**Канисева ЕленаАлександровна,**

**учитель английского языка**

**МБОУ «Ашапская СОШ»**

**Ординский муниципальный округ**

**Цифровые инструменты в работе классного руководителя (учителя английского языка)**

«Поколение Z»- термин, применяемый в мире для поколения людей, родившихся в 1994- 2000. Таким термином, мы определяем поколение, которое «так не любит читать», «постоянно держат в руках девайсы» и «не понимает, что им рассказывает учитель». В отечественных и зарубежных источниках «поколение Z» характеризуют по - разному. Н.В. Богачева, Е. В. Сивак в статье «Мифы о «поколении z» приводят в пример К. Симиллер и М. Грейс из США, которые провели опрос более 750 студентов из 15 учебных заведений в США и выявили следующие характеристики этого поколения:

* Открыты новому
* Стремятся к успеху
* Предприимчивы и изобретательны
* Используют YouTube для обучения
* «Рождены с кнопкой на пальце»
* Воспринимают только краткую и наглядную информацию
* Взрослые не являются абсолютным авторитетом
* Уверены в собственной исключительности.

Как же работать с этим «поколением» учителям, классным руководителям? Как найти к ним подход, наладить взаимоотношения? Чем можно замотивировать современных детей? Я нашла ответы на эти вопросы, когда начала использовать «цифровые технологии» на своих уроках английского языка, а позже на классных часах и родительских собраниях.

“Quizzlet”, “Kahoot”, “LearningAppS”, “Learnis”, “QR coder”, “MENTI” помогли мне привлечь интерес учащихся сначала к моему предмету, повысить качество обучения, а позже, разнообразить классные часы, классные мероприятия, привлечь родителей к участию в школьной жизни.

С помощью «Mentimeter» я провожу опрос учащихся в режиме реального времени в аудитории, поскольку он доступен на мобильных устройствах. Учащиеся анонимно вводят ответы, которые можно увидеть на экране в виде облака слов или диаграммы.

Сервис «Kahoot» использую в конце мероприятия, т.к. он проверяет учеников, насколько внимательны они были в течение мероприятия. Его обучающие игры, представляют собой викторины с несколькими вариантами выбора, по завершению игры определяются победители, занявшие первые три места.

Часто использую приложение «LearningApps», где есть выбор примерно из 19 интерактивных упражнений (шаблонов заданий): от простого выбора из множества - до классической игры «Кто хочет стать миллионером» или кроссворда.

Сервис Learnis.ru позволяет создавать квесты жанра "выход из комнаты". В таких квестах перед игроками ставится задача выбраться из комнаты, используя различные предметы, находя подсказки и решая логические задачи. Для создания образовательного квеста, подсказками могут быть ответы на задачи, которые необходимо решить для продвижения по сюжету квеста. Таким образом, педагог, добавляя свое содержание, делает квест образовательным и увлекательным.

С помощью “QR coder”, т.е. генератора qr кодов, можно закодировать как тему мероприятия, так и информацию по теме мероприятия (презентации, статьи, и др.)

В условиях дистанционного обучения очень полезными оказались мессенджеры: Whatsup и Viber, а также социальные сети. С их помощью поддерживалась голосовая и видеосвязь как с учащимися, так и с их родителями.

Все перечисленные выше цифровые сервисы, платформы, приложения окажутся наиболее эффективными, если обучающиеся будут не только выполнять предложенные педагогом задания, а будут сами их составлять для одноклассников, родителей или для учеников начальной школы.

В настоящее время появился новый термин «поколение альфа». Как организовать работу с такими учащимися? Чем можно их заинтересовать и увлечь? Это те вопросы, на которые я хочу найти ответы в ближайшем будущем.