



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](http://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...**



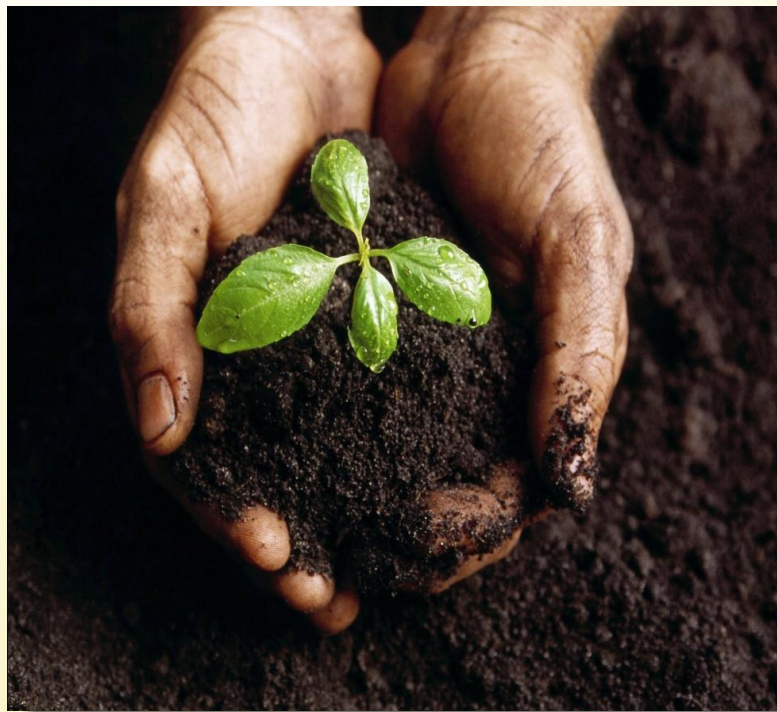
**И он пошёл на луг, поймал бабочку, посадил её между сомкнутых ладоней и подумал: «Спрошу-ка я у мудреца: скажи, о мудрейший, какая бабочка у меня в руках – живая или мёртвая? Если он скажет – живая, я сомкну ладони, и бабочка умрёт, а если он скажет – мёртвая, я раскрою ладони и бабочка улетит. Вот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



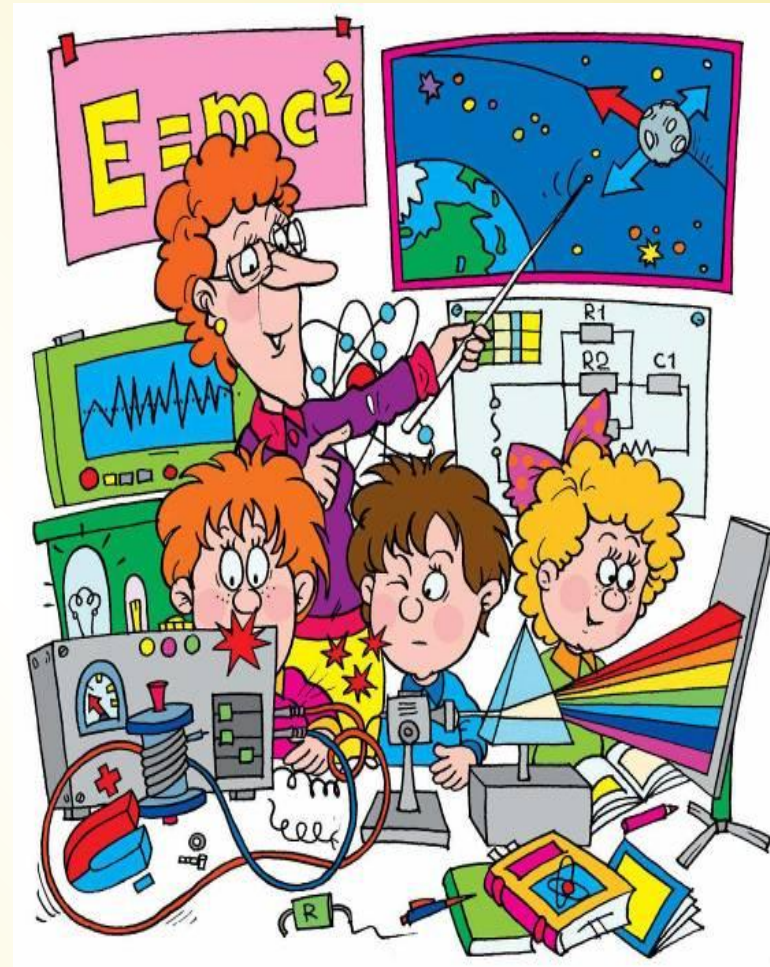
# Все в твоих руках...



# 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](http://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](http://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](http://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](http://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](http://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](http://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](http://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](http://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](http://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

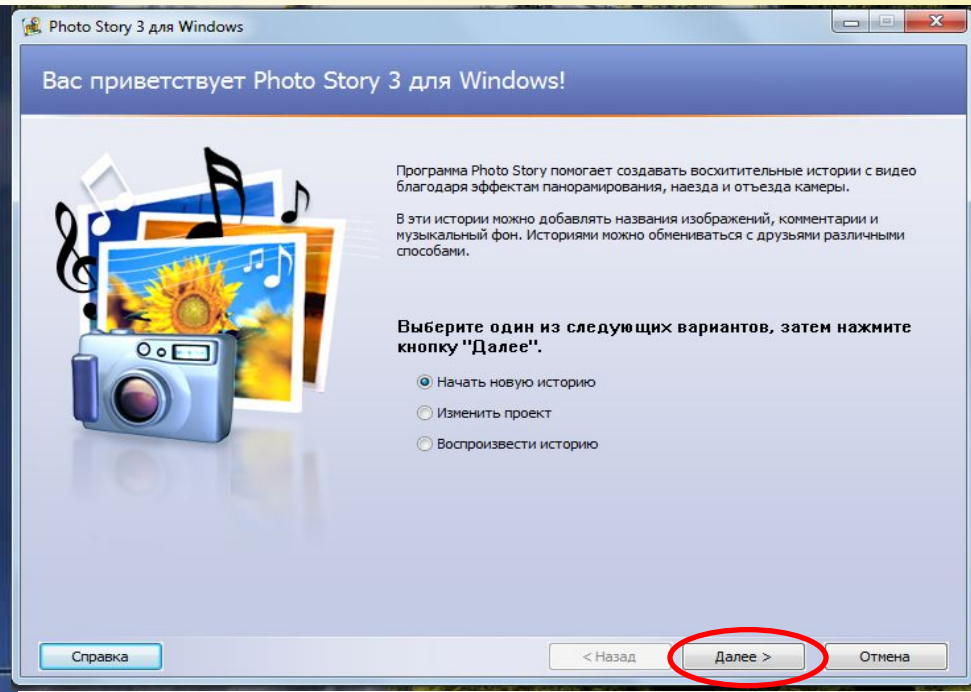
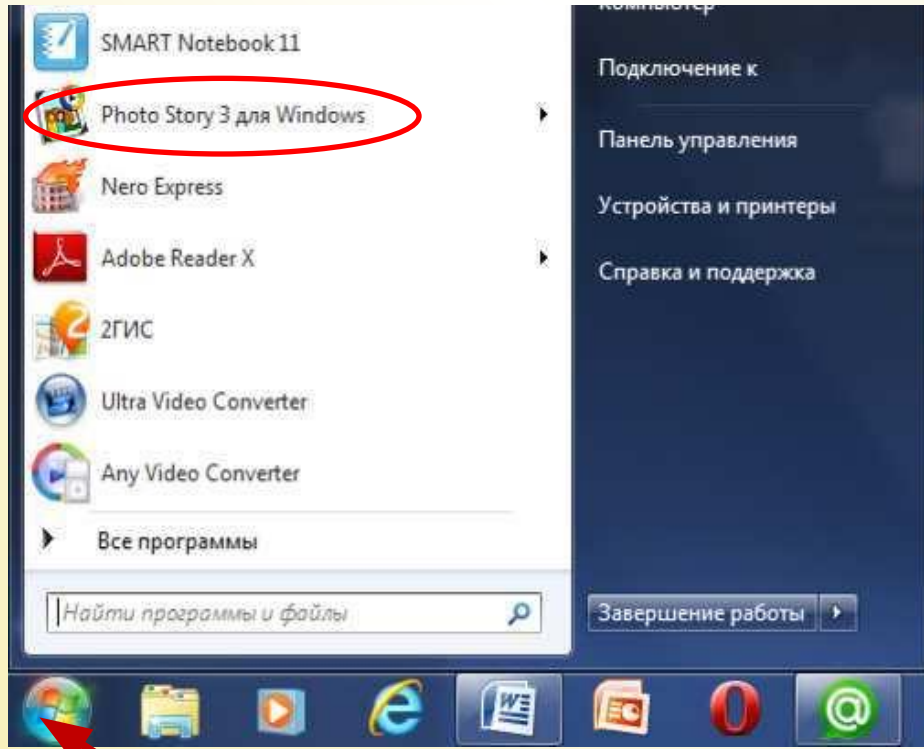
Позволяет человеку участвовать в выводе информации, взаимодействуя со средством отображения мультимедийных данных. Участие человека в данном процессе также называется «интерактивностью» (**интерактивная доска, компьютерные игры**)

**Линейный и нелинейный способ представления**  
**Мультимедийная презентация.**

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



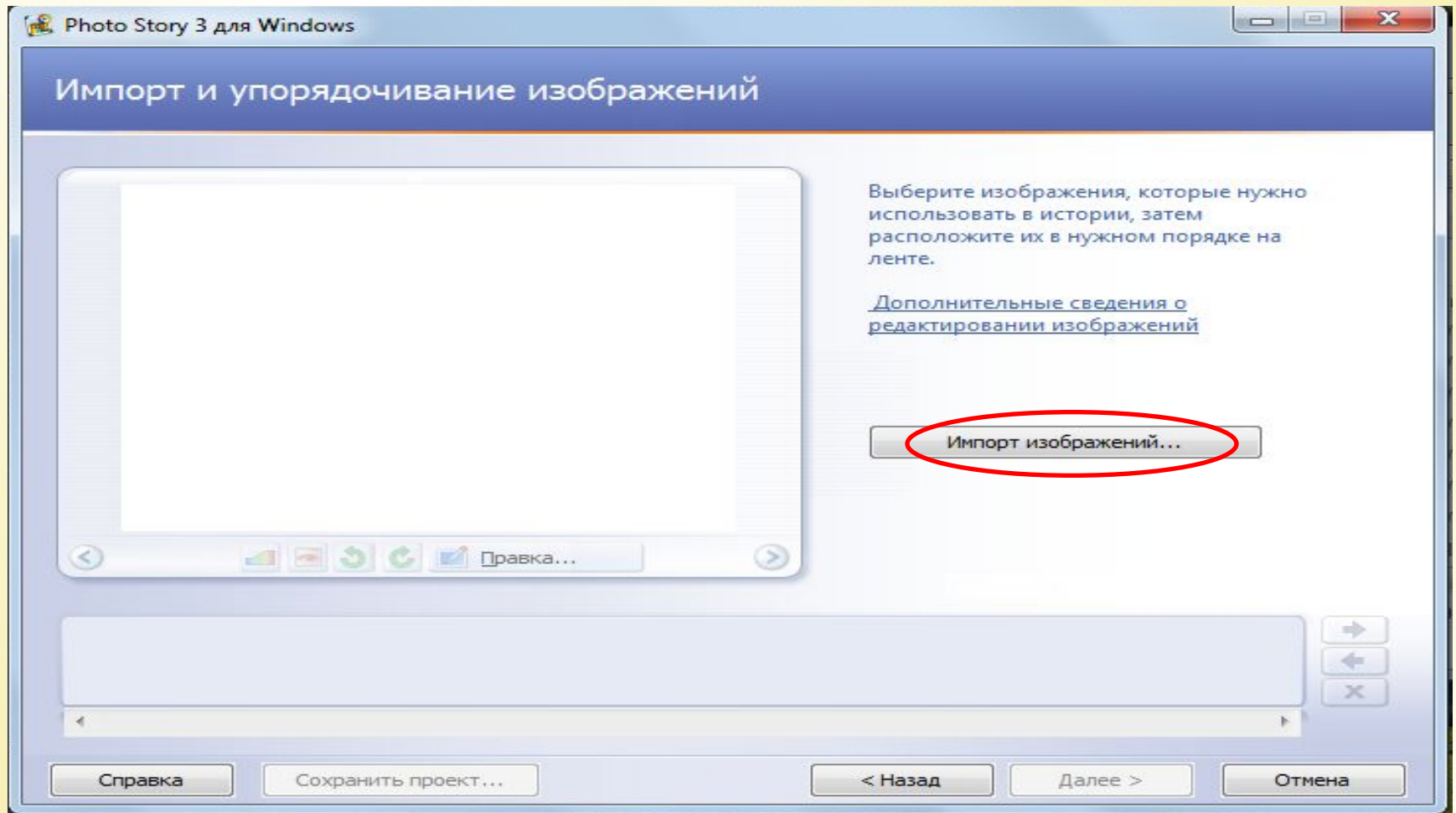
www.themegallery.com



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



www.themegallery.com

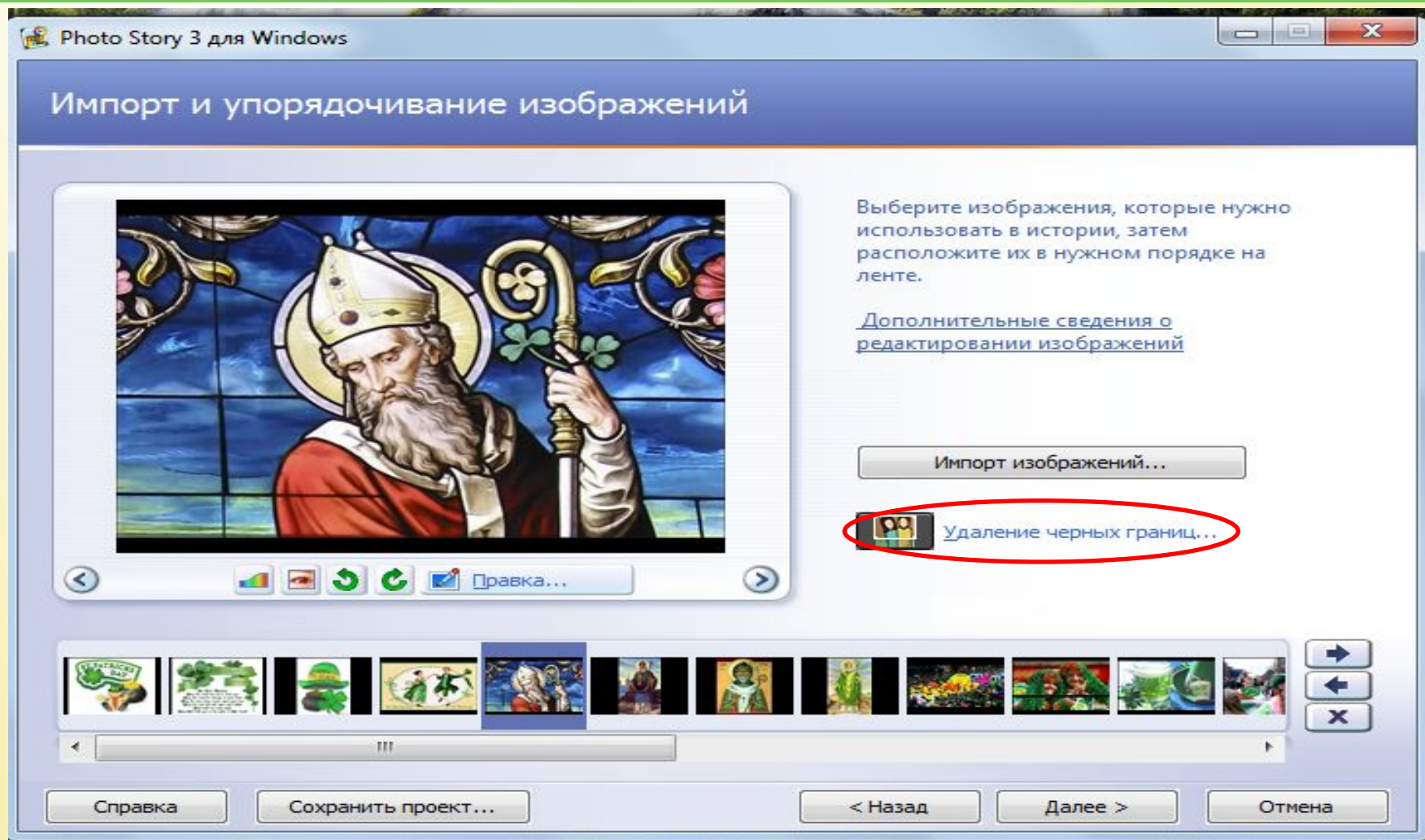




# Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



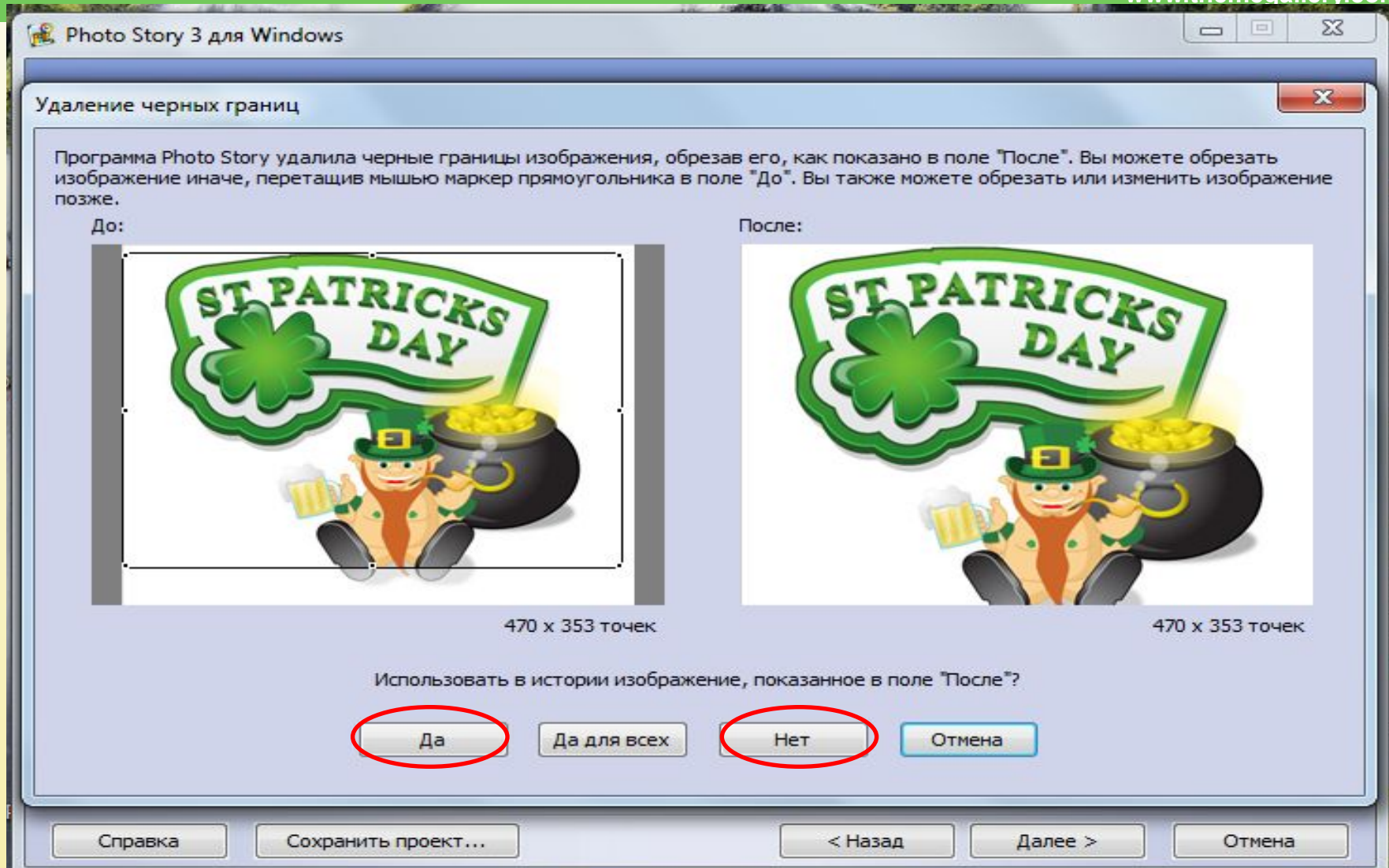
www.themegallery.com



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



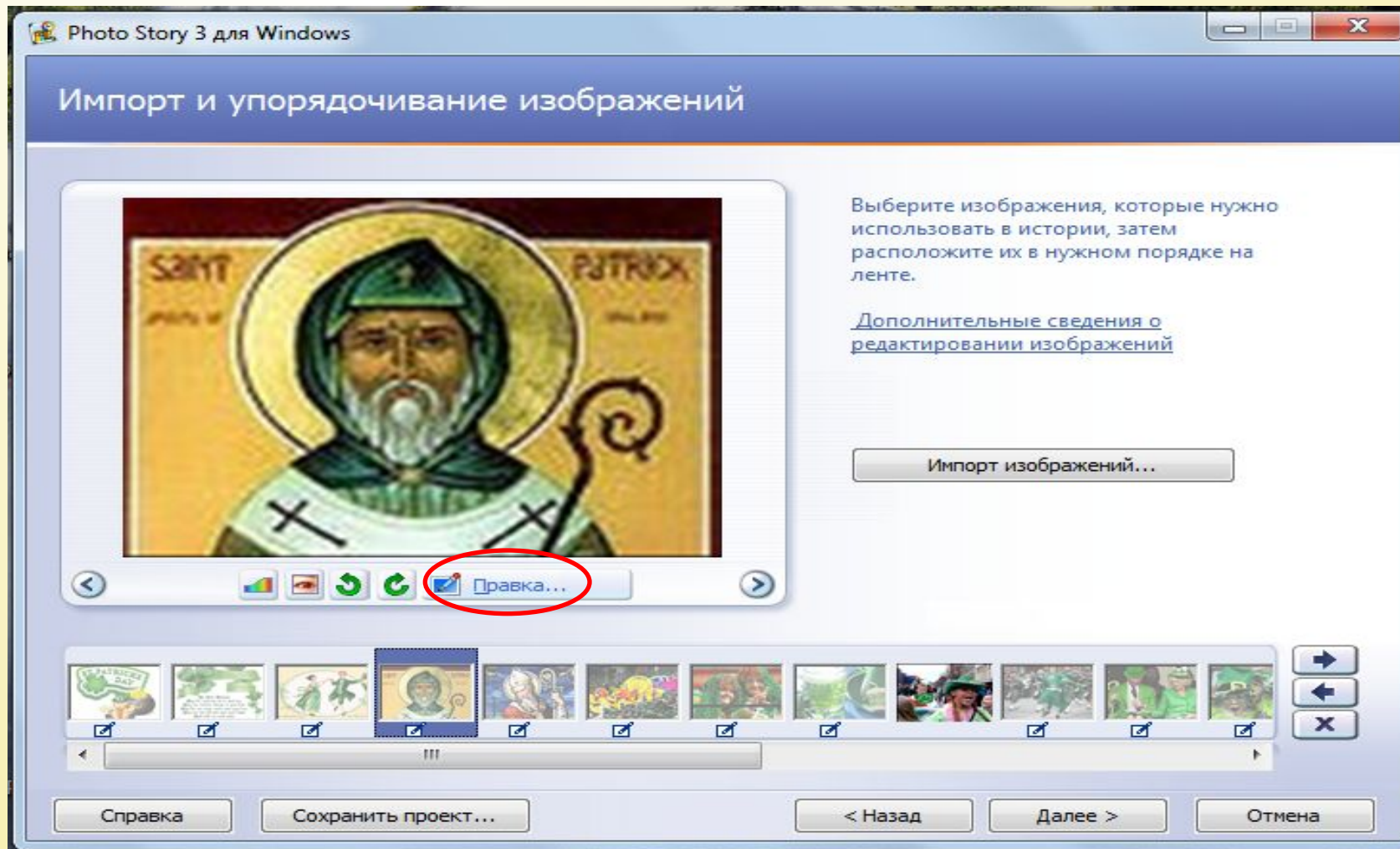
www.themegallery.com



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



www.themegallery.com

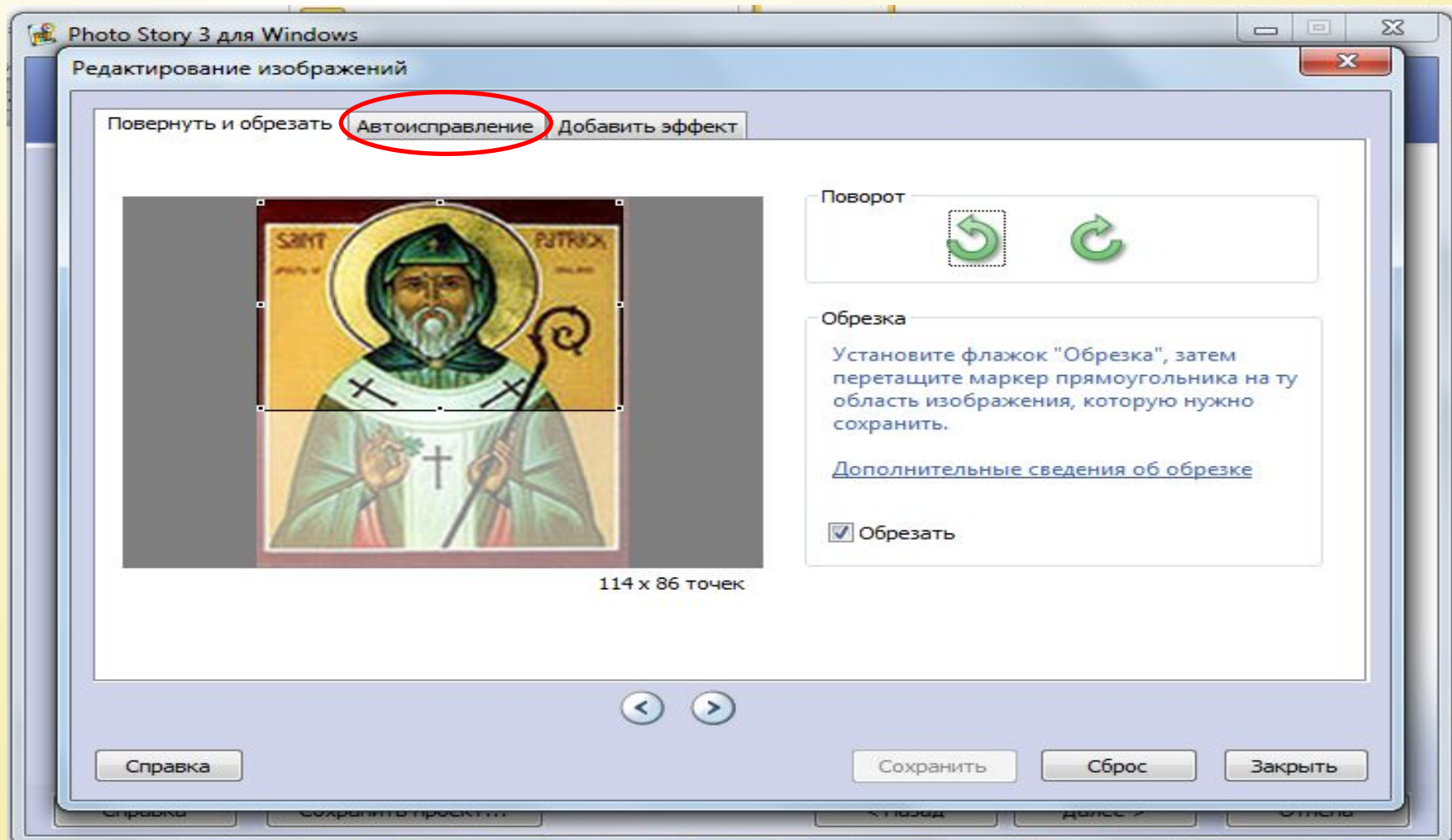




# Создание учебного фильма в программе «Photo Story 3 для Windows».



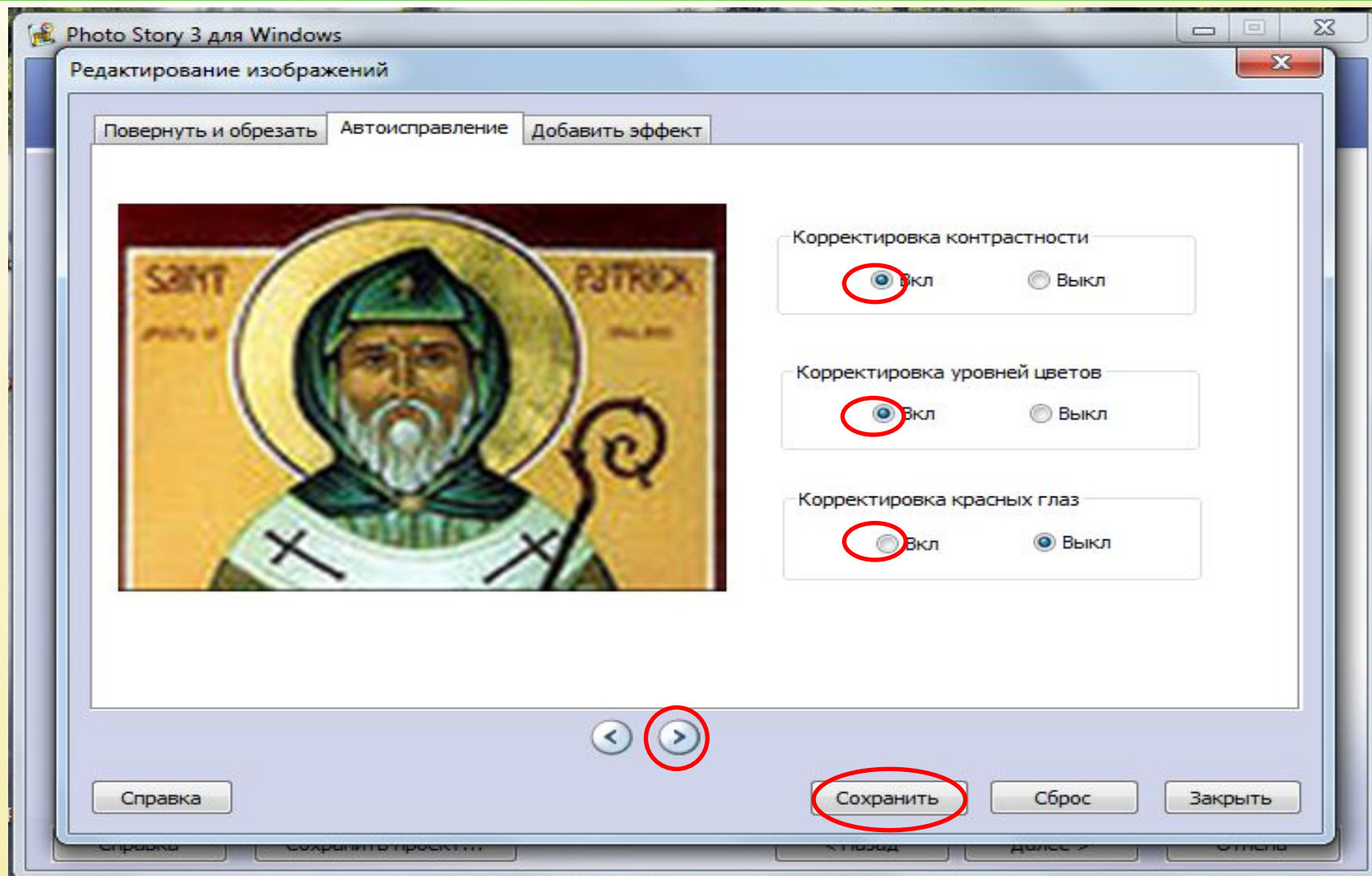
www.themegallery.com



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



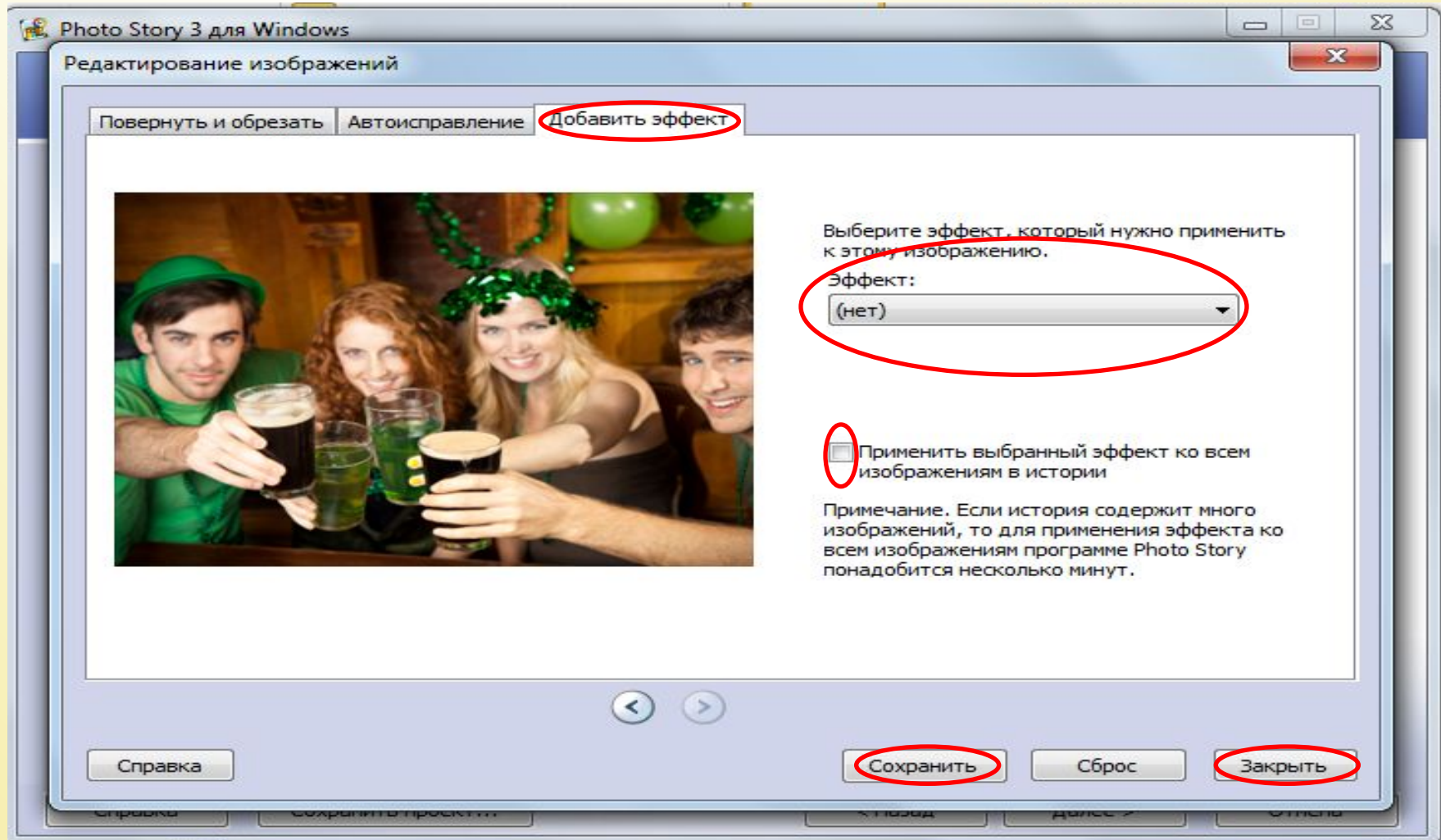
[www.themegallery.com](http://www.themegallery.com)



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



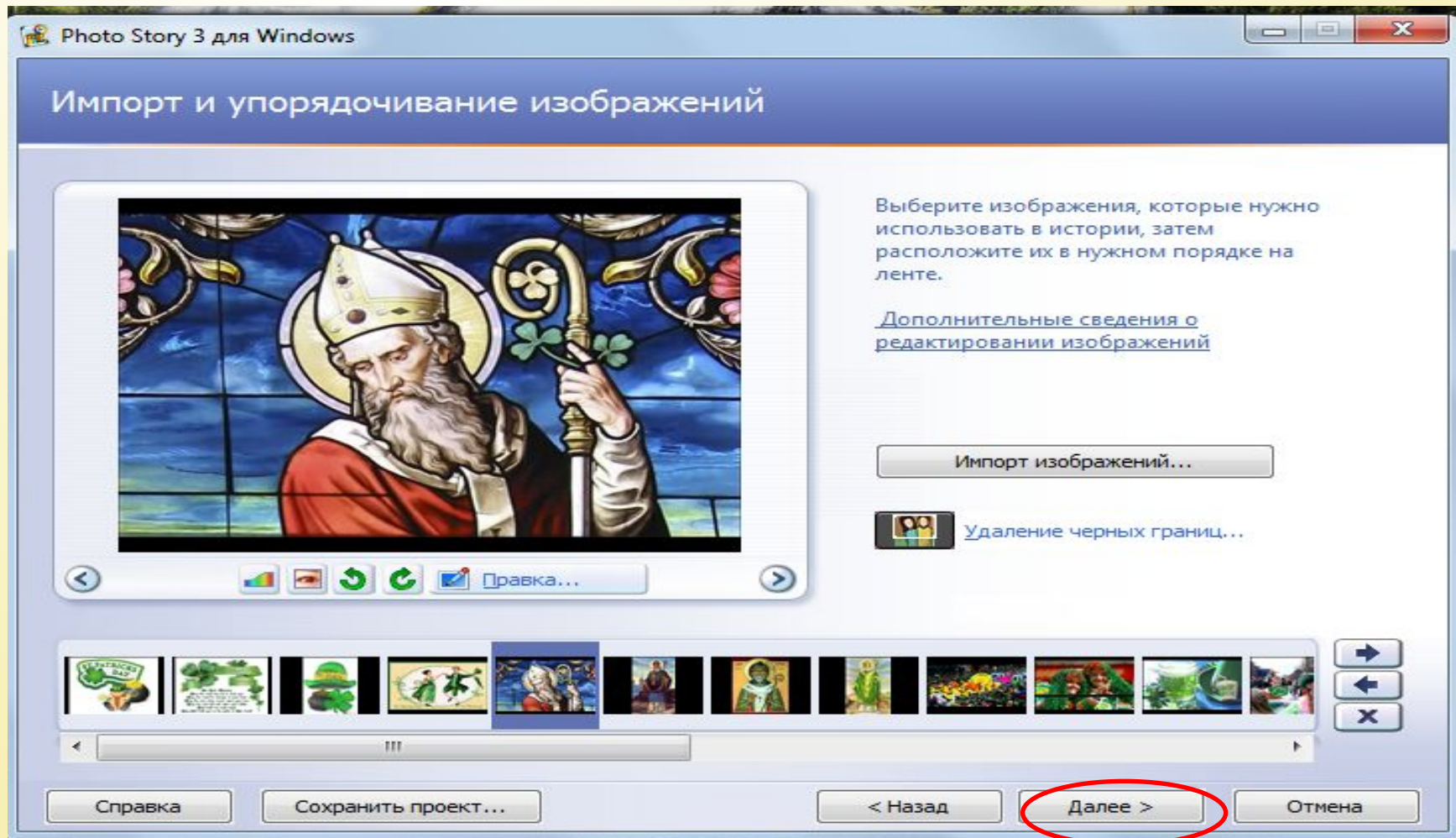
www.themegallery.com



# 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:

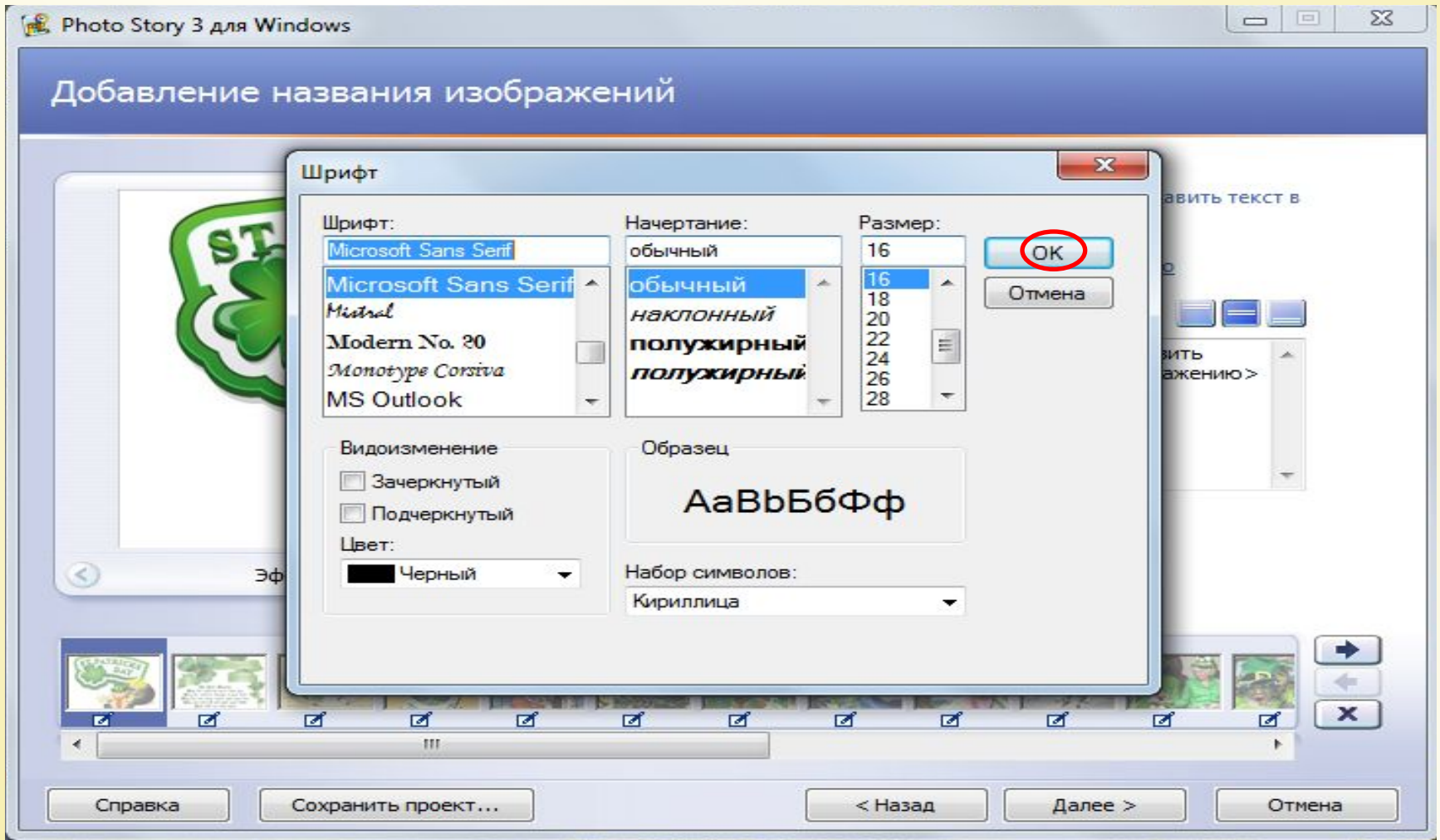
Эффект: (нет)

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...



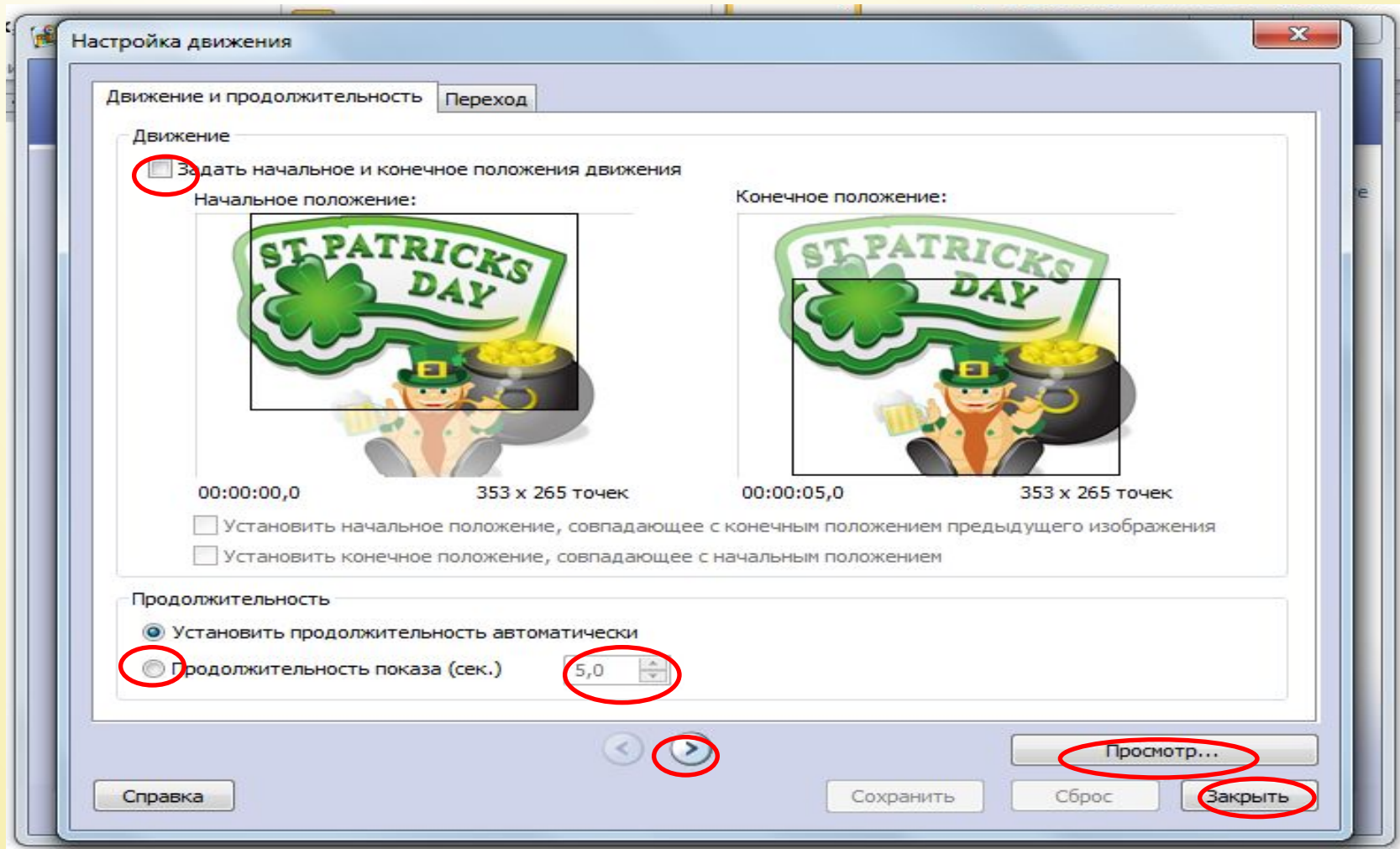
Справка    Сохранить проект...    < Назад    Далее >    Отмена



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



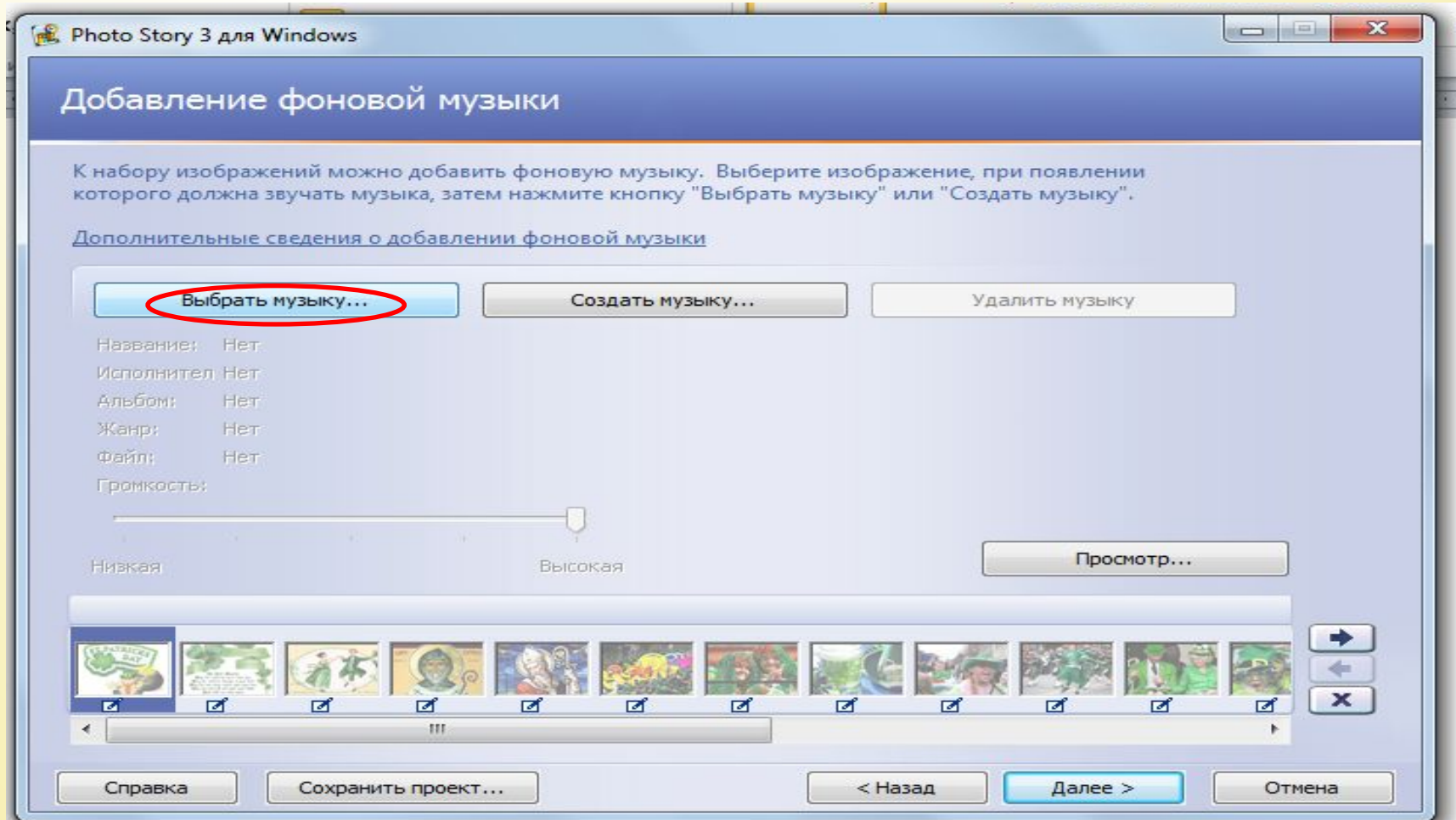
www.themegallery.com



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



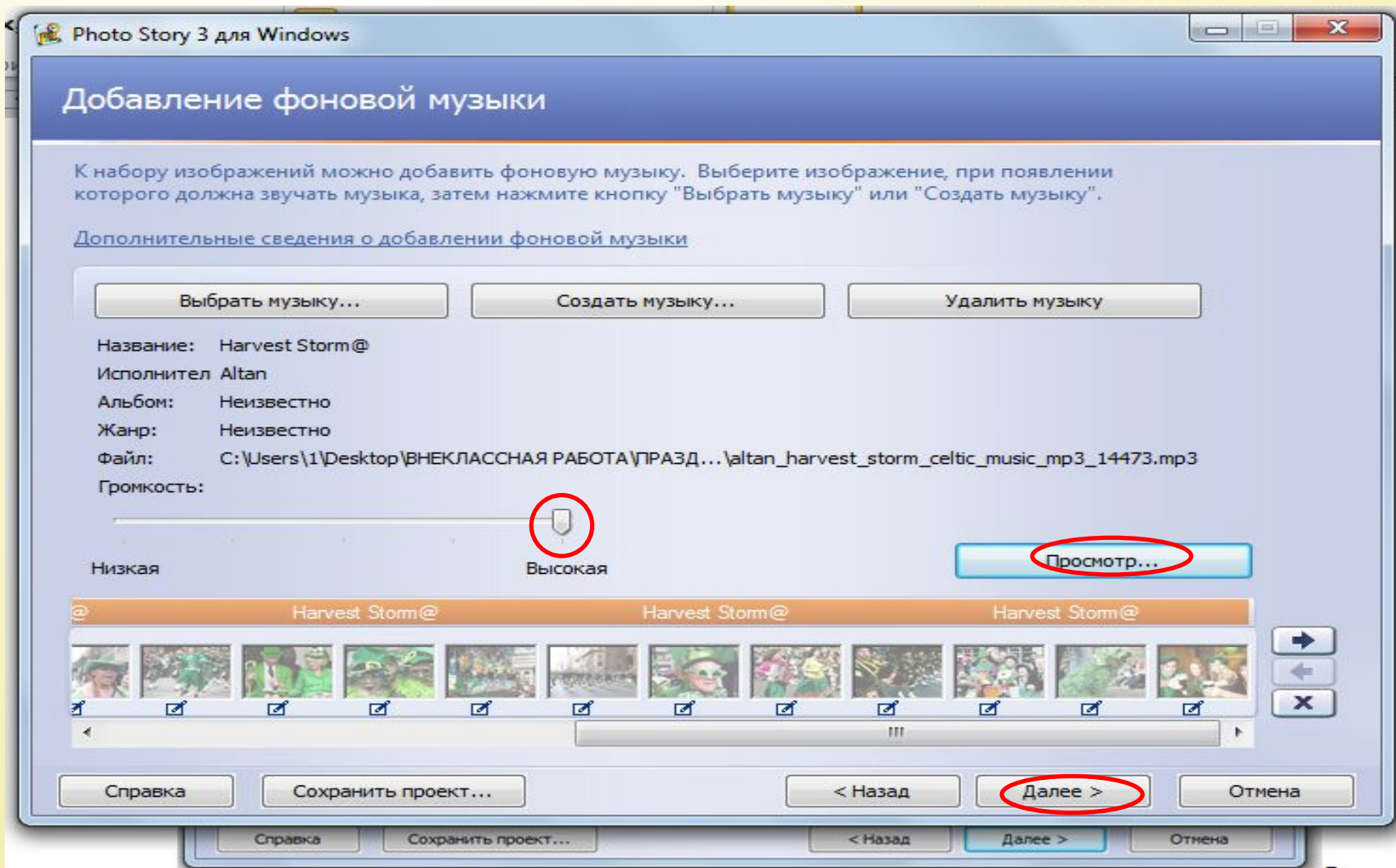
www.themegallery.com



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



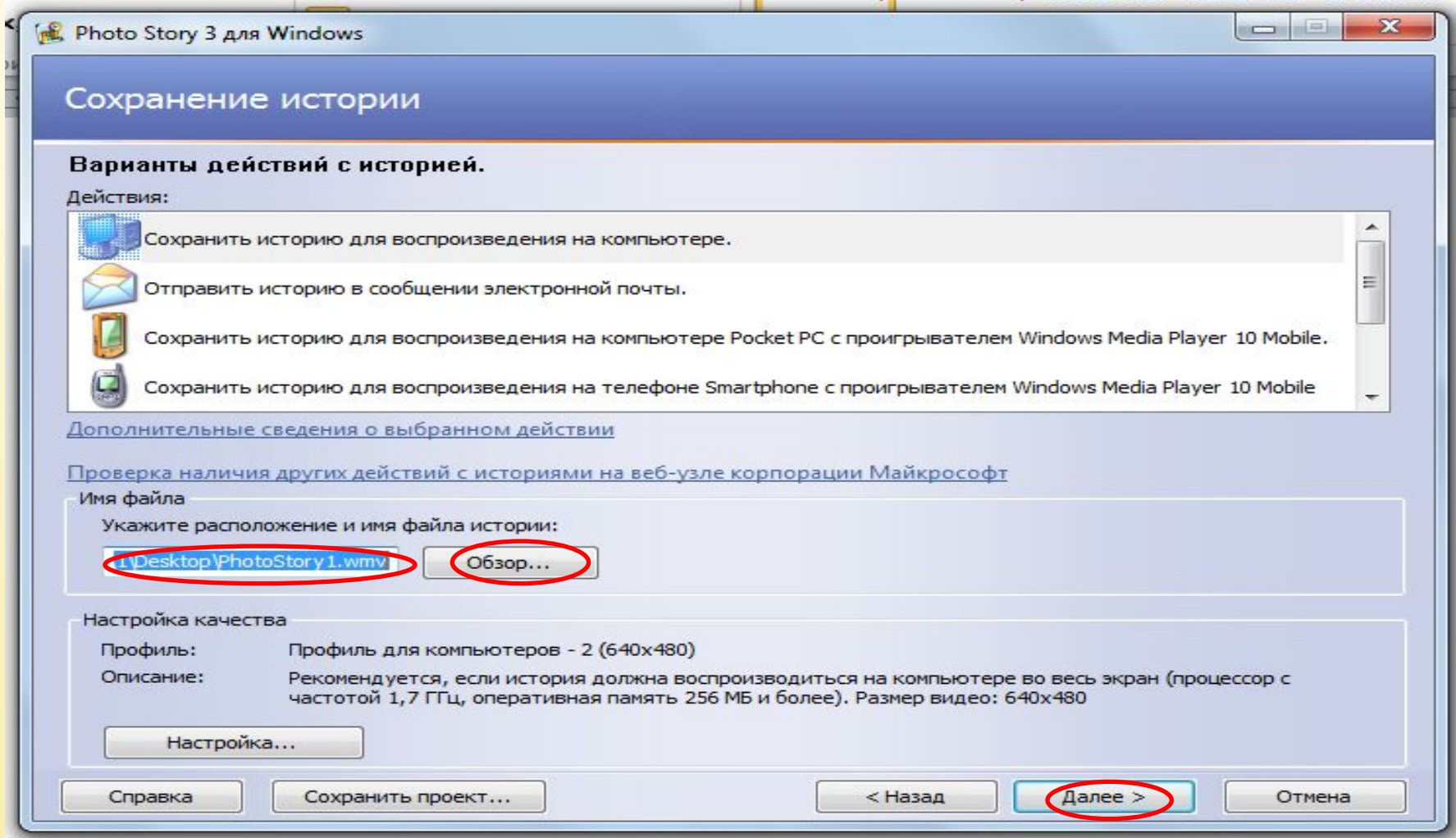
www.themegallery.com



# 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

Photo Story 3 для Windows

## Сохранение истории

**Варианты действий с историей.**

Действия:

- Сохранить историю для воспроизведения на компьютере.
- Отправить историю на мобильное устройство.
- Сохранить историю на мобильное устройство.
- Сохранить историю на мобильное устройство.

Дополнительные действия:

Проверка настроек

Имя файла:

Укажите путь к папке:

Настройка качества

Профиль: Профиль для компьютеров - 2 (640x480)

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

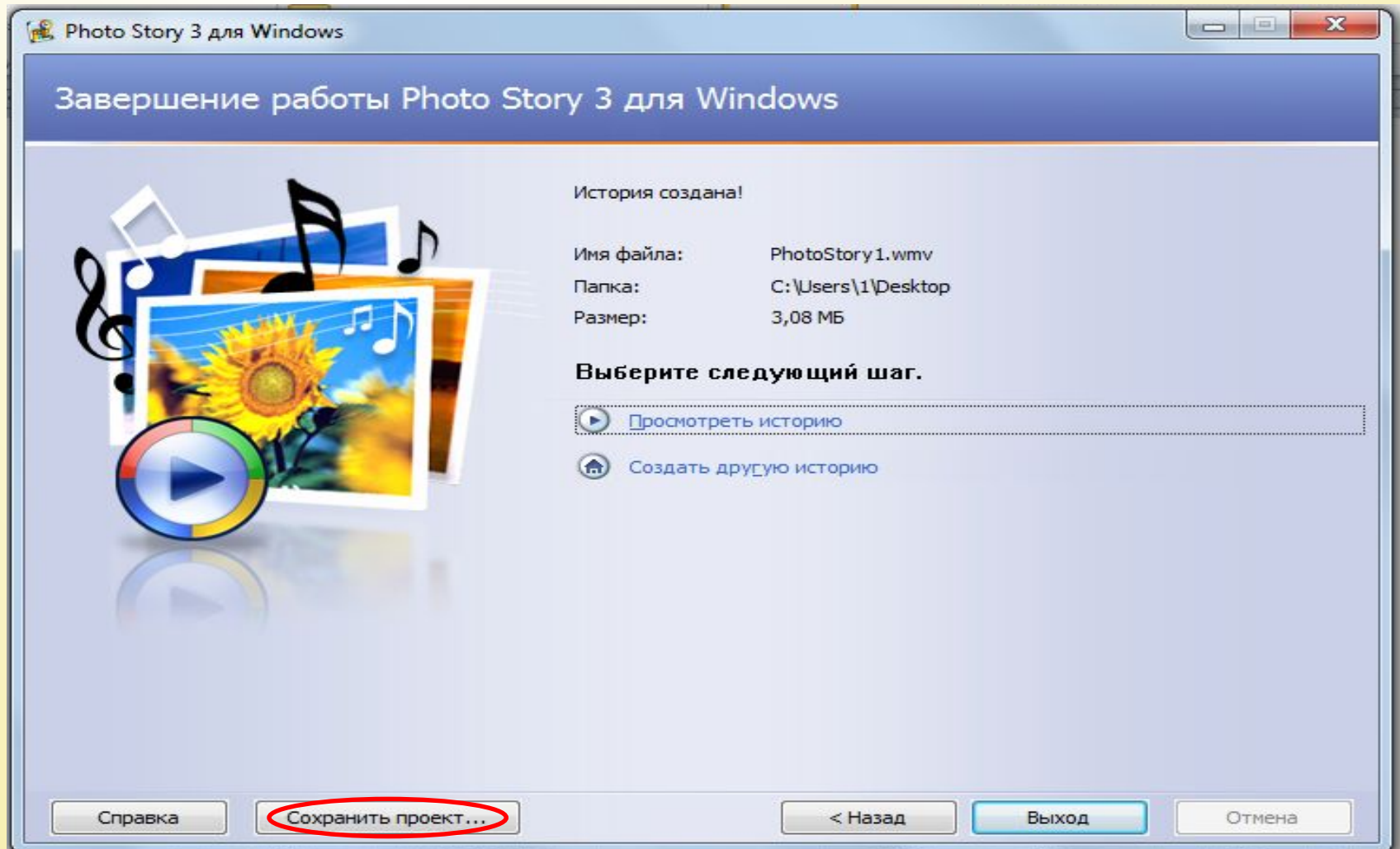
Создание истории

Шаг 2 из 3: Микширование звуков...

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



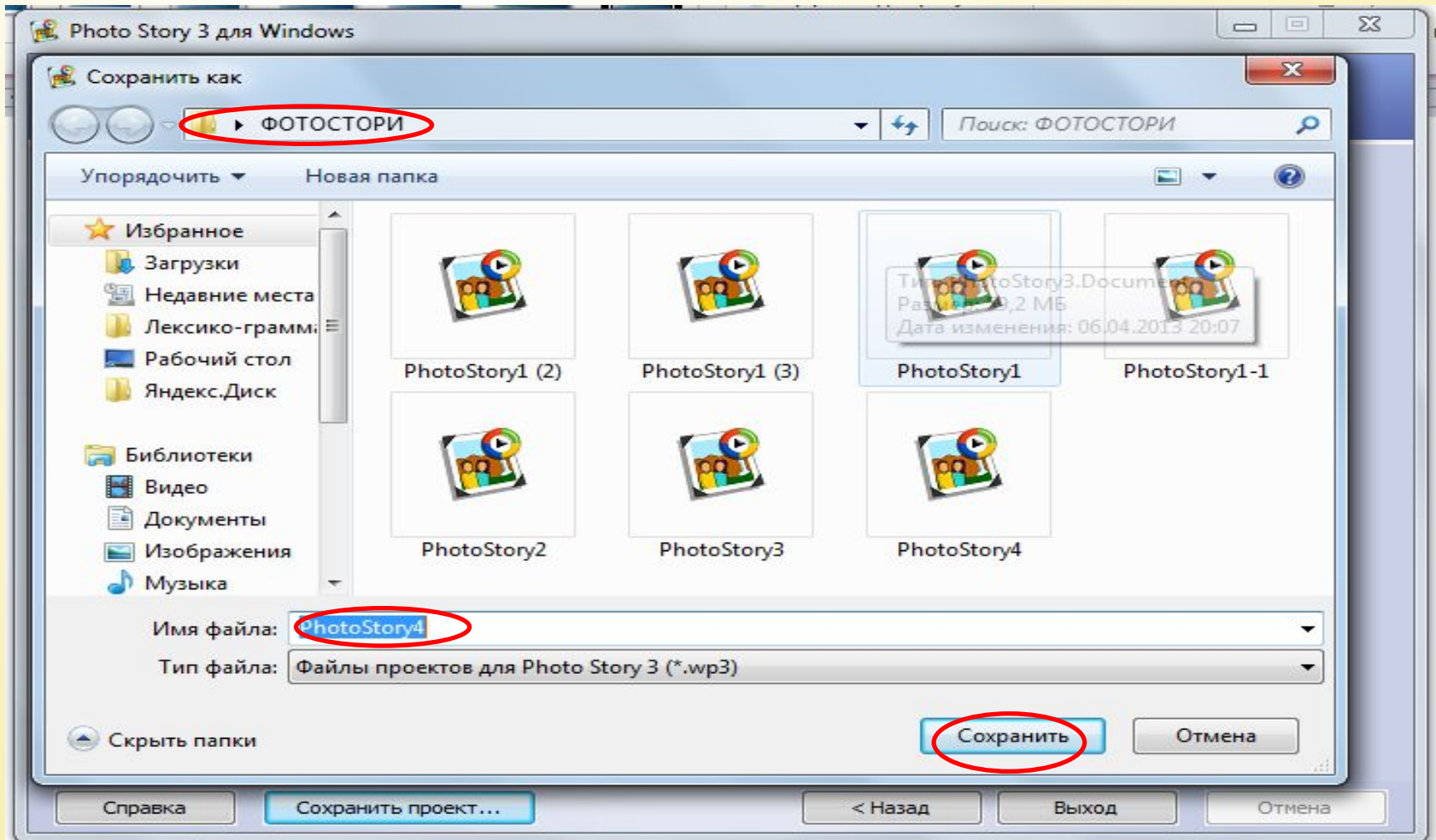
www.themegallery.com



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



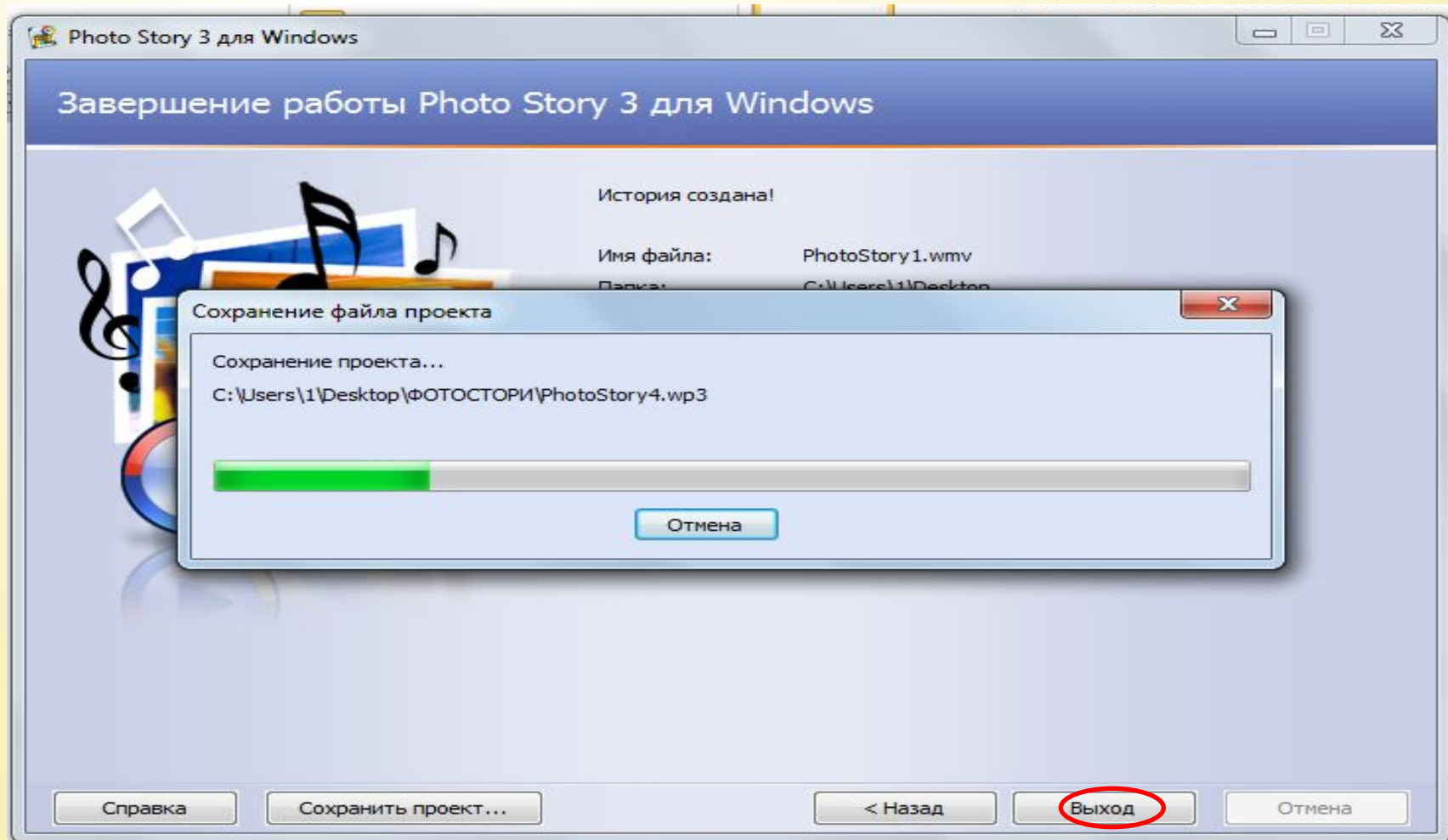
www.themegallery.com



# 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)...

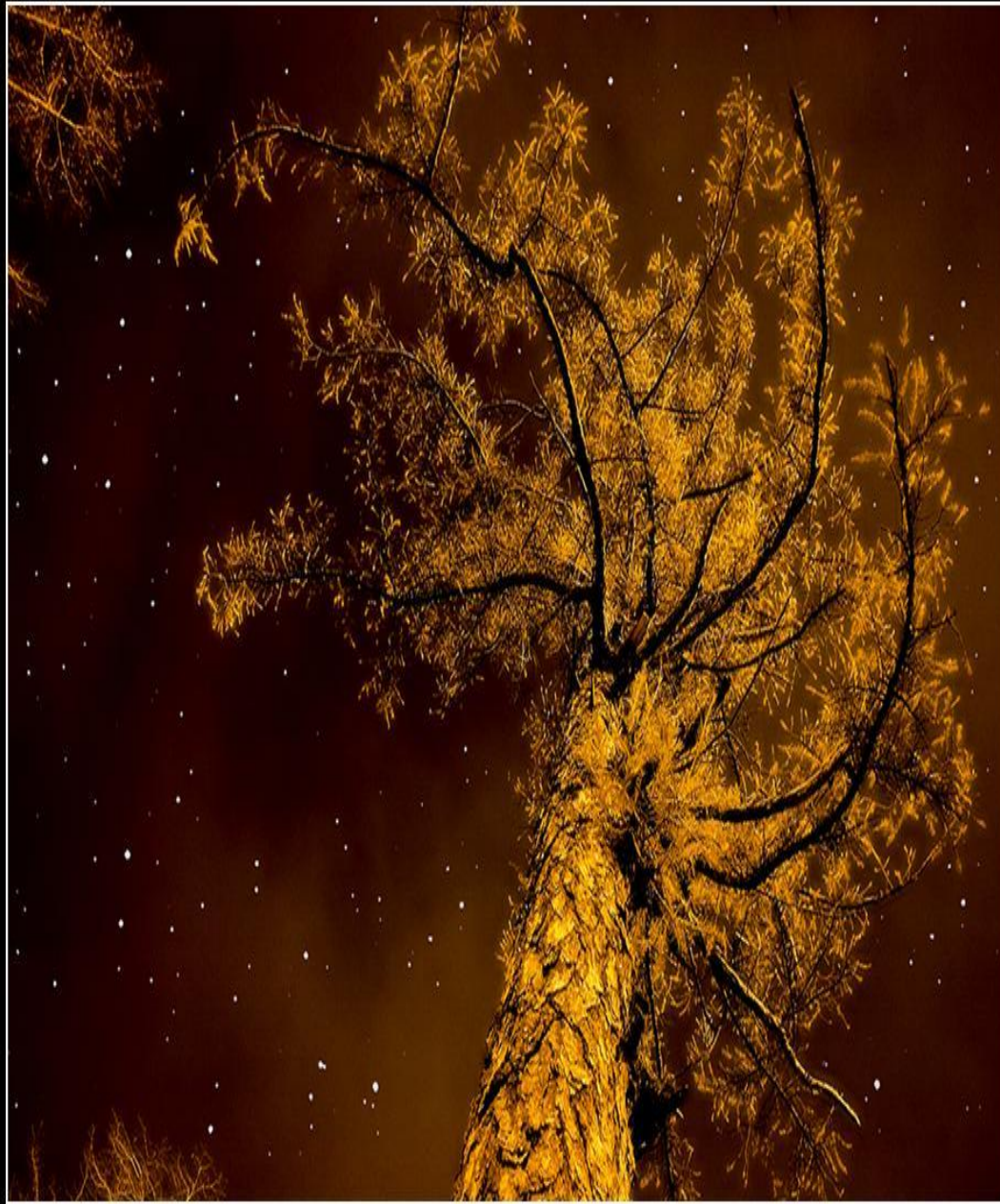
*Безымянный* – моя оценка психологической атмосферы (комфортная, некомфортная...)

*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/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!**