

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины

«Информационные технологии в преподавании иностранных языков»

по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

по профилю подготовки Немецкий язык. Французский язык

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является содействие формированию и развитию у студентов общекультурных, профессиональных и специальных компетенций, позволяющих им в дальнейшем осуществлять профессиональную деятельность посредством освоения основ использования информационных технологий в преподавании иностранных языков.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП бакалавриата

Дисциплина «Информационные технологии в преподавании иностранных языков» относится к дисциплинам вариативной части математического и естественнонаучного цикла.

Для освоения дисциплины «Информационные технологии в преподавании иностранных языков» обучающиеся используют знания и умения, сформированные в процессе изучения дисциплин математического и естественнонаучного цикла «Информационные технологии в образовании», «Основы математической обработки информации».

Освоение дисциплины «Информационные технологии в преподавании иностранных языков» является необходимой основой для последующего изучения дисциплин базовой части профессионального цикла «Методика обучения иностранному языку (немецкому)», «Методика обучения иностранному языку (французскому)», прохождения производственной (педагогической) практики, написания курсовых работ и выпускной квалификационной работы.

3. Краткое содержание дисциплины

Раздел 1. Информатизация образования.

1.1. Информатизация образования как приоритетное направление развития педагогических систем. Компьютеризация обучения. Медиаобразование.

1.2. Информационные и телекоммуникационные технологии в образовании.

Определение «Информационная технология». Функциональные возможности информационных технологий в образовании. Понятие «Информационная модель обучения». Виды информационных и информационно-деятельностных моделей обучения

Раздел 2. Возможности использования информационных технологий в преподавании иностранных языков.

2.1. Функциональные возможности ресурсов сети Интернет при решении педагогических задач.

1) Использование каталогов и поисковых машин.

Знакомство с существующими в Интернете каталогами и поисковыми системами для решения педагогических задач. Поиск информации в тематических каталогах и поисковых машинах с помощью ключевого слова. Критерии оценивания качества информации, представленной на веб-сайте.

2) Образовательные сайты.

Создание списка аннотированных ссылок на веб-сайты для осуществления обучения иностранным языкам. Сохранение отдельных текстовых, графических, звуковых файлов из Интернета.

3) Использование электронных энциклопедий.

Знакомство с содержанием, системой навигации и поиска информации мультимедийной энциклопедии для сбора и обработки информации.

2.2 Создание мультимедийной презентации по различным темам и аспектам на ИЯ.

1) Ознакомление с примерами презентаций. Создание мультимедийной презентации в Microsoft PowerPoint. Создание структуры презентации. Основные приемы работы с Microsoft PowerPoint.

2) Критерии оценивания мультимедийных презентаций.

Обзор примеров и разработка критериев оценивания мультимедийных презентаций. Создание таблицы оценивания мультимедийных презентаций.

2.3. Создание публикации.

Просмотр примеров публикаций и заполнение листа планирования публикации. Создание и оформление публикации. Создание буклета. Критерии оценивания публикации. Анализ созданных публикаций с точки зрения разработанных критериев оценивания.

2.4. Создание дидактических и методических материалов.

Примеры учебных материалов в электронном приложении. Форматирование документа. Оформление документа. Использование дополнительных средств Microsoft Office.

Сетевой этикет. Поиск партнеров для участия в проекте. E-mail – проект.

2.5. Алгоритмическая среда Scratch.

Среда Scratch как инструмент формирования и развития алгоритмического мышления, возможности алгоритмической среды Scratch как инструмента для конструирования активных и интерактивных технологий обучения (организация проектной деятельности, проблемное обучение). Структура и особенности алгоритмической среды Scratch. Написание стандартных сценариев, организация интерактивных (диалоговых) сценариев. Нестандартные и продвинутые инструменты в Scratch.. Множественность сценариев для одного образа. Интеракция между образами.