*Назарова Валерия Вадимовна,*

*педагог дополнительного образования,*

*руководитель творческого объединения «Занимательный английский»*

*МУ ДО «Дом детского творчества ЗАТО Светлый Саратовской области»*

*ya.valeria@inbox.ru*

**Аннотация.** В данной статье рассматриваются электронные образовательные ресурсы для изучения английского языка в начальных классах. Особо внимание отводится изучению лексических единиц при помощи онлайн ресурсов.

**Ключевые слова:** электронный образовательный ресурс, ЭОР, универсальные учебные действия, онлайн-тренажер, геймификация, визуализация, облако слов.

**Применение электронных образовательных ресурсов при обучении английскому языку учащихся начальных классов**

В настоящее время модель традиционного школьного образования трансформируется под воздействием образовательных нововведений XXIвека – внедрения электронных образовательных ресурсов в учебный процесс. Таким образом, между двумя участниками образовательного процесса – педагогом и учащимся – возникает своего рода посредник – компьютер. Для преподавателя применение компьютерных программ на уроках английского языка – это один из самых простых способов формирования не только базовых универсальных учебных действий (УУД) младших школьников, но и основ их цифровой грамотности. Для учащихся начальных классов использование электронных образовательных ресурсов – это самый действенный способ повышения мотивации учебной деятельности в целом и в частности интереса к изучаемому предмету.

В данной статье под электронным образовательным ресурсом (ЭОР) мы будем понимать «образовательный ресурс, представленный в электронно-цифровой форме и включающий в себя структуру, предметное содержание и метаданные о них» [ГОСТ Р 52653-2006, статья 12, подраздел 3.2]. Электронные образовательные ресурсы могут использоваться на различных этапах обучения английскому языку: при объяснении нового материала, при закреплении материала и его повторении, а также при контроле знаний, умений и навыков.

Рассмотрим, каким образом могут применяться электронные образовательные ресурсы на уроках английского языка в начальной школе. Как правило, учащиеся начальной школы испытывают трудности при изучении новых слов или словосочетаний. Составление бумажного глоссария на уроках английского языка в настоящее время, как показывает практика творческого объединения «Занимательный английский», не является эффективным методом для систематизации знаний лексических единиц. Также постепенно устаревают и методы проверки знания новых слов: написание диктантов не отражает полноценную картину умений учеников. В такой момент преподавателю для повышения мотивации изучения нового вокабуляра приходят на помощь электронные образовательные ресурсы с элементами визуализации и геймификации.

Облака слов (wordcloud), созданные при помощи онлайн-сервисов (например,<http://tagxedo.com>, <http://www.wordle.net>), по своей сути представляют те же самые тематические глоссарии, однако в более визуализированной и красочной форме. Слова разного цвета и разной формы, расположенные в хаотичном порядке или в форме какого-то предмета, стимулируют наглядно-образное и пространственное мышление ученика. Поиск необходимого слова превращается в увлекательный процесс. Такой образовательный ресурс можно использовать на этапе введения нового материала, при его систематизации и повторении: например, при составлении диалога в паре, краткого монологического высказывания, при чтении текста по заданной тематике.

Онлайн-тренажер «WordSearchPuzzle» (<https://www.eslgamesplus.com/word-search-puzzle-games/>) представляет собой цифровую альтернативу традиционного бумажного кроссворда. Такой образовательный ресурс может использоваться на этапе закрепления пройденной лексики, а также на этапе контроля знаний определенных лексических единиц, то есть является достаточно универсальным.

Онлайн-тренажер «CrocodileGame» (<https://www.eslgamesplus.com/crocodile-games/>) является цифровым аналогом настольной игры: школьники ходят при помощи броска виртуального кубика, затем виртуальная лягушка проходит по болоту и по мере ее движения на экране появляются вопросы по определенной лексической теме английского языка. Такая онлайн образовательная игра позволяет разнообразить процесс повторения лексических единиц: например, можно сформировать команды и устроить соревнование.

Онлайн-тренажер «SentenceMonkey» (<https://www.eslgamesplus.com/sentence-monkey/>)позволяет развивать одновременно несколько навыков: навык аудирования – перед составлением предложения учащийся прослушивает его, грамматический навык – непосредственно сам этап составления предложения, а также навык идентификации знакомых и незнакомых лексических единиц. Образовательная онлайн игра увлекательна тем, что за каждый правильный ответ главный герой – виртуальная обезьяна получает в награду банан, в итоге, чем больше ученик наберет очков, тем больше бананов получит обезьяна. Такое необычное оценивание позволяет отойти от традиционной системы оценивания, ученик может сравнить: сколько бананов получила обезьяна соседа по парте или другого одноклассника и сопоставить с собственным результатом.

Таким образом, применение электронных образовательных средств для обучения младших школьников иностранному языку позволит, во-первых, геймифицировать образовательный процесс, во-вторых, стимулировать образное мышление школьников, в-третьих, развить основы информационной грамотности у обучающихся начальной школы.