

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ WEB 2.0 В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Воронова Анна Владимировна,

магистр филологических наук, учитель английского языка,

ГУО «Гимназия № 6 г. Минска»

(г. Минск, Республика Беларусь)

Рассматриваются возможности использования Web 2.0 для образовательных целей, обобщены виды и категории использования Интернет-ресурсов в образовательном процессе, а также приведены примеры использования Интернет-ресурсов в процессе обучения иностранному языку. Автор считает, что внедрение Web 2.0 в образование является обоснованным. Во-первых, использование технологий Web 2.0 в обучении иностранному языку позволяет достичь определенного уровня иноязычной компетенции, во-вторых, практическое использование технологий Web 2.0 предоставляет учащимся возможность получать, закреплять и активизировать введенный материал в режиме самоподготовки.

Ключевые слова: технологии Web 2.0, образовательные ресурсы, процесс обучения иностранному языку, создание дидактических игр.

Современный период развития общества характеризуется интенсивным процессом информатизации. Это глобальный и социальный процесс, при котором сбор, накопление, обработка, хранение, передача и использование информации осуществляется при помощи новейших информационных технологий. В настоящее время идет становление и новой системы образования. Интеграция современных информационных технологий в образовательный процесс дает возможность совершенствовать механизмы управления системой образования, совершенствовать методы и приемы обучения и способствовать гармоничному вхождению учащегося в информационное общество. Компьютерные технологии призваны стать неотъемлемой частью целостного образовательного процесса и значительно повышающей его эффективность.

Использование новейших информационных технологий в обучении иностранному языку открывает новые возможности для учителя, и способствует формированию коммуникативной компетенции учащихся. К таким технологиям относится и технология Web 2.0.

В своем базовом варианте данная технология позволяет создавать и распространять контент в Интернете. В результате, в сетевом доступе оказывается большое количество открытых материалов, которые могут быть использованы для реализации учебных целей. Эти данные хранятся на специально предназначенных Интернет-сервисах, что обеспечивает их доступность. Однако, преимущество технологии Web 2.0 заключается не только в возможности привлечения учащихся в качестве потребителей образовательного контента, но и как его активных создателей [1]. Социальные сервисы Web 2.0 ставят в центр образовательного процесса взаимо-

действие учащихся между собой и учителем на основе инструментов социального программного обеспечения: блогов, вики, общих закладок, подкастов, социальных сетей и виртуальных миров. Сегодня вместо чтения масштабных текстов учащиеся читают посты в блогах, смотрят видеозаписи на YouTube, размещают фотографии на Flickr, слушают подкасты, обмениваются мнениями на форумах, создают собственные социальные сети типа MySpace [2]. В результате распространения социальных сервисов в сетевом доступе оказывается огромное количество материалов, которые могут быть использованы в учебных целях.

Таким образом, Web 2.0 технологии упрощают процесс создания материалов и публикации их в сети, когда каждый может не только получить доступ к цифровым коллекциям текстов, фотографий, рисунков, музыкальных файлов, но и принять участие в формировании собственного сетевого контента. Кроме того, использование в учебном процессе Web 2.0 технологий также способствует освоению таких навыков, как критическое мышление, учебная автономия, творческое саморазвитие и т.д.

На данный момент существует большое количество сервисов Web 2.0. К ним относятся:

- виртуальные доски;
- сервисы для работы с графикой (создание анимации, коллажей, визиток, календарей, открыток и т. д.);
- сервисы для создания презентаций, публикаций, видеороликов;
- сервисы для создания вебинаров, виртуальных уроков и классов;
- библиотеки, образовательное видео, интерактивное онлайн телевидение;
- сервисы для создания сайтов, блогов и визиток;
- мультимедийные сервисы для работы с графическими объектами, фото- и видеоматериалами;
- сервисы для создания дидактических материалов и игр;
- системы дистанционного обучения (LMS), конструкторы уроков, курсов;
- сервисы для организации чатов и форумов;
- облачные хранилища;
- сервисы по распознаванию текстов онлайн и др. [4].

В своей преподавательской деятельности я активно использую web-сервисы для создания дидактических игр и материалов. Данные сервисы также можно разделить на группы:

- создание онлайн-карточек для проведения викторин, занятий, тренингов (FlashcardExchange, Flashcard, Mycutegraphics);
- создание дидактических игр и материалов (Zondle, ClassTools, ProProfs);
- создание викторин по принципу популярной игры «Своя игра» (JeopardyLabs, [Flipquiz](#));

- Создание игр в виде пазлов (JigsawPlanet, JigZone, Photograph Puzzle, Puzzing);
- Создание интерактивных учебно-методических пособий по разным предметам (LearningApps);
- Создание мультимедийных инсталляций, учебных роликов, рисование, анимация и работа в классе (Wixie);
- Создание и публикация WEB квестов (Zunal WEBQuest Maker);
- Генератор кроссвордов (Фабрика кроссвордов) и др [4].

Рассмотрим некоторые примеры использования технологий WEB 2.0 в процессе обучения иностранному языку.

ClassTools – онлайн-сервис для создания интерактивных Flash-ресурсов, прежде всего, дидактических игр, которые можно использовать на учебных занятиях. Алгоритм работы с данным сервисом достаточно прост. С помощью имеющихся шаблонов можно подобрать наиболее подходящий вариант. Преимуществом данного сервиса является возможность сохранять готовые игры не только онлайн, но и на компьютере в виде htm файла. Большинство дидактических игр можно успешно использовать на интерактивной доске. Кроме этого сервис позволяет учителям и учащимся создавать интерактивные Flash-диаграммы для эффективного проведения презентаций, защиты проектов и т.д.

Сервис ClassTools имеет множество шаблонов, при помощи которых можно создавать:

1. Дидактические игры.

Matching Pairs – поиск пар слов. В своей практической деятельности я использую данный шаблон на этапе формирования и совершенствования лексико-грамматических навыков. Например: найдите слова, противоположные или схожие по значению; соедините существительные во множественном и единственном числе и т.п.

Dustbin Game – сервис, позволяющий сортировать понятия по категориям. Данный шаблон можно использовать при изучении грамматических тем, таких как The Present Simple, The Past Simple Tenses, The Plural, где нужно разместить слова по категориям, в зависимости от окончания; при изучении лексики, где нужно распределить слова по ассоциативному признаку и т.д.

2. Социальные сети:

Fakebook, Fake Tweet позволяют создавать страницы как в социальных сетях. На сервисе Fakebook хранится большое количество биографий, страниц киногероев, политиков, которые можно использовать, к примеру, на уроках по чтению для ознакомления с биографией авторов, при создании проектов, где вы предлагаете учащимся рассказать о любимом фильме или герое фильма, знаменитом актере, актрисе и т.д.

3. Инструмент *Random Name Picker* – случайный выбор имени (или понятия) с помощью барабана. Данный шаблон я активно использую на уроках в игровой фор-

ме, где путем случайного выбора определяется следующий игрок (учащийся), что позволяет сохранить интригу на протяжении всей игры и сконцентрировать внимание всех учащихся на конкретно поставленной задаче.

Фабрика кроссвордов – сервис, который помогает сгенерировать кроссворд онлайн в учебных целях. Интерес к данному ресурсу вызван тем, что он позволяет создавать кроссворды не только на русском, но и на иностранном языке. Кроссворд можно не только «сгенерировать» и сохранить на сервере, но и распечатать, что позволяет использовать данный сервис не только в онлайн, но и офлайн режиме, т.е. без доступа к сети Интернет. Данный ресурс неоднократно использовался мной при изучении тем «Страны и континенты», «Праздники» (<http://puzzlecup.com/crossword-ru/?quest=D5AC68454129F2DB>), «Школа», «Телепередачи», «Природа» (<http://puzzlecup.com/crossword-ru/?quest=9D0A03D1E63A59AU>) и др.

Сервис JeopardyLabs предназначен для создания викторин по принципу «Своя игра» на английском языке. После регистрации, где вам предлагается ввести пароль, перед вами появляется таблица. Таблица состоит из названия, категорий, в каждой категории по 5 вопросов, которые оцениваются от 100 до 500 баллов в зависимости от уровня сложности. В каждую ячейку необходимо ввести вопрос и ответ. Данный сервис я эффективно использую на уроках обобщения. К примеру, мы изучаем тему «My day off» (Мой выходной день). Название темы – это заголовок таблицы. Данная тема включает в себя коммуникативные ситуации – посещение парка, кинотеатра, музея и т.д. Это названия категорий. В каждой категории можно задавать различные вопросы, что позволяет систематизировать и обобщить имеющиеся знания.

Mycutegraphics – сервис для создания открыток и тематических карточек. В своей практической деятельности я использую данный сервис на этапе формирования лексических навыков, на котором наглядность имеет важное значение. Данный сервис имеет интересные графические шаблоны, позволяет создавать картинки и давать им названия по любой изучаемой теме (школьные принадлежности, погода, летние каникулы, животные и т.д).

В заключение хотелось бы отметить необходимость и простоту использования технологий Web 2.0 в образовании, которые подкрепляют свою значимость главными составляющими: это организация работы в Интернете и мотивация учащихся к изучению иностранного языка. Практическое использование технологий Web 2.0 способствует содержательному насыщению учащихся и переходу от модели активизирующего обучения к модели открытого активизирующего образования, обеспечивая тем самым качество образования [3]. Другими словами, использование данной технологии предоставляет учащимся возможность получать, закреплять и активизировать введенный материал в режиме самоподготовки.

Кроме того, применение технологий Web 2.0 помогает учителю решить одну из самых существенных проблем в обучении иностранным языкам вне языкового окружения – проблему формирования языковых навыков.

Литература

1. Ажель, Ю. П. Использование технологий ВЕБ 2.0 в преподавании иностранных языков / Ю. П. Ажель // Молодой ученый. – 2012. – №6. – С. 369-371.
2. Комелина, Е.В. Использование технологий WEB2.0 в учебном процессе ВУЗА [Электронный ресурс] / Е. В. Комелина, Т.М. Гусакова/ Преподавание информ. технологий в России. – Режим доступа: <http://it-education.ru.mastertest.ru/2009/reports/Gusakova.htm>. – Дата доступа: 21.02.2014.
3. Пронина, О.Г. Использование технологий WEB 2.0 в вузе / О.Г. Пронина / Язык и культура – 2010 – № 1(9) – С. 92-98.
4. Технологии Web 2.0 в учебном процессе [Электронный ресурс] // Школа успешного учителя. – Режим доступа: <http://edu-lider.ru/web-texnologii-web-2-0/> – Дата доступа: 10.10.2016.

WEB 2.0 TECHNOLOGIES APPLICATION IN TEACHING ENGLISH

A. V. Voronova

The possibilities of the Web 2.0 technology usage for the educational purposes are considered in the article. There is a generalization of types and categories of the Internet resource use in education. There are also the examples of the Internet resource usage in teaching foreign languages. The author considers that Web 2.0 implementation in education is justified. First, the use of Web 2.0 technologies in teaching foreign language allows to reach certain level of the foreign language competence. Secondly, the application of Web 2.0 technologies gives students an opportunity to get knowledge, to master and to enhance given material in self-studying mode.

Keywords: technologies Web 2.0, educational resources, a process of teaching foreign language, to create educational games.