

МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

УДК 372.881.1:811.111+004

А. Н. Берёзко, А. В. Прадун
Учреждение образования «Барановичский государственный университет»,
Барановичи, Республика Беларусь

КОМПЛЕКС УПРАЖНЕНИЙ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ УЧАЩИХСЯ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ НА ИНОСТРАННОМ ЯЗЫКЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНТЕРНЕТ-ПРИЛОЖЕНИЙ

Введение. Необходимо также отметить, что в рамках иноязычного образования визуализация выступает одним из средств оптимизации процесса формирования навыков и умений в продуктивных видах речевой деятельности. Одним из способов визуализации учебного материала может рассматриваться применение интернет-приложений (ИнП) “PlayPhrase.me”, “LearningApps”, “WordWall”, “MakeBeliefsComix”, “DeepSeek”, “Edit”, позволяющих обеспечить стадии овладения навыками и умениями иноязычной речевой деятельности необходимыми опорами. Следовательно, применение различных интернет-приложений в качестве опоры адекватно задачам формирования навыков и умений диалогической речи (ДР) на иностранном языке (ИЯ).

Актуальность настоящего исследования обусловлена необходимостью дальнейшей разработки методических аспектов использования ИнП “PlayPhrase.me”, “LearningApps”, “WordWall”, “MakeBeliefsComix”, “DeepSeek”, “Edit” в обучении учащихся ДР на ИЯ.

Цель исследования состояла в разработке комплекса упражнений для обучения учащихся ДР на ИЯ с использованием ИнП. В качестве основных *методов исследования* были использованы: критический анализ научно-методической литературы, анализ интерфейса и функций интернет-приложений, пробное обучение, тестирование, анализ количественных результатов пробного обучения.

Основная часть. Разработанный комплекс упражнений для обучения учащихся ДР на ИЯ с использованием ИнП “PlayPhrase.me”, “LearningApps”, “WordWall”, “MakeBeliefsComix”, “DeepSeek”, “Edit” включает в себя 5 подэтапов.

Необходимо пояснить, что на основе трактовки Е. И. Пассовым понятий «навык» и «умение» [1], первый и второй подэтапы нацелены на формирование и совершенствование навыков ДР, а последующие — на развитие умений ДР.

1. *Овладение отдельными репликами.*

На данном подэтапе учащиеся изучают новые речевые формулы, которые в дальнейшем смогут использовать во время ведения диалога.

Изначально ученикам раздаются карточки с фразами, с которыми необходимо ознакомиться перед выполнением задания. После чего учитель предлагает учащимся внимательно просмотреть подготовленные заранее видеофрагменты из интернет-ресурса “PlayPhrase.me”. Ученикам необходимо подчеркнуть упомянутые в видео фразы, прочитать их и озвучить свои догадки касательно их значения.

Для закрепления новых фраз ученикам необходимо отсканировать QR код, который позволит перейти к выполнению задания в онлайн-сервисе “LearningApps”. Обучающиеся должны соотнести фразы с категориями, к которым они относятся.

2. *Овладение умением соотносить отдельные реплики.*

На этом подэтапе ученики усваивают значение изученных на первом этапе фраз, а также учатся корректно использовать реплики-стимулы и реплики-реакции в зависимости от контекста.

Для достижения цели этапа учащимся необходимо отсканировать данный учителем QR код, который позволит перейти к сервису-конструктору “WordWall”, где размещено задание. Ученики должны соотнести реплики друг с другом в зависимости от их значения.

Далее ученикам необходимо выполнить условно-речевое задание для закрепления умения соотносить отдельные реплики друг с другом. Учащимся нужно разделить на пары. После чего один из них называет реплику-стимул так, чтобы партнер мог использовать подходящую реплику-реакцию. Затем необходимо поменяться ролями с целью овладения каждым обучающимся двумя видами реплик.

3. *Овладение видами микродиалогов.*

Во время проведения данного подэтапа учащиеся изучают функциональные схемы, т. е. порядок речевых намерений и задач партнеров по общению, который в итоге должен найти воплощение в определенной последовательности фраз диалога.

Учащиеся овладевают двумя видами микродиалогов: диалог-расспрос, диалог-побуждение к действию. Каждая пара учеников получает комикс, созданный в интернет-сервисе “MakeBeliefsComix”, в котором

речевые функции партнеров размещены в неправильном порядке. Их задача состоит в том, чтобы собрать комикс, соблюдая логику развития ситуации общения, и разыграть диалог в парах.

4. *Овладение умением вести развернутый диалог.*

Во время четвертого подэтапа ученикам даются дополнительные условия, предложенные нейросетью “DeepSeek”, которые им необходимо выполнить при разыгрывании развернутого варианта диалога.

5. *Самостоятельное составление диалогов по ситуации.*

На последнем подэтапе ученикам предлагается несколько постеров, созданных при помощи онлайн-платформы “Edit”, информацию из которых им необходимо задействовать во время построения и презентации самостоятельно составленных итоговых диалогов.

Заключение. Итак, разработанный комплекс упражнений для обучения учащихся ДР на ИЯ предполагает поэтапное формирование и совершенствование навыков ДР посредством овладения отдельными репликами и ДЕ на основе ИМП “PlayPhrase.me”, “LearningApps” и “WordWall”, а также развитие умений ДР в процессе создания различных видов микродиалогов и развернутого диалога с использованием ИМП “MakeBeliefsComix”, “DeepSeek” и “Edit”. Результаты проведенного пробного обучения будут представлены в одной из последующих публикаций.

Список цитируемых источников

1. Проблема навыков и умений в обучении иностранному языку : учеб. пособие // Серия пособий «Методика обучения иностранным языкам»: в 22 т. / под ред. Е. И. Пассова, Е. С. Кузнецовой. — URL: <https://www.libex.ru/detail/book166282.html> (дата обращения: 12.03.2025).

УДК 372.8

Ю. Ю. Васильчук

*Учреждение образования «Белорусский государственный университет»,
Минск, Республика Беларусь*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОНЛАЙН-ИГР ПРИ ОБУЧЕНИИ ОНОМАСТИЧЕСКОЙ ЛЕКСИКЕ (НА ПРИМЕРЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА)

Введение. Стратегическая цель изучения иностранного языка — осуществление коммуникации на основе использования разнообразных лексических единиц. При этом одной из главных задач преподавания английского языка является обогащение лексического запаса учащихся и формирование речевых лексических навыков, которые рассматриваются Э. Г. Азимовым и А. Н. Щукиным как «автоматизированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и ее правильному сочетанию с другими единицами в продуктивной речи» [1, с. 121].

В нашем исследовании мы хотим обратить особое внимание на усвоение учащимися ономастической лексики, т. е. названия людей, животных, мифических существ, племен и народов, стран, рек, гор, людских поселений [2] через использование онлайн-игр. Изучение этого пласта лексики способствует формированию у учащихся лингвострановедческой компетенции, что необходимо при освоении иностранного языка и понимании специфики национальной и иноязычной культур.

Актуальность исследования обусловлена широким интересом использования информационных технологий, в частности, онлайн-игр, на уроках английского языка на этапе обучения ономастической лексики. Цель исследования заключается в разработке системы онлайн-игр с помощью цифровых платформ для усвоения ономастической лексики на уроках английского языка.

Основная часть. Информационные технологии позволяют преобразовать классическое понимание игры в более привычное для современных учащихся, вследствие чего появляется еще один вид лексических игр — онлайн-игры, которые представляют собой ещё один вид действий в контексте урока, а, следовательно, разнообразят его наполнение. Существуют онлайн-игры как для ознакомления, так и для закрепления учебного материала, и, как и обычные игры, бывают индивидуальными и групповыми. Ключевой особенностью такого вида игр является то, что они могут использоваться на уроках иностранного языка как с целью контроля уровня усвоения лексических единиц, так и в качестве домашнего задания, и для осуществления самоконтроля.

В настоящее время существуют разнообразные платформы, которые можно использовать для создания онлайн-игр. В рамках данного исследования нами разработаны онлайн-игры для изучения ономастической лексики учащимися 8 класса.

Приведем пример созданной онлайн-игры “Memory” на платформе “Educaplay” (https://www.educaplay.com/learning-resources/22048195-the_custom_of_travelling_around_the_country.html). Игра направлена на активизацию лексических единиц по теме «The custom of travelling around the country» в индивидуальном режиме. Учащимся необходимо, используя метод проб и ошибок, соотнести картинки с названиями