



Продолжение титульного листа БР по теме: «Современные интерактивные технологии в школьном иноязычном образовании»

Консультанты по  
разделам:

_____	_____	_____
наименование раздела	подпись, дата	инициалы, фамилия
_____	_____	_____
наименование раздела	подпись, дата	инициалы, фамилия

Нормоконтролер

\_\_\_\_\_

подпись, дата

М.Л. Ростова

инициалы, фамилия

## РЕФЕРАТ

Выпускная квалификационная работа по теме «Современные интерактивные технологии в школьном иноязычном образовании» содержит 55 листов, 45 использованных источников и приложения.

ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ, ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ, ИНТЕРАКТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ, ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ИГРА, ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК.

Цель исследования: исследование особенностей интерактивных технологий обучения иностранным языкам в начальной школе как средства повышения качества школьного иноязычного образования и апробирование их в опытно-экспериментальной работе.

Гипотеза: если в процессе обучения иностранным языкам в начальной школе использовать игровые интерактивные технологии, то это повысит качество школьного иноязычного образования.

Объект исследования: процесс обучения иностранным языкам в начальной школе.

Предмет исследования: особенности использования интерактивных технологий обучения иностранным языкам в начальной школе как средств повышения качества школьного иноязычного образования.

Задачи исследования:

1. Охарактеризовать понятие «технология обучения».
2. Охарактеризовать сущность интерактивных технологий в обучении иностранным языкам.
3. Проанализировать феномен игры как интерактивной технологии.
4. Провести опытно-экспериментальную работу по использованию интерактивных технологий в обучении иностранным языкам в начальной школе.

В ходе исследования рассмотрены понятия «технология обучения», «педагогическая технология», «интерактивная технология». Также в тексте работы приведены особенности, виды и преимущества интерактивных технологий. Подробно рассмотрены игровые технологии.

В ходе опытно-экспериментальной работы был разработан ряд уроков с использованием игровых интерактивных технологий и проведена их апробация.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	5
1 Теоретические основы использования современных интерактивных технологий в школьном иноязычном образовании .....	8
1.1 Сущностная характеристика понятия «технология обучения».....	8
1.2 Интерактивные технологии в обучении иностранным языкам.....	16
1.3 Характеристика игры как интерактивной технологии обучения.....	22
2 Опытнo-экспериментальная работа по использованию интерактивных технологий обучения иностранным языкам в школьном иноязычном образовании.....	28
2.1 Проведение констатирующего эксперимента в экспериментальной и контрольной группах.....	28
2.2 Этапы и сущность опытнo-экспериментальной работы.....	31
2.3 Анализ результатов опытнo-экспериментальной работы.....	37
Заключение.....	40
Список использованных источников.....	43
Приложение А Буквы для интерактивного упражнения «Words from letters»	50
Приложение Б Карточки для игры «Who has?I have».....	51
Приложение В Проектная работа группы № 1.....	52
Приложение Г Проектная работа группы №2.....	53
Приложение Д Проектная работа группы №3.....	54
Приложение Е Проектная работа группы №4.....	55

## ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время в России действует федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС) [21] в котором сформулировано направление развития образования, его цели, содержание и результаты в целом. Образование в современном мире основано на системно-деятельностном подходе, в ходе которого предполагается активная учебно-познавательная деятельность обучающихся.

Для достижения результатов обучения учителю требуется организовать процесс обучения таким образом, чтобы на уроке была совместная деятельность и сотрудничество обучающихся и учителя, а также умение работать индивидуально и в группе. Кроме того, от учителя требуется формировать универсальные учебные действия и постоянно развивать и поддерживать мотивацию обучающихся к обучению.

Что касается самих обучающихся, то они тоже предъявляют свои требования к педагогам, и с каждым годом их запросы растут. Традиционные методы не всегда эффективны в организации процесса обучения иностранным языкам. Как правило, такие методы не предполагают взаимодействие участников образовательного процесса в обучении. Практика показала, что эту задачу могут выполнить интерактивные технологии, предполагающие организовать процесс обучения в соответствии с требованиями ФГОС, и организовать его на принципиально иной основе.

Современной наукой доказано, что интерактивные технологии позволяют создать условия для развития личности обучающихся, их познавательных интересов и мотивов в области изучения иностранных языков.

В то же время, несмотря на интерес к интерактивным методам у учителей-практиков, исследования этого феномена в методической науке, существует проблема поиска оптимальных вариантов разработки и внедрения интерактивных технологий в иноязычное образование. Дело в том, что иноязычное образование внешне все построено на взаимодействии, в этом

специфика предмета «Иностранный язык». Поэтому иногда возникает иллюзия интерактивности при обучении иностранному языку.

Но интерактивные технологии имеют свою специфику, их, прежде всего, необходимо тщательно изучать и постоянно искать варианты использования для результативности процесса обучения. В этом заключается актуальность нашего исследования.

Цель исследования мы обозначаем следующим образом: исследовать особенности интерактивных технологий обучения иностранным языкам в начальной школе как средств повышения качества школьного иноязычного образования и апробировать их в опытно-экспериментальной работе.

Объект исследования: процесс обучения иностранным языкам в начальной школе.

Предмет исследования: особенности интерактивных технологий обучения иностранным языкам в начальной школе как средств повышения качества школьного иноязычного образования.

Гипотеза: если в процессе обучения иностранным языкам в начальной школе использовать игровые интерактивные технологии, то это повысит качество школьного иноязычного образования.

В соответствии с поставленной целью были сформулированы следующие задачи исследования:

1. Охарактеризовать понятие «технология обучения».
2. Раскрыть сущность интерактивных технологий в обучении иностранным языкам.
3. Проанализировать феномен игры как интерактивной технологии.
4. Провести опытно-экспериментальную работу по использованию интерактивных технологий в обучении иностранным языкам в начальной школе.

Методологической базой исследования явился системно-деятельностный подход.

В ходе написания выпускной квалификационной работы нами были использованы следующие методы:

- анализ литературы по теме исследования;
- дефиниционный метод;
- опытно-экспериментальная работа;
- методы математической обработки данных.

Опытно – экспериментальная база исследования: МБОУ «СОШ №1» г. Лесосибирска.

Источниковой базой для нас послужила начальная школа, где интерактивные технологии могут быть применены оптимально и специфически с учетом возрастных особенностей обучающихся. В исследовании приняли участие учащиеся вторых классов «В» и «Б» в количестве 25 человек.

Исследование проводилось в несколько этапов.

Первый этап (сентябрь – декабрь 2020) – анализ литературы по теме выпускной квалификационной работы, определение цели, объекта, предмета, гипотезы исследования, методологической базы.

Второй этап (март 2021 – апрель 2021) – проведение опытно-экспериментальной работы в школе.

Третий этап (май 2021) – анализ результатов эксперимента, оформление выпускной квалификационной работы.

Практическая значимость работы заключается в том, что материалы исследования могут быть использованы учителями на уроках, а также при подготовке студентов–будущих учителей к практическим занятиям по дисциплине «Методика обучения иностранному языку».

Основные результаты исследования нашли отражение в публикации: Нежелская, И.В. Интерактивные технологии в обучении иностранным языкам/ И.В. Нежелская // Сб. XI Международной научно-практической конференции Научные исследования молодых ученых. – Пенза, 2021. – С. 240–242.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников, приложений.

# ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СОВРЕМЕННЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ШКОЛЬНОМ ИНОЯЗЫЧНОМ ОБРАЗОВАНИИ

## 1.1 Сущностная характеристика понятия «технология обучения»

В настоящий момент понятие «технология обучения» синонимично понятиям «педагогическая технология» и «образовательная технология», так как четких разграничений между ними еще не выявлено [19].

Во англоязычных странах используются разные синонимичные понятия, такие как *educational technology* (образовательная технология), *educational equipment* (учебная техника), *AV resources* (аудиовизуальные ресурсы), *the technology of teaching* (технология обучения) и др.

Понятие «технология» пришло из производственной сферы и связано с развитием технического прогресса. Начиная с 50-х годов XX века, появляется новый подход к учебному процессу. Одним из новшеств стало введение понятий «технология обучения» и «педагогическая технология».

В нашей работе будем исходить из общего понятия «технология». Обратимся к источникам.

Г. К. Селевко считает, что эта категория представляет собой «...совокупность приёмов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве» [24, с. 102]. Этот термин характерен для многих сфер. В педагогике понятие «технология» прижилось быстро и прочно. Рассмотрим подробнее некоторые точки зрения по поводу этой категории.

По мнению А. Ж. Анесовой «...технология обучения (педагогическая технология) – это направление дидактики, выявляющее принципы и разработки оптимальных систем, по созданию процессов дидактически с заранее определёнными характеристиками» [2, с. 13].

В документах ЮНЕСКО технология обучения (понятие не является общепринятым в традиционной педагогике) рассматривается как «...системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и



усвоения знаний с учетом технических, человеческих ресурсов и их взаимодействия» [Цит. по 26, с. 81].

Педагогическая технология, по мнению В. П. Беспалько, есть часть педагогической системы, которая понимается им как «...определённая совокупность взаимосвязанных средств, методов и процессов, необходимых для создания организационного, целенаправленного и преднамеренного педагогического влияния на формирование личности с заданными качествами» [4, с. 104].

У Ш. Х. Кулиевой мы находим уточнение: «Технология обучения – это объединение приемов и методов в процессе усвоения знаний и обучения, освещающих цели обучения, учитывая влияние формирования удобства обучения, гарантии результата для объективной оценки способности человека, на основе системных технологических подходов и технических средств» [15, с. 383].

Приведенные толкования категории «технология обучения» содержат совокупность приемов и методов. Но есть и более развернутые характеристики феномена. Так, технология обучения, по В. П. Беспалько [4], оказывает воздействие на формирование определенных компетенций обучающегося, в то время как Ш. Кулиева [15] полагает, что технология обучения воздействует на условия и результаты обучения.

Из приведенных понятий, можно сделать вывод, что технология обучения – это направление дидактики, которое объединяет совокупность приемов, методов и средств для применения их в образовательном процессе обучения с целью повышения качества обучения.

Технология обучения входит в состав дидактической и методической системы. Мы согласны с мнением: «Если методическая система отвечает на вопросы: чему учить? как учить? зачем учить?, то технология обучения, прежде всего, отвечает на вопрос как учить? с одним существенным дополнением: как учить результативно» [6, с. 121].

Сущность технологии обучения можно также раскрыть через следующие характеристики: «диагностическое целеобразование, результативность, экономичность, алгоритмируемость, проектируемость, целостность, управляемость, корректируемость, визуализация» [7].

Рассмотрим функции технологий обучения. К ним относятся следующие.

1. «Описательная функция технологии обучения – раскрывает существенные аспекты практического процесса обучения и делает это достаточно точно.

2. Объяснительная функция позволяет выяснить эффективность различных компонентов обучения (например, эффективность различных методов) и определить оптимальные их комбинации.

3. Проектировочная функция осуществляется при описании процесса обучения на всех уровнях, включая уровень педагогической реализации» [Там же].

В педагогике и в методике существует множество образовательных технологий, которые описаны в справочных пособиях для учителей и преподавателей.

Перейдем к современным технологиям обучения, среди которых самой «молодой» является интерактивная технология.

Существует несколько точек зрения на становление интерактивных технологий.

Согласно одной из них, основа интерактивного обучения исходит из теории символического интеракционизма, которая была сформирована в 30-х годах XX века. Основатель символического интеракционизма – Дж. Г. Мид. Четкое изложение этой теории было представлено Г. Блумером. Характерной чертой этого интеракционизма является то, что люди определяют действия друг друга. В ходе их интеракции формируется личность человека [5].

Согласно другой точки зрения, «интерактивное обучение появилось в недрах термина «активное обучение» (Action Learning), который был предложен в 1930 гг. английским ученым Р. Ревансом. Доказательством этого

выступает тот факт, что в педагогической литературе термины «интерактивные технологии обучения» (до 60-х годов XX века), «интерактивные методы обучения» и «интерактивное обучение» (до 90-х годов XX века) не использовались, а вместо них использовались термины «технология активного обучения», «активные методы обучения», «активное обучение» [23].

В 80-х годах XX в. отечественные и зарубежные педагоги начали осваивать и применять активные методы обучения. Появилось разделение методов: традиционные методы обучения и активные методы обучения [Там же]. Интерактивное обучение является одной из современных линий развития активного обучения. В педагогическом лексиконе, понятие «интерактивное обучение» закрепилось в 90-х годах XX в.

Для достижения учебных целей на гуманитарных и естественных дисциплинах, учителя советского периода использовали игровые методы: игры-упражнения, ролевые игры, сюжетные игры. Ученые и педагоги видели большой потенциал в использовании интерактивных технологий на уроках, потому что на таких уроках ученики становятся более активными, заинтересованными в обучении, способны обсуждать с учителем то или иное направление, учатся самостоятельно [Там же].

Обратимся к определению «интерактивная технология» в современном понимании.

Д. С. Фомичев полагает, что: «Интерактивная технология обучения – это специальная форма организации познавательной деятельности, основанная на живом взаимодействии преподавателя и обучающегося, постоянном обмене информацией между ними» [28, с. 1].

М. Г. Савельева, Т. А. Новикова, Н. М. Костина описывают «интерактивные технологии» как технологии, используемые в процессе обучения для взаимодействия учеников и учителя. Все участники процесса обмениваются знаниями, идеями, различными путями решений. Каждый человек становится участником общения, в ходе которого достигаются образовательные цели, происходит взаимная оценка и контроль [14].

В ходе уроков с использованием интерактивных технологий происходит переход от монологической системы обучения к диалогической, когда учащиеся не только могут свободно обмениваться мнениями, оценками фактов, но и имеют право спорить с преподавателем, отстаивая свою точку зрения, позицию [45].

Можно отметить, что интерактивность осуществляется, когда учитель не излагает готовые знания, а организует процесс обучения таким образом, чтобы обучающиеся достигли этого знания в ходе поиска и обсуждения.

Кроме того, основной функцией учителя на интерактивных занятиях является направление деятельности учащихся на достижение целей урока [Там же].

С точки зрения взаимодействия как ведущей концептуальной категории в понятии интерактивной технологии, она является противопоставлением репродуктивным технологиям, а основой для интерактивной технологии являются активные технологии. Это можно четко увидеть при рассмотрении видов взаимодействия с использованием репродуктивных, активных и интерактивных технологий, что отражено на рисунке 1.

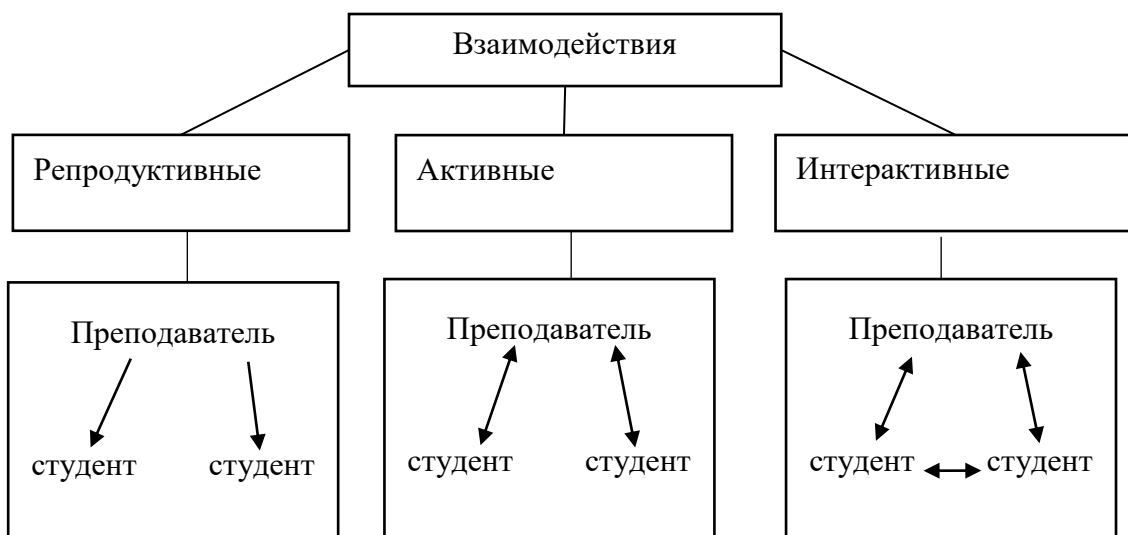


Рисунок 1 – Виды взаимодействия

Мы сочли возможным дополнить эту схему, уточнив интерактивные взаимодействия, где взаимодействуют между собой не только студенты, но и преподаватель со студентами (в нашем случае, учитель и обучающиеся).

Благодаря взаимодействию всех учеников и учителя происходит прочное усвоение информации. При разумной организации процесса обучения, учитель сможет вовлечь всех детей, тогда как доказано, что при построении традиционных уроков усваивается всего лишь 30 % информации.

Вне сомнения, интерактивные технологии имеют множество достоинств, и это проявилось, как только данные технологии стали применяться в учебном процессе.

В 1998 году в Англии начали вводить интерактивное обучение, которое считалось самым эффективным способом обучения, способствующим личному успеху. Используя интерактивные технологии, ученики вдохновляются, расширяют свои знания, приобретают уверенность в себе. Было выявлено, что чем больше учитель задает вопросов, тем меньше обучающиеся говорят и продуктивность обучения становится ниже. Поэтому, интерактивное обучение достигается через баланс руководства и объяснения, демонстрации, объяснения и иллюстрирования, вопросов и обсуждения, изучения и исследования, объединения и внедрения, оценки и поведения итогов [39] .

Ж. К. Истман приводит следующие преимущества интерактивных технологий. Она считает, что интерактивные технологии обеспечивают взаимодействие, способствуют сосредоточенности студентов, увеличивают их участие, способствуют обсуждению и удержанию внимания [Там же].

Следует рассмотреть виды технологий обучения, которые предполагают интерактивное обучение:

- 1) творческое обучение;
- 2) проблемное обучение;
- 3) информационно-коммуникационное обучение;
- 4) эвристическое обучение;
- 5) проектное обучение;

б) игровое обучение[45].

М. П. Тулохонова [27] выделяет 2 группы интерактивных технологий: исследовательские и креативные. К исследовательским технологиям относятся: метод проектов, технологии развития критического мышления, метод изучения конкретной ситуации, кейс-стади, метод инцидента и др. К креативным технологиям относятся: метод мозгового штурма, метод синектики, учебные дискуссии и др.

Английские педагоги выделили два типа интерактивного обучения: «*surface*»(поверхностное) and «*deep*»(глубокое). Поверхностное интерактивное обучение нацелено на вовлечение студентов и их активную и совместную деятельность. Глубокое интерактивное обучение нацелено на оценку и расширение знаний учеников, приобретение навыков обучения и обращение внимания на социальные проблемы учеников.

Согласно классификации М. Г. Савельевой, Т. А. Новиковой, Н. М. Костиной образовательные технологии, исходя из степени активности учеников делятся на традиционные (классические) и современные. Рассмотрим классификацию, предложенную авторами. Она отражена в таблице 1.

Таблица 1 – Классификация образовательных технологий

Традиционные (классические)		Современные
репродуктивные	активные	
		интерактивные
Пассивные 1. Информационная лекция 2. Опрос, контрольная работа 3. Работа с книгой	Учебно - исследовательские 1. Подготовка и защита реферата 2. Подготовка и защита курсовой работы 3. Участие в научных конференциях 4. Участие в предметных олимпиадах 5. Работа с информационными ресурсами	Проблемно - поисковые 1. Проблемная лекция 2. Проблемный семинар 3. Практическое занятие 4. Лабораторная работа 5. Консультации 6. Самостоятельная работа
		1. Игровые 2. Дискуссионные 3. Тренинговые 4. Рейтинговые 5. Рефлексивные

Исходя из данных таблицы, можно сказать, что к интерактивным технологиям относятся не только как игровые, дискуссионные, тренинговые, рейтинговые, рефлексивные, но и проблемно-поисковые. Рассмотрим виды интерактивных технологий более подробно.

#### Игровые технологии.

Эти технологии включают в себя игры, в ходе которых решаются какие-либо проблемы. У каждого ученика имеется своя роль, которой ему необходимо придерживаться. К играм относятся деловые игры, блиц-игры, организационно-деятельностные игры. Об игровых интерактивных технологиях пойдет речь ниже в 1.3.

#### Дискуссионные технологии.

С помощью этих технологий учителя организуют различные дискурсы по спорным вопросам или проблемам. Ученики используют свои доводы, умозаключения для отстаивания своей позиции и мнения. Сюда можно отнести: круглые столы, диспуты, форумы, симпозиумы, дебаты, пленарные дискуссии, дебаты, мозговой штурм, идейная карусель, квадро-, приоритеты, кейс-технологии.

#### Тренинговые технологии.

«Это технологии, организующие деятельность по отработке определенных алгоритмов учебно-познавательных действий и способов решения типовых задач практики, а также социальных установок» [14, с. 30]. К ним относятся: партнерская беседа, социально-психологический тренинг.

#### Рейтинговые технологии.

Основа этих технологий находится в структуре деления учебных дисциплин на дисциплинарные модули и наблюдение знаний и умений учеников на протяжении семестра или четверти. В ходе наблюдения выставляются оценки с учетом заработанных баллов по изученному материалу дисциплин.

#### Рефлексивные технологии.

«Это технологии осознания субъектом образования своей деятельности, ее продуктов» [Там же, с. 33]. К этим технологиям относят рефлексивное портфолио.

Таким образом, мы рассмотрели понятия «технология обучения» и «интерактивные технологии». Существует две теории возникновения интерактивных технологий. Согласно первой, основой интерактивной технологии послужил символический интеракционизм. Согласно второй, основа интерактивной технологии – это активное обучение. Из оснований этих двух теорий, а также по исследованиям ученых, мы можем констатировать, что особенностью интерактивных технологий является именно взаимодействие между обучающимися и учителем и между обучающимися. В параграфе приведена классификация интерактивных технологий, таких как: игровые, дискуссионные, тренинговые, рефлексивные, рейтинговые.

## **1.2 Интерактивные технологии в обучении иностранным языкам**

На сегодняшний день, интерактивные технологии стали весьма популярны в обучении иностранным языкам. Этому способствует ряд причин. Прежде всего, следует говорить о деятельностном подходе в обучении, который предполагает использование технологий, в которых происходит взаимодействие всех участников образовательного процесса и активизация их деятельности. Именно эти технологии помогают разнообразить рутинную деятельность, ученики становятся более сосредоточенными и углубленными в работу.

Исходя из специфики предмета «Иностранный язык», коммуникативно-деятельностная направленность предполагает введение и использование интерактивных технологий. «Коммуникативная направленность процесса обучения подразумевает формирование и дальнейшее развитие навыков и умений использования иностранного языка для речевого общения, а позднее – способности к общению на изучаемом языке с учетом ситуативных и



личностных факторов, определяющих специфику иноязычного речевого поведения» [11, с. 178]. «Деятельностное обучение предусматривает «обучение через действие», т.е. обучение, построенное на интенсивных игровых технологиях, позволяющее обучаемым перейти от пассивного потребления информации к активному участию и применению полученных знаний на практике» [Там же].

Формирование иноязычной коммуникативной компетенции является главной целью обучения иностранным языкам. И.Л. Бим считает: «Иноязычная коммуникативная компетенция – это способность и реальная готовность осуществлять иноязычное общение с носителями языка, а также приобщение школьников к культуре страны/стран изучаемого языка, лучшее осознание культуры своей собственной страны, умение представлять ее в процессе общения» [Цит. по 25].

Рассмотрим составляющие иноязычной коммуникативной компетенции.

1. «Речевая компетенция заключается в развитии коммуникативных умений в четырех основных видах речевой деятельности (говорении, аудировании, чтении, письме). Причем предполагается наличие определенного круга отобранных тем, сфер, а также ситуаций общения.

2. Языковая компетенция предполагает овладение иноязычными языковыми средствами (фонетическими, орфографическими, лексическими, грамматическими), которые ответственны за обеспечение общения в пределах отобранных тем и ситуаций общения; освоение знаний о языковых явлениях изучаемого языка, о разных способах выражения мысли на родном и изучаемом языке.

3. Социокультурная компетенция предусматривает приобщение к культуре, традициям и реалиям стран/страны изучаемого иностранного языка в рамках тем, сфер и ситуаций общения, соответствующих опыту, интересам, психологическим особенностям учащихся на разных этапах обучения; формирование умения представлять свою страну, ее культуру в условиях иноязычного межкультурного общения.

4. Компенсаторная компетенция предполагает развитие умений выходить из положения в условиях дефицита языковых средств при получении и передаче информации.

5. Учебно-познавательная компетенция предусматривает развитие общих, метапредметных, универсальных и специальных учебных умений; ознакомление с доступными способами и приемами самостоятельного изучения языков и культур, в том числе с использованием информационных технологий» [Там же].

Исходя из составляющих иноязычной коммуникативной компетенции многие ученые и педагоги (Г.В. Рогова, И.Л. Бим, Ю.И. Пассов, С.Ю. Николаев, Н.И. Складенко) рассматривали процесс обучения иностранным языкам с точки зрения коммуникативного подхода. Осуществление же коммуникативного подхода возможно при использовании интерактивных технологий.

Для внедрения интерактивных технологий необходимо изучить этапы ее реализации.

1. Ориентационный этап – формирование целей занятия, формулировка проблемы.

2. Подготовительный этап – изучение инструкций, установок, ситуаций. Информирование о сценарии, сюжете, правилах, ролях, процедуре выставления очков, баллов. Здесь же происходит обсуждение процесса или сюжета действия с учениками или учителем для выявления дополнительной информации.

3. Основной этап – процесс действия технологии. Учитель выступает сопровождающим, ведущим, направляющим, который может корректировать, следить, подсчитывать, объяснять и оказывать помощь, где обучающиеся испытывают затруднения или возникают сомнения.

4. Рефлексивный этап – анализ действий, в ходе которого осуществляется обсуждение, обмен мнениями и впечатлениями, самооценка.

Изучив опыт учителей, изложенный в различных методических журналах, сборниках, а также на личных страницах учителей, мы выделили наиболее используемые интерактивные технологии по следующим категориям.

1. Интерактивные технологии, направленные на изучение нового материала и первичное закрепление, которые предполагают использование онлайн-ресурсов. К ним относятся следующие:

1) Интерактивные игры на сайте «Wordwall.net». Этот сайт помогает учителям создавать интересные игры, опросы. Здесь же можно изучить разработки других учителей по различным темам. Польза этого сайта в том, что здесь возможно не только изучить новую лексику, но и тренировать грамматические конструкции. Навыки говорения, письма и чтения обучающихся развиваются в увлекательной, интерактивной форме.

2) Интерактивные игры на сайте «Quizlet». Сайт предназначен для изучения и отработки лексики и лексико-грамматических конструкций. Работа может быть индивидуальной, парной и групповой. Использование этого сайта в обучении помогает вовлечь учеников в работу, сконцентрировать их внимание.

3) Интерактивные упражнения на сайте «Learning app.org». Данный сайт примечателен тем, что учитель может разрабатывать различные упражнения для изучения и отработки лексики и лексико-грамматических конструкций. Можно создавать интерактивные видео, где после каждой важной части следует вопрос. Также возможно использование уже готового материала. Формы работы различны: фронтальная, парная, групповая и индивидуальная.

Учителя отмечают, что различные виды таких упражнений помогают развить навыки чтения, аудирования, письма и говорения.

2. Интерактивные технологии, направленные на изучение нового материала и первичное закрепление, которые не предполагают использование онлайн ресурсов:

1) Интерактивные тетради. В них располагаются интерактивные шаблоны и элементы в виде кармашков, схем, рисунков, конвертиков, грамматических книжек и настольных игр, которые можно раскладывать и складывать заново. С помощью этих элементов учителя мотивируют, заинтересовывают учеников.

Происходит введение, повторение и закрепление материала. Формы работы индивидуальная, парная.

2) Интерактивные игры в программе «Power point». Использование этой программы может происходить в разных формах. Учитель может использовать эту программу как интерактивную и мультимедийную доску для представления фото, аудио и видео информации, интерактивных упражнений. Все зависит от воображения и фантазии учителя [32]. Благодаря многофункциональности этой программы, учитель имеет возможность создать среду для решения коммуникативных задач.

3) Игровые приемы. К ним относятся «Крестики-нолики», настольные игры, «What`s missing?», «Who has..? I have..», «Пантомима», «Zeichen und raten», «Грамматический аукцион», «Lauf Diktat», «Бинго».

Мы привели самые используемые игры на уроках иностранных языков.

По мнению учителей, игры способствуют взаимодействию учеников. Происходит развитие всех навыков.

3. Интерактивные технологии, направленные на обобщение и систематизацию изучаемого материала, которые предполагают использование онлайн ресурсов.

1) Образовательная платформа «Взнания». На этой платформе можно создавать уроки по лексике и грамматике, проводить интерактивные квесты и видео. Учителя отмечают, что данная платформа полезна не только для офлайн уроков, но и онлайн. Результаты выполненных заданий, отражаются сразу в личном кабинете, что важно при работе с большими группами.

2) Интерактивные игры на сайте «Vaamboozle». Учителю необходимо заранее создать вопросы и ответы на любую изучаемую тему. На уроке ребята делятся на команды и отвечают на вопросы, получая очки. Данная игра позволяет проверить знания учеников и выявить уровень усвоенного материала.

3) Интерактивное тестирование на сайте «Kahoot». На этой платформе учитель может создавать тесты, викторины, опросы. Ученики отвечают на вопросы со своих мобильных устройств. Многие учителя утверждают, что

данный вид работы позволяет повысить мотивацию и интерес, а также проверить знания обучающихся.

4) Интерактивное тестирование с помощью приложения «Plickers». С помощью этого интерактивного формата, учитель может провести опрос, викторину, тест. Для этого ему необходимо распечатать специальные карточки ответов для учеников, составить необходимые вопросы. Польза этой платформы состоит в том, что у ученика появляется интерес и мотивация, а также развивается способность к самостоятельному изучению.

5. Интерактивные технологии, направленные на обобщение и систематизацию изучаемого материала, которые не предполагают использование онлайн ресурсов:

1) Mind map. Здесь предполагается создание ментальной карты. Учитель задает определенную тему, а ученики должны либо придумать, либо найти информацию из учебника для того, чтобы выстроить различные разветвлённые связи слов. Формы работы: индивидуальная, парная, групповая.

Ментальные карты позволяют собрать, структурировать и обобщить материал. Учителя отмечают, что происходит непроизвольное запоминание лексики. Применение ментальных карт актуально для работы с лексическим, грамматическим, текстовым материалам, а также для подготовки к ОГЭ и ЕГЭ.

2) Интерактивная технология «Карусель». Ученикам необходимо образовать внешний и внутренний круг. Внешний круг задает вопрос, а внутренний круг отвечает, затем они меняются местами. Использование этой технологии позволяет развить диалогическую речь и навык говорения.

3) Метод проектов. Этот метод предполагает создание брошюр, буклетов, постеров, лексико-грамматических плакатов, книжек и т.д. Работа может быть индивидуальной, парной, групповой [17].

4) Интерактивная технология «Дебаты». Учитель задает тему. Ученики делятся на группы «за» и «против» освещаемой темы. Затем они готовят речь и презентуют ее на уроке. Учителя заостряют внимание на том, что прежде, чем

проводить эту технологию, ученикам следует изучить лексику и грамматику, связанную с этой темой.

5) Интерактивная технология «Ролевая игра». Учитель задает определенный сюжет, дает роли и задания ученикам, которые им необходимо выполнить. Учителя подчеркивают, что ролевые игры стоит использовать только, когда необходимая лексика и грамматика изучены, грамматические конструкции усвоены.

6) Интерактивная технология кейс-стади. Учитель задает обучающимся ситуацию, которая напрямую связана с практическим аспектом повседневной жизни. Ученики должны найти противоречие, обсудить его на английском языке, выявить альтернативные пути его решения и затем предлагают свое решение.

Таким образом, мы изучили опыт учителей по использованию интерактивных технологий. На основе этого опыта, мы пришли к выводу, что интерактивными технологиями могут быть не только технологии, которые предполагают использование компьютерных программ, онлайн ресурсов, но и различные приемы, методы, которые также помогают осуществить процесс взаимодействия между всеми участниками образовательного процесса в живом общении.

### **1.3 Характеристика игры как интерактивной технологии обучения**

В наше время игровые технологии на уроках иностранных языков используются все чаще. Это обусловлено тем, что для обучающегося игра – это сильный импульс к изучению иностранного языка. Для учителя игра является многофункциональным и эффективным средством в достижении образовательных целей [3]. Кроме того, на начальном этапе овладения языком практически все основано на игре, так как игра является ведущей деятельностью обучающихся младшего школьного возраста.

К функциям игры следует отнести:

- Побуждение интереса;
- Формирование лингвистической составляющей, основа которой состоит во взаимодействии обучающихся на иностранном языке;
- Создание условий для преодоления трудностей, эмоционального напряжения;
- Включение обучающихся в структуру общения людей и понимание их правил и норм [1].

Феномен игры был рассмотрен многими педагогами и психологами. К ним можно отнести: Ю.К. Бабанского, А.Н. Леонтьева, С.Л. Рубинштейна, Г.К. Селевко, С.А. Шмакова, Д.Б. Эльконина и др. [Там же]. В таблице 2 приводим классификации игр по критериям [Там же].

Таблица 2 – Классификация игр по критериям

Критерий	Пример игры
1. Вид деятельности	Физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические
2. Наличие правил	Дидактические, творческие
3. Степень самостоятельности	Имитационные, обучающие
4. Форма проведения	Настольные игры, соревнования, ролевые игры
5. Характер педагогического процесса	Обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные
6. Игровая методика	Предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизация
7. Игровая среда	Без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, компьютерные, телевизионные, технические средства обучения, технические со средствами передвижения
8. Компонентный аспект	Лексические, грамматические, фонетические, орфографические, страноведческие, игры для обучения видам речевой деятельности
9. Развиваемые психические процессы	Игры на развитие памяти, внимания, воображения, мышления
10. Время проведения	Короткие (3-5 минут), длительные, игры на весь урок
11. Наличие соревновательного момента	Игры-соревнования, игры ради игры, ролевые игры
12. Количество участников	Индивидуальные, игры в парах, в группах

Список достаточно разнообразен, что помогает учителю в выборе той или иной игры, чтобы создать необходимые условия для достижения целей.

Справедливо утверждает Д.Б. Эльконин, что использование игр на уроках иностранных языков помогает организовать процесс взаимодействия между обучающимися так, чтобы в наибольшей степени были приближены условия, к реальным [Цит. по 1].

С помощью игр у обучающихся появляется стремление к контакту не только друг с другом, но и учителем. Создаются условия для равного партнерства в речи. Самые скромные и робкие обучающиеся могут говорить уверенно, без боязни, преодолевая языковой барьер. В процессе игры, ученики стараются поддерживать беседу, соглашаться и опровергать, слушать и слышать собеседников.

Из вышесказанного следует, что игре характерна интерактивность, так как происходит обмен информации между всеми участниками образовательного процесса.

Рассмотрим несколько видов игр, которые наиболее часто используются учителями иностранных языков. К ним относятся: дидактические игры, ролевые игры, лексические игры, грамматические игры, фонетические игры, орфографические игры.

«Дидактическая игра – это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи» [16]. Выделяют следующие виды дидактических игр:

– Игры-упражнения. Они помогают совершенствовать познавательные способности, и направлены на закрепление изучаемого материала.

– Игры-путешествия. Данные игры направлены на закрепление изучаемого материала. С помощью этих игр ученики могут искать и делиться информацией.



– Игры-соревнования. Эти игры могут содержать все варианты дидактических игр. Игра осуществляется, когда ученики будут сформированы в команды [Там же].

Ролевая игра – это методический прием, относящийся к группе активных способов обучения практическому овладению иностранным языком. Кроме того, данная игра является упражнением, в ходе которого обучающиеся овладевают навыками и умениями диалогической речи. В ходе этой игры обучающимся дается определенный сюжет или ситуацию, которую необходимо воссоздать, используя изучаемый материал [10].

Лексическая игра – это игра, которая способствует усвоению лексических единиц. Основная цель – тренировать обучающихся лексике в различных игровых ситуациях [3].

Грамматическая игра – игра, направленная на усвоение грамматических конструкций. Цель игры: научить обучающихся использовать речевые образцы при употреблении которых могут возникнуть трудности.

Фонетическая игра – игра, направленная на формирование фонетических слухо-произносительных навыков и навыков артикулирования английских звуков.

Орфографические игры. Игры, направленные на тренировку в написании и запоминании слов [Там же].

При использовании игр и игровых приемов следует рассмотреть этапы внедрения игры в урок. Следует отметить, что игра может быть использована на любом этапе урока. Приведем примеры.

1 этап. Учитель выбирает, модернизирует игру в соответствии с темой урока и подготавливает все необходимое для ее проведения.

2 этап. Учитель объясняет правила игры. Раздает необходимый материал, если это необходимо.

3 этап. Учитель управляет процессом игры, исполняет роль.

4 этап. Учитель подводит итог, дает комментарий [1].

Таким образом, мы охарактеризовали игру и выявили, что игре характерна интерактивность, так как в процессе игры происходит взаимодействие между учителем и обучающимися и между участниками игры. Существуют различные виды игр по определенным критериям. Виды игр, которые наиболее актуальны на уроках иностранного языка: дидактические, ролевые, лексические, грамматические, фонетические, орфографические. Для внедрения игр в учебный процесс существуют этапы.

### **Выводы по первой главе**

Технологии в обучении являются необходимым инструментом учителя. Технологии обучения – это направление дидактики, которое объединяет совокупность приемов, методов и средств для применения их в процессе обучения, с целью повышения качества образования. На сегодняшний день разработаны история и виды интерактивных технологий. Исторически интерактивные технологии восходят к активным методам обучения. Виды интерактивной технологии: игровые, дискуссионные, рейтинговые, тренинговые, рефлексивные, исследовательские, креативные. К особенностям интерактивных технологий относятся взаимодействие обучающихся и учителя, а также обучающихся между собой. Интерактивные технологии открывают огромный спектр возможностей для достижения иноязычной коммуникативной компетенции. В практической деятельности учителя следуют этапам внедрения интерактивных технологий: ориентационному, подготовительному, основному, рефлексивному. На уроках иностранного языка используются следующие категории: интерактивные технологии, направленные на изучение нового материала и первичное закрепление, которые предполагают использование онлайн ресурсов, интерактивные технологии, направленные на изучение нового материала и первичное закрепление, которые не предполагают использование онлайн ресурсов, интерактивные технологии, направленные на обобщение и систематизацию изучаемого материала, которые предполагают использование

онлайн ресурсов, интерактивные технологии, направленные на обобщение и систематизацию изучаемого материала, которые не предполагают использование онлайн ресурсов. Наиболее актуальная интерактивная технология на уроке иностранного языка на начальном этапе обучения – это игровая технология. В процессе игры обучающиеся не только усваивают изучаемый материал, но и взаимодействуют друг с другом и учителем в специально созданных условиях.

## **2 ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ В ШКОЛЬНОМ ИНОЯЗЫЧНОМ ОБРАЗОВАНИИ**

### **2.1 Проведение констатирующего эксперимента в экспериментальной и контрольной группах**

В практической части работы мы провели исследование, выявляющее уровень познавательной активности, непосредственно влияющей на качество образования обучающихся на уроках английского языка в экспериментальной и контрольной группах. В экспериментальной группе находилось 13 респондентов, обучающиеся 2 «В» класса МБОУ «СОШ №1» г. Лесосибирска. В контрольной группе – 12 респондентов, обучающиеся 2 «Б» класса МБОУ «СОШ №1» г. Лесосибирска.

Для определения уровня познавательной деятельности мы использовали методику Г. И. Щукиной. Целью методики является сбор сведений о проявлении познавательного интереса на уроках в естественных условиях. В основу тестирования входит ряд критериев: 1) активность; 2) диалог с обучающимися; 3) работоспособность; 4) самостоятельность в выполнении заданий; 5) ожидание конца урока; эмоциональное состояние; 6) внимание. Оценивание происходит по 2 бальной шкале, где 2 балла – высокий показатель, 1 балл – средний показатель, 0 баллов – низкий [31].

Результаты исследования уровней сформированности познавательного интереса экспериментальной группы представлены в таблице 3.

Из проведенного исследования в экспериментальной группе мы выявили, что три человека (23%) проявляют высокий познавательный интерес. Средний балл составляет от 1,7 до 1,8. Четыре человека (31%) проявляют средний познавательный интерес. Средний балл составляет от 1 до 1,3. У шести человек (46%) проявляется низкий познавательный интерес.

Средний балл составляет от 0,5 до 0,8. Результаты экспериментальной группы показаны в таблице 3.

Таблица – 3 Результаты экспериментальной группы

№	Имя	Констатирующий этап						Средний балл
		активность	диалог	рабочеспособность	самостоятельность	ожидание конца урока	внимание	
1	Регина Б.	1	1	1	1	0	1	0,8
2	Александр В.	0	1	1	2	1	2	1
3	Данил Г.	1	2	2	1	0	2	1,3
4	Илья Ж.	0	1	0	0	1	1	0,5
5	Ольга Ж.	1	1	1	0	0	1	0,7
6	Матвей Ж.	2	2	2	2	0	1	1,8
7	Милана З.	2	2	1	1	0	1	1,2
8	Алиса И.	2	2	2	2	0	2	1,7
9	Егор И.	1	1	1	0	1	1	0,8
10	Юрий К.	1	0	0	0	2	1	0,7
11	Макар К	1	1	1	1	1	1	1
12	Алиса К.	1	2	0	1	1	0	0,8
13	Алиса К.	2	2	2	2	0	2	1,7

Результаты исследования уровней сформированности познавательного интереса контрольной группы представлены в таблице 4.

Проведенная методика в контрольной группе дала следующие результаты. Пять человек (42%) проявляют высокий познавательный интерес. Средний балл от 1,5 до 1,7. Другие пять человек (42%) проявляют средний познавательный интерес. Их средний балл от 1 до 1,2. И наконец, низкий познавательный интерес присущ 2 людям (16%). Их средний балл от 0,5 до 0,7.

Таблица – 4 Результаты контрольной группы

№	Имя	Констатирующий этап						Средний балл
		активность	диалог	работоспособность	самостоятельность	ожидание конца урока	внимание	
1	Артем Б.	1	2	1	1	0	2	1,2
2	Демид В.	2	1	1	2	0	1	1,2
3	Илья Г.	2	2	2	2	0	1	1,5
4	Агалин А.	2	2	2	2	0	2	1,7
5	Даниель А.	1	1	2	1	0	1	1
6	Виктория Г.	2	2	2	2	0	2	1,7
7	Никита Н.	1	0	1	0	1	1	0,7
8	Татьяна Д.	2	2	1	1	0	1	1,2
9	Захар Д.	2	1	1	2	0	1	1,2
10	Федор К.	1	2	2	2	0	2	1,5
11	Ксения К.	2	2	2	2	0	2	1,7
12	Ирина И.	1	0	0	1	0	1	0,5

Из полученных данных, мы видим, что в контрольной группе большинство респондентов обладают высоким и средним познавательным интересом. Это говорит о том, что обучающиеся достаточно активны на уроках, стремятся к получению знаний, интересуются и имеют желание изучать английский язык.

Полученные данные экспериментальной группы говорят нам о том, что половина группы имеет высокий и средний познавательный интерес, другая половина респондентов имеют низкий познавательный интерес. Это свидетельствует о том, что у половины группы достаточно низкая мотивация в изучении языка.

Таким образом, в ходе констатирующего этапа мы установили, что у обучающихся двух классов разная степень познавательного интереса. В контрольной группе преобладает высокий и средний познавательный интерес, с наименьшим преобладанием низкого интереса – 16% (два человека). В экспериментальной группе, практически половина обучающихся имеют низкий познавательный интерес – 46% (шесть человек). Данные этого исследования дают нам основания для поиска и использования приемов и методов, с помощью которых мы сможем повысить мотивацию обучающихся на уроках английского языка.

## **2.2 Этапы и сущность опытно-экспериментальной работы**

В рамках констатирующего эксперимента было выявлено, что необходимо найти приемы и методы для повышения качества иноязычного образования в экспериментальной группе. Для повышения интереса мы использовали игровые интерактивные технологии.

Представленные интерактивные методы были разработаны с учетом учебного плана обучающихся по двум разделам. В первом разделе было проведено 2 урока по следующей теме: «My pets» (Мои домашние животные). Во втором разделе было проведено три урока по следующим темам: «Prepositions of place» (Предлоги места); «Objects of the room» (Предметы комнаты); «My room» (Моя комната). Опишем, как проходила работа.

Раздел №1.

1. «My pets» (Мои домашние животные), урок №1;

1. Для активизации лексики по данной теме, нами был использован игровой прием «Рандомные карточки» на сайте Wordwall.net (рисунок 2). Цель игры: развить внимание и память.

Ход игры: Учитель заранее готовит карточки с лексикой по изучаемой теме в трех экземплярах. На уроке учитель делит обучающихся на три команды и раздает карточки со словами. Каждой команде по очереди попадает

рандомная картинка питомца и его описание. После того, когда команда посмотрела на картинку и прочитала описание, они должны поднять то слово, которое пропущено.



Рисунок 2 – Рандомные карточки

2. Для закрепления изучаемой лексики нами был использован игровой прием «Анаграмма» на сайте Wardwall.net (рисунок 3). Цель игры: закрепить графическое изображение слов.

Ход игры: Учитель делит обучающихся на пары. Каждая пара в течение одной минуты должна посмотреть на анаграмму, догадаться, какое за слово спрятано, записать его в тетрадь и поднять руку. Как только пара поднимет руки, она должна произнести буквы в правильном порядке. Учитель в это время перемещает буквы так, как говорит ученик.

0:39

✓ 0



◀ 2 of 8 ▶



My pets

Share

Рисунок – 3 Анаграмма



## 2. «My pets» (Мои домашние животные), урок №2.

1. В качестве первичного усвоения грамматической конструкции: «Are you a .....?» (Ты..?), нами была проведена игра «Guessing game» (Угадайка). Цель: тренировать вопросно-ответную форму грамматической конструкции.

Ход игры: Учителю заранее необходимо распечатать или написать карточки с названиями животных. На уроке необходимо сказать ученикам, что сейчас нужно будет угадать карточку с животным, используя образец «Are you a .....?», вместо пропуска необходимо вставить название животного. Учитель вызывает одного ученика к доске и выдает ему карточку таким образом, чтобы никто ее не увидел. Затем, ученики по очереди задают вопрос по образцу, а ученик, который находится у доски, должен ответить «Yes, I am\ No, I'm not» (Да\Нет). Ученик, который угадал, выходит к доске.

### Раздел №2.

#### 1. «Objects of the room» (Предметы комнаты), урок №1.

1. Для активизации необходимой лексики нами был использован игровой прием «What`s missing?». Цель игры: развивать внимание и память.

Ход игры: Обучающиеся в течение одной минут стараются запомнить слова на доске. Учитель говорит инструкцию: «Close your eyes!» (закройте глаза). Затем закрывает или убирает одно слово, и говорит выражение «What`s missing?» (что пропало?). Ученики стараются вспомнить и сказать пропущенное слово. Эту игру можно использовать как с бумажными карточками на учебной доске, так и в программе «Power Point», используя любую фигуру, чтобы закрыть картинку.

2. Следующий игровой прием для активизации – «Clever parrots» (Умные попугайчики). Цель игры: развитие внимания, навыков устной речи, аудирования.

Ход игры: Учитель показывает на слово и произносит его. Если слово и карточка совпадает, значит ребята должны повторить его, если нет, то молчат.

3. Для закрепления изучаемой лексики, мы использовали интерактивное игровое упражнение «Words from letters» (Слова из букв). Буквы для

интерактивного упражнения продемонстрированы в приложении «А». Цель упражнения: закрепить графическое изображение слов.

Ход упражнения: учителю необходимо поделить обучающихся на две команды. Каждой команде выдается набор букв. Учитель сообщает, что сейчас на несколько секунд учитель покажет слово и уберет его. В этот момент обучающимся нужно запомнить, из каких слов состоит слово. Затем они по памяти должны собрать это слово вместе. Работа проходит в команде. Буквы английского алфавита нужно распечатать в двойном экземпляре на одну группу на бумаге и заламинировать для долгого использования. Также можно сделать алфавит из камушек или использовать пластмассовые буквы.

2. «Prepositions of place» (Предлоги места), урок №2.

1. Для активизации лексики по данной теме, мы использовали игру «Memory game» (Игра на память) (рисунок 4). Цель игры: развивать внимание и память.

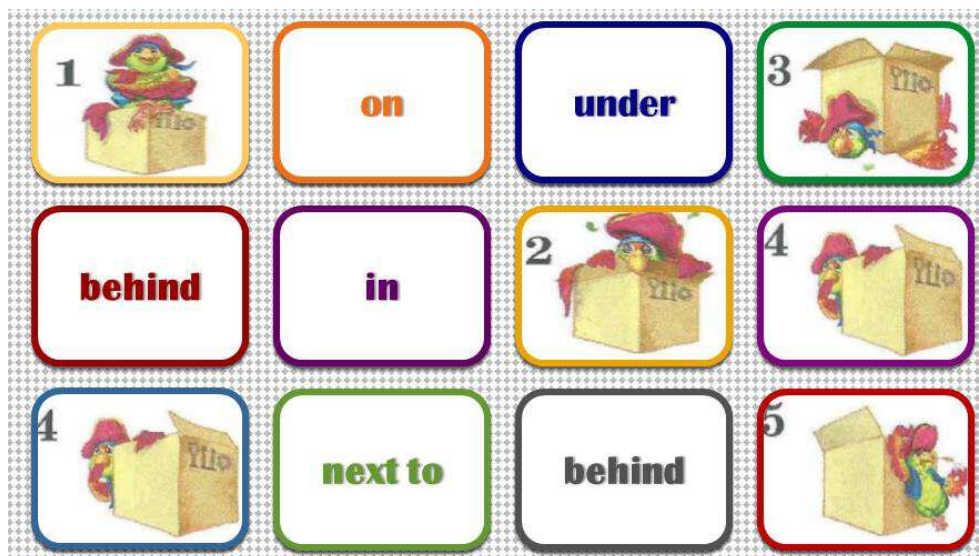


Рисунок 4 – Memory game

Ход игры: Учитель делит обучающихся на две команды. Каждой команде необходимо запомнить, где находится картинка и соответствующее название предлога для этой картинки. Затем учитель просит каждую команду по очереди

назвать две цифры, под которыми находятся соответствующая картинка и слово.

Перед этой игрой учителю важно проинформировать ребят о том, что им нужно вместе обсудить ответ и решить, кто будет отвечать.

2. В качестве первичной проверки понимания темы мы использовали игровой прием «Who has? I have!» («У кого есть? У меня есть!»). Карточки для игры продемонстрированы в приложении «Б». Цель: закрепить лексику по изучаемой теме.

Ход игры: учителю необходимо разделить обучающихся на две команды и раздать каждой группе карточки в рандомном порядке. Первым начинает спрашивать тот, у кого находится цифра 1. На каждой карточке есть картинки. Ученику нужно сначала сказать то, что находится в верхней части, а затем задать вопрос из нижней части карточки, используя слово на карточке. Следующим игроком будет тот, у кого будет произнесенное слово на картинке в верхней части.

### 3. «My room» (Моя комната), урок №3.

1. В качестве первичного усвоения грамматической конструкции мы взяли игровое интерактивное упражнение «Puzzles» в Power Point (рисунок 5).

Цель упражнения: освоить порядок слов в предложении.

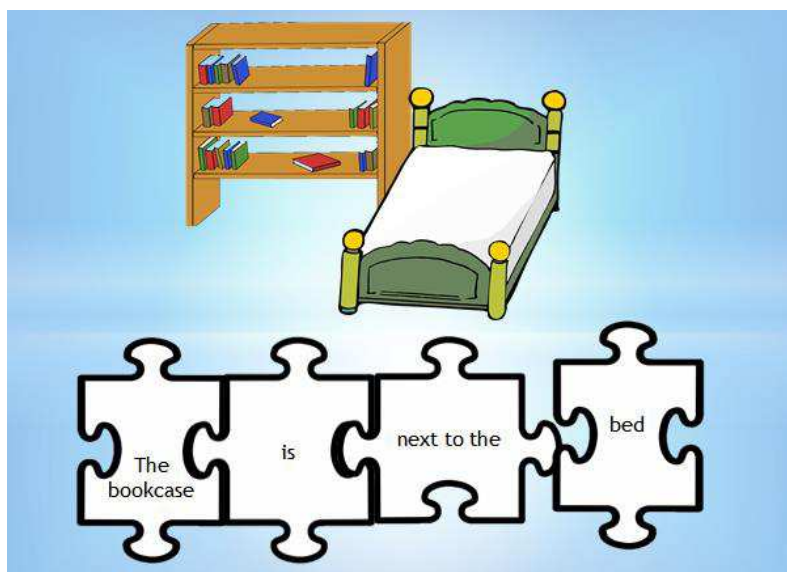


Рисунок 5 – Puzzles

Ход упражнения: Учитель делит ребят на команды. Объясняет, что обучающимся необходимо посмотреть на картинку и составить предложение в правильном порядке. Каждая группа должна произнести: «We are ready» (мы готовы). Только после этого учитель составляет правильный ответ на экране, а ученики проверяют.

2. Для закрепления изучаемой темы обучающимся была предложена такая интерактивная технология как проект. Проектные работы обучающихся можно увидеть в приложении «В», «Г», «Д» и «Е». Наш проект состоял из нескольких этапов:

1. Мотивационный.
2. Планирующий.
3. Информационно-операционный.
4. Рефлексивно-оценочный.

На мотивационном этапе ребятам было предложено рассмотреть на лэпбук комнаты, которую им предстоит сделать.

На планирующем этапе ребята были разделены на 4 группы. Каждой группе были выданы все необходимые материалы. Также была выдвинута цель – создание и презентация лэпбука «My room».

Были определены следующие задачи проекта:

- сделать макет комнаты;
- нарисовать и вырезать предметы, которые могут находиться в комнате;
- приклеить изображения предметов мебели;
- описать комнату в нескольких предложениях;
- подготовить выступление.

На информационно-операционном этапе у обучающихся формировались поисковые навыки чтения, работы с учебником, навыки работы в группе, самостоятельность, работоспособность. Учитель контролировал и помогал тем, у кого были затруднения в работе.

На рефлексивно-оценочном этапе, каждая группа презентовала свою комнату. В презентации своей комнаты участвовал каждый из группы.

Остальные обучающиеся слушали и задавали вопросы, когда их что-то интересовало.

Таким образом, на формирующем этапе опытно-экспериментальной работы нами были разработаны и использованы различные интерактивные технологии на уроках английского языка. Следует отметить, что игровые технологии оказались более подходящими для развития познавательного интереса. Эти приемы и методы были направлены на активизацию, усвоение, закрепление таких тем, как «My pets» (Мои домашние животные), «Prepositions of place» (Предлоги места); «Objects of the room» (Предметы комнаты); «My room» (Моя комната). Игры, интерактивные упражнения, проекты были подобраны и разработаны в соответствии с учебным планом, возрастом обучающихся. Кроме того, все эти подобранные интерактивные технологии нацелены на развитие диалога, активности, взаимодействия и работоспособности.

### **2.3 Анализ результатов опытно-экспериментальной работы**

На контрольном этапе опытно-экспериментальной работы по использованию интерактивных технологий на уроках иностранных языков, нами была повторно использована методика Г.И. Щукиной для выявления познавательного интереса обучающихся в экспериментальной группе как основы для улучшения качества иноязычного образования в младшей школе. .

Сравнительные результаты среднего балла уровня познавательных интересов экспериментальной группы представлены в таблице 5.

Таблица – 5 Сравнительные результаты констатирующего и контрольного этапов

№	Имя	Средний балл конст.этапа	активность	диалог	работоспособность	самостоятельность	ожидание конца урока	внимание	Средний балл контр.этапа
1	Регина Б.	0,8	2	1	2	2	0	1	1,3
2	Александр В.	1	1	2	2	2	1	2	1,7
3	Данил Г.	1,3	2	2	2	1	0	2	1,5
4	Илья Ж.	0,5	2	1	1	1	0	1	1
5	Ольга Ж.	0,7	2	1	2	1	0	2	1,3
6	Матвей Ж.	1,8	2	2	2	2	0	2	1,7
7	Милана З.	1,2	2	2	2	1	0	1	1,3
8	Алиса И.	1,7	2	2	2	2	0	2	1,7
9	Егор И.	0,8	1	2	2	1	0	1	1,2
10	Юрий К.	0,7	2	1	1	1	0	1	1
11	Макар К	1	2	1	2	2	0	1	1,3
12	Алиса К.	0,8	1	2	0	2	1	0	1
13	Алиса К.	1,7	2	2	2	2	0	2	1,7

Результаты, которые представлены в данной таблице позволяют сделать следующие выводы. У пяти человек (38%) познавательный интерес возрос. Их средний балл составляет от 1,5 до 1,7. У остальных обучающихся, а именно у восьмерых (62%), познавательный интерес также возрос. Средний балл составляет от 1 до 1,3. Низкий познавательный интерес отсутствует.

Исходя из данных можно утверждать, что уровень активности на уроках у обучающихся экспериментальной группы возрос. Увеличилось взаимодействие, ребята стали больше вести диалог, работать в команде, общаться с учителем. Многие ребята стали более самостоятельны в выполнении различных

упражнений. Необходимо подчеркнуть, что перед выполнением каждого задания обучающиеся старались сосредоточиться и внимательно слушать инструкции.

Таким образом, из полученных данных, можно утверждать, что внедрение игровых и других интерактивных технологий систематично позволяет повысить познавательный интерес обучающихся в процессе обучения. Этому свидетельствует сравнение среднего балла уровня познавательных интересов на констатирующем этапе и контрольном этапе.

### **Выводы по второй главе**

Проведенная нами опытно-экспериментальная работа позволила установить, что использование интерактивных технологий на уроках иностранного языка позволяют повысить активность, работоспособность, самостоятельность, внимание. Возникла основа для диалога.

Такие интерактивные технологии, как игра и метод проектов достаточно эффективны. Игра обладает высокой степенью интерактивности. Благодаря ей нам удалось организовать такой процесс обучения, где каждый обучающийся был включен в работу, взаимодействовал с одноклассниками и учителем. Стоит отметить, что метод проектов также сыграл значительную роль в повышении познавательного интереса. Игра и метод проектов обеспечивают взаимодействие, в ходе которого у обучающихся происходит обмен знаниями, опытом.

При использовании этих технологий для обучающихся создаются условия успеха, где каждый может реализовать свой потенциал, помочь одноклассникам самостоятельно или же посоветоваться с учителем.

Интерактивные технологии обеспечивают взаимодействие всех участников процесса обучения, что повышает качество иноязычного образования.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В выпускной квалификационной работе нами была рассмотрена важная проблема поиска интерактивных методов, которые смогут обеспечить результативность процесса обучения и обеспечить высокое качество образования.

Мы рассмотрели понятия «технология обучения», «интерактивные технологии». Технологии обучения – это направление дидактики, которое объединяет совокупность приемов, методов и средств для применения их в процессе обучения, с целью повышения качества обучения. Интерактивные технологии – это приемы и методы, использование которых помогает обеспечить взаимодействие между обучающимися и учителем, а также между обучающимися для достижения образовательных целей.

Изучив историю возникновения интерактивных технологий, мы выяснили, что существует две теории возникновения интерактивных технологий. Согласно первой, основой интерактивной технологии послужил символический интеракционизм. Согласно второй, основа интерактивной технологии – это активное обучение. Из оснований этих двух теорий, а также по исследованиям ученых мы можем констатировать, что особенностью интерактивных технологий является взаимодействие между обучающимися и учителем, а также между обучающимися.

Рассмотрев опыт учителей по использованию интерактивных технологий, мы пришли к выводу, что интерактивными технологиями могут быть не только технологии, которые предполагают использование компьютерных программ, онлайн ресурсов, но и различные приемы, методы, которые также помогают осуществить процесс взаимодействия между всеми участниками образовательного процесса в живом общении.

Одной из интерактивных технологий является игра. Мы охарактеризовали игру и выявили, что в природе игры заложена



интерактивность. Далее мы изучили виды игр, которые наиболее актуальны на уроках иностранного языка: дидактические, ролевые, лексические, грамматические, фонетические, орфографические.

В контексте нашего исследования была выдвинута гипотеза, предполагающая, что использование игровых интерактивных технологий в процессе обучения иностранным языкам в начальной школе может повысить качество школьного иноязычного образования. Чтобы доказать правдивость данной гипотезы, мы организовали опытно-экспериментальную работу в экспериментальной и контрольной группах.

На первом этапе был выявлен уровень познавательного интереса как основы высокого качества образования обучающихся на уроках английского языка в экспериментальной и контрольной группах. В ходе анализа мы установили, что у обучающихся двух классов разная степень познавательного интереса. Данные этого исследования дали нам основания для поиска и использования приемов и методов, с помощью которых мы сможем повысить мотивацию обучающихся на уроках английского языка.

На втором этапе опытно-экспериментальной работы нами были разработаны и использованы интерактивные технологии на уроках английского языка. Эти интерактивные игровые приемы, упражнения и метод проектов были подобраны и составлены с учетом школьной программы, а также направлены на взаимодействие учителя и обучающихся, а также обучающихся между собой.

На контрольном этапе опытно-экспериментальной работы по использованию интерактивных технологий на уроках английского языка мы провели контрольный анализ. В ходе диагностики были сделаны следующие выводы.

У всего экспериментального класса возрос познавательный интерес на уроках английского языка. Низкий познавательный интерес отсутствует. Обучающиеся стали больше взаимодействовать друг с другом и учителем, работать в команде.

Многие обучающиеся стали более самостоятельны в выполнении различных упражнений, повысилась работоспособность и внимание, перестали ожидать конца уроков, что положительно повлияло на качество обучения.

Таким образом, в ходе опытно-экспериментальной работы нам удалось подтвердить гипотезу об возможности повышения качества школьного иноязычного образования за счет использования игровых интерактивных технологий. Динамика показателей в ходе исследования подтверждает, что систематическое использование интерактивных технологий способствуют повышению качества школьного иноязычного образования.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Андреевко, Т. Н. Использование игр при обучении иностранному языку [Электронный ресурс] / Т.Н Андреевко, Е.В. Чеснокова. – 2018. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/115064>
2. Анесова, А. Ж. Технология обучения [Электронный ресурс] / А.Ж. Анесова // Материалы Всероссийской научно-практической конференции «Наука и социум». – 2017. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologiya-obucheniya>
3. Белоусова, Т. Ф. Языковые игры на уроках английского языка [Электронный ресурс] / Т.Ф. Белоусова, А.А Третьяков // Таврический научный обозреватель. – 2015. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/yazykovye-igry-na-urokakh-angliyskogo-yazyka>
4. Беспалько, В. П. Слагаемые педагогической технологии : учебное пособие / В.П. Беспалько. – Москва : Педагогика, 2009. – 130 с.
5. Войнилов, Ю. Л. Джордж Герберт Мид как «Основатель» символического интеракционизма [Электронный ресурс] / Ю.Л. Войнилов // Общество: социология, психология, педагогика. – 2016. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/dzhordzh-gerbert-mid-kak-osnovatel-simvolicheskogo-interaktsionizma>
6. Воронов, В. В. Технология обучения: от уточнения понятий к практике [Электронный ресурс] / В.В. Воронов, Р.И. Платонова // ВАК. – 2015. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologiya-obucheniya-ot-utochneniya-ponyatiy-k-praktike>
7. Данчук, М. П. Современные образовательные технологии и их дидактическая сущность [Электронный ресурс] / М. П. Данчук // ВАК. – 2007. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-obrazovatelnye-tehnologii-i-ih-didakticheskaya-suschnost>

8. Дзюба, Е. В. Игровые интерактивные технологии на уроках РКИ в системе профессионально ориентированного обучения [Электронный ресурс] / Е. В. Дзюба, А. Э Массалова // Педагогическое образование в России. – 2019. – № 2. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-interaktivnye-tehnologii-na-urokah-rki-v-sistemeprofessionalno-orientirovannogo-obucheniya>

9. Добрынина, Т. Н. Интерактивное обучение в системе высшего образования : монография / Т. Н. Добрынина. – Новосибирск : Изд. НГПУ, 2013. – 183 с.

10. Дьяченко, Л. А. Ролевая игра в процессе обучения иностранному языку [Электронный ресурс] / Л.А. Дьяченко // Проблемы современной науки и образования. – 2015. – № 4. – Режим доступа : <https://e.lanbook.com/journal/issue/297107>

11. Карпова, С. Н. Интерактивные технологии обучения иностранному языку: педагогические возможности и риски [Электронный ресурс] / С. Н. Карпова // ВАК. – 2013. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnye-tehnologii-obucheniya-inostrannomu-yazyku-pedagogicheskie-vozmozhnosti-i-riski>

12. Кашлев, С. С. Современные технологии педагогического процесса : пособие для педагогов / С.С. Кашлев. – Минск : Университетское, 2000. – 95 с.

13. Кларин, М. В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры, дискуссии: книга / М. В. Кларин. – Рига : Эксперимент, 1995. – 176 с.

14. Костина, Н. М. Использование активных и интерактивных образовательных технологий [Электронный ресурс] / М.Г. Савельева, Т. А. Новикова, Н.М. Костина // «Удмуртский университет». – 2013. – Режим доступа : [http://i.udsu.ru/files/04-education/methodics/22\\_Tehnologe.pdf](http://i.udsu.ru/files/04-education/methodics/22_Tehnologe.pdf)

15. Кулиева, Ш. Х. Учебный процесс как педагогическая система в процессе подготовки учителей профессионального обучения [Электронный

ресурс] / Ш. Х. Кулиева, З. Д. Расулова, Х. Ю. Хамроева // Молодой ученый. – 2013. № 9 (56). – Режим доступа : <https://moluch.ru/archive/56/7498/>

16. Мишечкина, Н. А. Представление о дидактической игре и её роли в процессе обучения младших школьников [Электронный ресурс] / Н. А. Мишечкина. – Молодой ученый. – 2017. – Режим доступа : <https://moluch.ru/archive/186/47571/>

17. Морозов, Е. А. Проектная деятельность на уроке иностранного языка как технология интерактивного обучения. К постановке проблемы [Электронный ресурс] / Е. А. Морозов, И. В. Морозова // Гуманитарно-педагогические исследования. – 2019. – № 2. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/proektnaya-deyatelnost-na-uroke-inostrannogo-yazyka-kaktehnologiya-interaktivnogo-obucheniya-k-postanovke-pr0oblemu>

18. Нуждина, М. В. Активные и интерактивные образовательные технологии в вузе [Электронное обучение] / М. В. Нуждина, Е. В. Рябухина // Карельский научный журнал. – 2015. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/aktivnyie-i-interaktivnyie-obrazovatelnyie-tehnologii-v-vuze>

19. Пласкина, М. В. Понятие «технология обучения» в современной педагогике [Электронный ресурс] / М. В. Пласкина // Молодой ученый. – 2014. – Режим доступа : <https://moluch.ru/conf/ped/archive/104/5741/>

20. Покладова, Е. А. Педагогические технологии: интерактивные технологии для обучения учащихся / Е.А. Покладова // Гуманитарный вестник. – 2015. – № 1. – С. 124–130.

21. Приказ Минобрнауки РФ [Электронный ресурс] : «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» от 17.12.2010 №1897 ред. от 11.12.2020. // Справочная правовая система «КонсультантПлюс» – Режим доступа : <http://www.consultant.ru>

22. Радченко, М. Л. Применение интерактивных форм обучения на уроках второго иностранного языка (немецкого) [Электронный ресурс] /

М. Л. Радченко // Молодой ученый. – 2019. – № 50. – Режим доступа : <https://moluch.ru/archive/288/65305/>

23. Садыков, Т. М. История развития интерактивных технологий [Электронный ресурс] / Т. М. Садыков // Проблемы современного образования. – 2016. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-razvitiya-interaktivnyh-tehnologiy>

24. Селевко, Г. К. Энциклопедия образовательных технологий : в 2 т. / Г.К.Селевко. – Москва : Народное образование, 2005. – Т.1 2

25. Соболева, Е. А. Иноязычная коммуникативная компетенция как цель обучения иностранным языкам в основной общеобразовательной школе [Электронный ресурс] / Е.А. Соболева, Н.А. Казанцева // Наука и образование сегодня. – 2020. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/inoyazychnaya-kommunikativnaya-kompetentsiya-kak-tsel-obucheniya-inostrannym-yazykam-v-osnovnoy-obsheobrazovatelnoy-shkole>

26. Тихобаев, А. Г. Интерактивные компьютерные технологии обучения [Электронный ресурс] / А. Г. Тихобаев // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2012. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnye-kompyuternye-tehnologii-obucheniya>

27. Тулохонова, М. П. Возможности интерактивных технологий обучения в развитии информационного иммунитета школьников [Электронный ресурс] / М. П. Тулохонова // ВАК. – 2010. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/vozmozhnosti-interaktivnyh-tehnologiy-obucheniya-v-razvitiy-informatsionnogo-immuniteta-shkolnikov>

28. Фомичев, Д. С. Интерактивная технология как средство формирования информационной компетентности [Электронный ресурс] / Д. С. Фомичев // Вестник Брянского государственного университета. – 2012. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnaya-tehnologiya-kak-sredstvo-formirovaniya-informatsionnoy-kompetentnosti>

29. Черкасова, Е. К. Современные педагогические технологии: интерактивные технологии на уроках английского языка как мотивация учебной деятельности / Е.К. Черкасова // Вестник науки и образования. – 2019. – № 19. – С. 88–89.

30. Шевченко, О. В. Применение интерактивных компьютерных технологий на уроках немецкого языка как условие формирования универсальных учебных действий [Электронный ресурс] / О.В. Шевченко // Обучение и воспитание: методики и практика. – 2013. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-interaktivnyh-kompyuternyh-tehnologiy-na-urokah-nemetskogo-yazyka-kak-uslovie-formirovaniya-universalnyh-uchebnyh-deystviy>

31. Щукина Г. И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе : учебное пособие / Г. И. Щукина. – Москва : Просвещение, 1979. – 103 с.

32. Электронный каталог дидактических материалов А. Морозова [Электронный ресурс] – Санкт-Петербург : – Режим доступа: <https://vk.com/mishkie> (

33. Якубова, Д. Р Case study как один из инновационных методов преподавания английского языка учащимся старших классов [Электронный ресурс] / Д.Р. Якубова // Молодой ученый. – 2019. – № 48. – Режим доступа : <https://moluch.ru/archive/286/64627/>

34. Ahmedova, M. The role of methodology in teaching English to prospective teachers / R Yarmatov, M Ahmedova // Science and Education. – 2020. – С.168–171.

35. Babaeva, V. T. phonetics and interaction in german language teaching the role of methods / V. T. Babaeva // Journal of Foreign Languages and Linguistics. – 2021. – С. 20–25.

36. Beauchamp, G. Analysing the use of interactive technology to implement interactive teaching [Электронный ресурс] / S. Kennewell, H. Tanner, S. Jones, G.

Beauchamp // Journal of Computer Assisted Learning. – 2008. – Режим доступа : <http://wandersen.pbworks.com/f/Analyzing+the+Use+of+Interactive+Technology.pdf>

37. Burtnyk, B. The use of digital tools for enhancing grammatical competence of the future english philologists / B. Burtnyk // Collection of scientific papers «SCIENTIA». – 2021. – С. 133–134.

38. Chaiyo, Y. The effect of Kahoot, Quizizz and Google forms on the student's perception in the classrooms response system / Y. Chaiyo, R. Nokham // International Conference on Digital Arts, Media and Technology. – 2017. – С. 178–182.

39. Eastman, J. K. Interactive Technology In The Classroom: An Exploratory Look At Its Use And Effectiveness [Электронный ресурс] / J. K. Eastman, K. L. Eastman, R. Iyer // Contemporary Issues In Education Research. – 2009. – Режим доступа : <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1056904.pdf>

40. Ekibaeva, N. A. The use of interactive technologies in teaching english children with developmental disabilities [Электронный ресурс] / N. A. Ekibaeva, A. N. Temirbulatova, A. M. Turasheva // European journal of education and applied psychology. – 2015. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/the-use-of-interactive-technologies-in-teaching-english-children-with-developmental-disabilities>

41. Isabekova, G.B. Using interactive learning technologies in the formation of multilingual personality [Электронный ресурс] / G. B. Isabekova // ВАК. – 2016. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/using-interactive-learning-technologies-in-the-formation-of-multilingual-personality>

42. Kавилова, Т. Interactive forms and methods in teaching a foreign language / Т. Kавилова // Modern scientific research journal. – 2019. – С. 43–45.

43. Kennewell, S. Interactive teaching with interactive technology [Электронный ресурс] / S. Kennewell // Cardiff Metropolitan University. – 2005. – Режим доступа :



[https://www.researchgate.net/publication/267953098 Interactive teaching with interactive technology](https://www.researchgate.net/publication/267953098)

44. Nurullaeva, G. A. Applying interactive methods in teaching foreign languages [Электронный ресурс] / G.A. Nurullaeva // Достижения науки и образования. – 2018. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/applying-interactive-methods-in-teaching-foreign-languages>

45. Shodiev, F. T. Interactive Technology in Primary Education [Электронный ресурс] / T.F. Shodiev // International Journal on Integrated Education. – 2020. – Режим доступа: <https://www.neliti.com/publications/334243/interactive-technology-in-primary-education>

## ПРИЛОЖЕНИЕ А

Буквы для интерактивного упражнения «Words from letters»

a	h	o	v
b	i	p	w
c	j	q	x
d	k	r	y
e	l	s	z
f	m	t	
g	n	u	

## ПРИЛОЖЕНИЕ Б

### Карточки для игры «Who has? I have»



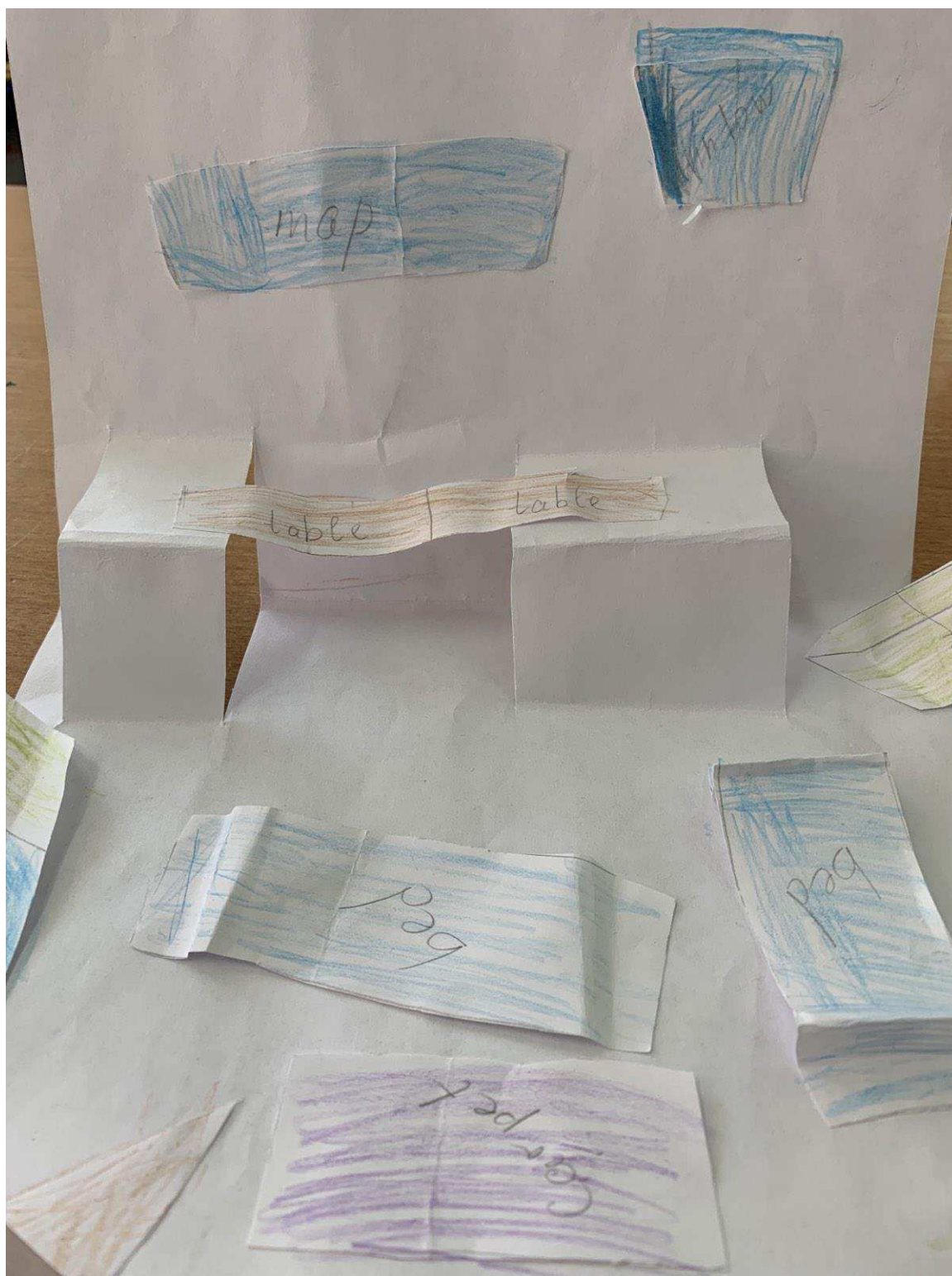
## ПРИЛОЖЕНИЕ В

### Проектная работа группы № 1



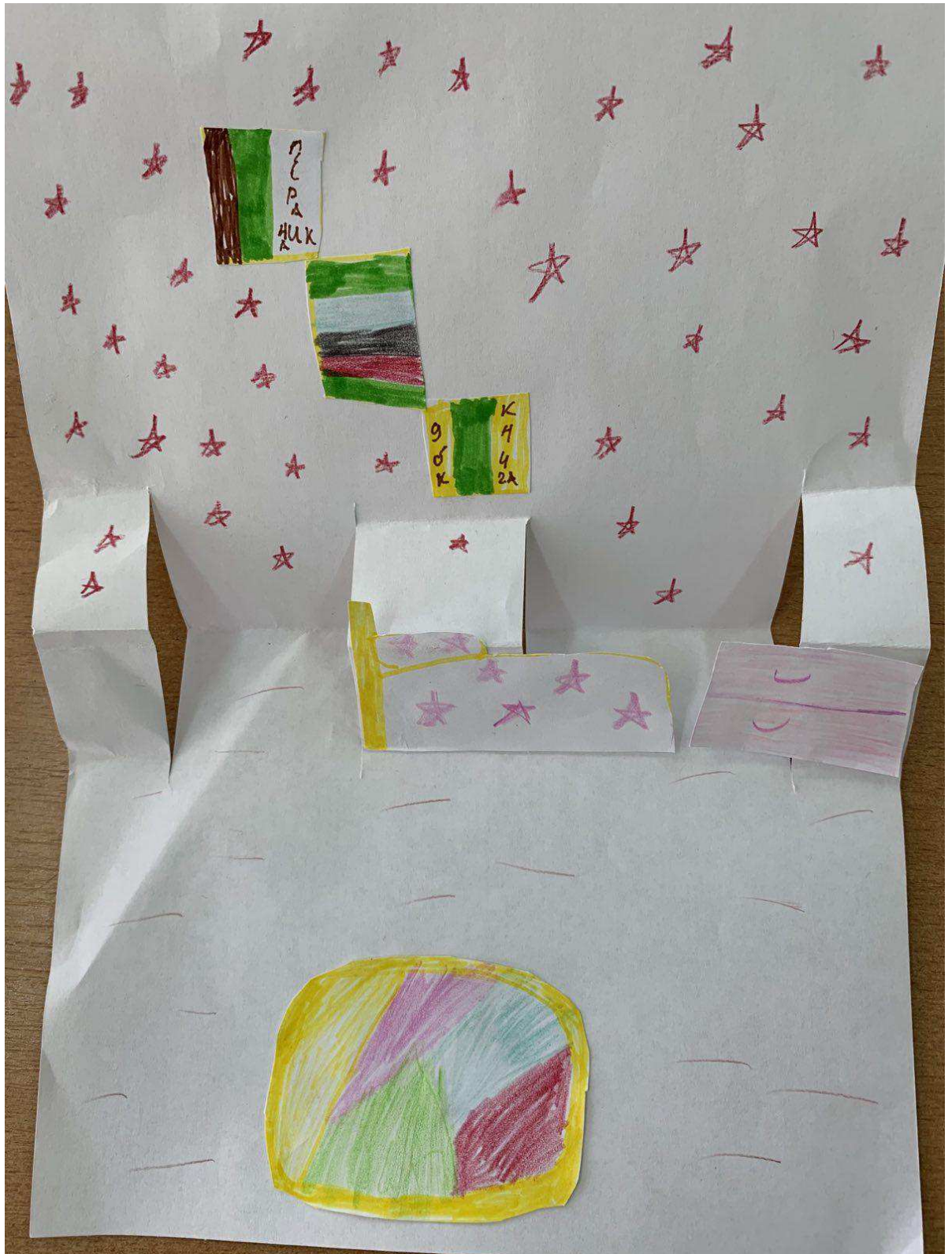
## ПРИЛОЖЕНИЕ Г

### Проектная работа группы №2



## ПРИЛОЖЕНИЕ Д

### Проектная работа группы №3



## ПРИЛОЖЕНИЕ Е

### Проектная работа группы №4

