***Хисамов Мунир Ахатович***

**Моя методическая находка**

Образование – одна из важнейших частей культурной системы общества. В настоящее время система образования России претерпевает большие изменения. Интеграция страны в мировое сообщество, в том числе и в образовательной сфере, способствует модернизации национальной образовательной системы.

В последние годы всё чаще поднимается вопрос о применении новых информационных технологий в школе. Это не только технические средства, но и новые формы и методы преподавания, новый подход к процессу обучения. Внедрение ИКТ в педагогический процесс повышает авторитет учителя в школьном коллективе, так как преподавание ведётся на современном, более высоком уровне.

В настоящее время ценится умение получать информацию из разных источников, пользоваться ей и создавать ее самостоятельно. Широкое использование сети Интернет открывает для учителя новые возможности в преподавании своего предмета, а также в значительной степени облегчает его работу, повышает эффективность обучения, позволяет улучшить качество преподавания.

**Интернет-ресурсы на уроке иностранного языка позволяют обеспечить:**

* быстрый доступ к информации
* наглядность изучаемого материала
* ранее недоступными материалами, аутентичными текстами

Тем самым Интернет решает **ряд задач:**

* отработка коммуникативных навыков, доведение их до автоматизма;
* развитие межкультурной компетенции;
* развитие самообразовательной активности;
* формирование устойчивой мотивации;
* формирование умения и навыков эффективного чтения, письма и аудирования, монологической и диалогической речи;
* расширение словарного запаса;
* организация самостоятельной работы на уроке и дома;
* активизация познавательных навыков и мыслительных способностей учащихся.

Перед педагогической практикой на занятиях по методике мы знакомились с различными способами контроля освоения учебной дисциплины «Иностранный язык». Мне бы хотелось поделиться одним из таких способов – использование ресурсов образовательного сайта Kahoot с целью проверки уровня усвоения материала.

Что представляет собой Kahoot? Kahoot – это яркий и простой в использовании бесплатный сервис для создания интерактивных заданий. Данный сервис можно использовать для проведения различных викторин, дискуссий, тестов и опросов в классе, а также при дистанционном обучении с целью быстрой проверки знаний учащихся. Использование данного инструмента является прекрасной заменой покупки дорогостоящих пультов для системы обратной связи в классе. Всё, что вам понадобится это компьютер, проектор и, при возможности, наличие смартфонов у учащихся. Процесс проверки понимания, или обсуждение какого-то вопроса превратится в настоящую увлекательную игру!

Задания, созданные в Kahoot, предполагают выбор правильного ответа из числа предложенных. Для создания соревновательного момента доступна функция временного ограничения на выполнение задания.

Перед тем, как использовать тесты Kahoot на уроке, учителю предстоит выполнить предварительную работу по созданию заданий.

Шаг 1. Пройдите по ссылке <https://getkahoot.com/> и создайте аккаунт, нажав на кнопку “Sign Up” (или войдите в свой аккаунт, если он уже имеется — Sign In).

Шаг 2. Для создания нового учебного материала нажмите “New K!” (создать новый).

Шаг 3. Выберите какой из видов Kahoot Вам подходит: тест — Quiz, дискуссия — Discussion, анкетирование — Survey или последовательность — Jumble.

Шаг 4. Когда тип задания выбран, заполните основные данные о нём и нажмите “Ok, go”.

Шаг 5. Далее выбираем “Add question”, чтобы приступить к добавлению вопросов. В каждом вопросе есть возможность добавить видеофрагмент или картинку. Сохраняйте вопрос и переходите к добавлению следующего. Когда викторина готова, сохраните её, нажав “Save”.

Шаг 6. Когда участники игры будут готовы, нажмите “Play” для запуска. На экране появляется ПИН-код, который дети будут использовать для доступа к заданию. Сообщите его ученикам.

Шаг 7. Укажите, как будет организована игра: классическим способом, где каждый играет за себя, или в командах (в этом случае перед тем, как запускается время для дачи ответа, у команд есть дополнительные 5 секунд для совместного обсуждения). Также здесь можно указать настройки игры.

Учащиеся со своего компьютера или смартфона переходят по ссылке на сайт <https://kahoot.com>, вводят код игры, который генерируется автоматически. Далее учащиеся вводят свое имя, и когда все учащиеся вошли под своим именем в игру, учитель запускает тест, нажав “Start”.

Вопросы викторины и варианты ответов появляются на экране учителя, а учащиеся отвечают со своих мобильных телефонов или компьютеров. После каждого вопроса на экране учителя появляется диаграмма ответов учащихся. Преимуществами данного Интернет-ресурса как средства контроля усвоения знаний учащихся является отображение ответов каждого ученика по окончании викторины, что даёт возможность обсудить ошибки и устранить их; возможность за короткое время проверить большое количество заданий.

В заключение хотелось бы сказать, что что современность предъявляет всё более высокие требования к обучению практическому владению иностранным языком в повседневном общении и профессиональной сфере. Объёмы информации растут и часто рутинные способы её передачи, хранения и обработки являются неэффективными. Использование Интернет-ресурсов раскрывает огромные возможности для повышения эффективности урока.

Однако нельзя забывать, что Интернет – лишь вспомогательное средство обучения, и, наверное, самое главное для педагога в современном мире виртуальных реальностей, прежде всего, оставаться Человеком!