

- б) работа с тактическими заданиями, выполняя которые учащиеся самостоятельно решают, в какой последовательности готовить ответ на задание, а также распределяют между собой, кто, какую часть упражнения выполняет;
- 7) выполнение заданий, требующих слаженной работы, на время.

Заключение. Итак, профессия и особенности организации отношений в коллективе влияют на то, как необходимо обучать иностранному языку. Поэтому мы считаем важным для повышения результативности процесса обучения профессиональному английскому языку учитывать особенности взаимодействия в спортивном коллективе, специфику принятия решений группой, аспекты управления общением в команде, а также последовательность управления межличностными влияниями.

Список цитируемых источников

1. Колосов, Ю. А. Взаимоотношения в спортивной команде [Текст] / Ю. А. Колосов. — М. : Физкультура и спорт, 1984. — 128 с.
2. Психология физической культуры : учебник / под общ. ред. Б. П. Яковлева, Г. Д. Бабушкина. — Москва: Спорт, 2016. — 624 с.
3. Konter, E. Football Psychology: From Theory to Practice / E. Konter, J. Beckmann, T. Loughhead. — London : Routledge, 2019. — 384 p.
4. Nesti, M. Psychology in Football: Working with Elite and Professional Players / M. Nesti. — London: Routledge, 2010. — 216 p.
5. The Psychology of Soccer: More Than Just a Game / J. Dixon [et al.]. — London: Routledge, 2020. — 326 p.

УДК 378.147

И. В. Игнатова, Д. А. Разоренов

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Тульский государственный педагогический университет имени Л. Н. Толстого», Тула, Российская Федерация*

СПОСОБЫ ВИЗУАЛИЗАЦИИ ИНФОРМАЦИИ НА ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЯХ ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ В УСЛОВИЯХ ОНЛАЙН-ОБУЧЕНИЯ (НА ПРИМЕРЕ ПЛАТФОРМЫ MENTIMETER)

Введение. Современный мир погрузился в визуализацию данных. Не является исключением и образование, которое старается максимально оперативно внедрять новинки технического прогресса в учебный процесс. Визуализация позволяет в наглядной форме показать абстрактную информацию. Одним из способов визуализации является инфографика, создание которой в данной статье рассматривается на примере платформы Mentimeter. Интерактивная инфографика данной платформы оказалась эффективной при разработке онлайн-занятий по английскому языку в вузе, но может использоваться и в преподавании других дисциплин при условии организации занятий в режиме видеоконференции.

Основная часть. Как доказывают результаты исследований стилей учения, большая часть людей (около 65 %) относятся к визуалам, для которых визуальная опора является значимым фактором успешного усвоения информации разного характера [1]. Под визуализацией понимается «представление физического явления или процесса в форме, удобной для восприятия» [2, с. 38]. Применительно к обучению иностранным языкам, данную дефиницию следует расширить, определив визуализацию как представление любой учебной информации в форме, удобной для зрительного восприятия. Для обеспечения подобной формы применяются различные средства: таблицы, схемы, картинки и т. д. В данной статье мы рассмотрим такой тип визуализации, как инфографика.

Термин «инфографика» не всегда однозначен, но большинство исследователей и разработчиков едины во мнении, что инфографика связана с графическим представлением информации разного рода. Так, например, В. В. Лаптев предлагает следующее определение термина «инфографика»: «область коммуникативного дизайна, в основе которой лежит графическое представление информации, связей, числовых данных и знаний» [3, с. 10]. На наш взгляд, данное определение справедливо с позиции включения в него термина «коммуникативный», т. к. любая инфографика ставит своей целью общение, коммуникацию.

Вероятно, наиболее распространенной классификацией инфографики является ее деление на статичную и динамическую (или интерактивную). В данной работе делается акцент на интерактивной инфографике, т. е. виде инфографики, «в котором пользователю предлагается управлять отображением данных» [4]. Интерактивный — значит, «основанный на взаимодействии. Применительно к процессу обучения это означает наличие обратной связи между педагогом и учащимися» [2, с. 84]. Несомненно, различные виды инфографики на занятии по английскому языку подразумевают разную степень интерактивности. В этой связи оправдано обратиться к классификации интерактивной инфографики, предлагаемой В. Е. Рябиной [5]. Интерактивная инфографика различается по уровню вовлечения реципиента, в нашем случае, студентов: низкий уровень (например, анимированные картинки или фон); средний уровень (например, интерактивные карты и временные шкалы); высокий уровень (интерактивные презентации с обратной связью).

Рассмотрим способы использования визуализации информации посредством интерактивной инфографики на онлайн-занятии по английскому языку. Под онлайн-занятием мы понимаем учебное занятие, которое проводится в реальном времени с использованием технологий видеоконференцсвязи.

Использовать для разработки интерактивной инфографики мы предлагаем ресурс под названием Mentimeter [6]. Mentimeter — это платформа для создания интерактивных опросов и презентаций. Эта платформа позволяет создавать интерактивную инфографику с высокой степенью вовлечения аудитории, т. к. практически любой тип слайда в презентациях, создаваемых с помощью платформы, обеспечивает обратную связь со стороны студентов в реальном времени, что, несомненно, имеет преимущество при проведении занятий в режиме видеоконференций. Mentimeter анонимен, что способствует снятию некоторых индивидуальных барьеров коммуникации (например, застенчивость, боязнь камеры и т. д.).

В данной статье мы рассматриваем только презентации, которые можно создавать на бесплатном тарифе. Для разработки презентаций нужна регистрация преподавателя, который разрабатывает презентацию для занятий, на сайте *mentimeter.com*. Для голосования, т. е. ответов студентов, регистрация не нужна, что удобно и экономит время на занятии. Студенты открывают сайт *menti.com* в браузере компьютера или на смартфоне и вводят код презентации, который им называет преподаватель. Возможна также демонстрация QR-кода, что, при условии наличия сканера QR-кодов на смартфоне студентов, делает процесс перехода на сайт мгновенным. Каждая презентация имеет уникальный код, который хранится на платформе от 2 до 7 дней, в зависимости от выбранных настроек.

Для создания презентаций в Mentimeter могут использоваться разные типы слайдов. На бесплатном тарифе в одной презентации доступно использование только двух «популярных», «продвинутых» или «тестовых» слайдов: Multiple choice, Word Cloud, Scales, Ranking, Q&A, Open Ended; Select Answer, Type Answer; 100 points, Who Will Win, 2x2 Grid. Однако презентацию можно разнообразить неограниченным количеством «контент-слайдов», включающих такие типы как: Heading, Quote, Paragraph, Bullets, Image, Video, Big, Countdown, Number. Количество презентаций пользователя на базовом тарифе неограниченно.

Рассмотрим типы слайдов, которые оказались наиболее эффективными при проведении онлайн-занятий по английскому языку.

Quote. На слайде приводится цитата, связанная с темой занятия. Студентам предлагается прочитать цитату и выразить свое отношение к ней, используя функцию Reactions. Всего доступно 5 типов реакций: heart, cat, question, thumbs up, thumbs down. Для обратной связи можно выбирать любые символы, поясняя, что они означают в конкретном случае. Преподаватель при разработке презентации включает символы реакций в слайд, что позволяет студентам просто нажать на символ на экране смартфона или выбрать его на странице презентации на сайте. Анализ результатов голосования проводится сразу после того, как все участники занятия проголосовали, т. е. отправили ответы в виде символа-реакции. На слайде появится количество студентов, принявших участие в голосовании. Недавно разработчики Mentimeter добавили функцию «комментарий» на всех типах слайдов, что позволяет разнообразить обратную связь от студентов. Например, они могут выразить свое отношение к результатам голосования прямо на слайде. Их комментарий будет виден и преподавателю, и другим студентам.

Ranking. Студентам задается вопрос и даются варианты ответа. Задание предполагает ранжирование вариантов ответа по значимости: 0 — малая значимость; 10 — максимальная значимость. На основе анализа ответов всех участников голосования в реальном времени строится диаграмма, постоянно меняющаяся по мере поступления ответов студентов.

Разновидностью ранжирования является тип слайда *100 points*. Участникам дается 100 баллов, которые надо распределить между предлагаемыми опциями. Среднее арифметическое баллов, распределённых участниками, появляется на экране и изменяется по мере поступления ответов.

Следующий тип слайда, пользующийся неизменной популярностью у студентов, — *Multiple Choice*. Студентам задается вопрос и даются варианты ответа. Варианты ответов можно сопровождать статичными или анимированными картинками, как содержащимися в библиотеке платформы Mentimeter, так и своими собственными, загруженными с компьютера. Визуализация ответов на слайде *Multiple Choice* может осуществляться в виде разных графических объектов, наиболее популярными из которых являются: bars — столбиковая диаграмма, показывающая количество участников, выбравших тот или иной вариант ответа, и dots — точечная диаграмма, в которой каждая точка означает участника голосования, выбравшего тот или иной ответ. Точки перемещаются по экрану, что обычно вызывает интерес и улыбки студентов. Некоторые из них даже пытаются голосовать несколько раз, наблюдая, как перемещаются из группы в группу точки.

Достаточно популярным является тестовый слайд типа *Select Answer*. Студентам задается вопрос и даются варианты ответов, один или несколько из которых правильны. Можно внести соревновательный момент, т. к. тестовые слайды имеют встроенную опцию «доска лидеров». Кроме того, изменив настройки, можно давать больше очков тому участнику, который быстрее других дает ответ на вопрос. Если доска лидеров не нужна, слайд просто удаляется. Как уже отмечалось, платформа Mentimeter анонимна для участников голосования, поэтому для них автоматически генерируются ники (которые можно изменить на свое имя) и аватары (которые изменить нельзя).

Bullets. Данный тип слайда обычно используется в начале занятия, чтобы представить аспекты темы, которые будут изучаться на занятии, но может использоваться и для получения ответов на заданный вопрос.

В этом случае необходимо добавить на слайде «реакции» и объяснить студентам, что обозначает каждый символ применительно к ответам на вопрос.

Image. Данный тип слайда предполагает использование картинки и подписи к ней. Картинку можно выбрать статичную или анимированную. Для получения обратной связи слайд можно адаптировать, используя упомянутую выше опцию «реакции».

Вероятно, самым популярным и полезным для занятий по английскому языку типом слайда является *Word Cloud*. Студентам задается вопрос и обозначается количество кратких ответов, которые они могут отправить. По мере внесения ответов, слова, напечатанные студентами, появляются на экране в режиме реального времени, формируя «облако слов». Ответ, который вносился не одним участником опроса, появляется на экране самым крупным шрифтом. Полученное «облако слов» можно использовать для начала дискуссии или для групповой работы студентов в сессионных залах (break-out rooms).

Как уже отмечалось, участвовать в интерактивных презентациях можно при помощи компьютера или смартфона. Показывать результаты групповых опросов удобно при помощи платформ видеоконференцсвязи, позволяющих демонстрировать экран (Zoom, Google Meet и др.).

Заключение. Использование на онлайн-занятиях по английскому языку такого типа визуализации информации, как интерактивная инфографика, созданная с помощью платформы Mentimeter, позволяет реализовать следующие задачи организации обучения: привлечь внимание всех студентов к обсуждаемой теме; поддерживать интерес к теме в течение всего занятия; видеть в реальном времени ответы студентов; использовать ответы студентов как стартовую точку для дискуссии; задействовать разные навыки, развитие которых является целью обучения иностранному языку (чтение, письмо, аудирование, говорение); воздействовать на разные каналы восприятия информации с целью лучшего усвоения темы студентами; разнообразить учебный процесс посредством элементов геймификации. Создать интерактивную презентацию легко, а представив ее студентам и получив от них обратную связь в реальном времени, можно провести интересную дискуссию по теме занятия.

Список цитируемых источников

1. Li, M. A study on learning styles and their possible effect on academic performance among university students in Glasgow / M. Li, A. Alduais // *Research Result. Sociology and Management*. — 2018. — Vol. 4. — № 2. — P. 27—44.
2. Азимов, Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. — М. : ИКАР, 2009. — 448 с.
3. Лаптев, В. В. Изобразительная статистика. Введение в инфографику / В. В. Лаптев. — СПб. : Эйдос, 2012. — 180 с.
4. Инфографика: сайт для дизайнеров и разработчиков [Электронный ресурс] // *Infogra.ru*. — 2011. — Режим доступа: <https://infogra.ru/infographics>. — Дата доступа: 03.10.2020.
5. Рябинина, В. Е. Интерактивная инфографика, как способ социокультурной коммуникации в современном обществе / В. Е. Рябинина // *В мире науч. открытий*. — 2013. — № 11-6 (47). — С. 288—294.
6. Mentimeter [Электронный ресурс]. — Режим доступа: www.mentimeter.com. — Дата доступа: 03.10.2020.

УДК 811.11-112

Н. А. Хван

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Тульский государственный педагогический университет имени Л. Н. Толстого», Тула, Российская Федерация

ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ МЕЖДОМЕТНОЙ РЕЧЕВОЙ ЕДИНИЦЫ В АНГЛОЯЗЫЧНОМ ХУДОЖЕСТВЕННОМ ТЕКСТЕ

Введение. Статус междометных единиц в лексической и грамматической системах языка и их категориальные свойства до сих пор являются предметом сомнений и споров в научной среде. Тем не менее, неоспоримым является факт присутствия таких единиц в естественной речи и, как следствие, их употребление авторами художественной прозы для создания речевой характеристики героев. Реализуя в речи эмотивно-экспрессивную и регулятивно-прагматическую функции, междометные речевые единицы вносят заметный вклад в создание эмотивного плана текста и образа персонажа.

Основная часть. Под междометными речевыми единицами мы понимаем дискурсивно-когнитивные образования [1], которые представляют собой «косвенное обозначение (заменяющее прямую номинацию) эмоций и являются непосредственной языковой реакцией говорящего на определенные аспекты речевой ситуации» [2, с. 146]. Класс междометных речевых единиц имеет полевую структуру и включает в качестве ядра собственно междометия, а также имеет ближнюю и дальнюю периферию в виде так называемых релятивов [3], образованных по конверсии от других частей речи, словосочетаний и сверхфразовых единств, ставших эмотивными речевыми клише.