**Онлайн-сервисы в работе преподавателя английского языка**

*Александра Валерьевна Панина, преподаватель КГА ПОУ «Губернаторский авиастроительный колледж г. Комсомольска-на-Амуре*

*(Межрегиональный центр компетенций)»*

*Аннотация:* в статье представлен обзор современных онлайн-сервисов, необходимых для организации занятий английского языка. Представлен опыт работы с цифровыми инструментами.

Трансформация современной системы образования, распространение новых образовательных технологий предполагает постоянное совершенствование педагога в профессиональной сфере.

Использование современных технологий обучения, применение в работе цифровых инструментов и сервисов оказывает положительное влияние на функционирование всех компонентов образовательного процесса.

Сегодня сложно представить современный урок английского языка без использования онлайн-инструментов.

Проблема низкой заинтересованности обучающихся технического колледжа в овладении иностранным языком стимулирует педагога искать новые пути коммуникации с поколением Z – визуализировать и геймифицировать образовательный контент.

Согласно Карлу Каппу, автору книги «Геймификация в обучении», геймификация – это «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование», а также «использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение и решение различных задач и для повышения их мотивации» [1].

В своей педагогической работе применяю возможности современных цифровых сервисов. С помощью возможностей платформы Learnis (<https://www.learnis.ru/>) создаю интерактивные видеоролики на английском языке по специальностям (например, интерактивные видео на темы «Особенности полимерных композитов», «Аддитивные технологии», «Электрический ток», «Конструкция самолёта» и другие).

Платформа Learnis позволяет организовывать веб-квесты, тематические викторины, интеллектуальные онлайн-игры для обучающихся. Викторины по типу «Своя игра» использую на аудиторных занятиях и во внеурочное время. Инструменты сервиса прекрасно подходят для организации групповой и индивидуальной работы. Ведущими викторин выступают сами студенты.

Для развития коммуникативных навыков обучающихся часто применяю на своих занятиях интерактивные терминологические игры «Объясни мне», квесты «Выберись из комнаты». Метод мозгового штурма стимулирует активное взаимодействие студентов, развивает умение действовать в нестандартных ситуациях, развивает творческие способности ребят.

Сервисы Kahoot и Triventy позволяют разрабатывать интерактивные игры и викторины, которые я применяю на разных этапах занятия, в том числе для организации итогового контроля знаний студентов. Данные сервисы отличаются простым и удобным интерфейсом, ярким дизайном, - что мотивирует обучающихся выполнять задания на данных платформах.

С целью многократной тренировки и закрепления учебного материала разрабатываю интерактивные задания на платформе Quizizz (<https://quizizz.com/>). Основным преимуществом данного сервиса является широкий функционал настроек: возможность назначить разное количество попыток прохождения теста, предоставить доступ к просмотру правильных ответов. Кроме того, сервис позволяет отследить успеваемость каждого обучающегося и группы в целом, что способствует построению индивидуальной образовательной траектории студента с учётом его возможностей и потребностей.

Для разработки интеллектуальных игр, кроссвордов и викторин широко использую в своей практике возможности платформы LearningApps.org (<https://learningapps.org/>).

Отмечу, что активно вовлекаю студентов в разработку собственных интерактивных заданий на платформе LearningApps.org, стимулируя обучающихся применять на практике полученные знания не только по дисциплине «Иностранный язык», но и знания, приобретённые в ходе изучения профильных технических дисциплин. Таким образом, обеспечивается тесная межпредметная связь.

 В настоящее время в нашей методической копилке имеется более 30 интерактивных упражнений, разработанных студентами 1-4 курсов по изучаемым темам: «Metals» («Металлы»), «Electricity» («Электричество»), «Lines and shapes» («Линии и фигуры»), «WorldSkills Championship» («Чемпионат WorldSkills»), «Types of welding» («Виды сварки»), «Aircraft» («Самолёт»), «Safety rules» («Правила безопасности») и другие.

Сегодня система среднего профессионального образования ответственна не только за подготовку современного конкурентоспособного специалиста, обладающего набором базовых предметных компетенций (hard skills) и мягких навыков (soft skills). Современный педагог формирует у обучающихся навыки самостоятельной работы с цифровыми ресурсами (digital skills), «включая широкий спектр не только информационных знаний, навыков, но и информационных компетенций, связанных с поиском, извлечением и критическим анализом информации, умением самостоятельно приобретать и производить новые знания» [2].

Применение современных цифровых инструментов и сервисов позволяет педагогу идти в ногу со временем, соответствовать потребностям цифрового поколения; мотивирует обучающихся и способствует развитию компетенций востребованного специалиста.

**Список использованной литературы:**

1. Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction. John Wiley & Sons, 2019.
2. Муталиева А.Ш., Ахтанова С.К. Педагогика XXI века: инновационные методы обучения // Universum: психология и образование: электрон. научн. журн. 2020. № 3 (69).