

РЕЦЕНЗИЯ

на цифровые образовательные ресурсы (ЦОР), созданные Мусиной Екатериной Владимировой, учителем английского языка МБОУ СОШ № 37 имени Л.В. Кондратьева п.Тюменский Туапсинский район

Цифровые образовательные ресурсы (ЦОР) разработаны учителем английского языка Мусиной Екатериной Владимировной. Данные игры представляют собой игры на отработку лексики урока в 9 классе «Live in sprase», на идиоматические выражения, связанные с темой «Еда», и на отработку лексических, грамматических навыков, навыков аудирования, составления интеллект-карт. Данные игры составлены в программах [www. wordwall.net](http://www.wordwall.net), www.wisemapping.com, www.educanty.com Игры рассчитаны на учащихся 15- 18 - летнего возраста. Игры можно включать в учебный процесс на 15-20 минут. Количество игр - 5.

Автор игр акцентирует свое внимание на то, что перед обучением встали новые задачи: не только дать учащимся знания, но и обеспечить формирование и развитие познавательных интересов и способностей творческого мышления, умений и навыков самостоятельного умственного труда, что в свою очередь соответствует требованиям ФГОС. А цифровые образовательные ресурсы, содержащие в себе графическую, текстовую, цифровую, речевую и музыкальную информацию, помогут в нетрадиционной форме справиться с этими задачами.

Актуальность данных игр заключается в том, что автор из разновидностей существующих интерактивных игр создал игры, ориентированные на развитие разных навыков восприятия: визуальные, аудиальные каналы восприятия. Сделав интеллект – карту по теме «Деньги», автор создал визуальный образ темы «Деньги», проструктурировал информацию, создал взаимосвязь между определениями. Тема «Деньги» в данной интеллект-карте разбита на подгруппы: деньги, налоги, банки, работа и бюджет, каждая из которых содержит лексику по данной теме. Используемые автором игры помогают учащимся придумывать ассоциации и образы, что помогает легче запоминать слова. В следующей игре учащиеся должны будут подобрать к популярным словам, типа *small, stupid, strict* и т.д. наиболее употребительные синонимы. В интерактивной игре, в виде анаграммы ученики находят данные синонимы. Игра занимает 8-10 минут.

Основная идея данных игр является то, что они улучшают эффективность образовательного процесс, повышают мотивацию к учебному процессу, делают уроки интересными и запоминающимися, реализовывают индивидуальный подход. Учебная деятельность не скучная, ученики не безразличны к учебе.

Данные игры, разработанные автором, весьма актуальны на сегодняшний день. Интерактивные игры повышающую трудоспособность и заинтересованность учеников, что отражается на качестве усвоения учебного материала. Игры представлены в разных вариациях: сопоставить слова с выражениями, случайные карты, откройте поле, найди пару, поиск слова, перевернуть плитки. Данные игровые вариации позволяют учащимся легче запомнить слова, как пишутся, произносятся, в каком контексте употребляются.

К положительным сторонам работы можно отнести ее актуальность. Автор сможет вовлечь учеников в учебный процесс, быстро повторить текущую лексику урока, обеспечить релаксацию после умственных видов (чтение, аудирование, письмо), переключиться с одной темы на другую, провести часть урока с улыбкой и позитивом.

Интерактивные игры, представленные в данной рецензии, актуальны для системы образования, интересны для использования на уроках иностранного языка. Интерактивные игры могут быть рекомендованы для использования в общеобразовательных организациях как дополнительный источник к подготовке и планированию уроков.

10.05.2023 г.

Руководитель РМО

учителей иностранно языка

Т.С. Селезнева

Подпись удостоверяю

Начальник МКУ

«КРО Туапсинского района»



Будник Д. В.

ND