



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА И МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ
ЯЗЫКУ

**Использование новых информационных технологий как средство
стимулирования учебной деятельности при изучении иностранного
языка**

**Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.05 Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки)**

**Направленность программы бакалавриата
«Английский язык. Иностранный язык»
Форма обучения очная**

Проверка на объем заимствований:
72,29% авторского текста
Работа рекомендована к защите
«26» июня 2021 г.
И.о. зав. кафедрой английского
языка и МОАЯ Челпанова Е.В.

Выполнила:
Студентка группы ОФ-503-092-5-3
Герасимова Екатерина Кирилловна
Научный руководитель:
кандидат педагогических наук, доцент
Науменко Людмила Сергеевна

Челябинск
2021

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|----|
| ВВЕДЕНИЕ..... | 3 |
| ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НОВЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА СТИМУЛИРОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА..... | 7 |
| 1.1 Новые информационные технологии..... | 7 |
| 1.2 Стимулирование учебной деятельности..... | 30 |
| 1.3 Лексический навык как основа в обучении иностранному языку..... | 43 |
| ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОЙ ГЛАВЕ..... | 51 |
| ГЛАВА 2. ОПЫТНО - ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ НОВЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА СТИМУЛИРОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА..... | 53 |
| 2.1 Цели, задачи и условия опытно-экспериментальной работы..... | 53 |
| 2.2 Методика реализации комплекса заданий с использованием новых информационных технологий для стимулирования учебной деятельности при изучении иностранного языка..... | 57 |
| 2.3 Анализ результатов опытно-экспериментальной работы..... | 65 |
| ВЫВОДЫ ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ..... | 69 |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ..... | 71 |
| СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ..... | 73 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ..... | 77 |

ВВЕДЕНИЕ

В настоящий момент все больше и больше находят свое применение в жизни интернет технологии, все сферы обучения постепенно раскрываются при помощи новых средств. Как никогда важной становится проблема стимулирования учащихся к изучению английского языка при помощи онлайн технологий, но многие преподаватели имеют мало информации о современных инструментах преподавания и стимулирования при их помощи интереса к учебе у учащихся. Данная выпускная квалификационная работа посвящена изучению методов использования новых информационных технологий для стимулирования учебной деятельности при изучении иностранного языка. В этой работе будут исследованы способы организации уроков при помощи образовательных, современных интернет ресурсов.

Актуальность данной темы не вызывает сомнения в связи с направленностью образовательного процесса в современной школе на достижение обучающимися новых образовательных результатов, в том числе при обучении иностранному языку. Готовность школьника осуществлять межличностное и межкультурное общение с носителями иностранного языка в устной и письменной форме – результат, требующий системной работы учителя и учащегося, эффективного педагогического управления деятельностью учащихся в процессе обучения. В указанном стимулирование (педагогом учебной деятельности обучающихся) является одним из ведущих. Среди прочих способов стимулирования укрепили свои позиции новые информационные технологии. Однако, приходится констатировать, что их использование не является повсеместным. Изучение литературы и наш собственный опыт работы в школе позволяют говорить об отсутствии методики их использования.

Современный педагог – это человек, который всегда продолжает путь самосовершенствования, а потому ищет все новые способы обучения и

использует новые и современные методы в своей педагогической деятельности.

Таким образом, выражено противоречие между необходимостью использования новых информационных технологий при изучении иностранного языка для стимулирования учебной деятельности и недостаточным использованием указанного в практике школы.

В условиях современного мира необходимо владеть цифровыми технологиями, как во время карантина, в целях безопасности, так и в более привычной для нас системе образования для стимулирования учащихся к обучению.

Цифровая среда позволяет нам расширить количество используемого материала: могут быть использованы видео, аудио, онлайн учебники и упражнения, вызывающие наибольший интерес.

Гипотезой исследования стало предположение о том, что формирование лексического навыка в процессе обучения иностранному языку будет эффективным, если стимулировать учебную деятельность средствами использования новых информационных технологий.

Проблема: как обучать иностранному языку (формировать лексический навык, в частности), если стимулировать учебную деятельность с помощью новых информационных технологий.

Целью исследования является разработка комплекса заданий по формированию лексического навыка с использованием новых информационных технологий для стимулирования учебной деятельности при изучении иностранного языка.

Объект: процесс изучения английского языка.

Предмет: использование новых информационных технологий как средство стимулирования учебной деятельности при изучении иностранного языка.

Поставленная цель предполагает решение следующих задач:

1. Изучить процесс стимулирования учебной деятельности с педагогической точки зрения, рассмотреть способы его осуществления.
2. Провести опытно-экспериментальную работу.
3. Разработать и внедрить комплекс заданий по формированию лексического навыка с использованием новых информационных технологий для стимулирования учебной деятельности при изучении иностранного языка.
4. Проанализировать результаты внедрения указанного комплекса заданий.

Методологической базой исследования являются:

1. Работы по вопросам новых информационных технологий и их использованию в образовательном процессе школы (Минасян Н.А., Пассов Е., Матвеева Н.В.).
2. Исследования в области стимулирования учебной деятельности (Сергеев А.И., Хекхаузен, Х., Рубинштейн, С. Л., Талызина, Н. Ф.).
3. Работы ученых в области обучения иностранному языку, формирования лексического навыка (Розакис Л, Стайнберг Д, Рогова Г.В).

В соответствии с целью и задачами исследования основными методами в данной работе являются:

1. Анализ существующих интернет платформ онлайн обучения.
2. Моделирование.
3. Классификация.
4. Контекстуальный анализ.

Теоретическая значимость работы в систематизации учебных ресурсов, которые могут дополнить теоретическую базу и одновременно носить практическую значимость.

Практическая значимость работы заключается в том, что её результаты в дальнейшем могут быть использованы в курсе преподавания английского языка вне зависимости от уровня знаний учеников, а также

результаты работы могут показать общий уровень осведомленности педагогов о современных технологиях, и показать связь выбора инструментов преподавания с уровнем стимулированности учеников к изучению предмета.

Структура работы включает в себя: введение, в первой главе мы рассмотрели: теоретические аспекты новых информационных технологий, проанализировали интернет площадки, рассмотрели понятие «стимулирование» и способы стимулирования на уроках, изучили лексический навык как один из важнейших навыков при изучении иностранного языка, а также рассмотрели задания на формирование лексического навыка. Во второй главе мы измерили уровень знаний учащихся по изученной теме в двух группах, затем в одной группе мы провели комплекс заданий с использованием новых информационных технологий для формирования лексического навыка, после чего мы измерили уровень знаний и сравнили его в двух группах.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НОВЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА СТИМУЛИРОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

1.1 Новые информационные технологии

Использование новых информационных технологий в обучении иностранным языкам прочно вошло в практику педагога. Это связано с одной стороны с интенсификацией процесса обучения, с другой, - стимулированием учебной деятельности. Обратимся к научной литературе и изучим понятие «новые информационные технологии».

В толковом словаре мы можем найти следующее определение технологии. Технология — это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве.

В педагогике технология — совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса.

Сущность педагогической технологии заключается в следующем:

1. Педагогическая технология переводит практическую деятельность на путь предварительного проектирования учебно-воспитательного процесса с последующей реализацией проекта в классе.

2. Педагогическая технология предлагает проект учебно-воспитательного процесса, определяющий структуру и содержание взаимодействия учителя, учащегося и содержания образования, который с высокой долей вероятности приведет к достижению запланированных результатов.

3. Педагогическая технология предполагает объективный контроль качества полученных результатов (усвоения учебного материала, развитие

личности в целом) с помощью средств мониторинга и диагностики на основе заранее заданных критериев.

4. Педагогическая технология разрабатывается на основе принципа системности и целостности, то есть изменение хотя бы в одного из элементов учебно-воспитательного процесса обязательно приведет к изменению всех других. Так, изменяя цели, мы должны ориентироваться на новые результаты, планировать последовательные действия по их достижению и соответствующие им средства контроля и коррекции и т.д [30].

В современной научно-теоретической литературе и практической деятельности выдающихся отечественных педагогов выделяются три основных вида технологий: технические, экономические и гуманитарные. По В.М. Шепелю гуманитарные технологии подразделяются на управленческо-гуманитарные (человековедческие), педагогические и психологические, это отображено на рисунке 1. В современное время все больше укрепляются позиции информационных технологий и усиливается их связь со всеми другими технологиями [39].



Рисунок 1 – Классификация технологий

Современные информационные технологии обучения - это процессы передачи и подготовки новой информации обучаемому, средством осуществления которых является мобильное устройство, компьютер,

передача данных между которыми как правило осуществляется при помощи сети интернет.

Информационная технология — это процесс, использующий совокупность средств и методов сбора, обработки и передачи данных для получения информации нового качества о состоянии объекта, процесса или явления. Цель информационной технологии — производство информации для ее анализа человеком и принятия на его основе решения по выполнению какого-либо действия.

Информационные технологии это – ресурсы (средства, источники), необходимые для сбора, обработки, хранения и распространения информации.

Под «новыми» информационными технологиями мы понимаем те технологии, которые отвечают современности, требованиям времени.

Таким образом, «новые информационные технологии» - это современные, отвечающие требованиям времени источники, средства, ресурсы, необходимые для сбора, обработки, хранения и распространения информации.

Информационная технология в ходе стимулирования учебной деятельности может быть применена в следующих вариантах:

1. Как основная технология обучения, определяющая большую часть учебного модуля, то есть наиболее значимая.

2. Как монотехнология (технология, при которой весь учебный процесс выстроен с опорой на современные технологии, при этом в ход учебного процесса входят все присущие ему элементы, то есть весь раздаточный материал новой темы, закрепление нового материала, проверка домашнего задания, мониторинг уровня знаний, и порой даже помощь в процессе запоминания нового материала в ходе самостоятельной работы учеником).

3. Как проникающая технология (то есть использование современных средств дистанционного или просто онлайн обучения для рассмотрения

отдельных тем, разделов, а также для отработки конкретных задач учебного курса).

Уровень используемых информационных технологий может быть оценен на основе качественных и количественных характеристик.

К качественным характеристикам относятся, например [6]:

1. Уровень автоматизации в реализации отдельных фаз по работе с информацией (сбор, накопление, хранение, передача, обработка, выдача).
2. Используемая платформа в организации автоматизированных информационных технологий.
3. Степень интеграции видов информационных технологий.
4. Использование электронного документооборота, современных средств телекоммуникаций и другие.

Количественные характеристики информационных технологий основаны на использовании показателей оценки качества, - таких, например, как надежность, мобильность, модифицируемость, эффективность и т.д.

Информационные технологии помогают педагогу:

1. Научить обучающихся принимать оптимальные решения в сжатые сроки.
2. Стимулировать учебную деятельность.
3. Развивать умения по выполнению работы в онлайн среде, что будет полезно для дальнейшей жизни учащихся, ведь все больше и больше работ связано с использованием сети интернет.
4. Совершенствовать умение заниматься мониторингом собственных способностей, ведь онлайн рейтинги показывают учащемуся, какие

разделы, темы и задания ему удастся выполнять на отлично, а каким необходимо уделить повышенное внимание. На основе подобного анализа учащийся может наглядно видеть для каких видов деятельности он больше подходит навыки здоровой конкуренции, очень часто общий рейтинг может послужить дополнительной стимуляцией для учащегося.

Обратимся к опыту практикующих педагогов иностранного языка, которые активно используют новые информационные технологии в своей педагогической деятельности. Так, Минасян Н. А говорит о том, что благодаря информационным технологиям у учащихся появляется возможность применить свои знания и навыки в других условиях, и показать свои познания в сфере ИКТ. В данном случае, усваивание нового материала идет гораздо быстрее и легче [21]. Элементы игры, в том числе на уроках иностранного языка, в различных заданиях вызывают лишь положительные эмоции у учащихся, что способствует практическому закреплению изученного материала. Можно сделать вывод, что с помощью информационных технологий решаются многие задачи различных аспектов языка. Учитель, в свою очередь, так же может решать следующие задачи:

1. При обучении фонетике мультимедийные возможности позволяют прослушивать речь на изучаемом языке,
2. При обучении письму фиксировать свои высказывания и высказывания других, выписывать из прочитанного, трансформируя материал, написать письмо, открытку, эссе, заполнить бланк и т. д.
3. При обучении грамматике использование ИКТ на уроке возможно при изучении практически любой темы. При правильном расположении, удачном цветовом оформлении, использовании схем и таблиц, голосовом сопровождении материал воспринимается легче и быстрее обучающимися, так как задействована большая часть рецепторов.

4. При обучении лексике на основе тестовых и игровых компьютерных программ с использованием визуальной наглядности; расширение пассивного и потенциального словарей обучаемых; оказание справочно-информационной поддержки (автоматические словари, программы подбора синонимов и антонимов) [32].

Обратимся к работе Матвеевой Н.В.. Она пишет, что электронный словарь соединяет в себе функции поиска интересующей информации, демонстрации языковых закономерностей и дает возможность освоить учебный материал с помощью специальной системы упражнений. Все современные электронные словари используют звуковые средства мультимедийных персональных компьютеров для воспроизведения произношения [20].

Чаще всего на уроках английского языка, для изучения лексики и формирования лексического навыка используются следующие словари:

1. Prompt (осуществляет перевод предложений с русского на английский и с английского на русский).
2. Словарь Мюллера (новая редакция англо-русского словаря, содержит около 160 000 слов).
3. Alternative English Dictionary (постоянно обновляющийся словарь английского сленга).
4. New Words in English (словарь неологизмов английского языка) [25].

Стимулирование к выполнению домашних заданий в онлайн формате так же очень удобно, ведь в онлайн формате наглядно показано, кто и когда отправил свои задания, и могут быть введены как повышающие коэффициенты за своевременное отправление, так и понижающие за позднюю отправку, что также стимулирует к учебе, а также ни учитель, ни ученик не могут потерять работу, ведь она надёжно сохранена в онлайн среде.

Технологии, представленные в виде стандартных программ, предустановленных на компьютер, которые могут быть использованы для стимулирования учебной деятельности, будут рассмотрены ниже.

Программы, стимулирующие выполнение домашних заданий и с помощью которых можно осуществлять самостоятельную работу:

1. Для выполнения широкого спектра домашних и творческих заданий учащиеся могут использовать все возможные компьютерные программы, помимо привычного и знакомого нам Microsoft Word, без которого уже невозможно представить образовательного процесса, учащиеся могут принимать непосредственное участие в создании элементов занятия, что способствует повышению уровня стимулирования к учебе и способствует усилению индивидуального подхода, а также развитию творческого подхода.
2. Современные программы могут быть средством стимулирования к образовательному процессу в ходе проектной деятельности учащихся, при создании стенгазет или памяток по английскому учащиеся могут использовать Photoshop, Adobe Coral pro и всем привычный Paint. Во время выполнения творческих заданий за компьютером учащиеся не только еще раз повторяют материал, например, можно дать задание создать таблицу по временам, но и изучают возможности компьютера, а значит становятся более адаптированы к потребностям современного рынка труда. Очень часто учащиеся демонстрируют невероятный творческий подход, добавляют картинки, которые повышают им настроение и структурированно оформляют все в схемы, что лучше способствует запоминанию материала, так как осуществляется связь между картинкой и правилом английского языка, что является сильной мнемонической техникой.
3. Для подготовки к диктанту или экзамену учащийся может выписать все новые слова в документ в Word, систематизировать их по алфавитному порядку и получить собственный словарь.

Опыт педагогов убедительно доказывает, что проведение уроков с использованием новых информационных технологий, реализуемых средствами воспроизведения аудио файлов, видео, а также мультимедийных презентаций, тестов и программных продуктов стимулируют учащихся повысить результативность обучения, углубить знания, повысить интеллектуальный уровень учащихся, их общий уровень образования, привить навыки самообучения, самоконтроля, самоорганизации, а также облегчить решение практических задач.

Также существуют технологии и программы для учителя, стимулирующие учащихся:

1. Учащимся всегда интересно поработать с интерактивной доской, игры для которой создаются преподавателем в Smart Notebook и Triumph. Это вносит элемент игры, что несомненно активизирует внимание учащихся.

2. Для создания рейтинга успеваемости и подсчета итоговой оценки существуют такие онлайн порталы, как сетевой город, а также оценки можно удобно высчитывать в Excel. Наглядное предоставление оценок стимулирует ученика лучше изучать предмет, а знание своих слабых и сильных сторон помогает понять ученику, в каком направлении ему дальше двигаться.

Педагог должен быть всегда на высоком уровне подкованности в разных сферах жизни, ведь уровень уважения к преподавателю строится на степени его знаний в преподаваемом предмете, но также и на его способностях организовать рабочее пространство. Порой неумение пользоваться компьютером, неумение изменить стиль презентаций, сделать видео громче, тише или неумение быстро починить технику и прочие недоразумения во время подачи материала могут несколько подрывать авторитет учителя в глазах учеников, а, следовательно, педагогу будет сложнее стимулировать учащихся к процессу изучения иностранного языка.

Преподавателю необходимо обратить внимание на современные технологии, ведь компьютер и интернет дают широкие возможности для повышения эффективности учебного процесса, далеко не все нужные материалы содержатся только в учебнике, чтобы создать по-настоящему всеобъемлющую программу обучения необходимо использовать и дополнительные источники, а позже создать максимально четкую и емкую форму подачи этого материала, и при помощи компьютера это становится все легче.

Восприятие информации - важный этап усвоения материала, от него зависит правильное формирование понятий. Настоящий этап развития образования характеризуется непрерывным поиском новых моделей и методов обучения, ориентированных на повышение профессионализма педагогов и уровня их квалификации, на создания для общества готовых специалистов, умеющих уверенно использовать компьютер и интернет ресурсы в ходе работы.

Использование педагогом интернет и компьютерных технологий в своей деятельности предполагает изучение специализированных технологий, сайтов, ресурсов и применении их в соответствии с требованиями к содержанию учебной программ. Для этого необходимо формировать условия, то есть снабжать оборудованием, методическими рекомендациями, а также требуется готовность и способность педагога их применять.

В данной работе необходимо более подробно остановиться на сайтах, которые могут использовать педагоги в своей деятельности. В ходе прохождения педагогической практики мною было выявлено, что большая часть преподавателей с охотой использует презентации, видео и аудио в ходе проведения уроков, но по результатам моего опроса многие из них не знали про сайты, на которых можно создавать кроссворды, игры на соединении частей пословиц, или же например грамматических правил (можно создавать одну выборку с названием времен на английском языке и

вторую с описанием этих времен, и третью с примерами к этим временам, а учащиеся должны верно соединить) паззлы со словами, частями пословиц и прочие интерактивные игры, которые сильно способствуют внесению разнообразия на уроке, а следовательно повышению заинтересованности учащихся. На сайтах для обучения можно удобно проводить уроки в онлайн формате, а также некоторые модули этих сайтов могут быть использованы на очных уроках.

Таких сайтов существует превеликое множество в ходе данной выпускной квалификационной работы я рассмотрела данные интернет ресурсы и их методы применения в ходе уроков: <https://quizlet.com>, <https://www.educaplay.com/>, <https://www.mentimeter.com/>.

Таблица 1 – Цифровое наполнение курса преподавания английского языка, на основе сайте <https://quizlet.com>

| Раздел Наименование раздела | Цифровой инструмент / средство* | Решаемые педагогические задачи |
|---|--|---|
| 1.1. Базовые категории методики | указаны инструменты и средства платформы https://quizlet.com | |
| Стимулирование при помощи поощрения и наказания | | |
| Упражнение на повторение | Элемент “Карточки” содержит лексику или грамматику для повторения | Тестирует знание материала в режиме карточек, учащийся повторяет термины и определения, больше подходит для дистанционного обучения, а также для самообразования. Отбор информации для карточек осуществляется преподавателем с учетом наиболее важных понятий темы. Учащиеся могут отвечать на вопросы тестов, используя мобильное устройство или компьютер, что позволяет обучаться в наиболее комфортных или доступных для ученика условиях. |
| Инструмент для запоминания | Элемент «Режим заучивания» | Учащийся, во-первых, тестирует свой уровень знаний, а во-вторых, запоминает лучше материал. |

Продолжение таблицы 1

| | | |
|--|---|---|
| <p>Стимулирование при помощи методов поощрения и наказания</p> | <p>В режиме заучивания создается индивидуальный план обучения, основанный на овладении материалом модуля. Правильно отвечая на большее количество вопросов, учащийся будет переходить от простых вопросов с выбором ответа к более сложным письменным. Чтобы завершить этап, необходимо правильно ответить на каждый вопрос дважды.</p> | <p>Вопросы для режима заучивания подбирает учитель, туда должны входить ключевые вопросы изучаемой темы.</p> |
| <p>Тестирование Стимулирование при помощи методов поощрения и наказания</p> | <p>Элемент «Тестирование» закрытое автоматизированное тестирование с мгновенной обратной связью</p> | <p>Ссылки на тестирование преподаватель отправляет в конференцию группы. Можно стимулировать учеников тем, что те, кто отправят вопросы быстрее, получают дополнительные баллы. Для того, чтобы быстро и точно ответить - ученику потребуется хорошо подготовиться. Также это может повысить желание соревноваться среди учеников. Режим тестирования дает ученику возможность проверить, как он справится с экзаменом или зачетом. Элемент необходимый для оценки своих ЗУН. Данный элемент может быть использован как в дистанционном, так и в очном формате. Он автоматически проверяет тесты, а, следовательно, учитель экономит время проверки тестов. В конце четверти или семестра, можно провести итоговый тест, содержащий вопросы предыдущих модулей.</p> |
| <p>Проверка письма</p> | <p>Элемент «Режим письма» тестирование с письменным вводом ответов. Чтобы завершить этап режима письма и просмотреть свои результаты, необходимо правильно ответить на каждый вопрос дважды.</p> | <p>Режим письма оценивает, насколько учащийся знает материал той или иной темы, и отслеживает термины, в которых он делает ошибки, и способствует тому, чтобы учащийся мог более внимательно сосредоточиться на них в дальнейшем. Можно проводить как очно, так и дистанционно, можно создавать элементы для текущего контроля знаний и проводить небольшую самостоятельную в конце урока, чтобы увидеть, что было усвоено, а к чему еще стоит вернуться.</p> |

Продолжение таблицы 1

| | | |
|---|---|---|
| Проверка письма | Элемент «Режим правописания» | Помогает практиковать письмо путем записи услышанного. Если учащийся записал слово неправильно, пропущенные буквы будут выделены, и будет отображено правильное написание. После этого он сможет повторить попытку. Что способствует закреплению правильного правописания, а также лучшему восприятию иностранной речи. Этот режим как нельзя подходит для изучения английского языка. |
| Стимулирование при помощи соревнования | | |
| Актуализация знаний Стимулирование при помощи соревнования | Элемент «Игра в Гравитацию» это динамичная обучающая игра, в которой правильные ответы спасают вашу планету от ударов астероидов. Каждый правильный ответ на один шаг приближает учащихся к переходу на следующий уровень. Каждый раз, когда вы переходите на следующий уровень, астероиды начинают падать быстрее. Вопросы, на которые вы ответили неправильно, возвращаются в виде красных астероидов. Если вы неправильно ответите на красный вопрос, игра закончится. | Данный элемент также вносит разнообразие в учебную деятельность, а также создает несколько стрессовую ситуацию, в которой учащиеся должны будут быстро отвечать на вопросы, что может их в какой-то степени подготовить к быстрому реагированию, развить скорость реакции, что может быть полезным в случае сдачи экзаменов, ведь там будет еще более стрессовая ситуация. Таким образом игра делает учеников более стрессоустойчивыми, учит их быстрому реагированию и способствует повторению изученного материала. |
| Коллективная игра для повторения знаний Стимулирование при помощи соревнования | Элемент «игра в Quizlet Live» Quizlet Live в режиме команд — это увлекательная игра, помогающая ученикам лучше запоминать материал. Ученики работают в командах, сопоставляя термины и определения из учебных модулей. Вы также можете сыграть в Quizlet Live в режиме | Данный элемент способствует тому, что ученики учатся работать в команде, то есть оттачивают свои социальные навыки, учатся взаимодействию. Этот элемент помогает запоминать и повторять материал. Можно проводить как при дистанционном обучении, так и при очном, тогда ученики должны сесть вместе в группах и работать с мобильного устройства. Первой победившей команде можно дать больше баллов. Оценивается количество правильных ответов. |

Продолжение таблицы 1

| | | |
|----------------|---|--|
| | игроков, где каждый играет сам за себя. Чтобы сыграть в Quizlet Live в режиме команд, необходимы хотя бы четыре человека и модуль, содержащий не менее 6 пар терминов и определений. Каждому игроку понадобится компьютер или мобильное устройство. | |
| Помощь учителю | Элемент «Учеба с Помощником Quizlet» Помощник Quizlet предлагает индивидуальные пути обучения, аналитику прогресса и функцию умной оценки, которые позволяют ученикам заниматься эффективнее. | Помощник отслеживает ответы в разных режимах обучения, предоставляя исчерпывающий обзор учебной активности. Благодаря умным подсказкам по разбивке модулей вы можете приумножить полученные знания и сосредоточиться на том, что нужнее всего. |

Ниже приведены выводы по таблице 1, по работе на платформе <https://quizlet.com>. Данный интернет ресурс не только позволяет педагогу сконструировать идеальных урок, полностью раскрывающий три аспекта языка: говорение, аудирование и письменную речь, а так же является огромной педагогической копилкой преподавателей из других городов и стран, так как на данном интернет ресурсе содержатся огромные каталоги заданий учителей со всего мира.

Сайт позволяет проводить уроки в соответствии со всеми нормами учебного процесса, а также станет незаменимым по своему арсеналу педагогических инструментов. Данная интернет платформа обладает модулями, позволяющими создавать наиболее наглядные упражнения, что повысит успеваемость и мотивированность учеников, помимо всего прочего, заниматься на данном сайте можно в любой точке мира, что повышает рейтинг посещаемости, а следовательно и количество знаний.

Помимо ресурса, указанного выше, есть и другие информационные ресурсы в сети интернет, которые мы не можем не отметить, ведь они могут очень сильно оптимизировать работу учителя и замотивировать учеников, разных возрастных групп на дальнейшее обучение английскому языку. К таким ресурсам относиться сайт <https://www.educaplay.com/>.

Выбор сайта обусловлен его чрезвычайным удобством. Нельзя не отметить количество модулей в разделах сайта и их широкий функционал, который станет незаменимым инструментом учителя, а также позволит создать наиболее красочные, емкие по содержанию, и высочайшего уровня наглядности пособия, которые окажут учащимся большую помощь в достижении новых высот изучения иностранного языка.

Таблица 2 – Цифровое наполнение фрагмента курса "Теория и методика преподавания английского языка <https://www.educaplay.com/>

| Раздел Наименование раздела | Цифровой инструмент / средство* | Решаемые педагогические задачи |
|--|---|--|
| 1.2. Базовые категории методики и изображение на сайте | указаны инструменты и средства платформы https://www.educaplay.com/ | |
| Стимулирование при помощи игры | | |
| <p><u>Упражнение</u> «ABC Games»</p>  | <p>Элемент «ABC Games» Это упражнение состоит в угадывании слова для каждой буквы алфавита, начиная с подсказки.</p> <p>Обнаруживаемое слово будет начинаться с соответствующей буквы или, если это указано, будет содержать эту букву.</p> <p>Вы можете пропустить букву и перейти к следующей, нажав кнопку «Пропустить», но учащийся должен будет заполнить пропуски</p> | <p>Хоть и описание этого модуля кажется немного непонятным, на практике все довольно просто. Этот модуль можно использовать в широчайшем спектре заданий.</p> <p>Например, повторение грамматики Present simple. Person verbs</p> <p>К примеру, учащийся нажимает на букву «С». Ему предоставляется слово. “Сry” и ученик должен</p> |

Продолжение таблицы 2

| | | |
|---|---|---|
| | <p>позже. Игра не завершится, пока не будут даны ответы на все буквы.</p> <p>Предлагаемые подсказки могут быть в виде текста, изображения или звука.</p> <p>Учитель может настроить максимальное количество ошибок и максимальное время для выполнения задания.</p> | <p>образовать форму третьего лица. Cry -> cries. И перейти к следующей букве. Это упражнение можно использовать и для закрепления временных форм глаголов и для запоминания глаголов с предлогом, а также для повторения слов темы.</p> |
| <p>Упражнение – игра на запоминание.</p>  | <p>Элемент «Memory Game» Цель этого упражнения - сопоставить пары предметов. Каждый элемент может быть текстом, изображением или аудио. Ученик соотносит совпадающую пару, щелкая по двум элементам, которые ее образуют.</p> <p>Есть несколько способов отрегулировать уровень сложности упражнения:</p> <p>Установление ограничения по времени.</p> <p>Установление лимита ошибок, которые может сделать ученик.</p> <p>Так же есть возможность показывать карты лицевой стороной вверх или вниз.</p> <p>Можно настроить размер карточек в соответствии с количеством совпадений в задании.</p> | <p>Часто это упражнение используется для сопоставления антонимов или синонимов, можно соотносить картинку и слово, описывающее эту картинку. Например, картинку собаки и слово “dog”. Это упражнение развивает внимательность и память учащихся. Помимо прочего вносит разнообразие. Больше всего это упражнение подойдет для учащихся младшей школы.</p> |
| <p>Элемент «Unscramble Letters Games»</p>  | <p>Элемент Unscramble Letters Games В этом упражнении пользователю дается подсказка к слову и буквам, которые нужно расшифровать, чтобы найти ответ. Подсказкой может быть текст, изображение, аудиофайл или любая их комбинация.</p> <p>Учитель может выбрать способ, которым пользователь должен расшифровывать буквы:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Печатать слово. ● Щелкать буквы в правильном порядке. | <p>Можно использовать как альтернативу диктанту для проверки знаний учащихся. Интересное задание станет хорошим способом разнообразить урок, а также поспособствует развитию внимательности у учеников. Можно использовать слова по теме, по топику или по нескольким темам.</p> |

Продолжение таблицы 2

| | | |
|--|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> Щелкать и перетаскивать каждую букву в нужное место. <p>Формулировка вопроса и подсказка, которая поможет ученику достичь окончательного результата, показывается в верхней части упражнения.</p> <p>Учитель также может предоставить другую подсказку, чтобы помочь пользователям решить задачу.</p> | |
| <p>Элемент «Riddles»</p>  | <p>Элемент «Riddles»</p> <p>Загадка – это упражнение, в котором ученики должны узнать слово в соответствии с заданными подсказками.</p> <p>Каждый раз, когда студент просит подсказку, его счет уменьшается; Что будет стимулировать ученика попытаться угадать слово, используя наименьшее количество подсказок. Но также сложность в том, что каждая загадка имеет максимальное количество попыток, которое ученик не может превышать.</p> <p>Подсказки могут быть текстовыми или звуковыми. Также может быть изображение, которое медленно раскрывается каждый раз, когда ученик просит подсказку.</p> | <p>Благодаря умным подсказкам ученик отвечает на вопросы. При помощи этого задания можно создавать загадки по теме урока, как экспресс контроль знаний. Также можно использовать этот элемент как контроль по всем темам или элемент рефлексии. Загадки станут прекрасным дополнением любого урока.</p> |
| <p>Стимулирование при помощи поощрения и наказания</p> | | |
| <p>Тестирование</p>  <p>Стимулирование при помощи методов поощрения и наказания</p> | <p>Элемент «Quiz»</p> <p>закрытое автоматизированное тестирование с мгновенной обратной связью.</p> <p>Викторина состоит из группы вопросов, которые задаются последовательно. Инструкции по викторине показаны вверху страницы вместе с вопросом. Каждый вопрос может включать изображение, а также видео или аудио элемент. Учитель определяет количество вопросов, которые будут показаны ученику при создании викторины. Если будет создано больше вопросов, чем показано пользователю, каждый раз,</p> | <p>Есть два метода оценки викторины. Первый - процентный. Преподаватель выбирает минимальный процент, необходимый для прохождения викторины.</p> <p>Во втором методе пользователю показывается настраиваемое сообщение в соответствии с количеством вопросов, на которые были даны правильные ответы.</p> |

Продолжение таблицы 2

| | | |
|--|---|---|
| | <p>когда пользователь выполняет модуль, будут задаваться разные комбинации вопросов. Это даст ученику ощущение, что каждый раз он проходит новую викторину. Также есть возможность сделать каждый вопрос обязательным или необязательным.</p> <p>В викторине есть три типа вопросов:</p> <p>Письменный ответ.</p> <p>Множественный выбор с одним правильным ответом.</p> <p>Множественный выбор с одним или несколькими правильными ответами.</p> | <p>Можно создать сообщения, которые будут показаны пользователю.</p> <p>Может быть использован на любом этапе урока, для любой возрастной группы.</p> |
| <p>Упражнение на контроль знаний «Fill in the Blanks Games»</p>  <p>Стимулирование при помощи методов поощрения и наказания</p> | <p>Элемент «Fill in the Blanks Games»</p> <p>Игровой модуль «Заполнить пробелы» состоит из заполнения пропущенных слов в заданном тексте. Текст может состоять из фраз, предложений или даже целых абзацев.</p> <p>Пропуски можно заполнить двумя способами:</p> <p>1) Щелчком по пропущенным словам из беспорядочного списка на боковой панели. Слова нужно выбирать в том порядке, в котором они появляются в тексте. Если ученик допустил ошибку, он щелкает на неправильное слово, чтобы вернуть его в список слов.</p> <p>2) Печатать каждое слово в пропуски.</p> <p>Уровень сложности задания будет варьироваться в зависимости от того, сколько слов отсутствует в тексте. В некоторых упражнениях не хватает нескольких слов, и их будет относительно легко выполнить. Другие действия будут представлять большую проблему, поскольку ученику потребуется полностью переписать предложение из перепутанных слов.</p> | <p>Это занятие часто используется на языковых курсах и детских классах.</p> <p>Это интересное занятие по укреплению понятий и их значений, с большим трудом, если ответ должен быть полностью написан (а не щелкать мышью).</p> |
| <p>Упражнение «Matching»</p> | <p>Элемент «Matching Games»</p> | <p>Данный элемент способствует тому, что ученики отрабатывают</p> |

Продолжение таблицы 2

| | | |
|--|--|--|
| <p>Games»</p>  <p>Стимулирование при помощи методов поощрения и наказания</p> | <p>В действии Matching Game учащемуся предоставляется список слов, которые необходимо сгруппировать по категориям. Категории могут быть парами слов, такими как синонимы, страны и столицы, или набор слов и их определения. Или они могут быть более крупными группами, такими как типы животных или части речи.</p> <p>Есть два варианта игры на совпадение. При создании занятия вы выбираете, какой вариант использовать:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Найти элементы каждой группы. ○ Найти элементы одной случайно выбранной группы. <p>Учитель может дополнительно регулировать сложность занятия, установив для него ограничение по времени и изменив количество ошибок, которые пользователь может допустить.</p> | <p>материал. Этот элемент помогает запоминать и повторять материал. Можно проводить как при дистанционном обучении.</p> |
| <p>Dialogue Games</p>  | <p>Dialogue Games</p> <p>В упражнении «Диалог» пользователь слушает и читает вместе с диалогом между двумя или более участниками.</p> <p>При создании этого упражнения, у учителя есть возможность выбрать героя диалога и отключить звук, чтобы пользователь мог играть эту роль, а не просто слушать диалог.</p> <p>Пользователь может выбрать автоматическое продвижение диалога от одной строки к другой или воспроизвести диалог в своем собственном темпе, нажимая на каждую строку.</p> <p>Поскольку учитель создает и героев диалога, и сам диалог, то необходимо записать или загрузить аудио для каждой части диалога.</p> | <p>Очень интересное задания для отработки диалогической речи, наиболее подойдет для самостоятельного прохождения учеником. А также по своему формату является отличным аудированием. Можно просить учеников придумывать различные реплики, для того чтобы дополнить диалог или составить свой диалог на основе имеющегося.</p> |

Ниже приведены выводы по таблице 2, по работе с интернет ресурсом <https://www.educaplay.com/>. Данная интернет площадка не только позволяет педагогу сконструировать отличный урок, но так же является огромной

педагогической копилкой преподавателей. Благодаря этому сайту можно внести сильный элемент разнообразия, проводить множество интересных игр, которые не оставят равнодушными ни одного ученика, что также способствует росту к изучению английского языка.

Сайт позволяет проводить уроки в соответствии со всеми нормами учебного процесса, а также станет незаменимым по своему арсеналу педагогических инструментов. Данная интернет платформа обладает модулями, позволяющими создавать наиболее наглядные упражнения, что повысит успеваемость и позволит проводить как онлайн так и офлайн уроки. Создавать и делиться образовательными мероприятиями, группировать их по задачам, экспортировать свои ресурсы и использовать их на любом устройстве.

Благодаря таким модулям как диалог, перемешанные слова, загадки, тесты, игры на соотношение, упражнения на контроль знаний – можно добиться идеально сбалансированного урока, в котором будут раскрыты все аспекты языка, а также возможность создать гибкую систему заданий, специально адаптированную для целевой группы обучающихся.

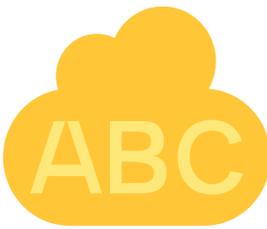
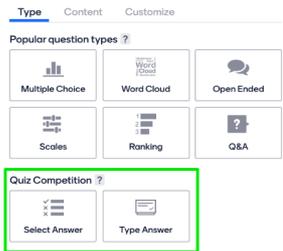
Осуществляется стимулирование учащихся в ходе учебной деятельности в процессе познавательных игр и игровых ситуаций. Прививаются навыки самообучения, самоконтроля, самоорганизации, а также облегчается решение практических задач.

В данной работе мы рассмотрели уже два чрезвычайно полезных интернет ресурса, позволяющих конструировать разнообразные уроки, которые понравятся учащимся всех возрастов. Также мне бы хотелось продемонстрировать достоинства еще одной интернет площадки, а именно сайта — <https://www.mentimeter.com/>.

Одно из ключевых понятий педагогики – это наглядность. И именно в достижении наглядности этот сайт окажется как нельзя кстати, что способствует и росту успеваемости и росту стимулированности

учащихся. Благодаря этому ресурсу преподаватель может создавать интерактивные презентации и встречи, где бы он ни находился.

Таблица 3 - Цифровое наполнение фрагмента курса "Теория и методика преподавания английского языка на сайте <https://www.mentimeter.com/>

| Раздел Наименование раздела | Цифровой инструмент / средство* | Решаемые педагогические задачи |
|--|--|--|
| Базовые категории методики | указаны инструменты и средства платформы https://www.mentimeter.com/ | |
| Стимулирование при помощи создания проблемной ситуации | | |
| Создание проблемной ситуации и поиск решения  | Элемент "Word Cloud" Облака слов (также известные как слово, коллаж или облако тегов) - это визуальные представления слов, среди которых крупнее будут представлены те, которые встречаются чаще, а именно слова, которые чаще всего добавляются членами аудитории со своих смартфонов. Этот тип визуализации может помочь докладчикам быстро собрать данные об аудитории, выделить наиболее распространенные ответы и представить данные понятным для всех способом. | Данный элемент крайне полезен для опроса аудитории в онлайн режиме. Например, можно задать вопрос ученикам, допустим связанный с грамматикой или с повторением предыдущих тем, и учащиеся должны будут написать верный ответ. Это позволит быстро протестировать уровень знаний, а также это чрезвычайно удобно, ведь в онлайн формате совсем неудобно, когда ученики выкрикивают свои ответы вслух, ведь связь и звук у многих очень плохие, а в данном же случае они тихо-спокойно пишут верные ответы, а затем мы все увидим наиболее частые. Подходит как для рефлексии, так и для мозгового штурма. |
| Стимулирование при помощи поощрения и наказания | | |
| Тестирование  | Элемент «Тестирование» Сайт предоставляет возможность создать свой собственный тест, соответствующий потребностям вашей аудитории. Просто необходимо ввести желаемые вопросы и отметить правильный ответ. | Учащийся, во-первых, тестирует свой уровень знаний, а во-вторых, запоминает лучше материал. В данном блоке можно добавлять видео, аудио, картинки, тесты на память. Можно занести аудио для аудирования и внести ответы |

Продолжение таблицы 3

| | | |
|---|---|--|
| | <p>Можно использовать как свою викторину и как часть более обширной презентации, комбинировать ее с другими типами вопросов Mentimeter или просто отдельно.</p> <p>Есть возможность объединять слайды викторины с быстрыми слайдами, чтобы добавить забавные анекдоты или дополнительную информацию, чтобы добавить еще больше информации в свою викторину.</p> <p>Также существует возможность добавления таблицы лидеров, чтобы показать результаты. Её можно добавить в любое место викторины - между вопросами, чтобы еще больше повысить конкурентоспособность и, в конце концов, выявить общего победителя!</p> | <p>на него, таким образом данный элемент можно будет использовать для проверки понимания речи носителей языка, а также для более простых и развлекательных элементов урока.</p> <p>Для учеников можно предоставить выбор - как вариант выбрать готовый ответ, так и ввести свой письменный ответ.</p> <p>Помимо прочего более быстрые ответы приносят больше очков; Участники стараются отвечать как можно быстрее и получают от 1000 до 500 баллов за правильный ответ, в зависимости от того, когда они отправили свой ответ. За полностью верное выполнение теста начисляются дополнительные баллы.</p> |
| <p>Ответы на вопросы во время выступелния</p> | <p>Live Q&A, Townhalls and AMA sessions</p> <p>Можно использовать для проведения увлекательных циклов вопросов и ответов, собраний и сессий «спрашивайте меня о чем угодно», а также позволять участникам задавать вопросы докладчику с помощью своего телефона.</p> <p>Эта функция позволяет сделать ваши презентации еще более интересными и инклюзивными, позволив вашей аудитории задавать вопросы ведущему прямо и анонимно. Есть возможность добавления слайдов вопросов и ответов в свою презентацию или включить функцию, которая позволяет аудитории задавать вопросы в любой момент.</p> | <p>Этот элемент позволяет проводить более гладкие онлайн встречи.</p> <p>Данный элемент позволяет задать вопрос не прерывая говорящего. Это позволит не терять фокус и не нарушать ход презентации учащегося. К примеру во время ответа по теме, одноклассники хотят задать дополнительные вопросы отвечающему, они пишут свои вопросы, их можно отмечать лайками, а у учителя есть возможность модерировать вопросы. Ученик ответит на эти вопросы, когда почувствует, что время пришло!</p> |

Ниже представлены выводы по таблице 3, по работе с сайтом <https://www.mentimeter.com/>. Данный сайт станет очень удобным ресурсом для создания наиболее наглядных, красивых, интерактивных презентаций. Сайт позволит проверить знания студентов по английскому языку. Используя Mentimeter, осуществляется проверка того, что ученики знают о предмете - до, во время или после урока. Благодаря инструменту «Облако слов» можно понять общий уровень подкованности учащихся в режиме онлайн урока, также этот элемент может быть использован как для совместного поиска решений, в том числе и для рефлексии. Нельзя не отметить и удобство этого модуля в создании ситуации проблемного обучения. Также все элементы данного интернет ресурса могут быть использованы применимо к любому возрасту учащихся, а именно с учетом их возрастных особенностей.

В разделе тестирование доступно огромное количество опций, которые мы можем найти только на данном сайте. Помимо привычной нам автоматической проверки ответов, которая оптимизирует работу учителя и сокращает время выполнения рутинных задач, также существует система рейтинга учащихся, которая будет способствовать повышению соревновательной жилки в учащихся, ведь ответы всех отвечающих будут доступны всем в наглядном виде.

Умная система сайта ценит быстрые ответы и за них также начисляются дополнительные ответы, что является очень важным параметром, ведь, известно, что отвечая из дома, у учащихся больше возможностей подсмотреть правильные ответы в дополнительных источниках, но данная опция поможет восстановить систему честных ответов во время дистанционной учебы, что делает инструмент «тест» на сайте <https://www.mentimeter.com/> незаменимым помощником учителя. Ведь в условиях ограниченного времени ученик должен будет ответить ровно то, что он учил.

Все вышеперечисленные достоинства интернет площадки показывают, что сайт <https://www.mentimeter.com/> может быть использован во время дистанционной учебы. При помощи педагогической смекалки можно адаптировать этот ресурс под всевозможные нужды учителя.

В ходе данной выпускной квалификационной работы был также разработан онлайн урок, показывающий пример того, как может быть проведено стимулирование учебной деятельности, он находится в приложении.

В деятельности преподавателя интернет и компьютерные ресурсы могут применены систематически и на всех этапах обучения:

1. Для обозначения темы занятия.
2. Создания проблемной ситуации. То есть показать слайд и попросить учеников догадаться о теме.
3. Как сопровождение объяснения преподавателя (презентации, формулы, схемы, рисунки, видеофрагменты и т.д.)
4. Для контроля знаний.
5. Для самообучения, повторения и закрепления изученной информации.
6. Для передачи выполненных домашних заданий

Используемые направления ИТ можно представить в виде следующих блоков:

1. Работа с электронными энциклопедиями и словарями.
2. Компьютерное и онлайн тестирование.
3. Применение готовых учебных и демонстрационных программ.
4. Использование электронных сборников-тренажеров.
5. мультимедийные сценарии занятий (презентации).
6. Проектно-исследовательская деятельность учащихся.

В данном параграфе мы рассмотрели различные определения для технологий, а также виды и характеристики технологий, обозначили значимость информационных технологий в педагогическом процессе. Уделили особое внимание новым информационным технологиям и

способам их применения на уроках для стимулирования учащихся в образовательном процессе.

В настоящий момент крайне высок уровень важности внедрения новых информационных технологий. Мы наблюдаем, что происходит формирование социального заказа на создание новой культуры работы с информацией, в конечном итоге умение работать с информацией на уроках английского языка становится одной из наиболее важных задач.

Для изучения иностранного языка необходимо использование новых средств обучения. Использование новых информационных технологий дает преподавателю широкий простор возможностей работы с материалом. Изучение английского языка с использованием новых информационных технологий не только позволяет овладеть языком, но и стимулировать ученика к процессу обучению, даёт возможность для оптимизации рабочего процесса, простор для выбора заданий и форм проведения урока.

1.2 Стимулирование учебной деятельности

В вопросах изучения иностранного языка, особую роль занимает процесс стимулирования учебной деятельности. Для начала рассмотрим понятие учебная деятельность – целенаправленный процесс освоения обучающимся новых знаний и умений, развития его творческих способностей [29].

Учебная деятельность — процесс приобретения человеком новых знаний, умений, навыков или изменения старых [38].

Учебная деятельность – это один из основных видов деятельности человека, направленный на усвоение теоретических знаний и способов деятельности в процессе решения учебных задач. Систематическое осуществление у.д. способствует интенсивному развитию у её субъектов теоретического сознания и мышления, основными компонентами которого являются содержательные абстракции, обобщения, анализ,

планирование и рефлексия.

Для нашего исследования подходящим является первое определение, которое акцентирует внимание на том, что учебная деятельность — это целенаправленный процесс освоения обучающимся новых знаний и умений, развития его творческих способностей.

В ходе нашей работы мы также рассмотрим понятие «стимулирования». Стимулирование — понятие многогранное и ученые самых разных областей занимались его изучением.

Часто оно понимается как вид управленческой деятельности, который направлен на управление трудовым поведением персонала. Целью стимулирования человеческих ресурсов является эффективное достижение целей организации.

Стимулирование – процесс и методы внешнего побуждения человека к тому или иному поведению, деятельности [37].

Изучение словаря синонимов позволило выявить такие как: активизировать, повышать, побуждать, индуцировать, возбуждать, форсировать, вдохновлять.

Возьмем за основу активизировать и будем понимать стимулирование как процесс активизации.

Кратко остановимся на стимулировании учебной деятельности в значении ее активизации.

Управление активностью обучающихся традиционно называют активизацией. Активизацию можно определить, как постоянно текущий процесс побуждения обучающихся к энергичному, целенаправленному учению, преодолению пассивной и стереотипной деятельности, спада и застоя в умственной работе. Главная цель активизации — формирование активности учащихся, повышение качества учебно-воспитательного процесса.

Активизация (от лат. *activus* — деятельный):

1. Усиление, оживление деятельности; побуждение к решительным действиям.

2. Педагогическая мобилизация интеллекта, воли, нравственных сил обучающихся.

Активизация учебной деятельности – совокупность мер, предпринимаемых с целью интенсификации и повышения эффективности учебной деятельности; осуществляется по трём направлениям: педагогическому, социально – психологическому и социально – экономическому.

В педагогической практике используются различные пути активизации познавательной деятельности, основные среди них - разнообразие форм, методов, средств обучения, выбор таких их сочетаний, которые в возникших ситуациях стимулируют активность и самостоятельность учащихся.

Стимулирование деятельности, в том числе учебной на уроке иностранного языка, ее активизация являются циклом управленческой деятельности, как показано на рисунке 2. С управлением деятельностью обучающихся мы уже сталкивались в разговоре о технологии. Рассмотрим из чего же состоит цикл управленческой деятельности.



Рисунок 2 – Цикл управленческой деятельности

Таким образом, в цикле управленческой деятельности педагог присутствует элемент стимулирования или активизации учебной

деятельности обучающихся. Данный элемент будет реализовываться совокупностью мероприятий - комплексом заданий с использованием новых информационных технологий. Данный комплекс, с одной стороны, позволит активизировать школьников, стимулируя их учебную деятельность через использование новых информационных технологий, с другой, - позволит направить усилия на изучение иностранного языка средствами работы с текстом для достижения готовности осуществлять иноязычное межличностное и межкультурное общение с носителями языка.

Использование новых информационных средств необходимо для стимулирования к изучению иностранного языка, рассмотрим различные подходы к изучению стимулирования.

Результат обучения будет тем выше, чем выше степень адекватности внешних импульсов (стимулов) и внутренних реакций (мотивов) учащегося.

По словарю Ожегова стимул - это побудительная причина, толчок; заинтересованность в совершении чего-либо для развития.

В словаре Д.Н. Ушакова стимул – это (·лат. stimulus, ·букв. заостренная палка):

1. Причина, побуждающая к деятельности, создающая благоприятные условия для развития чего-нибудь.
2. Раздражитель, вызывающий реакцию (психология).

Стимулом является отнюдь не каждое внешнее воздействие, но лишь такое, которое оказывает влияние на психику человека, отвечает его мотивам, настроениям, взглядам, в том числе и чувствам. Получая из внешней среды стимулирующий импульс и пропуская его через свою психику, человек трансформирует этот импульс на себя, соотносит его со своими потребностями, интересами, возможностями, желаниями, ожиданиями и целевыми установками. В результате из множества вариантов появляется решение действовать именно так, а не иначе. Это решение перерастает в действие, которое приводит к определенному

результату.

На практике, педагогическое стимулирование реализуется следующими основными путями:

1. Непосредственное стимулирование. Реализация данного вида стимулирования происходит путем применения средств, активирующих учебную деятельность учащихся, развивающих их интерес. Используются средства, которые увлекают, формируют навыки оценивания своего труда. Выбор стимулов зависит от конкретных педагогических целей, на достижение которых они направлены.
2. Опосредованное стимулирование. Такой вид стимулирования связан с применением средств, отвечающих целям, находящимся за рамками деятельности. В такой ситуации учащиеся выполняют какие-либо действия, которые не отвечают их желаниям и интересам.
3. Перспективное стимулирование. Оно основано на применении таких стимулов, ориентированных на будущее достижение целей. Например, мотивирование социального плана, профессиональной деятельности, личного плана [15].

Основные методы педагогического стимулирования будут рассмотрены ниже.

Методов педагогического стимулирования существует огромное множество. Каждый из методов стимулирования может применяться во все возможных педагогических ситуациях, для достижения поставленных задач. На то какие стимулы будут использованы влияют внешние и внутренние факторы. Можно выделить следующие разновидности методов стимулирования в педагогике:

1. Метод поощрения – такой метод стимулирования осуществляется при помощи применения позитивных санкций, таких как, положительная оценка, поощрение, благодарность, вручение

награды. Для учащегося это может быть достижение успехов в обучении, а для педагога решение поставленных учебно-воспитательных задач. Поощрение оказывает положительное воздействие на эмоциональный настрой учащихся, помогая сформировать умения и привычки в том или ином направлении деятельности. Применение этого метода должно иметь определенные рамки, поскольку передозировка может навредить развитию учащихся и принести негативные последствия в протекании его дальнейшей деятельности.

2. Метод наказания – прямо противоположен поощрению и ориентирован на устранение, профилактику неверного поведения и деятельности. Наказание может быть реализовано различными способами: выражением недовольства, неодобрением, чтением нотаций, вынесением предупреждения, ограничением прав, отстранением от занятий, исключением из учебного заведения, выполнением дополнительных обязанностей.

3. Метод соревнования – соперничество помогает развить навыки и овладеть знаниями в конкретной области. Соревнование со сверстниками положительно сказывается на развитии интеллектуальных способностей, нравственных качеств, формировании гражданской ответственности и развитии эстетических свойств личности.

4. Субъективно-прагматический метод – основан на формировании таких условий в педагогическом процессе, при которых учащимся выгодно принимать участие в процессе познания, достигать в нем высот, развиваться и совершенствоваться.

Мотивация есть процесс побуждения человека к деятельности во имя достижения определенных целей. Стимулирование - это процесс регулирующего воздействия на учащегося факторов внешней среды с целью повышения его трудовой активности. Если мотивация подталкивает деятельность изнутри, то стимулирование привлекает ее извне возможностью удовлетворения потребностей. Эти понятия

неразрывно связаны [36].

По Рубинштейну С.Л. для человека иногда внешний стимул оказывается лишь случайным поводом для действия, являющегося по существу выражением сложного внутреннего процесса: роль внешних раздражителей в таком случае сказывается лишь очень опосредованно [28].

Взгляды Рубинштейна С.Л. схожи с взглядами Корсини Г., который утверждает, что мотивация не статична [11].

Ж.Нюттен также отметил запоминание поступающей информации не зависит от мотивации, только от стимуляции со стороны собственно обучающей ситуации; ответных реакций со стороны индивида; и позитивного и негативного исхода каждой ответной реакции [24].

Нельзя не согласиться с данным высказыванием, ведь действительно, для того чтобы привить желание изучать английский язык, нужно не только оказывать регулирующее воздействие на учащегося, но и ориентировать ученика на достижение его собственных целей, показывать, как благодаря изучению английского, учащийся сможет достичь собственных целей, это поспособствует росту собственной мотивации учащегося и позитивно повлияет на рост знаний.

Понятие мотив включает в себя различные смыслы. Под мотивом понимали такие феномены как потребности, побуждения и склонности (Х. Хекхаузен) [36], представление и идеи, чувства и переживания (Л.И. Божович) [3,4], морально-политические установки и помыслы (А.Г. Ковалев), желание, привычки, мысли и чувства долга (П.А. Рудик), психические процессы, состояния и свойства личности (К.К. Платонов), предметы внешнего мира (А.Н. Леонтьев) [12], установки (А. Маслоу) [19], а также условия существования (В. Виллюнас).

Е.П. Ильин рассматривает мотив с различных сторон: как состояние, как формулировку, как удовлетворенность, как потребность, как цель (предмет удовлетворение потребности), как побуждение, как

намерение, как устойчивую диспозицию личности [8].

Стимулирование могут трактовать как совокупность факторов, поддерживающих и направляющих, то есть определяющих поведение (Ж. Годфруа), как совокупная система процессов, отвечающих за побуждение и деятельность (В. К. Вилюнас), как совокупность мотивов (К.К. Платонов), как побуждение, вызывающее активность организма и определяющее ее направленность, как процесс психической регуляции конкретной деятельности (М.Ш. Магомед-Эминов), как процесс действия мотива и как механизм, определяющий возникновение, направление и способы осуществления конкретных форм деятельности (И.А. Джидарьян).

«Стимул» включает внешние (ситуативные) причины активности, так как и внутренние (диспозиционные).

Известно что, термины «стимул» и «мотив» часто используются как тождественные или синонимичные [8].

В учебно-просветительском процессе мотивация учащегося формируется не только его собственным мировоззрением и ценностями, но также на учащегося оказывают влияние и внешние факторы, к которым можно отнести, социально-экономическое положение семьи, микроклимат в учебном коллективе, а также уровень физического и психического развития субъекта обучения, порою эти факторы сильно недооценены.

По Талызиной Н.Ф. обычно деятельность человека полимотивирована, т.е. побуждается несколькими мотивами. В силу этого одни мотивы являются смыслообразующими, а другие выполняют роль мотивов-стимулов [34].

По А.К. Марковой, мотивы обучения можно разделить на две большие группы: 1. Познавательные мотивы, связанные с содержанием учебной деятельности и процессом ее выполнения; 2. Социальные мотивы, связанные с различными социальными взаимодействиями

школьника с другими людьми [16,17].

Четкая классификация мотивов приведена Л.М. Фридманом. По отношению к деятельности мотивы делятся на: 1. Внешние (не связанные с самой деятельностью). 2. Внутренние (непосредственно связанные с деятельностью). Внешние в свою очередь делятся на: а) общественные; б) личностные. Внутренние делятся на: а) процессуальные; б) результативные; в) мотивы саморазвития [35].

Для учеников школы, важной деятельностью еще является игровая, а главными людьми в жизни – родители и первая учительница. В школе учебная деятельность всех учеников поддерживается преимущественно за счет роста самооценки, самоуважения, осознания необходимости обучения. Стимулом для этого является похвала, хорошая оценка. Поэтому для этого возрастного периода важно придерживаться следующих рекомендаций [19]:

1. «Учить, играя» или «играя, учить». Игра - это образ жизни и деятельности ребенка. Играть - это всегда весело, интересно. Во время игры ребенок подсознательно, без напряжения усваивает, и закрепляет очень много информации.

2. Развивать естественную любознательность ребенка, сделать процесс обучения интересным для школьников [14].

3. Установить позитивные отношения с родителями школьников. От отношения к школе и к учительнице всей семьи и ребенка зависит и желание этого ребенка учиться.

4. Научить учеников разделять сложные задачи на этапы и выполнять эти этапы последовательно. Это снизит у ребенка напряжение перед большими и сложными задачами, придаст ему уверенности и научит планировать свою деятельность [7].

5. Учитывать, что по типу восприятия нового материала учащихся условно можно разделить на три типа: визуалы, аудиалы и кинестетики. Подбирать такие методы, приемы и средства обучения,

при которых ученик любого из этих типов был бы успешным и чувствовал бы комфортно[14].

Пути стимулирования к учебе можно обобщенно представить по следующим позициям [10]:

1. Стимулирование учебной деятельности путем беседы (привлекается субъективный опыт учащихся, приводятся интересные примеры, парадоксальные ситуации, указывается на практическое значение темы).

2. Создание проблемной ситуации.

3. Стимулирование учащихся к учебной деятельности путем использования технологии «Мозговая атака».

4. Стимулирование учащихся путем обработки текста периодических изданий.

5. Стимулирование учебной деятельности путем использования творческих задач.

6. Стимулирование учебной деятельности путем использования во время урока художественной и научно - популярной литературы.

7. Стимулирование учебной деятельности путем создания ситуации успеха.

8. Стимулирование учебной деятельности на основе деятельностного подхода к обучению [13].

9. Стимулирование учебной деятельности с помощью экстраполяции (перенос объекта в воображаемое будущее, использование приема парадоксов, прогнозирования развития событий, проведение конкурса предлагаемых теорий ...).

10. Стимулирование учебной деятельности в процессе познавательных игр и игровых ситуаций.

11. Стимулирование учебной деятельности с помощью приемов работы с текстом. (Сравнить текст ранее прочитанным; учитель,

объясняя материал, сознательно допускает ошибки), а ученики фиксируют замечены ошибки в тетрадях.

Важной задачей образовательного процесса является стимуляция к обучению на отдельных этапах урока. В зависимости от содержания урока учитель должен организовать определенный цикл учебной деятельности и формировать соответствующий ему стимуляционный цикл. Стимуляция обучения на уроке происходит в несколько этапов:

1. Стимулирование для начала работы, первичный стимул.
2. Стимулирование для выполнения работы, закрепление и усиление первичного стимула.
3. Стимулирование во время завершения урока (результативность, постановка целей на будущее).

Задача учителя состоит в обеспечении постоянного стимулирования действий ученика на всех этапах урока. По содержанию стимулы могут быть разными.

Этап первичного стимула: В начале урока ученик должен понять, что полезного и нового он узнает на нем, где может применять полученные знания. Учитель может использовать несколько видов побуждения учащихся к учебной деятельности:

1. Активизировать стимулы, возникшие на предыдущих занятиях.
2. Активизировать стимулы недовольства своими результатами.
3. Усилить стимулы ориентации на предыдущую деятельность.
4. Усилить стимулы удивления, заинтересованности [23].

Этап закрепления и усиления мотивации: на этом этапе учитель ориентируется на широкий спектр познавательных и социальных мотивов учения. Могут быть использованы чередование различных видов деятельности: репродуктивных и поисковых, устных и письменных, индивидуальных и фронтальных.

Особое внимание учитель должен уделять школьной оценке, подключать учащихся к самоконтролю и самооценке. На формирование положительной мотивации влияет способ ознакомления учащихся с оценкой.

Например, учитель не только констатирует факт, а обязательно хвалит ученика за каждое новое достижение в усвоении учебного материала [28].

Этап завершения урока: На этом этапе важно осуществить выход ученика с деятельности с положительным собственным опытом и возникновением положительной установки на обучение в будущем, то есть положительной мотивации перспективы. Для формирования такой мотивации не всегда целесообразно говорить об успехах учеников. Важно также показать ученикам их слабые места, чтобы сформировать у них объективное представление о своих возможностях.

Поддержка учителем различных видов стимулов на отдельных этапах урока способствует внутренней связи между его частями, наполняет каждый этап психологическим содержанием. Ведь каждый этап урока – это специфическая педагогическая ситуация. Чтобы построить психолого- педагогически грамотную структуру урока, учителю следует квалифицированно планировать ту часть развивающих и воспитательных задач, которая связана с стимулированием учащихся и реальным положением, умение учиться у учащихся.

В данном параграфе мы рассмотрели понятие учебной деятельности, а также рассмотрели процесс стимулирования к учебной деятельности. Также нами было рассмотрено место стимулирования в цикле управленческой деятельности.

В ходе изучения литературы нам было выяснено, что существует много способов стимулирования учебной деятельности в образовательном процессе. Одним из актуальных и наиболее

современных является использование новых информационных технологий. Их использование позволяет повысить эффективность формирования навыков и развития умения, а также положительно отразиться на всем процессе обучения.

Существуют различные методы стимулирования, такие как поощрение, наказание, соревнование. На практике стимулирование может быть опосредованным, непосредственным и перспективным.

Нами были проанализированы существующие методы стимулирования к учебной деятельности таких как: создание ситуаций успеха, использования принципов проблемного обучения, при помощи деятельностного подхода, при помощи мозгового штурма и многих других.

В ходе работы было обнаружено, что стимулирование может быть применено на всех этапах урока: в начале деятельности, в ходе ее выполнения, а также на завершающем этапе.

Учителя школы умеют активизировать у учащихся глубокие мотивы учения, создавая для этого соответствующие условия на уроках. Но этот процесс рассчитан на творчество учителя, его постоянное совершенствование. Недаром же еще Ушинский писал: «Учитель живет до тех пор, пока учится, как только он перестает учиться, в нем умирает учитель».

Таким образом, использование перечисленных нами методов и приемов работы позволит качественно повысить уровень положительной стимуляции к обучению учеников школы.

1.3 Лексический навык как основа в обучении иностранному языку

Цель изучения иностранного языка в школе — это формирование способности и готовности осуществлять иноязычное межличностное и межкультурное общение с носителями языка. Процесс изучения

иностранного языка является целенаправленным и организованным.

По Варченко Е.И. указанные готовность и способность реализуются через системную работу по развитию коммуникативных умений в основных видах речевой деятельности: говорении, понимании воспринимаемого на слух (аудировании), чтении и письме [5].

Таким образом, компонентами содержания обучения являются:

1. Предметное содержание речи и эмоционально-ценностное отношение к нему (ценностные ориентации).
2. Коммуникативные умения в названных видах речевой деятельности; языковые знания и навыки.
3. Социокультурные знания и навыки.
4. Учебно-познавательные и компенсаторные умения (общеучебные умения и специальные/предметные умения).

Мы не будем останавливаться на описании всех аспектов языка и видов речевой деятельности. Их описание дано в литературе по методике. Остановимся на лексическом навыке и этапах его формирования. Так как именно слово лежит в основе всей речи.

Навыки — это компоненты практической деятельности, проявляющиеся при выполнении необходимых действий, доведенных до совершенства путем неоднократного повторения. Критерием сформированного навыка являются операции умения. Эта идея для нас является важной, потому что сформированность лексического навыка, о котором речь пойдет ниже, будет измеряться в определенных умениях. Часть из них будет измеряться в ходе опытно-экспериментальной работы

Лексический навык — автоматизированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и в соответствии с нормами сочетания с другими единицами в продуктивной речи, а также автоматизированное восприятие и ассоциирование со значением в рецептивной речи [1].

Автоматизированность, пластичность и прочность лексических навыков способствуют ситуативному употреблению слова в речи. При восприятии слова на слух или в графике должно произойти:

1. Его узнавание, т.е. мгновенное соотнесение контекстной формы с его образом.
2. Вызов значения или значений слова из долговременной памяти и выбор того значения, которое является единственно верным в данном контексте.
3. Соотнесение контекстной формы слова с его значением, которое соответствует контексту и определяет назначение данной лексической единицы [2].

Лексические навыки оперируют лексическими единицами и их комплексами, т.е. словами, устойчивыми словосочетаниями и готовыми фразами.

Лексические навыки не направлены на выполнение операции сочетания лексических единиц или операции сочетания слова. Для сочетания слов в предложении существует грамматический навык, если же мы говорим об извлечении лексических единиц из хранилища долговременной памяти, то опять же подразумеваем под этим операцией вызова. Абсолютно не важно, какое количество лексических единиц должно быть извлечено из долговременной памяти, главным является то, в каком виде они были заложены в долговременную память – в виде слова, словосочетания или готового выражения. [27]

По Миньяру-Белоручеву Р.К. Этапы формирования навыков – это отрезки времени, отличающиеся друг от друга по своим задачам и способам обучения [22]. Правильная организация основных этапов работы над лексическим материалом помогает предотвратить переход активного словаря учащихся в пассивный. Р.К. Миньяр–Белоручев утверждал, что формирование лексических навыков проходит 3 этапа: ознакомление, тренировку и речевую практику.

Первый этап, ознакомительный, предполагает введение и семантизацию новых лексических единиц. Тренировка при формировании лексических навыков проводится с целью закрепления уже установленных связей новых лексических единиц, а также их расширения. После тренировки следует серия репродуктивных упражнений, которые могут изменять свое содержание в зависимости от активизируемых лексических единиц [22].

Е.И. Пассов (1993) выделяет шесть стадий формирования лексических и грамматических навыков и пять стадий формирования произносительных навыков [25]. Он рассматривает шесть стадий изучения новой лексической единицы:

1. Восприятие слова в процессе его функционирования, когда формируется звуковой образ слова.
2. Осознание значения слова.
3. Имитация слова в изолированном виде или в контексте предложения.
4. Обозначение, самостоятельное название объектов, определяемых словом.
5. Комбинирование (слово вступает в новые связи); употребление слова в разных контекстах [1].

Кроме того, способствовать эффективному формированию системы знаний и мыслительных операций может теория планомерно-поэтапного формирования умственных действий, основанная П.Я. Гальпериным в 1952 г [10].

Сформированность лексического навыка определяется по следующим умениям:

1. Умение отобрать адекватную лексическую единицу в соответствии с ситуацией.
2. Умение составлять словосочетания.
3. Умение составлять предложения.

Наши задачи предполагали изучение государственного стандарта по обучению иностранным языкам. Анализ теоретического аспекта проблемы позволил выявить следующие критерии. Данные критерии проявляются в следующих показателях.

Таблица 4. – Критерии и показатели сформированности лексических навыков

| Критерии | Показатели | Проявления | Методика отслеживания |
|----------------|---|---|---|
| Деятельностный | - умение произношения ЛЕ; - умение использовать ЛЕ в новой коммуникативной ситуации; - умение написания ЛЕ; - умение использовать ЛЕ в творческой работе | - умение воспринимать ЛЕ на слух, фонетическая грамотность в оформлении устной речи; - использование ЛЕ в спонтанной речи; - грамотное оформление письменной речи; - использование ЛЕ в сочинениях, синквейнах | - аудирование, анализ устных сочинений, устный опрос; - устный опрос, наблюдение, анализ письменных сочинений, тесты; - анализ творческих работ |
| Когнитивный | - количество употребляемых ЛЕ в устной и письменной речи; - умение смыслового различения ЛЕ | - умение строить высказывания, содержащие разнообразие ЛЕ; - умение подбирать необходимые ЛЕ в зависимости от речевой ситуации | - анализ устных и письменных сочинений; - тесты (на заполнение пропусков, на сопоставление) |
| Мотивационный | - познавательный интерес к предмету, отсутствие отвлеченности; - стремление к обогащению собственного словаря | - стремление проявить свои ЗУН на занятии, демонстрация внимания, сосредоточенности; - желание использовать новые ЛЕ в устной и письменной речи, самостоятельный поиск новых ЛЕ для придания оригинальности собственной речевой деятельности | - беседа, устный опрос, наблюдение |

В связи с тем, что ученые различают три стадии психического развития в подростковом возрасте ввиду неравномерного развития новообразований возраста, мы распределили приемы на три стадии взросления подростков, а также изучения языка.

Кроме того, мы систематизировали приемы, объединив их в четыре группы по признакам, которые наиболее полно отражают их суть.

Приемы обучения на трех возрастных группах:
Младший подростковый возраст (10-11 лет):

1. Беспереводные приемы.

В данную группу входят: проговаривание слова, словосочетания и предложения; устное составление словосочетаний; зрительное восприятие слова; раскрытие значения слов по сопровождающей наглядности, с помощью синонимов и антонимов, с помощью ассоциаций, по созвучию с родным языком, через обобщение и перечисление [27].

2. Ребусы (сборнике пиктограмм).

зашифровано слово или словосочетание. Задача читателя ребуса – его разгадать с помощью определенных правил (запятыя перед картинкой обозначают, сколько букв нужно убрать вначале загаданного слова; запятыя в конце – сколько букв нужно убрать с конца и т.д.). Данный прием используется для развития фонематического анализа и звуко-буквенного синтеза слов [26].

3. Spelling Bee.

Ученики смотрят на доску, запоминая написанные на ней слова. Далее слова стираются с доски. Учитель вызывает к доске 5-6 обучающихся, которые встают в одну шеренгу, и называют слово, но буквам. Тот, кто не справляется, допуская ошибки, встает в конец шеренги [6].

4. Mind Squeeze (Отпечаток в памяти).

Перед учениками вывешиваются картинки, обозначающие изучаемые слова. Им дается две минуты для того, чтобы их запомнить. Затем картинки переворачиваются и задача учащихся – вспомнить и назвать как можно больше предметов, изображенных на картинках [39].

5. Квадрат из слов.

Учащимся выдаются задания с расчерченным квадратом, в клетках которого зашифрованы слова по пройденной теме. Они могут располагаться по горизонтали, по вертикали, диагонально и направление слов также может быть любое: слева направо, низу вверх и т.д. Задача учащихся – найти все зашифрованные слова [39].

6. Отгадай слово.

Учитель назначает водящего, который задумывает слово (название какого-либо предмета), хорошо знакомое учащимся. Ученики по очереди задают вопросы водящему. Например: Is it alive? Is it black? Is it big? Is it a pen? Тот, кто отгадал задуманное слово, занимает место водящего [33].

7. Рассказ по картинке, используя новые слова.

Учащиеся образуют пары. Каждой паре даётся картинка с изображением комнаты, в которой находятся разные вещи и предметы. Нужно составить рассказ о том, чем занимается хозяин комнаты. Выигрывает пара, составившая самый интересный рассказ [31].

8. Memory game.

(Игра на запоминание) Учитель кладет на стол 10 картинок, все хором произносят слова. Затем учащиеся отворачиваются, и учитель убирает 1 картинку. Их задача – догадаться, какой картинке не хватает, и опять произнести все 10 слов по порядку. В конце на столе не остается картинок, а учащиеся произносят 10 слов в правильном порядке [31].

Средний подростковый возраст (11-12 лет):

1. Лексический пазл. На обратной стороне пазла, на стыке его деталей пишутся пройденные слова. Задача учащихся – сначала соединить части пазла, чтобы получились слова, а затем перевернуть и посмотреть на получившуюся картинку. Чтобы усложнить задачу, можно собирать части фразовых глаголов, идиоматических выражений и целые предложения [33].
2. Аллигатор. Один из учащихся загадывает слово из последней пройденной темы. На доске рисуется лесенка, длина которой равна количеству букв в загаданном слове, внизу лестницы – крокодил. Если учащиеся называют неправильную букву, на ступеньке рисуется человечек. Так происходит до тех пор, пока ступеньки не закончатся или слово не будет угадано [39]
3. «Кто я?». Ученики пишут на листочках изученные слова. Кто-то вытягивает листочек и прикрепляет на лоб. Он должен угадать слово по его описанию, согласно ответам одноклассников, задавая общие вопросы (Yes/No questions). Если ответ «Нет», то следующий игрок задаёт вопрос, если «да», то ученик продолжает спрашивать, пока не угадает [33].
4. Игра – кроссворд. Учитель раздает двум группам листочки с кроссвордом по теме, который заполнен только наполовину. Слова у групп не совпадают, а являются продолжением кроссворда другой группы. Задача учащихся – заполнить свой кроссворд, слушая объяснения другой команды [9].

Старший подростковый возраст (13-14 лет):

5. Использование аутентичных видеоматериалов. Учитель может использовать видеоролики по пройденной теме. Они сочетают в себе аудирование и зрительное восприятие. Способность понять происходящее на экране создает необходимые условия для развития

коммуникативной компетенции и закрепления изученного материала [32].

6. Запомни новые слова. Доска делится на две части. На одной половине пишутся новые слова. На другой половине доски записываются слова, которые напоминают учащимся слова из новой темы. Одновременно с записью старых слов новые стираются. Затем учащиеся на основе оставшихся слов должны восстановить 31 по памяти новые слова [URL: https://studwood.ru/1940646/pedagogika/razvitie_uchebnyh_navykov_urokah_ang_liyskogo_yazyka (дата обращения: 15.05.2021)].

В этой главе мы рассмотрели определение лексического навыка, рассмотрели критерии сформированности навыка.

В этом параграфе мы также проанализировали задания по формированию лексического навыка. Было обнаружено несколько этапов формирования навыков: введение и семантизация новых лексических единиц, закрепление уже установленных связей новых лексических единиц.

Существует множество заданий для отработки лексических навыков, в ходе нашей работы стоит задача найти способ применять различные задания по формированию навыка при помощи новых информационных технологий.

Выводы по первой главе

Существует множество причин, по которым изучение новых информационных технологий имеет огромное значение, и оно заключается в том, что исследователи смогли разработать и внедрить успешные меры для улучшения жизни учеников.

Существует огромное множество способов стимулирования к учебе в числе них методы поощрения и наказания, беседа, создание

ситуации успеха, методы проблемного обучения, метод игры, частая смена деятельности и многие другие.

Благодаря урокам, на которых ученики способны сами проявлять активность, растет мотивация учеников. А также широким интересом у учащихся пользуются уроки, которые связаны с целями учащихся и предоставляют как проблемы, так и возможности для достижения успеха, соответствующие уровню навыков учащихся, учителя смогли создать позитивную среду обучения и позитивные отношения между учителем и учеником.

Формирование лексического навыка – одна из важных задач при изучении иностранного языка. В ходе изучения наработок других учителей, было замечено, что существует множество заданий, связанных со стимулированием учебной деятельности и формирования лексического навыка на уроках английского языка, но информация может быть дополнена и адаптирована для использования при помощи современных информационных технологий, что будет сделано в практической главе.

Учителя школы умеют формировать у учащихся глубокие мотивы учения, создавая для этого соответствующие условия на уроках. Но этот процесс рассчитан на творчество учителя, его постоянное совершенствование. Именно поэтому необходимо изучать новые современные способы проведения онлайн уроков, для повышения стимуляции к изучению английского языка.

ГЛАВА 2. ОПЫТНО - ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ НОВЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА СТИМУЛИРОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

2.1 Цели, задачи и условия опытно-экспериментальной работы.

Целью опытно-экспериментальной работы является разработка комплекса заданий по совершенствованию лексического навыка при помощи новых информационных технологий.

Для реализации цели следует выполнить следующие задачи:

1. Определить этапы опытно-экспериментальной работы.
2. Выбрать контрольную и экспериментальную группы.
3. Провести предваряющий экспериментальный срез с целью определения уровня сформированности лексического навыка.
4. Применить разработанный материал в условиях экспериментального исследования.
5. По окончании опытно-экспериментальной работы провести повторный срез для установления эффективности обучения с использованием разработанных заданий.

Исследование предполагало внесение изменений в учебный процесс в соответствии с целями и задачами работы. Опытно-экспериментальное обучение проходило в 3 этапа:

1. Констатирующий (проведение предэкспериментального среза с целью определения исходного уровня сформированности лексических навыков у учащихся).

2. Собственно эксперимент (обучение экспериментальной группы в соответствии с утвержденной программой изучения иностранного языка с учетом изменений согласно целям и задачам нашей работы).

3. Обобщающий (проведение постэкспериментального среза в обеих группах для выявления эффективности обучения с использованием речевых опор, подведение итогов).

На основе полученных данных в ходе исследования были сформулированы выводы и результаты. Мы выбрали в качестве экспериментальной группы 6-1 класс, а 6-2 класс качестве контрольной группы основываясь на результатах проведенного предэкспериментального среза в виде устного опроса учащихся с целью определения уровня развития лексических навыков основываясь на требованиях, предъявляемых, государственным образовательным стандартом.

Согласно ФГОС по иностранному языку, к уровню развития лексических умений на иностранном языке для шестых классов, учащиеся должны уметь:

1. Отбирать адекватную лексическую единицу в соответствии с ситуацией.
2. Уметь переводить слово.
3. Составлять словосочетания.
4. Составлять предложения.

Учащимся экспериментальной и контрольной группы было предложено выполнить задания на основе заранее пройденной темы. Они представлены на рисунке 3.

Задания:

| |
|---|
| Moved appear fast banks columns monuments founded |
|---|

№ 1. Вставьте слова по смыслу.

1. Every river has two
2. In 1703 Tsar Peter ... a new city near the Baltic Sea.
3. The tall ... make the theatre look very beautiful.
4. Do you know that there are ... to animals in different places of the world?
5. The capital ... from Moscow to St Petersburg and then back to Moscow.
6. More and more new theatres and museums ... in our city every year.
7. Everything around us changes very

№ 2. Переведите слова с английского на русский.

| | |
|----------|-----------------|
| found | to take a train |
| palace | to miss a plane |
| change | to miss a train |
| building | other |
| statue | still |
| fast | century |
| builder | |

№ 3. What historical city would you like to visit? Why?

Рисунок 3 – Задания для определения уровня знаний учащихся

Критерии оценивания ответов учащихся:

1. Верное употребление слов
2. Умение составлять словосочетания и предложения из изученных слов по теме
3. Умение полно, развернуто отвечать на вопросы – раскрывать тему
4. Умение выстраивать логические связи в монологе

В ходе анализов полученных ответов, были выявлены следующие результаты. Нулевой срез показал, что уровень знаний учащихся является средним. Итоги эксперимента приведены в таблице 5.

Таблица 5 – Оценки учащихся

| | 6-1 класс | Оценка | Уровень знаний |
|-------------|-----------|----------|----------------|
| 1 | Ученик 1 | 5 | Высокий |
| 2 | Ученик 2 | 4 | Средний |
| 3 | Ученик 3 | 3 | Низкий |
| 4 | Ученик 4 | 4 | Средний |
| 5 | Ученик 5 | 2 | Низкий |
| 6 | Ученик 6 | 4 | Средний |
| 7 | Ученик 7 | 5 | Высокий |
| 8 | Ученик 8 | 4 | Средний |
| 9 | Ученик 9 | 4 | Средний |
| 10 | Ученик 10 | 4 | Средний |
| 11 | Ученик 11 | 5 | Высокий |
| 12 | Ученик 12 | 3 | Низкий |
| 13 | Ученик 13 | 4 | Средний |
| Средний бал | | 3,923077 | |

Приведем характеристику вышеуказанных уровней:

1. Низкий уровень – данным уровнем учащийся обладает, если он частично справился с решением задания. Высказывание было небольшим и не соответствовало требованиям программы. Можно было отметить недостаточное владение вокабуляром по данной теме.

3. Средний уровень, учащийся выполнил задание. Вокабуляр был использован правильно, было употреблено достаточное количество языковых средств, речь была связная и осмысленная. Но были допущены незначительные речевые ошибки.

4. Высокий уровень – учащийся полностью справился с заданием. Его речь была грамотная и последовательная. Объем высказывания, набор

языковых средств соответствовали заданной программе обучения. Ошибки практически отсутствовали или были незначительными.

Средний и высокий уровни рассматривались нами как приемлемые согласно программе.

Проводя анализ полученных данных, мы сделали вывод, что у большего количества учащихся ЭГ и КГ недостаточно хорошо развиты умения иноязычного говорения, а именно умение выражения мнения по теме и составление логически-осмысленного высказывания.

По окончании констатирующего экспериментальной работы, можно сделать вывод, что основная часть учащихся обладает средним уровнем развития лексических умений.



Рисунок 4 – Результаты констатирующего этапа

2.2 Методика реализации комплекса заданий с использованием новых информационных технологий для стимулирования учебной деятельности при изучении иностранного языка

Для проведения эксперимента мы выделили экспериментальную группу и контрольную группу (ЭГ и КГ). На основе предэкспериментального среза было выявлено, что средние баллы в двух группах примерно равны, ЭГ – 3.9, КГ- 4.0. Основным учебником стал учебник «Английского язык 6 класс Афанасьева Михеева Баранова часть 2» по теме «The country across the ocean». Целью работы было разработать комплекс заданий по формированию лексического навыка с использованием новых информационных технологий. В данной работе представлены упражнения, тренирующие лексический навык, сперва проводились упражнения на уровне слова, затем на уровне словосочетания и на уровне предложения. На рисунке 5 упражнение 1 на отработку лексики на уровне слова.



Рисунок 5 – Упражнение 1 на отработку лексики на уровне слова

Таблица 6 – Упражнение 1 на отработку лексики на уровне слова

| | | |
|---|---|--|
| <p>Упражнение «Word Search Puzzles»</p>  | <p>Это упражнение представляет собой головоломку, в которой учащиеся должны искать скрытые слова, щелкая и перетаскивая буквы в сетке.</p> <p>При создании этого упражнения нужно ввести список слов и заголовков темы. Вы также сможете выбрать направления, в которых слова могут появляться в головоломке.</p> <p>Другие параметры, такие как установка ограничения по времени и скрытие списка слов, позволяют дополнительно регулировать сложность головоломки в соответствии со способностями вашей целевой аудитории.</p> <p>Есть три варианта отображения списка слов:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Показывать полный список. ● Отображать только количество букв в каждом слове. ● Скрыть список. | <p>Отличное упражнение для закрепления лексики предыдущей темы, можно использовать как в конце урока для рефлексии, так и в начале урока для повторения и отработки полученных знаний. Из моего опыта, учащиеся с радостью выполняют подобные задания, ведь подобные упражнения вносят игровой элемент в урок.</p> |
|---|---|--|

На рисунке 6 упражнение 2 на отработку лексики на уровне слова.

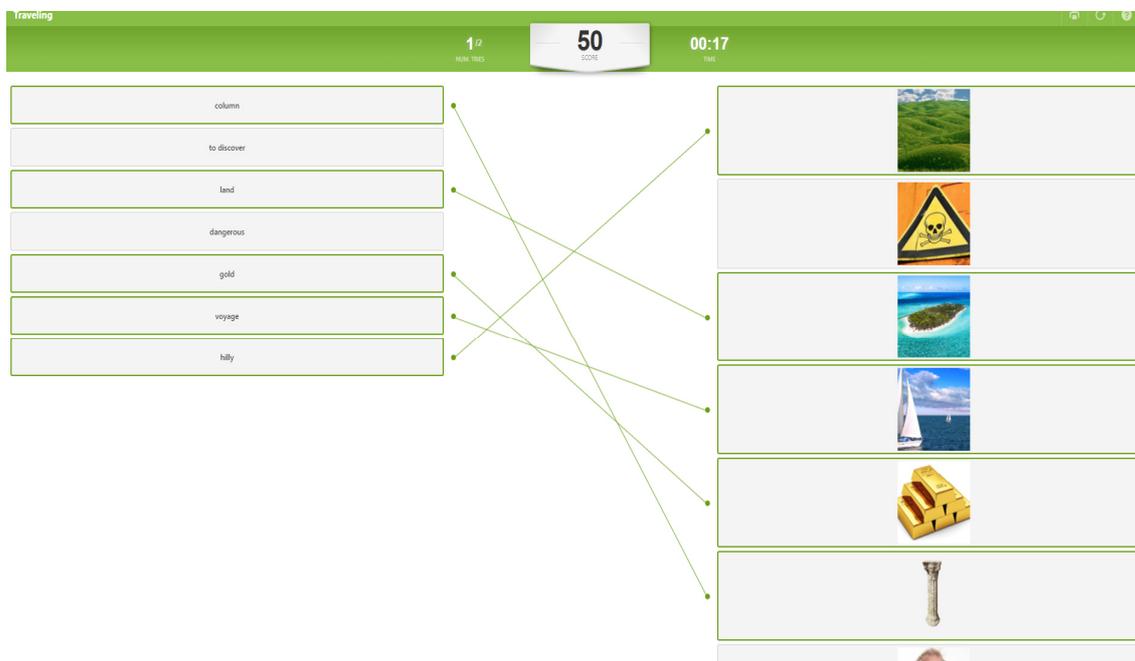


Рисунок 6 – Упражнение 2 на отработку лексики на уровне слова

Таблица 7 – Упражнение 2 на отработку лексики на уровне слова

| | | |
|--|---|--|
| <p>Упражнение на контроль знаний «Matching Columns Games»</p>  <p>Стимулирование при помощи методов поощрения и наказания</p> | <p>Элемент «Matching Columns Games»</p> <p>Цель этого упражнения - сопоставить элемент в одном столбце с его парой во втором столбце. Каждый элемент может быть текстом, изображением или аудио. Пользователь идентифицирует совпадающую пару, щелкая по двум элементам, которые ее образуют.</p> <p>Вы можете отрегулировать сложность задания, установив для него ограничение по времени и изменив количество ошибок, которые пользователь может допустить.</p> <p>Некоторые распространенные варианты использования этого упражнения - сопоставление антонимов или синонимов или сопоставление картины с художником.</p> | <p>Данный элемент помогает повторять и закреплять изученный материал, а также вносит элемент игры, что может помочь стимулировать к изучению английского языка.</p> <p>https://www.educaplay.com/learning-resources/9588785-traveling.html</p> |
|--|---|--|

На рисунке 7 упражнение 3 на отработку лексики на уровне слова.

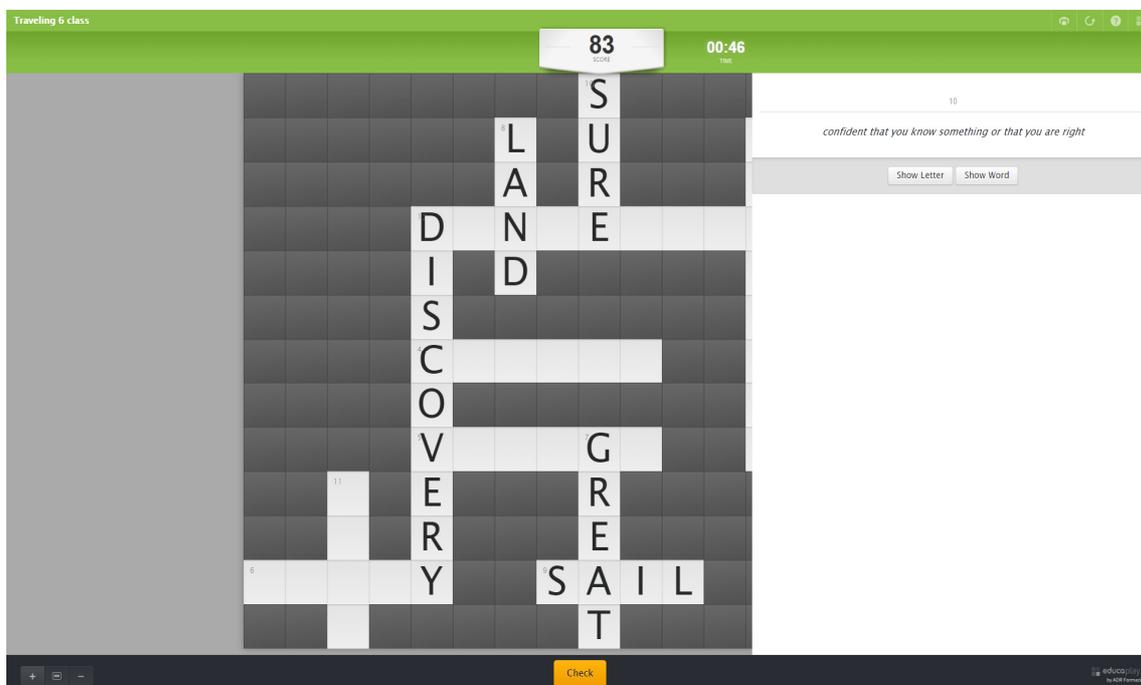


Рисунок 7 – Упражнение 3 на отработку лексики на уровне слова

Таблица 8 – Упражнение 3 на отработку лексики на уровне слова.

| | | |
|---|--|---|
| <p>Упражнение «Crosswords Puzzles»</p>  <p>https://www.educaplay.com/learning-resources/9587618-traveling_6_class.html</p> | <p>Элемент “Crosswords Puzzles ” содержит лексику или грамматику для повторения.</p> <p>Кроссворд представляет собой сетку квадратов, содержащих пробелы для слов, которые перекрываются по горизонтали и вертикали. Подсказки даются для каждого слова.</p> <p>Когда пользователь нажимает на один из пустых квадратов, будет показана подсказка для этого слова. Затем пользователь может ввести слово.</p> <p>В упражнении «Кроссворд» от Educaplay есть три способа дать ключ к разгадке:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● С текстом, как обычно. ● Со звуком. ● С изображением. <p>Вы можете сделать доступными кнопки справки, чтобы пользователь мог попросить показать букву или даже слово целиком. Каждый раз, когда используется кнопка справки, оценка пользователя уменьшается.</p> <p>После ввода всех слов пользователь должен нажать проверить, чтобы проверить ответы и увидеть оценку или исправить ошибки.</p> | <p>Тестирует знание материала в режиме ответов на вопросы кроссворда, учащийся повторяет термины и определения, подходит как для дистанционного обучения, а также для самообразования, кроссворды так же могут быть распечатаны.</p> <p>В онлайн версии можно использовать музыку, картинку, текст для составления вопроса. Также есть функция подсказок, можно показать букву или слово целиком, при использовании этой функции счет ученика понижается. После заполнения всех слов, ученик может нажать кнопку проверки и узнать верные ответы и свой счет.</p> |
| <p>Слова в задании</p> | <p style="text-align: center;">HORIZONTALS</p> <hr/> <p>1.likely to injure or harm somebody, or to damage or destroy something 4.a tall, solid post, usually round and made of stone, that supports or decorates a building or stands alone as a monument 5.a long journey, especially by sea or in space 6.having a lot of hills 9.to travel on water using sails or an engine</p> | <p style="text-align: center;">VERTICALS</p> <hr/> <p>2.an act or the process of finding somebody/something, or learning about something that was not known about before 3.to be the first person to become aware that a particular place or thing exists 7.very good or pleasant 8.the surface of the earth that is not sea 10.confident that you know something or that you are right 11.a yellow precious metal used for making coins, jewellery, beautiful objects</p> |

На рисунке 8 упражнение 4 на отработку лексики на уровне словосочетания:

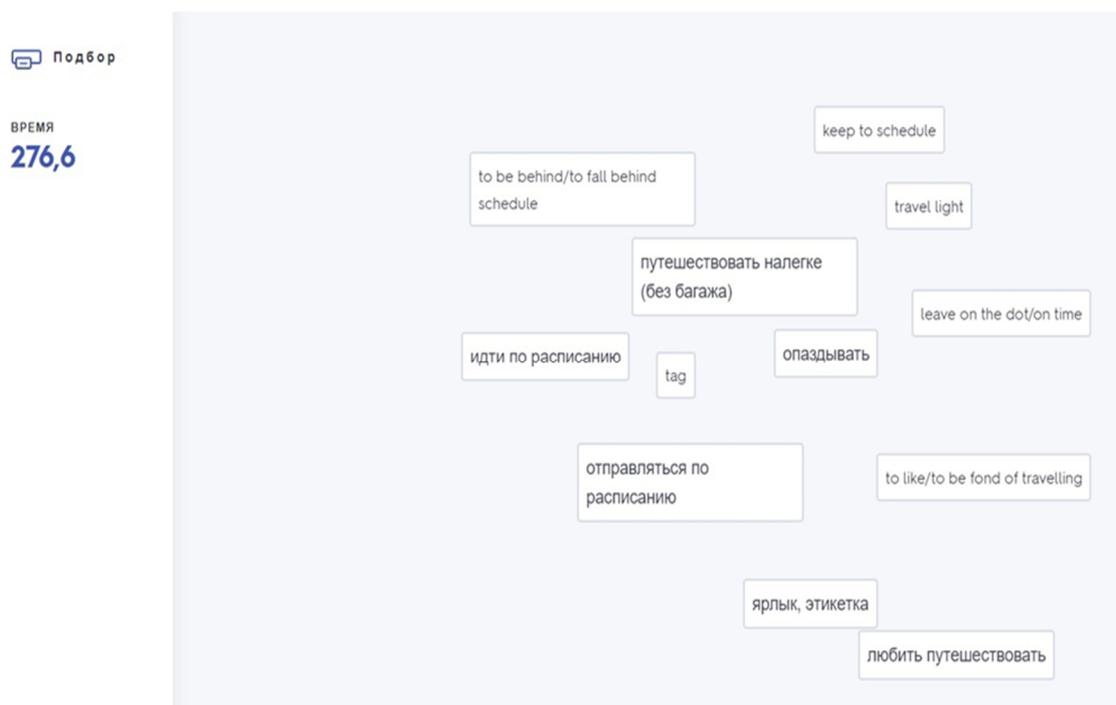


Рисунок 8 – Упражнение 4 на отработку лексики на уровне словосочетания

Таблица 9 – Упражнение 4 на отработку лексики на уровне словосочетания

| | | |
|--|---|---|
| <p>Игра- сорвенование на тестирование знаний</p> | <p>Элемент «Игра в подбор» Нужно подбирать правильные термины к определениям как можно быстрее и соревноваться на время с другими пользователями.</p> <p>В режиме подбора отображаются шесть пар терминов и определений, поэтому, если вы работаете с большим модулем, вам нужно будет сыграть в несколько игр, чтобы охватить весь материал.</p> <p>За каждый неверный ответ к времени отвечающего добавляется одна секунда.</p> | <p>Данный элемент помогает повторять и закреплять изученный материал, а также вносит элемент игры и спортивный интерес у учащихся, что может помочь стимулировать к изучению английского языка.</p> |
|--|---|---|

На рисунке 9 упражнение 5 на отработку лексики на уровне предложения:

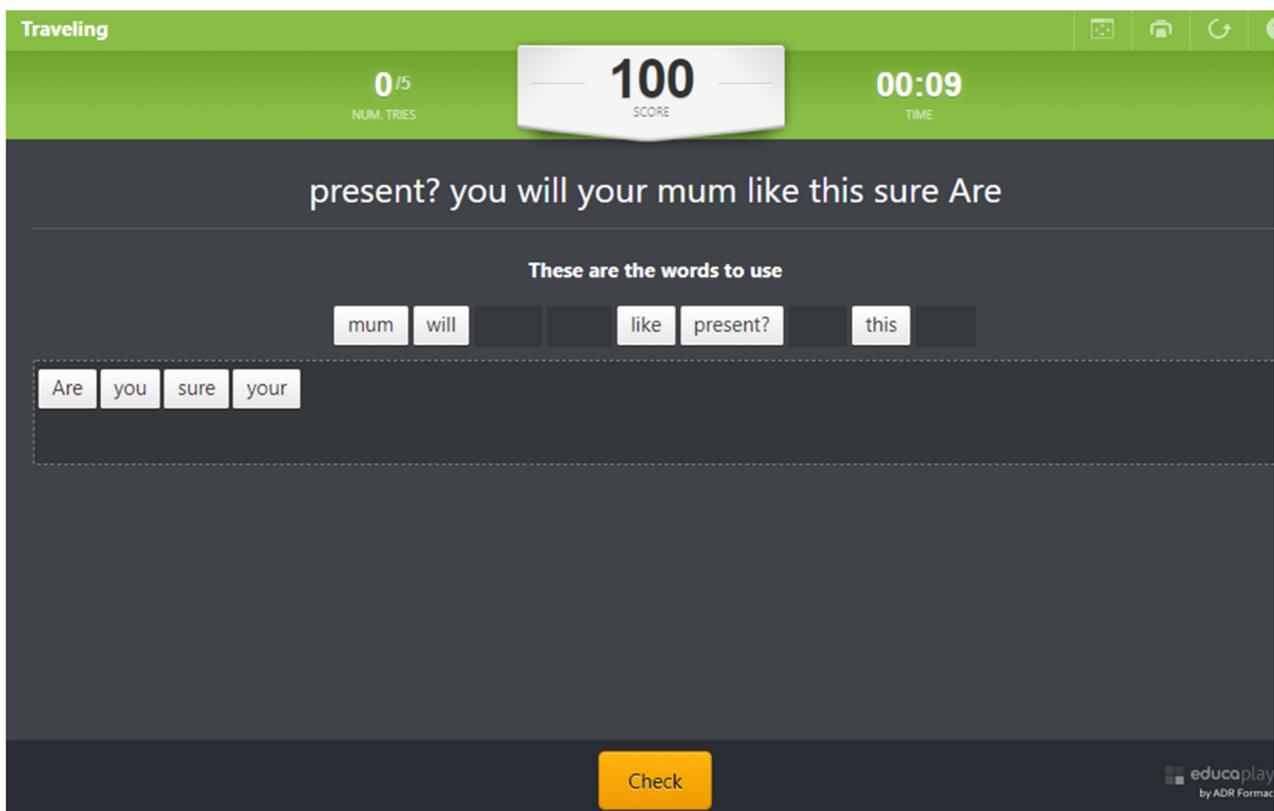


Рисунок 9 – Упражнение 5 на отработку лексики на уровне предложения

Таблица 10 – Упражнение 5 на отработку лексики на уровне предложения

| Элемент «Unscramble Words Games» | Unscramble | Words | Games | Отличное задание, которое наиболее применимо к заданиям на перевод, на соотношение частей поговорок и пословиц. |
|---|---|-------|-------|--|
|  | <p>В этом упражнении пользователю дается подсказка к предложению или фразе и словам, которые нужно расшифровать. Учитель может загрузить или записать аудиофайл в качестве дополнительной подсказки. При создании действия можно выбрать способ, которым пользователь должен расшифровывать слова:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Печатать слова. ● Щелкать слова в правильном порядке. ● Щелкать и перетаскивать каждое слово в нужное место. | | | <p>На составление предложений из слов, что будет особенно интересно, если предложения будут со сложной грамматикой, например, ученик может потренироваться задавать вопросы или еще раз закрепить “reported speech”.</p> |

На рисунке 10 упражнение 6 на отработку лексики на уровне предложения:

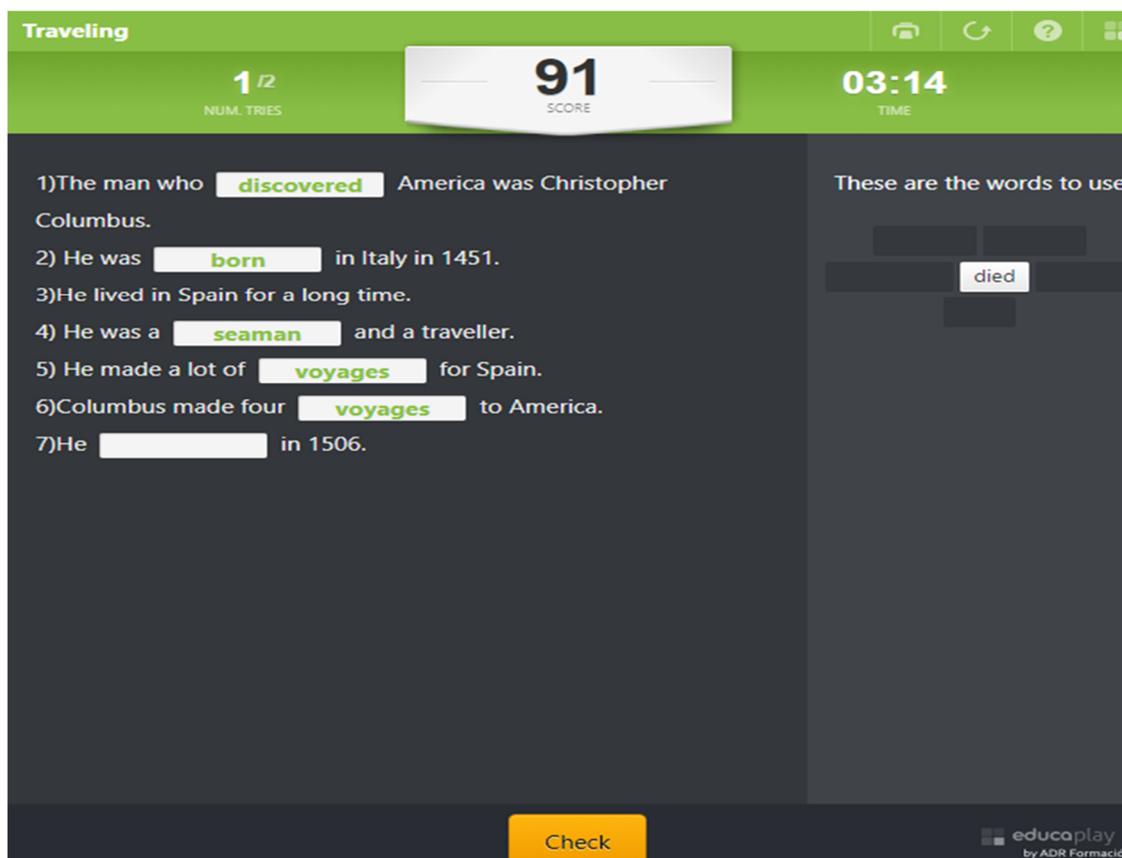


Рисунок 10 – Упражнение 6 на отработку лексики на уровне предложения

Таблица 11 - Упражнение 6 на отработку лексики на уровне предложения

| | | |
|--------------------------------|--|--|
| <p>Fill in the Blanks Game</p> | <p>Игровое действие «Заполнить пробелы» состоит из заполнения пропущенных слов заданного текста. Текст может состоять из фраз, предложений или даже целых абзацев. Щелчок по пропущенным словам, из беспорядочного списка на боковой панели. Слова необходимо выбирать в том порядке, в котором они появляются в тексте. Если вы допустили ошибку, щелкните неправильное слово, чтобы вернуть его в список слов.</p> | <p>Упражнение помогает проверить как учащиеся могут использовать слово в контексте</p> |
|--------------------------------|--|--|

После прохождения упражнений на лексику по теме «The country across the ocean», мы дали учащимся задания на диагностику

сформированности лексического навыка. Было дано три вида заданий: на проверку понимания лексики на уровне слова, на уровне предложения, с последующим составлением монолога, задания представлены на рисунке 11.

Задание 1: Переведите с русского на английский:

Опасный, открытие, делать открытие, путешествие, холмистый великий, быть уверенным, золото, суша, моряк, морское путешествие.

Переведите с английского на русский:

Hunt, belong, wigwam, round, tribe, rocky, hope, gold, grassland, still, voyage, avenue, ceremony, sail, so, discover, arrive.

Задание 2: Вставьте необходимые слова по смыслу в предложения, слова даны ниже:

- 1) Christopher Columbus _____ America in 1492. 2) He was a great _____. 3) He made a lot of sea _____ before sailed west. 4) He knew that our planet is _____. 5) He met some people who lived there and gave them name _____.
Indians, sailor, round, discovered, voyages.

Задание 3: Ответить развернуто на один из вопросов, используя новую лексику.

1. Why do people like travelling?
2. What adventures can you have while travelling on a cruise ship?
3. Where can you go during sea days?
4. What can you do sightseeing when you are on a cruise vacation?

Рисунок 11 – Упражнения на проверку уровня знаний

В данном параграфе были представлены упражнения по отработке лексического навыка. Были задействованы три этапа формирования навыка, упражнения на уровне слова, словосочетания и предложения. Упражнения, которые мы разработали соответствуют требованиям современного образования.

2.3 Анализ результатов опытно-экспериментальной работы

Целью использования данных упражнений на уроках английского языка было формирование лексического навыка с использованием новых информационных технологий, которые стимулируют процесс обучения.

Наше исследование включало в себя следующие этапы:

1. Констатирующий этап – его целью было определение уровня развития лексических умений у учащихся 6 классов. Этот этап включал в себя: опрос, обработку и анализ полученных результатов. На основе этих данных были выделены контрольная и экспериментальная группы.

2. Обучающий этап эксперимента был направлен на проверку сформулированной гипотезы: нами уровень владения лексическим навыком повысится результате целенаправленного обучения с помощью современных интернет технологий. На данном этапе разработанные упражнения были апробированы на экспериментальной группе.

3. Обобщающий этап эксперимента был посвящен обработке и обобщению результатов исследования. На данном этапе был определён итоговый уровень развития лексических умений в контрольной и экспериментальной группах. Для того, чтобы проверить, оказали ли данные упражнения значение на развитие у учащихся, нами были проведены два среза: до начала и после эксперимента. Результаты предэкспериментального среза были приведены ранее.

Рассмотрим оценки полученные учащимися КГ и ЭГ в постэкспериментальном срезе. На основе предэкспериментального среза было выявлено, что средние баллы в двух группах примерно равны, ЭГ – 3,9, КГ- 4,0. После внедрения новых информационных технологий средний балл в ЭГ – изменился с 3,9 на 4,1.

В группе, в которой не применялся разработанный нами комплекс заданий для формирования лексического навыка с использованием новых информационных технологий для стимулирования учебной деятельности, балл остался прежним 4,0. Результаты продемонстрированы на диаграммах ниже.

Таблица 12 – Оценки учащихся

| | 6-1 класс | Оценка | Уровень знаний |
|-------------|-----------|----------|----------------|
| 1 | Ученик 1 | 5 | Высокий |
| 2 | Ученик 2 | 4 | Средний |
| 3 | Ученик 3 | 4 | Средний |
| 4 | Ученик 4 | 4 | Средний |
| 5 | Ученик 5 | 3 | Низкий |
| 6 | Ученик 6 | 4 | Средний |
| 7 | Ученик 7 | 5 | Высокий |
| 8 | Ученик 8 | 4 | Средний |
| 9 | Ученик 9 | 5 | Высокий |
| 10 | Ученик 10 | 4 | Средний |
| 11 | Ученик 11 | 5 | Высокий |
| 12 | Ученик 12 | 3 | Низкий |
| 13 | Ученик 13 | 4 | Средний |
| Средний бал | | 4,153846 | |

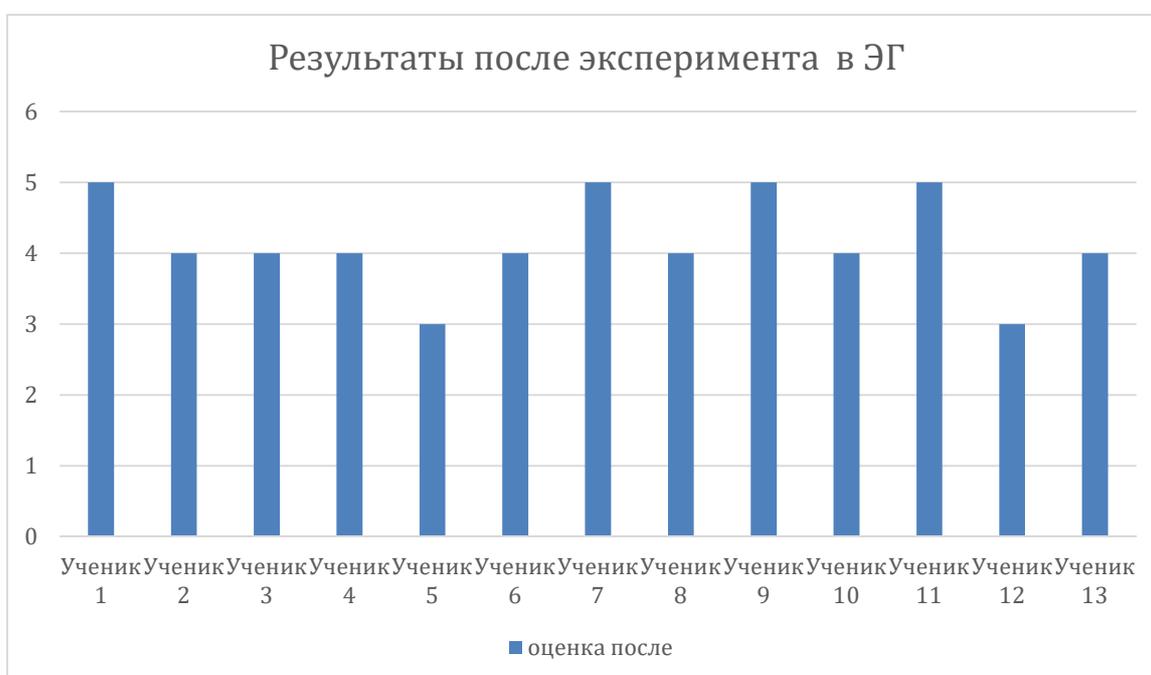
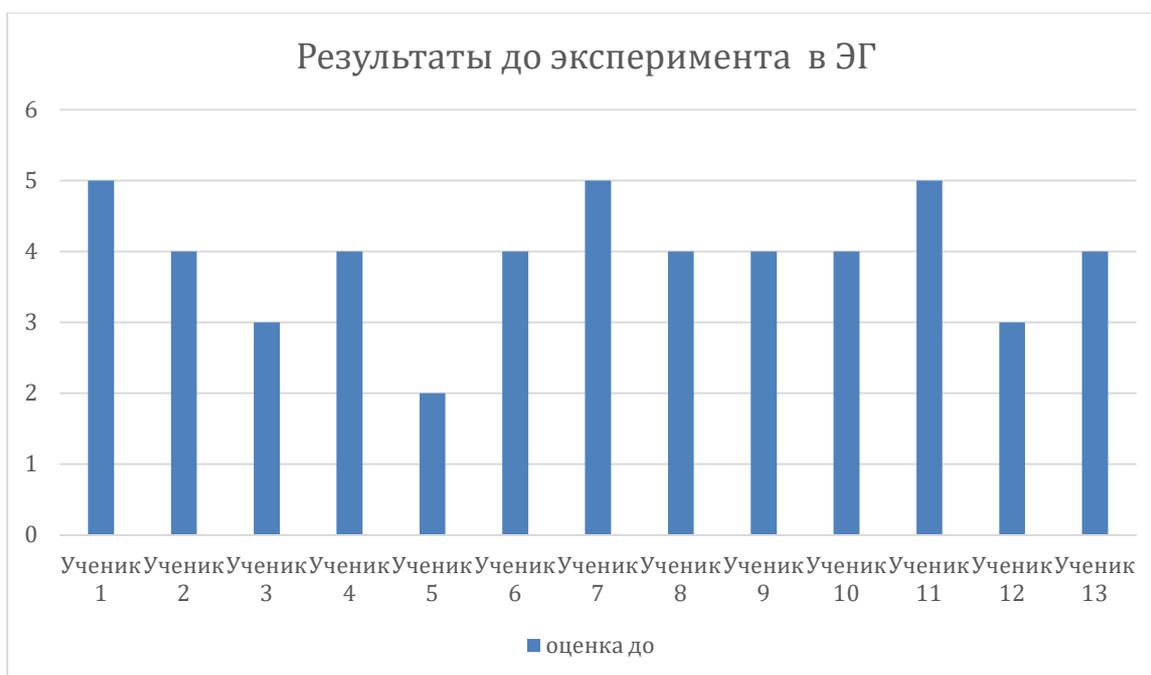


Рисунок 12 – Результаты до и после эксперимента

На данных диаграммах видно, что уровень знаний учащихся немного повысился.

После проведения онлайн урока с использованием множества интернет ресурсов, я попросила 10 учеников пройти небольшой опрос, нашей целью было узнать, понравилось ли занятие с использованием новых информационных технологий при проведении урока иностранного языка. Учащимся были заданы следующие вопросы:

1. Выберите 1, если вам нравятся обычные уроки в зуме с использованием только учебника и презентации и 2, если вам нравятся уроки с использованием еще и дополнительных сайтов (задания на соединение слов, задания на запоминание).
2. Удалось ли вам запомнить материал урока? 1- да, 2 - нет.
3. Были ли онлайн задания понятными для выполнения? 1- да, 2 – нет.
4. Достаточно ли было наглядного материала, картинок, видео и прочего? 1 – да, - нет.
5. Хотите ли вы повторения подобных уроков в будущем? 1 – да, 2 – нет.



Рисунок 13 – Мнение учащихся о новых технологиях

По результатам опроса приведенных на рисунке 14 и после анализа работы учащихся на уроке, были сделаны следующие выводы. 100% учащихся посчитали достаточным количество наглядного материала и проявили симпатию к играм онлайн, 90% опрошенных посчитали материал легким для запоминания, а также посчитали уровень объяснения выполнения заданий достаточным. И все ученики проявили позитивное мнение насчет проведения подобных уроков в дальнейшем.

По моим наблюдениям, дети с удовольствием участвовали в уроке, их уровень заинтересованности был очень высоким. Задания с использованием интернет ресурсов помогают внести большое разнообразие в урок, что стимулирует учащихся следить за ходом урока и активно отвечать, мною было отмечено, что ученики расстраиваются, если их не спросить в ходе выполнения заданий, всем хочется поиграть и поучаствовать в процессе.

Гипотеза о том, что современные интернет технологии могут стимулировать учащихся к учебной деятельности, подтвердилась на практике.

Выводы по второй главе

Существует превеликое множество инструментов и средств для создания целостной, гибкой системы образования учащихся в режиме дистанционной школы, при этом сохраняется не только привычная нам структура урока, но и повышается мотивация учащихся, так как в онлайн режиме возможно проведение урока в всевозможных игровых формах, продолжается работа как индивидуально, так и в парах, группах и фронтально. Интернет платформы позволяют формируют продуктивные стимулы к изучению английского языка, благодаря удобной и гибкой системе обучения, наполненной различными блоками заданий, как творческих, так и обязательных к выполнению.

В ходе данной работы были созданы указания по работе с новыми интернет ресурсами и способами проведения упражнений в дистанционной форме. Разработана система действий для проведения каждого этапа урока и система контроля знаний, которая позволяет ученикам моментально узнавать о своих успехах и слабых сторонах, а учителю сэкономить время на рутинных задачах проверки тестов и потратить свое время на создание более важных методических материалов.

Повышение осведомленности о современных ресурсах поможет педагогу быть подкованным в проведении уроков даже в ситуациях с непредвиденными обстоятельствами, позволит чувствовать себя уверенно во время дистанционной работы, а учащиеся смогут продолжать изучение языка в любых условиях, что является очень актуальным в свете событий современности.

Интернет ресурсы дают широкий простор для создания педагогической базы упражнений, активизирующих в учениках стремление учиться, навыки самоконтроля, самостоятельности, соревновательного духа, создают благоприятную атмосферу для учебы, предоставляют простор для развития в творчестве.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе данной работы было достигнуто решение следующих задач:

1. Был проведен анализ обучающих интернет площадок и установлена их специфика.
2. Было изучено существующее состояние по исследуемой проблеме через проведение констатирующего эксперимента. Были измерены показатели сформированности лексического навыка у учащихся.
3. Был разработан и внедрен комплекс заданий по формированию лексического навыка с использованием новых информационных технологий для стимулирования учебной деятельности при изучении иностранного языка.
4. Результаты эксперимента были проанализированы, уровень знаний незначительно повысился, и удалось подтвердить гипотезу о том, что новые информационные технологии стимулируют учащихся на уроке английского языка.

Для преподавателя важно уметь не только проводить уроки в очной форме, но и быть готовым заинтересовать учащихся в изучении английского языка в дистанционном формате, а, значит, широчайшее применение интернет ресурсов становится неотъемлемой практикой в ходе учебного процесса. Новым в этой работе является то, что мы изучили множество современных интернет технологий и методов их использования на уроках английского языка, которые могут быть использованы при дистанционном обучении.

Современные интернет площадки делают возможным чередование различных видов работ в ходе онлайн уроков, то есть учитель может опрашивать учеников индивидуально, фронтально, а также проводить работу в группах.

Платформы обучения онлайн обладают удобными инструментами поощрения познавательной активности учащихся и выводят четкий

рейтинг на всеобщее обозрение, что делает систему оценивания прозрачной, ведь тесты проверяет компьютер, но также видимый рейтинг позволяет ученику знать о своих долгах, о своих сильных и слабых сторонах, что повышает осведомленность о собственных знаниях ученика, что неминуемо стимулирует к учебе.

Необходимо отметить и то, как интернет ресурсы упрощают и облегчают деятельность учителя, ведь созданный тест, урок или презентация всегда надежно сохранены на диске и их можно использовать повторно. Благодаря интернет технологиям преподаватель может создать педагогическую копилку, которая поможет ученикам полюбить и выучить язык, а учителю всегда быть готовым провести урок с детьми как в очном формате, так и в дистанционном.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Азимов Э. Г., Щукин А. Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). – М.: ИКАР, 2009. – 448 с.
2. Берман И.М. Методика обучения английскому языку. – М.: Высшая школа, 1970. – 232)
3. Божович, Л. И. Проблемы формирования личности [Текст] / Л. И. Божович: Избранные психологические труды 3-е изд. — М.: Московский психолого-социальный институт, Воронеж: НПО «МОДЭК» 2011. — 352 с.
4. Божович, Л. И., Морозова, Н. Г., Славина, Л. С. Развитие мотивов учения у советских школьников [Текст] / Л. И. Божович, Н. Г. Морозова // Психология в вузе. 2011. № 5.
5. Варченко Е. И. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2013. — № 2 (49). 346-348 с.
6. Гулов А.П. Интерактивный научно- методический журнал «сообщество учителей английского языка» [Электронный ресурс] URL: <http://www.tea4er.ru/anglomany/33-haveurword/1008> (дата обращения: 19.09.2021)
7. Дубровина, И. В. Психология [Текст] / И. В. Дубровина. Учебное пособие. VII класс. — М.: МПСИ, Модэк, 2012. — 240 с.
8. Ильин, Е. П. Мотивация и мотивы [Текст] / Е. П. Ильин - СПб.: Питер, 2013. - 512 с.
9. Иностранные языки: [Электронный ресурс] // Примеры активных методов обучения на уроках английского языка. URL: <https://infourok.ru/primeri-aktivnih-metodov-obucheniya-na-urokahangdiyskogo-yazika-2033624-page3.html> (дата обращения: 09.06.2021)

10. Ключева Н.В. Педагогическая психология: Учеб. для студ. высш. учеб. заведений. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – 400 с.
11. Корсини, Г., Ауэрбах, А. Психологическая энциклопедия [Текст]/ Г. Корсини, А. Ауэрбах. - СПб., 2012. - 954 с.
12. Леонтьев, А. Н. Деятельность. Сознание. Личность [Текст] / А. Н. Леонтьев. М., 2012. – 640 с.
13. Лефрансуа, Г. Прикладная педагогическая психология [Текст] / Г. Лефрансуа. - СПб.: прайм ЕВРОЗНАК, 2015. - 416 с.
14. Липкина, А. И. Психологический анализ труда, вложенного в учение [Текст] / А. И. Липкина // Вопросы психологии. 2013. № 6.
15. Майерс, Д. Социальная психология [Текст] / Д. Майерс. - СПб.: Питер, 2012. – 252 с.
16. Маркова, А. К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте [Текст] / А. К. Маркова. М., 2012. – 450 с.
17. Маркова, А. К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте [Текст] / А. К. Маркова. - М.: Просвещение, 2011. - 96 с.
18. Маркова, А. К. Формирование мотивации учения Кн. для учителя [Текст] / А. К. Маркова, Т. А. Матис, А. Б. Орлов. — М.: Просвещение, 2010.— 192 с.
19. Маслоу, А. Мотивация и личность [Текст] / А. Маслоу. - СПб.: Питер, 2013. - 352 с.
20. Матвеева, Н.В. Применение компьютерных технологий при обучении иностранному языку / Н.В. Матвеева // Информатика и образование. - 2006. - №6. - С.35-38.
21. Минасян, Н. А. ИКТ как средство повышения мотивации учащихся на уроках иностранного языка // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. –№ S8. – 0,3 п. л. – URL: <http://e-koncept.ru/2017/470104.html>

22. Миньяр-Белоручев Р. К. Методика обучения французскому языку. – М.: Просвещение, 1990. – 223 с. 26. Миньяр–Белоручев Р.К. Теория и методы перевода. – М.: Московский Лицей, 1996. – 298 с.
23. Немов, Р. С. Психология [Текст] / Р. С. Немов: В 3 кн. Кн. 1: Общие основы психологии. - М.: ВЛАДОС, 2010. - 688 с.
24. Нюттен Ж. Мотивация, действие и перспектива будущего [Текст] / под ред. Д.А. Леонтьева. — М.: Смысл, 2014. — 608 с.
25. Пассов Е.И. Сорок лет спустя или сто и одна методическая идея. – М.: Глосса-Пресс, 2006. – 240 с
26. Пономарёв А. М. Ребусы [Электронный ресурс] // Коллекция. URL: <http://pandia.ru/text/77/378/32831.php> (дата обращения: 19.09.2021)
27. Рогова Г.В., Верещагина И.Н. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в общеобразовательных учреждениях: Пособие для учителей и студентов пед. вузов. – 3-е изд. – М.: Просвещение, 2000. – 232 с.
28. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии [Текст] / С. Л. Рубинштейн. - СПб: Питер, 2010. - 720 с.
29. Сергеев А.И. Словарь-справочник терминов и определений понятий модельного законодательства государств-участников СНГ. [Текст] / А.И. Сергеев – СПб.: Юридический центр-Пресс, 2012. -55с.
30. Слостенин В. А. Доминанта деятельности // Народное образование. 1997. № 9. С. 41—42.)
31. Социальная сеть работников образования: [Электронный ресурс] // Современные стратегии обучения лексики на уроке иностранного языка. URL: <https://www.ucoz.ru/forum/shkola/inostrannye-yazyki/nemetskiyyazyk/library/2016/05/22/sovremennye-strategii-obucheniya> (дата обращения: 19.05.2021)
32. Средства и методы развития учебных навыков на уроках английского языка: [Электронный ресурс] // Развитие учебных навыков на уроках английского языка. URL:

- https://studwood.ru/1940646/pedagogika/razvitie_uchebnyh_navykov_uroka_h_angliyskogo_yazyka (дата обращения: 15.05.2021)
33. Стайнберг Д. 110 игр на уроках английского языка. – М.: Астрель, 2004. – 124 с.
34. Талызина, Н. Ф. Педагогическая психология [Текст] / Н. Ф. Талызина: - М.: Изд. центр «Академия», 2013. - 288 с.
35. Фридман, Л. М., Волков, К. Н. Психологическая наука – учителю [Текст] / Л. М. Фридман, К. Н. Волков. - М.: Просвещение, 2015. - 224 с.
36. Хекхаузен, Х. Мотивация и деятельность [Текст] / Хекхаузен: В 2 т. М., 2010. – 470 с.
37. Царева М.А. Методы стимулирования персонала, проблемы практического применения // Актуальные проблемы авиации и космонавтики. 2017. №13. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metody-stimulirovaniya-personala-problemy-prakticheskogo-primeneniya> (дата обращения: 05.06.2021)
38. Черняева Т.Н. Социально-педагогический словарь Бурмистрова М.Н., Васильева Л.Л., Петрова Л.Ю., Кашеева А.В. и др. 2016 г..
39. Шепель В.М. Человековедческая компетентность менеджера. Управленческая антропология. Для менеджеров. - М.: Народное образование, 1999 г.
40. Rozakis L. Fresh & Fun Critical Thinking Activities. N.Y.: Scholastic Professional Books, - 1998 г.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Ниже приведен пример использования новых информационных технологий на уроке, не только для отработки лексического навыка, но для проведения урока со всеми типами деятельности.

Технологическая карта урока

Урок рассчитан на начальную школу (2 класс)

Урок № 2 In the Forest

Тема урока: Forest animals. Verb “Can/can’t”.

Цель урока: контроль знаний по лексическому материалу, связанный с темой “ In the Forest”

Планируемые результаты:

Предметные: Знать: лексику по теме “ Forest animals”

Уметь: использовать глагол «can» и уметь правильно употреблять отрицательную форму этого глагола, уметь задать вопрос с этим глаголом, применять полученные знания на практике, извлекать нужный материал из памяти при ответе на конкретно поставленный вопрос

Личностные: сформировать положительное отношение к общению на английском языке и к учёбе в целом; положительное отношение к природе

Метапредметные: умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально; формулировать, аргументировать своё мнение; планирования и регуляции своей деятельности; умение работать дистанционно

Ресурсы: учебник Playway 2 (part 2), презентация по теме

Оснащение / оборудование: компьютер, презентация, интернет ресурсы

| Этап урока | Деятельность учителя | Деятельность обучающихся | Формируемые УУД | | |
|---|--|--|---|---|---|
| | | | Личностные | Познавательные. регулятивные | Коммуникативные |
| 1. Организационный момент и речевая зарядка | <p>Организует деятельность учащихся по саморегуляции, проверке готовности к уроку, обеспечивает благоприятные условия для общения.</p> <p>Все участники находятся в зуме, учитель приветствует детей.</p> <p>1) Good morning dear students. Nice to meet you. Our topic is «In the forest. »</p> <p>2) Учитель включает функцию демонстрации экрана. В качестве речевой разминки – чтение стиха со слайда по теме животные. Let's start with this poem. Who is willing to read?</p> | <p>Контролируют готовность к уроку. Отвечают на вопрос учителя, делятся своими впечатлениями и опытом.</p> <p>1) Good Morning, nice to meet you too.</p> <p>2) Примерно 1-2 ученика прочитают вслух стих. A bear is white, A bird is blue, A dog is black, A puppy is too.</p> | <p>Формировать ответственные отношения к учебе, позитивное отношение к общению на иностранном языке.</p> | <p>Речевая зарядка помогает ученикам навыки чтения и вспомнить слова прошлых уроков</p> | <p>Слушать и адекватно реагировать.</p> <p>Тренировка речевого аппарата</p> |
| 2. Повторение слов прошлого урока | <p>Повторение слов: Forest animals: a beaver, a raccoon, a rabbit, a bear, a fox, a frog, a snake;</p> <p>1) Учитель включает демонстрацию экрана и переходит на сайт: https://www.onlinestopwatch.com/random-name-pickers/magic-hat-picker/?r=SEbhTK0Mhb</p> <p>2) Повторение глагола “has”, конструкции “it is” и старых слов What animal has got red hair and a long tail? What is it? https://www.baamboozle.com/classic/138253</p> <p>3) Просмотр видео, с изученными словами: https://www.youtube.com/watch?v=7N3sD9R5sLU&ab_channel=MapleLeafLearning</p> | <p>1) Учитель кликает на шляпу, из нее вылетают изученные слова, опрашивает учеников, они должны прочитать слово и перевести.</p> <p>2) Дети делятся на две команды, их задача правильно отвечать на вопросы, чтобы выиграть больше баллов.</p> <p>3) Дети поют песню, на экран выведены субтитры,</p> | <p>Понимать взаимосвязь языковых явлений, важность изученного</p> <p>1) умение работать в команде, соревновательный элемент стимулирует</p> | <p>Обобщать имеющиеся знания и применять их на практике</p> | <p>Слушать и адекватно реагировать</p> <p>1) Оттачивание навыков говорения</p> <p>2) Умение отвечать на вопросы</p> |

| | | | | | |
|--|--|--|---|---|--|
| | <p>4) Повторение слов и физминутка Body parts: a body, a head, ears, eyes, a nose, legs, a tail;</p> | <p>повторяют слова, тренируют произношение</p> <p>4) Ученики слушают вопросы учителя, содержащие лексику по теме части тела и выполняют физ. упражнения.</p> | <p>лучше работать</p> <p>2) формируются навыки соперничества, устойчивость к стрессовым ситуациям</p> | | <p>3) Повторение лексики, повторение вопроса "What is it?", слушают речь носителей</p> |
| <p>2. . Повторение слов прошлого урока</p> | <p>4) ACTIVE PHYSICAL TRAINING:</p> <p>- Can you stand up and stretch?</p> <p>- Can you sit down and stand 10 times?</p> <p>- Can you touch your nose with your tongue? Etc. some funny tricky questions.</p> <p>- Can you walk like an elephant? Etc.</p> <p>- Can you touch your nose?</p> | <p>4) По видео связи ученики выполняют физминутку для выполнения которой, они должны понимать вопросы учителя</p> | <p>Понимать значимость задания, прививание позитивного отношения к спорту</p> | <p>Извлекать из памяти знания по теме</p> | <p>Осуществлять учебное сотрудничество с учителем и сверстниками.</p> |

| | | | | | |
|--|---|---|---|---|--|
| <p>3. Введение новой лексики и грамматик и</p> | <p>1) Учитель включает демонстрацию экрана, презентацию с новыми словами и словосочетаниями, вместе читаем, переводим</p> <p>2) Учитель вводит новые фразы в презентации. Фразы урока:</p> <p>· - What can you do in the forest? [wɒt kæn ju: du: ɪn ðə 'fɒrɪst] –</p> <p>Что ты можешь делать в лесу?</p> <p>- I can pick mushrooms. [aɪ kæn pɪk 'mʌʃrʊmz] – Я могу собирать грибы.</p> <p>- I can't catch butterflies. [aɪ kæn't kætʃ 'bʌtəflaɪz] – Я не могу ловить бабочек.</p> <p>... (+ Can/can't);</p> <p>Language: What can you do in the forest?</p> <p>I can eat berries.</p> | <p>1) Ученики читают фразы и слова</p> <p>· have a picnic [hæv ə 'pɪknɪk] – устраивать пикник</p> <p>· pick mushrooms [pɪk 'mʌʃrʊmz] – собирать грибы</p> <p>· eat berries [i:t 'berɪz] – есть ягоды</p> <p>· catch butterflies [kætʃ 'bʌtəflaɪz] – ловить бабочек</p> <p>· look for cones [lʊk fɔ: kəʊnz] – искать шишки</p> <p>2) Ученики читают фразы, задают новые фразы друг другу и отвечают. Учитель говорит, кто кого спрашивает.</p> | <p>Умение работать в парах, умение применять только что полученные знания</p> | <p>Обобщать имеющиеся знания и применять их на практике</p> | <p>Слушать и адекватно реагировать.</p> <p>Стимулируется умение строить диалогическую речь.</p> <p>Тренировка использования глагола «can, can't»</p> |
| <p>4. Закрепление нового материала</p> | <p>3) Игра на повторение только, что изученного материала</p> <p>https://wordwall.net/resource/1564487/forest-verbs</p> | <p>3) Ученики смотрят на экран, учитель спрашивает кого-то.</p> <p>Ученик должен назвать две цифры на листиках.</p> <p>Учитель кликает на них, листик переворачивается, на нем лексика по теме. Это игра на соотношения глагола с подходящим словом.</p> | <p>Тренируется память учащихся</p> | <p>Извлечение из памяти знания по теме</p> | <p>Умение соотносить слова с подходящими глаголами</p> |

| | | | | | |
|--|--|--|---|---|---|
| <p>5. Рефлексия , домашнее задание</p> | <p>What did you learn today?</p> <p>1) Выставление оценок в сетевой город, для наглядности или в excel</p> <p>2) Озвучивание оценок, подведение итогов</p> <p>3) Установление домашнего задания в презентации.</p> <p>Соединить части вместе: look for a picnic pick cones have mushrooms eat butterflies catch berries</p> <p>Рассказать маме, чем можно заниматься в лесу.</p> | <p>Отвечают, что они узнали.</p> <p>Записывают домашнее задание.</p> | <p>Формировать ответственные отношения к учебе, осознавать прогресс</p> | <p>Обобщать результаты деятельности. Осуществлять само- и взаимооценку.</p> | <p>Слушать и адекватно реагировать.</p> |
|--|--|--|---|---|---|