

**ИНТЕРАКТИВНЫЙ ПЛАКАТ КАК СРЕДСТВО
ВИЗУАЛИЗАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ
ПО УЧЕБНОМУ ПРЕДМЕТУ «АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК»**

Дроздова Екатерина Леонидовна

Государственное учреждение образования

«Средняя школа № 28 г. Могилева»

(г. Могилев, Беларусь)

Статья посвящена анализу эффективности использования интерактивного плаката как средства визуализации в образовательном процессе.

Ключевые слова: интерактивный плакат, этапы урока, облако слов, ментальная карта, веб-сервис.

The article describes peculiarities of an interactive poster at different lesson stages.

Keywords: interactive poster, lesson stages, word cloud, mindmapping, evaluation rubrics, web-services.

Процесс знакомства учащихся с иноязычной культурой требует постоянной актуализации субъектного опыта и создания ситуаций реального общения. Но в искусственно созданной языковой среде в рамках урока научить общаться на иностранном языке довольно сложно, поэтому с целью оптимизации преподавания иностранных языков назрела объективная необходимость интегрирования в образовательный процесс новейших средств, форм и методов, которые позволят эффективнее формировать коммуникативную компетенцию учащихся и помогут приблизить их к условиям реального общения [1, с. 7].

Мультимедийные технологии позволяют создавать наглядные, информативные и содержательные обучающие материалы разных форматов. Одним из них является интерактивный плакат. Среди огромного многообразия сервисов Веб 2.0 в последнее время все большую популярность приобретают сервисы создания интерактивных плакатов. Интерактивный плакат – это средство предоставления информации, способное активно и разнообразно реагировать на действия пользователя. Именно поэтому интерактивный плакат не может представлять собой статичную иллюстрацию, либо набор мультимедиа компонентов – он должен обеспечивать взаимодействие содержания плаката с пользователем. Интерактивность обеспечивается за счет использования различных интерактивных элементов: ссылок, кнопок перехода, областей текстового или цифрового ввода и т.д. В процессе обучения интерактивный плакат позволяет достичь двух очень важных результатов: за счет использования интерактивных элементов вовлечь обучаемого в процесс получения знаний; за счет использования различных мультимедийных объектов добиться максимальной наглядности информации [3].

Созданный на онлайн-платформе [genial.ly](https://view.genial.ly/62cd7ad761c1e300175a0d9f/interactive-content-welcome-to-mogilev-1) интерактивный плакат «Привет из Могилева» (<https://view.genial.ly/62cd7ad761c1e300175a0d9f/interactive-content-welcome-to-mogilev-1>) Интерактивный плакат приобрел особую актуальность в рамках Года исторической памяти (2022 год) в Республике Беларусь и обладает значительным воспитательным потенциалом. Материалы плаката позволяют учащимся в очередной раз прикоснуться как к известным, так и малоизвестным фактам богатой истории и культуры города, способствуют развитию умений в рамках социокультурной компетенции – рассказывать о своем родном городе в условиях иноязычного межкультурного общения. Задания, выпол-

няемые учащимися во время урока и во внеурочной деятельности при работе с плакатом носят практико-ориентированный характер, так как после каждого задания на понимание прослушанного или прочитанного текста у учащихся не только формируется целостное представление о культуре и истории родного города, но и умение рассказать иностранным гостям Могилева о городе и создать туристический путеводитель по Могилеву.

Целью создания интерактивного плаката является совершенствование коммуникативной компетенции учащихся при изучении разделов «Жизнь в городе и в деревне» (тема «Мой родной город») и «Туризм» (тема «Туристический путеводитель») в 7 и 11 классах.

Необходимость создания плаката была продиктована тем, что в учебном пособии для 11 класса не хватает достаточного количества фактологического материала, отражающего исторические и культурные реалии Могилёвского региона и которые могут обсуждаться учащимися при изучении указанных выше тем.

Структуру плаката составляют различные интерактивные задания, которые рекомендовано использовать на всех этапах учебного занятия: ориентационно-мотивационном, операционно-деятельностном, контрольно-коррекционном, рефлексивном и этапе объяснения домашнего задания. Интерактивные задания в комплексе совершенствуют и развивают все виды деятельности.

Структурные компоненты плаката рассмотрим по организации основных этапов учебного занятия. На ориентационно-мотивационном этапе урока с целью совместного определения темы и задач учебного занятия, им предложено посмотреть видео с песней «Добро пожаловать в мой город». Фотографии на видео сразу натолкнут учащихся на мысль о теме урока и осуществлению совместного с учителем целеполагания.

На операционно-деятельностном этапе для проведения речевой разминки учащимся предлагается найти в облаке слов 4 вопроса с целью активизации грамматических навыков по употреблению видовременных форм глагола. Облако слов создано при помощи веб-ресурса wordart. Перед прослушиванием аудиорассказа о Могилеве и его достопримечательностях, учащимся предлагается поработать с ментальной картой, созданной на платформе wisemapping. Следует отметить, что информацию в ней учащиеся заполняют на протяжении всего уро-

ка, а не сразу, так как выполняя каждый раз новые упражнения, учащиеся будут узнавать новые факты по теме. Восемь изображений с достопримечательностями города имеют ссылки на аудиокomentarий о них, прослушивая информацию о которых, учащиеся более подробно знакомятся с их историей. При осуществлении проверки понимания прослушанной информации о достопримечательностях, учащимся в пазле «Угадай-ка» на платформе learningapps предлагается выполнить задание по соотнесению картинок и фактологической информации о достопримечательностях. Опционально с целью развития умений восприятия и понимания иноязычной речи на слух учащимся предлагается аудиорассказ об истории города и основных достопримечательностях. После прослушивания учащимися информации о родном городе, им предлагается ответить на 6 видеовопросов по содержанию рассказа. Вопросы были заданы учащимися нашего учреждения образования.

С целью совершенствования навыков говорения учащимся в облаке слов предлагается соотнести цифры с существительными, чтобы дополнить свой багаж знаний о Могилеве и области. (например, Могилевская область была основана в 1938 году; в Могилевской области 21 район и т.д.)

При помощи веб-сервиса smartdraw учащимся предлагается заполнить схему в рамках приема развития логического мышления «Фишбоун».

С целью контроля и коррекции знаний, навыков и умений учащихся по теме, на контрольно-коррекционном этапе учебного занятия рекомендую выполнить тест, созданный в гугл формах. Имея ссылку на него, каждый учащийся может выполнить его на своем мобильном устройстве.

На основании информации учебного занятия, в качестве домашнего задания учащимся предлагается составить брошюру о Могилеве для иностранных гостей.

Литература

1. Зубрилина, И.В. Как обЛОГородить учебный процесс, или возможности сервисов Web 2.0 в организации практики управления учебной деятельностью учащихся / И.В. Зубрилина // Настаўніцкая газета. – 2012. – 7 чэрв. – С. 7.
2. Сервисы для создания интерактивных плакатов [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://wiki.tgl.net.ru/> – Дата доступа: 20.11.2022.