**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ МЕТОДИЧЕСКИХ РАЗРАБОТОК С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЭОР**

2020 год, подаривший начало «эпохи» дистанционного обучения, как никогда раскрыл необходимость использования ЭОР. Если ранее самыми используемыми инструментами являлись презентации и готовые видеоуроки, то теперь мы научились работать с гугл-формами, тестами и специализированными учебными онлайн-площадками, такими, как Якласс, Учи.ру и другими сервисами, которые значительно облегчают педагогическую жизнь.

Однако, не смотря на такое разнообразие, не всегда можно найти необходимую тему или подходящий материал для внеурочной деятельности или внеклассных мероприятий. С такой проблемой педагоги давно научились справляться, ведь за годы работы в образовательных учреждениях, у каждого есть свои разработки, накопленные материалы и составленные задания. Как же эффективно использовать эти дидактические материалы с максимальной пользой для педагога? Ответ – создание собственных программ и авторских интерактивных средств обучения, которые помогут не только повысить качество урока, но и сократить время, а так же сохранить психологические ресурсы.

Во время подготовки и проведения дистанционных уроков и уроков с применением ЭОР важно учитывать не только информативность, но и обратную связь, которую не всегда удается поддерживать. Поэтому основными пунктами при разработке собственных «программ» являются:

1. Доступность и простота изложенного материала.
2. Повышение качества знаний и закрепление изученного.
3. Развитие эмоциональной, мотивационной сферы.
4. Формирование личностных качеств.
5. Рефлексия.

Основные рекомендации к созданию собственной интерактивной программы к уроку английского языка:

* *Простота интерфейса* программы не даст ученику отвлекаться от поставленных задач, поэтому используем простые образы для дальнейшего ассоциативного ряда. Для теоретической части можно использовать текст, картинки, видео и звуковое сопровождение, всё то, что может помочь ребёнку самостоятельно изучить материал.
* Обязательна *тестовая часть* или часть с заданиями на креативное мышление и закрепление материала (кроссворды, пропущенные слова или задания на соотношение, понимание прочитанного). Таким образом, мы реализуем актуализацию знаний, первичное усвоение и закрепление.
* Подведение итогов, т.е. *рефлексия*, с элементами индивидуальной и коллективной оценки. Иными словами, программа должна содержать элемент самооценки ученика – шкалу или окно для комментария.

Подводя итоги и опираясь на практику использования таких программ, можно сделать вывод о положительной динамике в мотивации обучающихся, качестве усвоения материала и сокращении времени на проверку знаний. Данные программы и методические разработки универсальны, могут использоваться как для дистанционного обучения, так и для очных занятий, для класса и индивидуально.

Такие программы можно разработать совместно с учениками старших классов, которые увлекаются программированием или воспользоваться услугами опытных программистов, наполнение программы вы найдете в интернете и при необходимости можно обратиться к талантливым ученикам или же к художникам-новичкам.