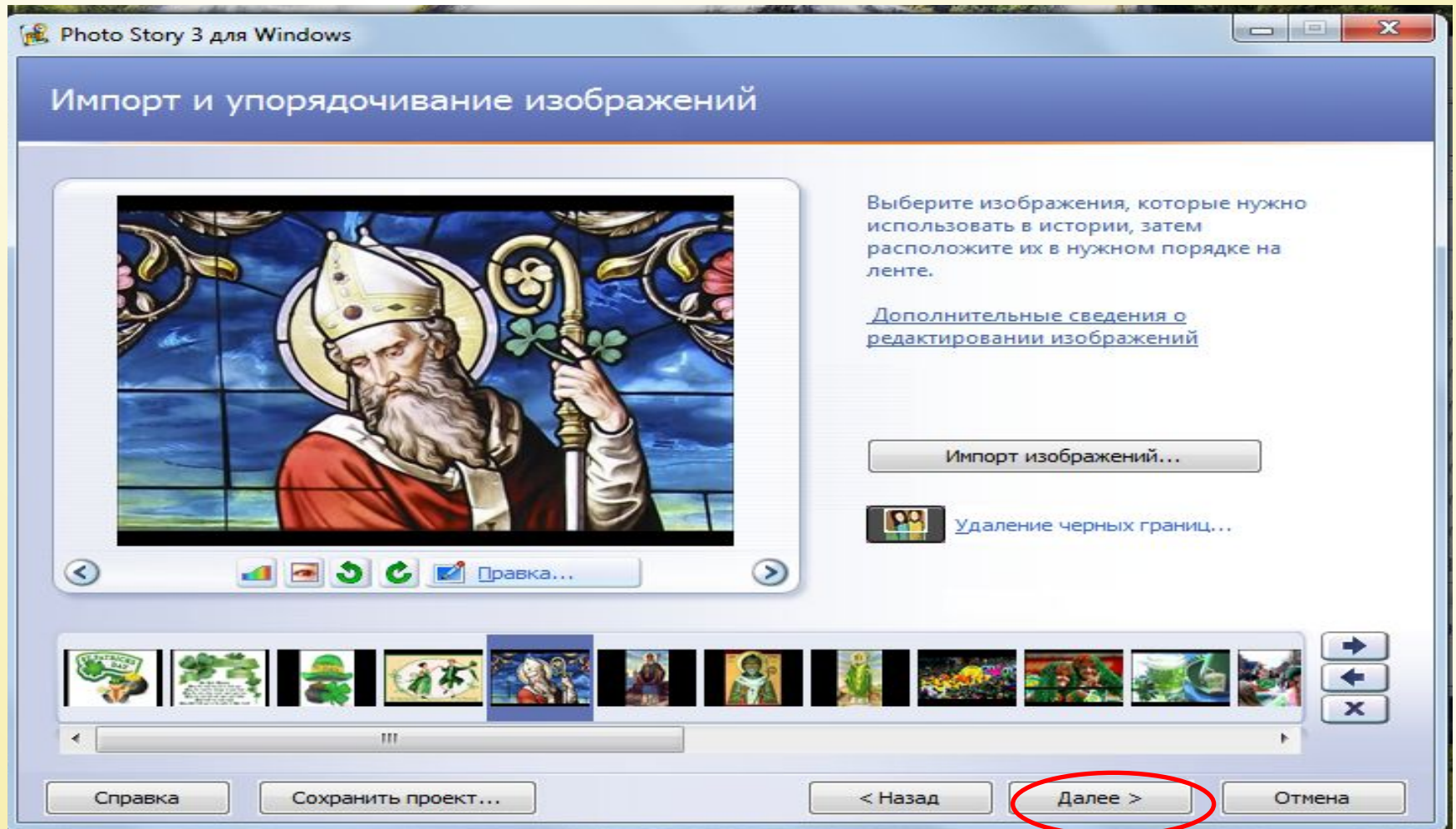
www.themegallery.com



Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



www.themegallery.com



Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».






www.themegallery.com

Photo Story 3 для Windows

Добавление названия изображений

К изображению можно добавить текст в качестве названия истории.

Дополнительные сведения о добавлении названий

<Введите текст, чтобы добавить название к выбранному изображению.>

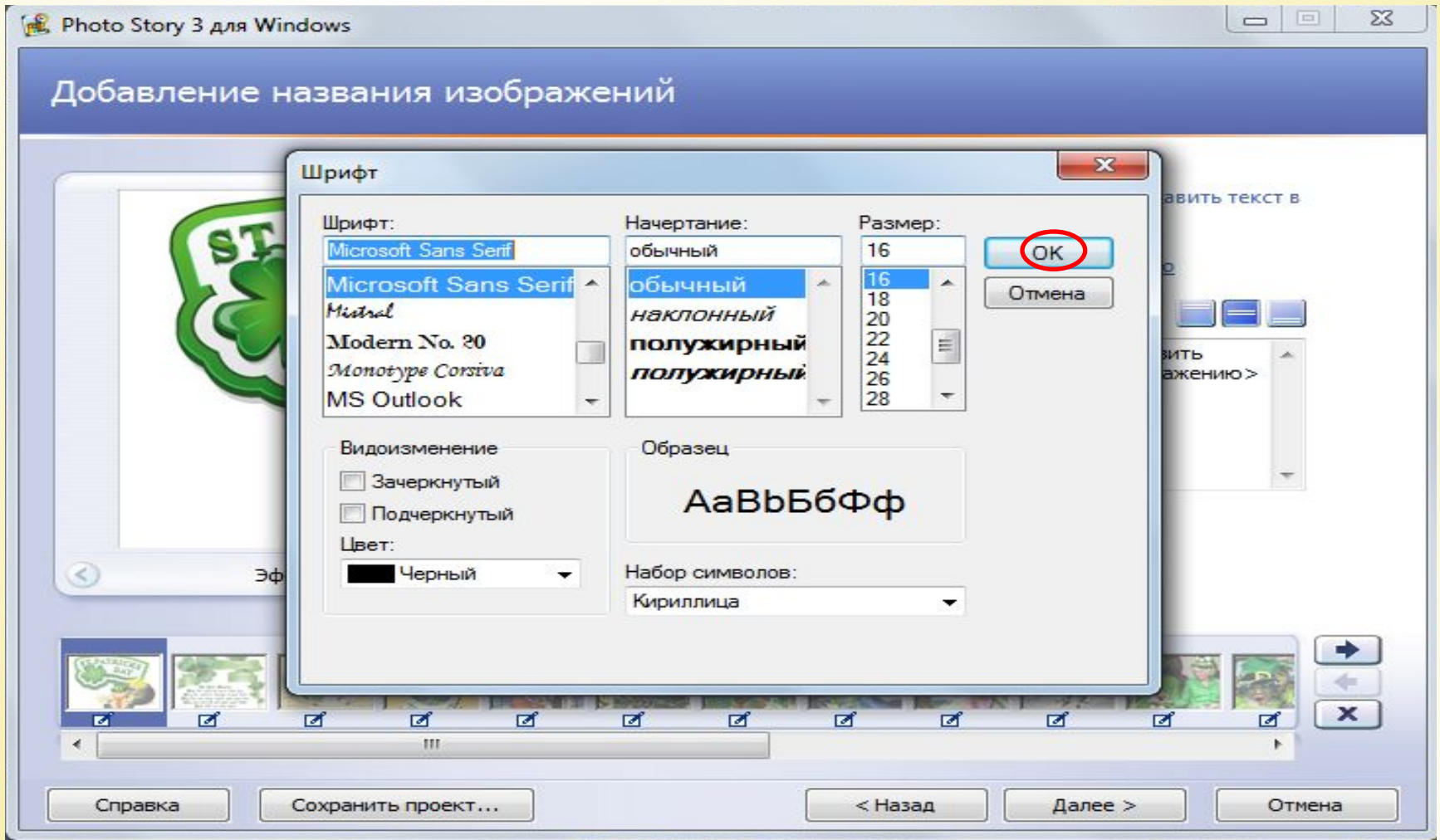
Эффект: (нет)

Справка Сохранить проект... < Назад Далее > Отмена

Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



www.themegallery.com




Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



www.themegallery.com



Photo Story 3 для Windows

Добавление названия изображений



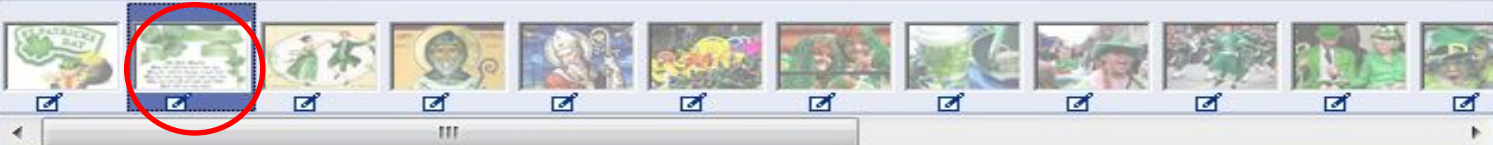
К изображению можно добавить текст в качестве названия истории.

Дополнительные сведения о добавлении названий



Введите текст, чтобы добавить название к выбранному изображению >

Эффект: (нет)



Справка Сохранить проект... < Назад **Далее >** Отмена


Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



www.themegallery.com

Photo Story 3 для Windows

Комментарии к изображениям и настройка движения



Чтобы записать комментарии к истории, нажмите красную кнопку "Запись". Комментируя, переходите от одного изображения к другому щелчками по уменьшенным изображениям на ленте.


[Сведения о настройке движения и выборе переходов.](#)

00:00 Остановлено

<Введите здесь заметки, чтобы не забыть подробности при записи комментария к этому изображению. >

Настройка движения...

Просмотр...

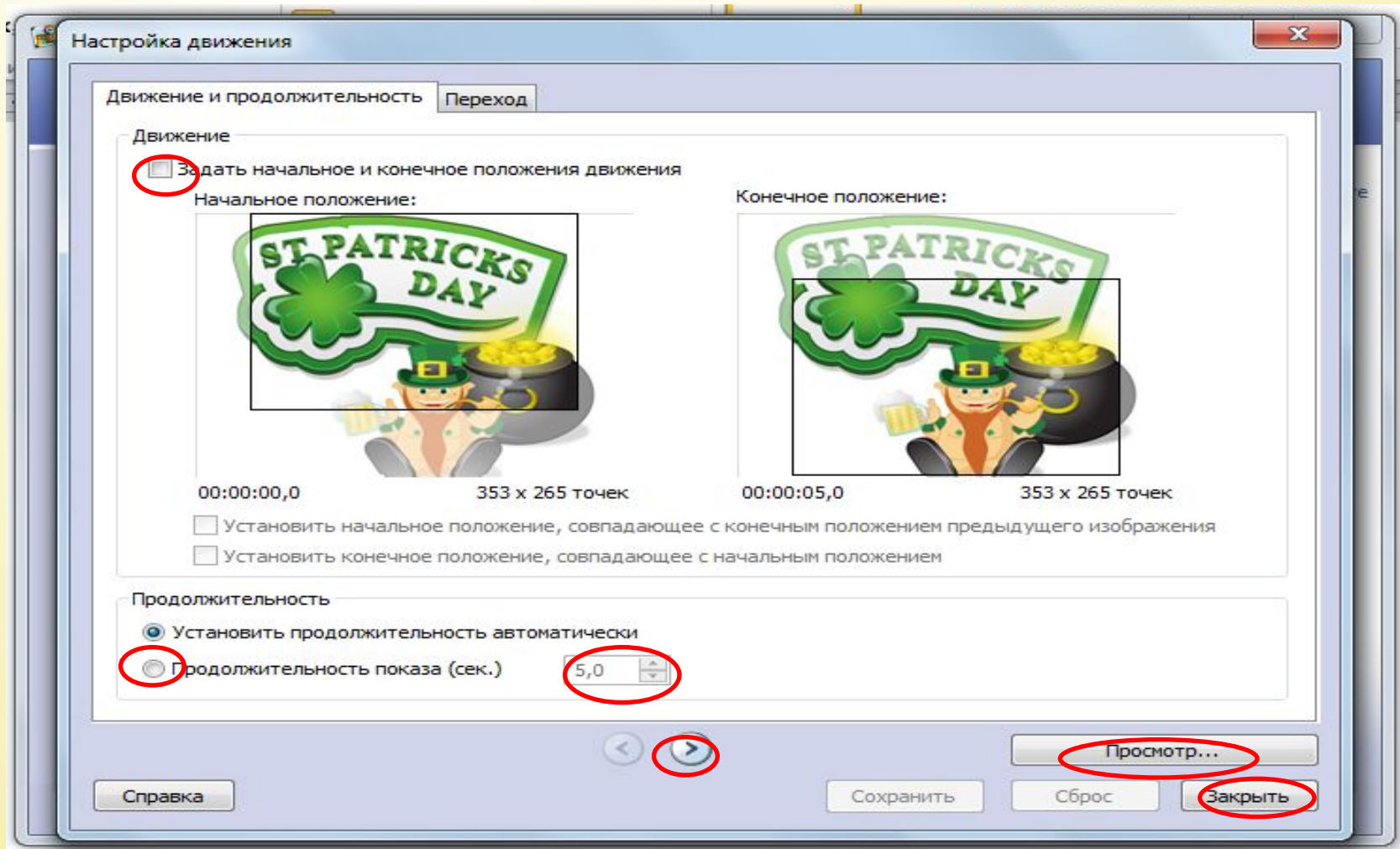


Справка Сохранить проект... < Назад Далее > Отмена

Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



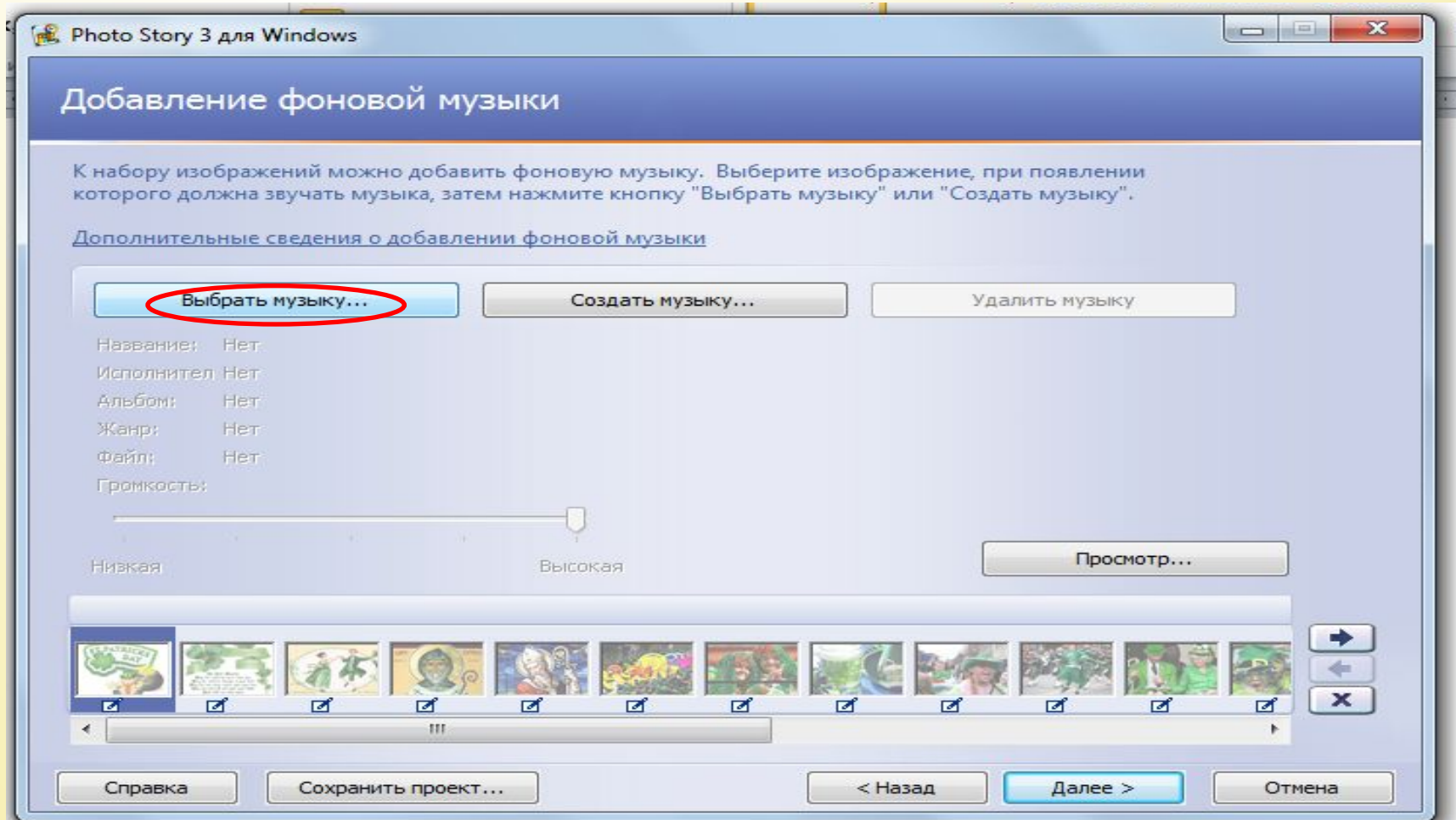
www.themegallery.com



Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



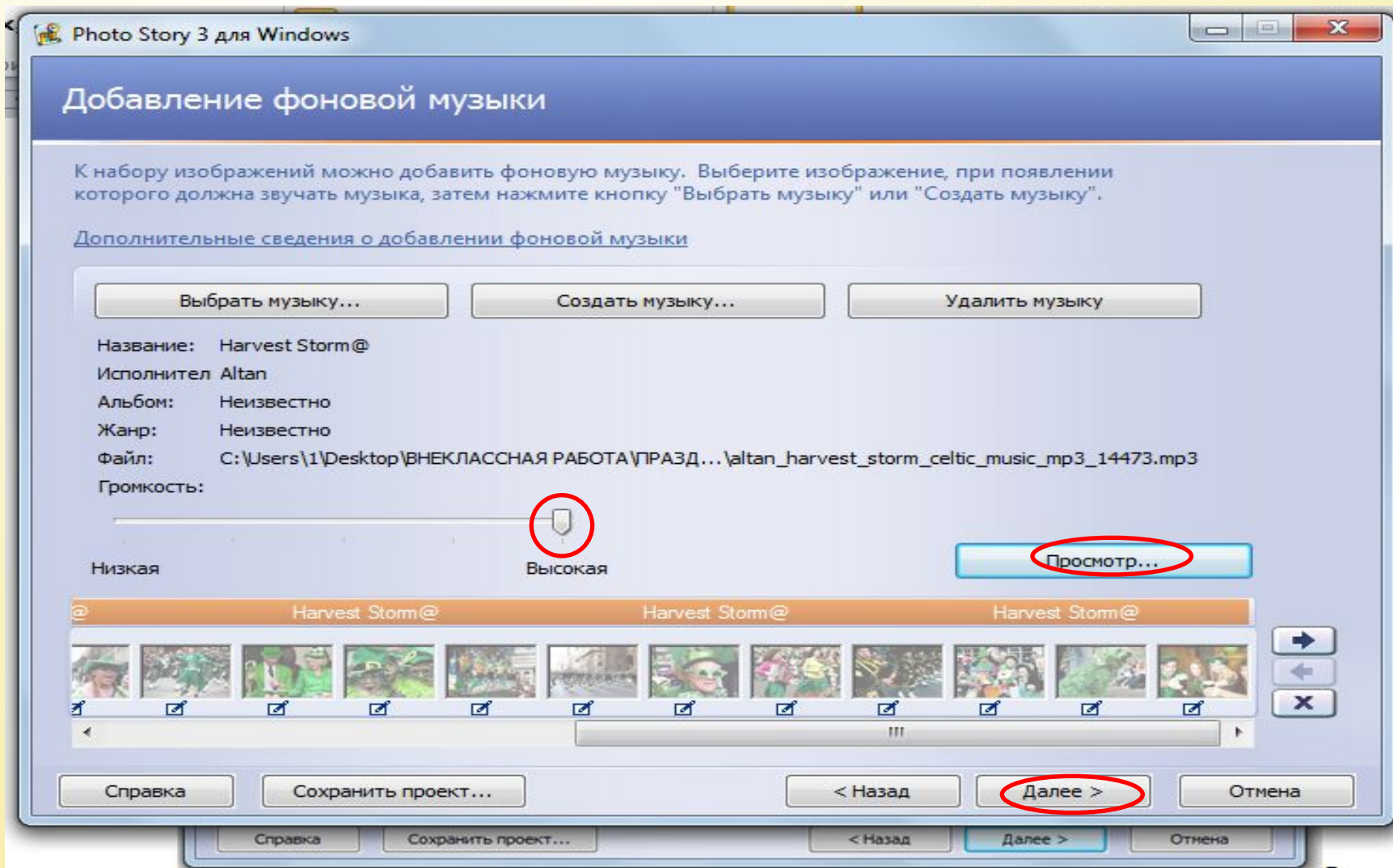
www.themegallery.com



Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



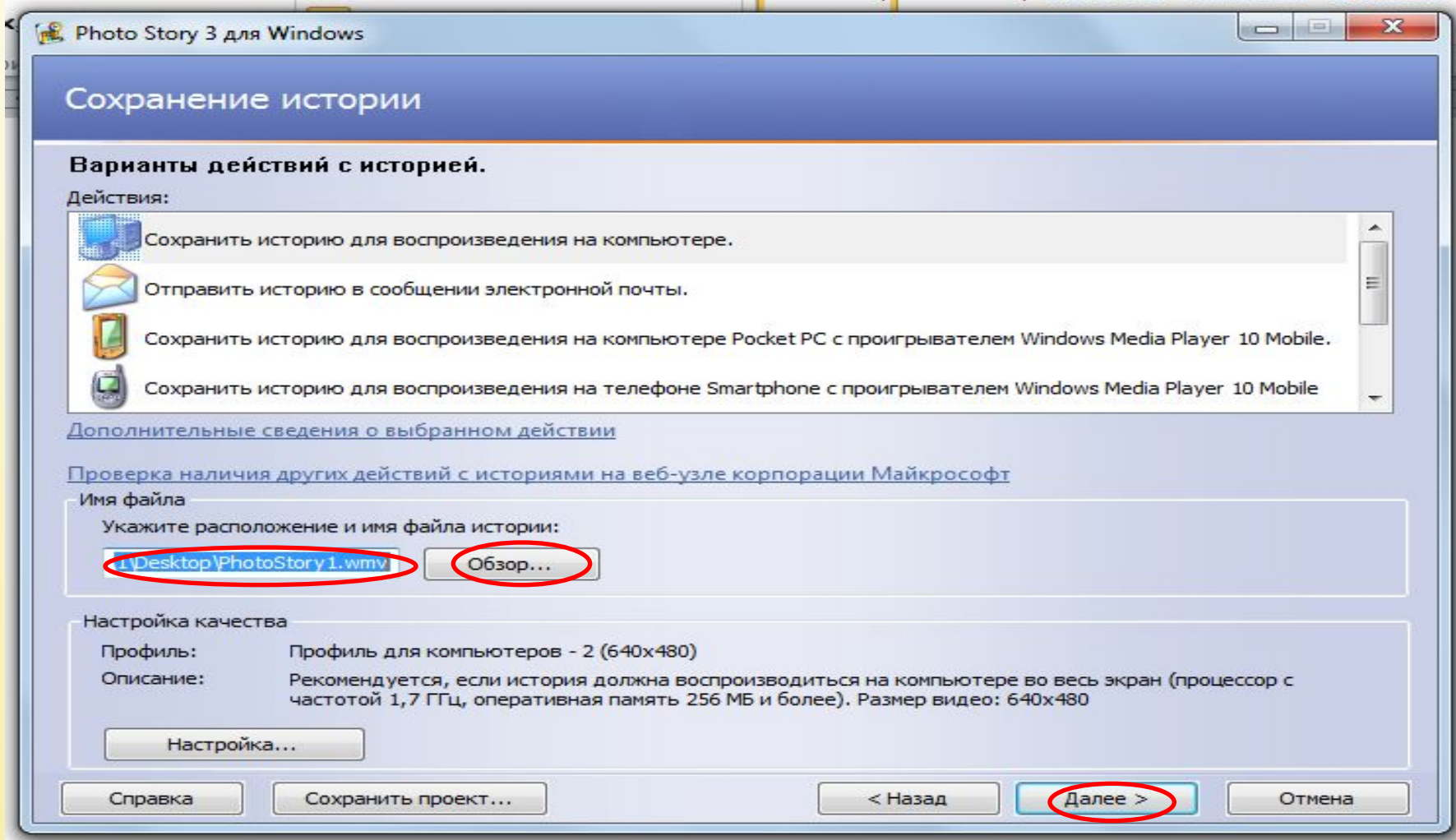
www.themegallery.com



Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



www.themegallery.com



Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



www.themegallery.com

A screenshot of the 'Photo Story 3 для Windows' application window. The main window title is 'Photo Story 3 для Windows'. The current screen is titled 'Сохранение истории' (Saving history). Under the heading 'Варианты действий с историей.' (History actions), there are several options with icons: 'Сохранить историю для воспроизведения на компьютере.' (Save history for playback on computer), 'Отправить историю...' (Send history...), 'Сохранить историю...' (Save history...), and 'Сохранить историю...' (Save history...). Below these are links for 'Дополнительные сведения...' (More info...), 'Проверка настроек...' (Check settings...), and 'Имя файла' (File name) with a text input field containing '1\Desktop'. At the bottom, there are buttons for 'Справка' (Help), 'Сохранить проект...' (Save project...), '< Назад' (Back), 'Далее >' (Next), and 'Отмена' (Cancel). A modal dialog box titled 'Создание истории' (Creating history) is overlaid on the main window. It shows 'Шаг 2 из 3: Микширование звуков...' (Step 2 of 3: Audio mixing...) and a progress bar that is approximately 30% full. An 'Отмена' (Cancel) button is at the bottom of the dialog box. The 'Настройка качества' (Quality settings) section is partially visible at the bottom of the main window, showing 'Профиль: Профиль для компьютеров - 2 (640x480)' and 'Описание: Рекомендуется, если история должна воспроизводиться на компьютере во весь экран (процессор с частотой 1,7 ГГц, оперативная память 256 МБ и более). Размер видео: 640x480'.

Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



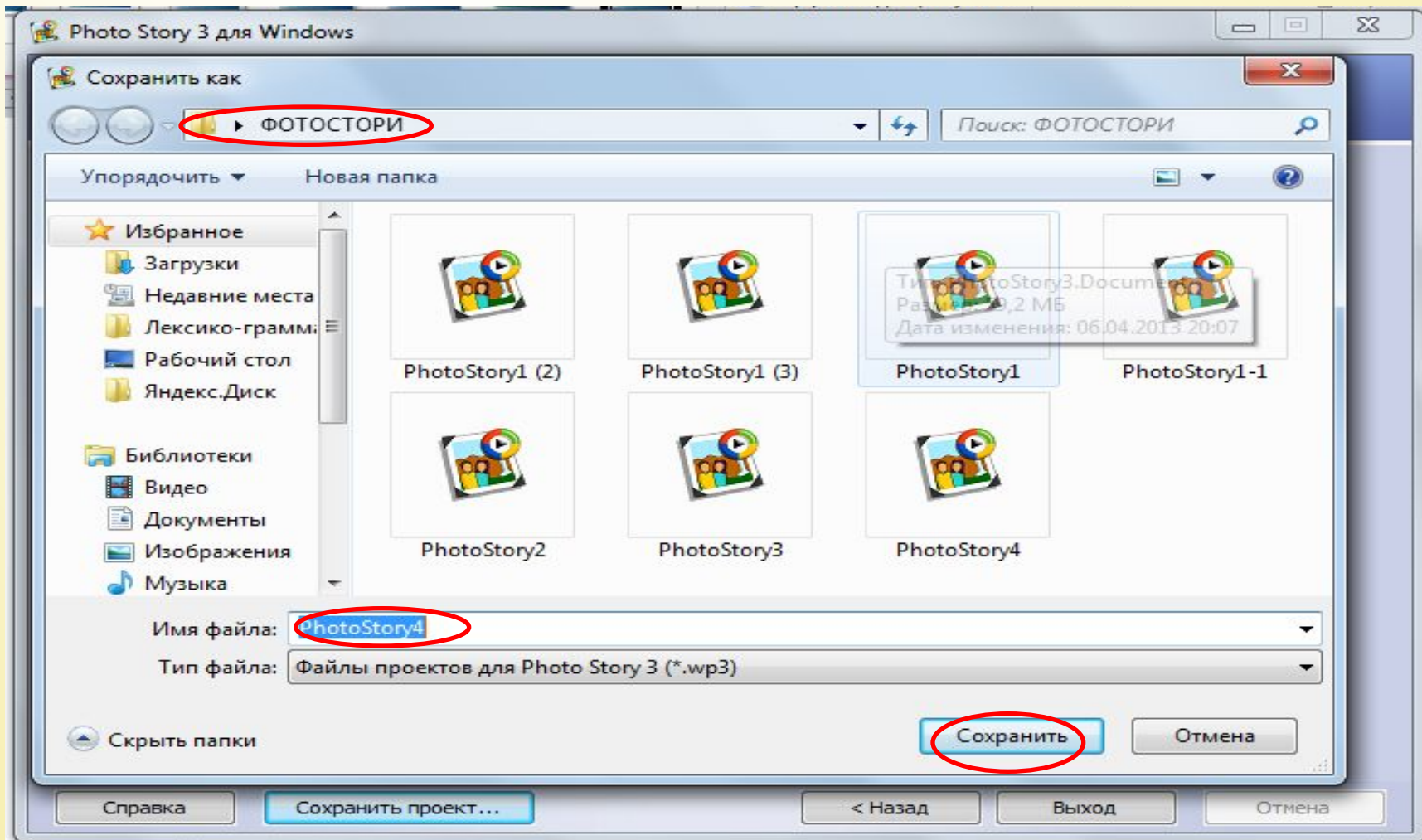
www.themegallery.com



Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



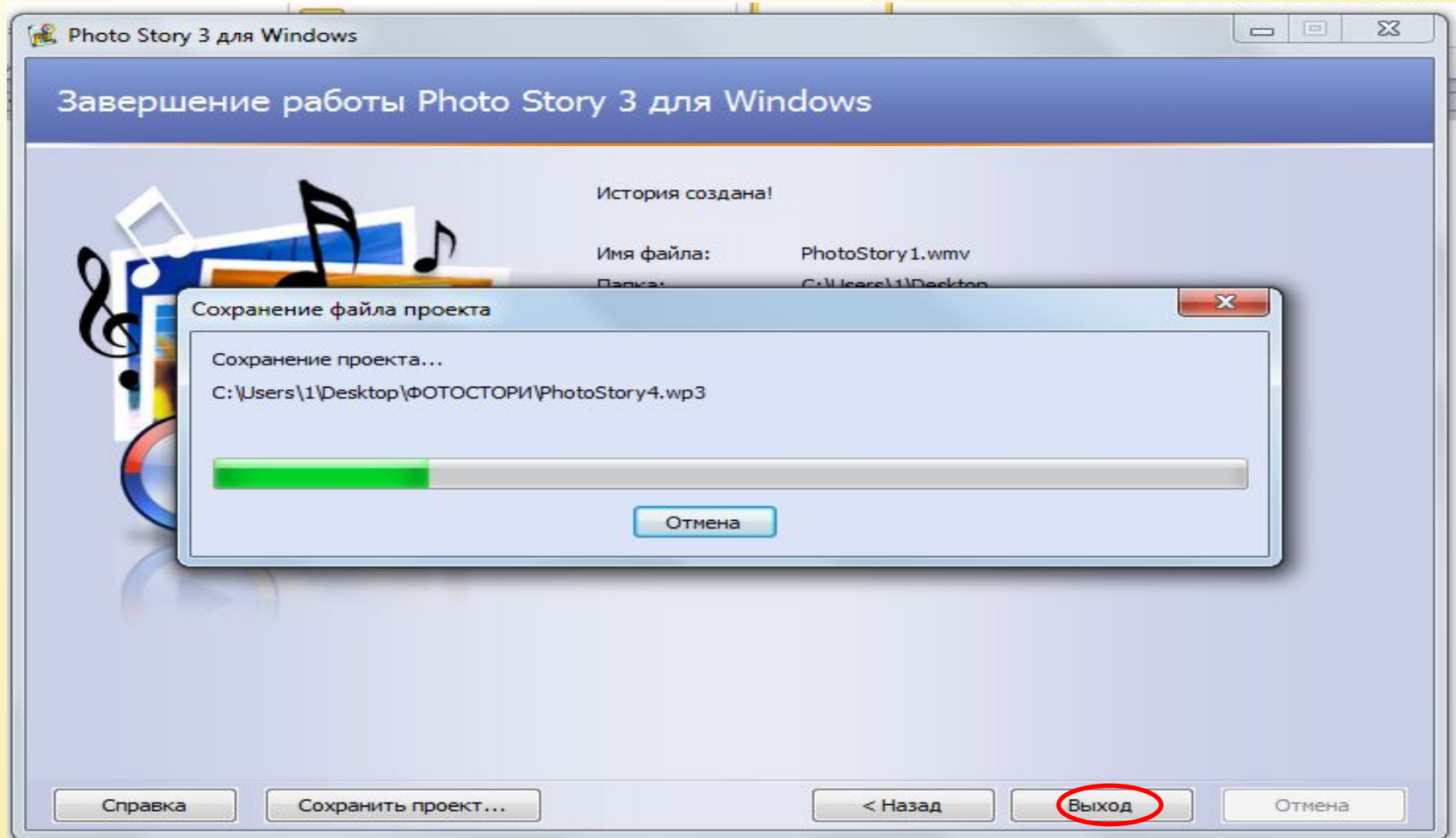
www.themegallery.com



Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



www.themegallery.com





На листе бумаги обведите свою ладошку. Каждый палец – это какая - то позиция, по которой необходимо высказать свое мнение (заштриховать палец, пальцы)

Большой – для меня это важно и интересно...

Указательный – я получил конкретные рекомендации...

Средний – мне было трудно (не понравилось)...

Безымянный – моя оценка психологической атмосферы (комфортная, некомфортная...)

Мизинец – для меня было недостаточно полученной информации...



**Все дети могут
успешно учиться,
если**



учитель УМЕЕТ учить.



Кладезь педагогических идей



www.themegallery.com

- <http://www.openclass.ru/>
- <http://nsportal.ru/>
- http://www.prosv.ru/info.aspx?ob_no=28980
- <http://www.prosv.ru/umk/starlight>
- <http://pedsovet.su/load/80>
- <http://www.englishteachers.ru/webinars>
- <http://www.starfall.com/>
- <http://efl247.com/>
- <http://www.pearsonelt.com/>
- <http://www.teachingenglish.org.uk/>
- <http://busyteacher.org/>
- <http://www.relod.ru/>
- <http://www.anglyaz.ru/>



**Выражаю огромную благодарность
авторам, любезно предоставившим
свои материалы:**

- 1.Надеева Елена Павловна.
- 2.Камышанова Елена Анатольевна.
- 3.Кузьмина Ольга Анатольевна.
- 4.Механикова Наталья Николаевна.
- 5.Суханова Ольга Николаевна.



**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!
ЖЕЛАЮ ВАМ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ И
ТВОРЧЕСКИХ УСПЕХОВ!**