

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет иностранных языков

Выпускающая кафедра: кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования

Ракитянская Наталья Михайловна
МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

Тема Использование игровой обучающей платформы Kahoot как средства повышения мотивации при обучении лексике в условиях дополнительного образования детей


Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы Инновационные технологии в иноязычном образовании

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ


Заведующий кафедрой

канд. пед. наук, доцент Майер И.А.

« 14 » 12 2019 г. 

Руководитель магистерской программы

канд. пед. наук, доцент Селезнева И.П.


« 14 » 12 2019 г. 

Научный руководитель

канд. пед. наук, доцент Зиновьев Д.В.

« 13 » 12 2019 г. 

Обучающийся Ракитянская Н.М.

« 13 » 12 2019 г. 

Однотипная: от и т.д.

Красноярск 2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	4
Глава 1. Теоретическое обоснование повышения мотивации при обучении лексике в условиях дополнительного образования детей с помощью использования игровой обучающей платформы Kahoot	9
1.1 Мотивация и критерии ее сформированности	9
1.2 Особенности обучения лексике в условиях дополнительного образования детей.....	18
1.3 Возможности игровой обучающей платформы Kahoot в рамках повышения мотивации при обучении лексике.....	28
Выводы по главе 1	37
Глава 2. Условия использования игровой обучающей платформы Kahoot для повышения мотивации при обучении лексике в условиях дополнительного образования детей	40
2.1 Разработка модели внедрения игровой обучающей платформы Kahoot в процесс обучения лексике в условиях дополнительного образования детей.....	40
2.2 Реализация условий внедрения игровой обучающей платформы Kahoot в процесс обучения лексике в условиях дополнительного образования детей.....	48
2.3 Определение уровня сформированности мотивации учащихся в условиях дополнительного образования детей и оценка эффективности разработанной модели внедрения игровой обучающей платформы Kahoot.....	55
Выводы по главе 2	69
Заключение	72
Библиографический список	76
Приложение А	82

Приложение Б	84
Приложение В	85
Приложение Г	86
Приложение Д	87
Приложение Е	88
Приложение Ж	90
Приложение З	96

Введение

Актуальность исследования. В современном мире происходят значительные изменения. Двумя наиболее существенными тенденциями являются глобализация и развитие информационных технологий. Глобализация со своей стороны требует более быстрого изучения иностранного языка, в связи с чем общество находится в поиске новых более эффективных методов обучения. Развитие информационных технологий, появление новых информационных ресурсов, веб-сайтов, платформ и компьютерных программ, в свою очередь, предоставляет огромный ресурс для преподавателя.

Однако при всем многообразии существующих платформ для изучения языка, в недостаточной степени изучен механизм их применения. Вследствие этого преподаватели недостаточно используют мощный ресурс информационных технологий, который так привлекает современных обучающихся. Существует множество платформ для изучения лексики, грамматики, для развития навыков говорения, письма, чтения и аудирования.

Одними из наиболее популярных платформ являются платформы для изучения грамматики и лексики (DuoLingo, Memrise, Quizlet, Kahoot и т.д.). Лексика наряду с грамматикой часто являются трудными для изучения и, в свою очередь, требуют постоянного поддержания мотивации к обучению. Проблемой современных УМК является недостаточное количество упражнений на отработку лексики, недостаточная повторяемость слов, затрудняющая их запоминание. Вследствие этого неудовлетворительные результаты в большинстве случаев демотивируют обучающихся. Возникает проблема нахождения такой платформы, которая, с одной стороны, способствовала бы развитию лексических навыков, а с другой стороны, улучшая предметные показатели обучающихся, повышала бы их мотивацию.

В условиях дополнительного образования существует возможность апробирования и дальнейшего использования новых образовательных

платформ ввиду наличия большего количества времени и гибкости образовательного процесса с одной стороны и стремления преподавателей найти новые мотивирующие методы обучения, которые бы привлекали обучающихся на занятиях по иностранному языку с другой стороны, поскольку обучающийся зачастую добровольно посещает занятия и увлечь его дополнительными уроками представляет непростую задачу для преподавателя.

Вышесказанное обусловило выбор **темы исследования**: "Использование игровой обучающей платформы Kahoot как средства повышения мотивации при обучении лексике в условиях дополнительного образования детей".

Объектом исследования является процесс обучения иностранным языкам.

Предмет исследования – повышение мотивации учащихся к изучению иностранного языка на основе использования игровой обучающей платформы Kahoot в условиях дополнительного образования детей.

Цель исследования – определение влияния использования игровой обучающей платформы Kahoot на повышение уровня сформированности мотивации к изучению иностранного языка.

Задачи:

- рассмотреть мотивацию как условие изучения иностранного языка;
- выявить критерии сформированности мотивации к изучению иностранного языка;
- определить уровни мотивации;
- рассмотреть возможности применения игровой обучающей платформы Kahoot в рамках мотивации к изучению иностранного языка;
- разработать структуру комплекса занятий в рамках одного юнита с использованием игровой обучающей платформы Kahoot;

- провести опытно-экспериментальную работу по апробации модели внедрения игровой обучающей платформы Kahoot в процесс обучения лексике на занятиях по английскому языку для детей 10 лет в условиях дополнительного образования.

Теоретическую базу исследования составляют положения, изложенные в трудах по методике обучения иностранным языкам: Бим И.Л. [Бим, 2001], Е.И. Пассов [Пассов, 2006], Н.Д. Гальскова [Гальскова, 2005], А.Н. Щукин [Щукин, 2006], Д.Хармер [Harmer, 1998]; положения теории учебной деятельности: А.К.Маркова [Маркова, 1993], К.Д.Ушинский [Кондракова, 2007]; ведущие методолого-теоретические подходы к исследованию мотивации учения: Л.И. Божович [Божович, 2008], А.А.Леонтьев [Леонтьев, 2015], А.К.Маркова [Маркова, 1993], Е.П.Ильин [Ильин, 2010], Н.Г.Лусканова [Архипова, 2006].

В работе использовались следующие **методы исследования**: анкетирование, тестирование, специальная психолого-педагогическая методика выявления уровня мотивации Н.Г.Лускановой.

В ходе исследования была проведена опытно-экспериментальная работа, которая доказала правильность **гипотезы**: внедрение игровой обучающей платформы Kahoot в процесс обучения лексике позволит повысить эффективность процесса обучения лексике и будет способствовать повышению мотивации.

Результаты и их новизна:

Разработан пример структуры комплекса занятий в рамках одного юнита с использованием платформы Kahoot. Даны рекомендации для преподавателей по использованию платформы Kahoot для изучения лексики. Даны результаты диагностирования обучающихся по окончании эксперимента.

Научно-практическая значимость состоит в возможности использования результатов исследования при обучении лексике, а также в

виде разработки структуры комплекса занятий в рамках одного юнита с использованием платформы Kahoot и рекомендаций по внедрению платформы в образовательный процесс.

Сведения об апробации:

Апробация осуществлялась путем выступления на VI Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества» в рамках VI Международного научно-образовательного форума «Человек, семья и общество: история и перспективы развития» (КГПУ им. В.П. Астафьева 2017 г.), а также в научных публикациях, размещенных в материалах VII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества» в рамках VII Международного научно-образовательного форума «Человек, семья и общество: история и перспективы развития» (КГПУ им. В.П. Астафьева 2018 г.) (РИНЦ) и VIII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества» в рамках VIII Международного научно-образовательного форума «Человек, семья и общество: история и перспективы развития» (КГПУ им. В.П. Астафьева 2019 г.) (РИНЦ).

Результаты исследования внедрены в образовательный процесс частного учреждения дополнительного образования «О'кей-Дом».

Объем и структура исследования: работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографии и приложений. Работа изложена на 100 страницах машинописного текста.

Во **Введении** обосновываются актуальность работы, формулируются ее цель, задачи и практическая значимость, определяются объект и предмет исследования, описываются методы и сведения об апробации.

В Первой главе дается теоретическое обоснование повышения мотивации при обучении лексике в условиях дополнительного образования детей с помощью использования игровой обучающей платформы Kahoot; приводятся критерии сформированности учебной мотивации; описываются основные особенности обучения лексике в условиях дополнительного образования, а также возможности применения на занятиях по иностранному языку игровой обучающей платформы Kahoot.

Вторая глава описывает условия использования игровой обучающей платформы Kahoot для повышения мотивации при обучении лексике приводит авторскую разработку структуры комплекса занятий с использованием игровой обучающей платформы Kahoot в рамках одного юнита УМК; дается оценка уровня мотивации после внедрения игровой обучающей платформы Kahoot в процесс обучения, а также оценка эффективности разработанной модели.

В Заключении обобщаются результаты проведенного исследования, излагаются основные выводы, даются рекомендации по внедрению модели.

Библиографический список включает 51 наименование работ отечественных и зарубежных авторов.

Приложение А содержит анкету-опросник для определения уровня мотивации по методике Н.Г. Лускановой. **Приложение Б** содержит данные по результатам замера уровня сформированности учебной мотивации двух групп обучающихся по методике Н.Г. Лускановой.

Приложение В содержит данные оценки уровня сформированности мотивации по каждому обучающемуся (баллы анкетирования по методике Н.Г. Лускановой) до и после опытно-экспериментальной работы.

Приложение Г содержит данные оценки уровня сформированности познавательного критерия до и после опытно-экспериментальной работы.

Приложение Д содержит данные оценки сформированности поведенческого критерия до и после опытно-экспериментальной работы.

Приложение Е Содержит примеры тестовых заданий УМК Discover English 1. **Приложения Ж, З** содержат публикации по теме исследования.

Глава 1. Теоретическое обоснование повышения мотивации при обучении лексике в условиях дополнительного образования детей с помощью использования игровой обучающей платформы Kahoot

1.1 Мотивация и критерии ее сформированности

При изучении любого предмета важна мотивация, в особенности она важна при изучении иностранного языка [Бим, 2001; 9]. Это вызвано спецификой освоения материала. Например, при временном ослаблении мотивации к изучению математики, можно в кратчайшие сроки восстановить учебный процесс. Тогда как, при временном прекращении изучения иностранного языка, вернуться на прежний уровень уже гораздо сложнее, поскольку в иностранном языке важно не только понимание материала, но и постоянное его применение и использование.

Очевидно, что мотивация играет ключевую роль при изучении языка ввиду сложности самой деятельности и необходимости приложения значительных усилий в течение долгого периода. Согласно Марковой А.К. для успешной учебы мотивация важнее, чем интеллектуальные способности обучающегося [Маркова, 1993; 149]. Мотивация относится к тому, что человек будет делать, а способности к тому, что он может делать.

Недостаточный уровень мотивации является одной из наибольших сложностей для изучения иностранного языка, ввиду отличия процесса изучения иностранного языка от других предметов [AlAzoumi, 2014; 125].

Ввиду того, что процесс овладения лексикой иностранного языка представляет собой кропотливую деятельность, требующую достаточно больших усилий и предполагающий постепенного накопления знаний, умений и навыков, преодоления трудностей, отодвигающее достижения целей, он требует постоянного поддержания уровня сформированности мотивации.

В процессе изучения иностранного языка мотивация имеет динамический характер, под влиянием некоторых факторов уровень

сформированности мотивации может уменьшаться и увеличиваться, вследствие чего успеваемость также имеет динамический характер. Соответственно, мотивация является одним из основных компонентов структуры учебной деятельности. А мотив в свою очередь — внутреннее осознанное побуждение, отражающее готовность человека к активности (действию, поступку) [Ильин, 2010; 325].

Учебный мотив — субъективное побуждение обучаемых к учебному процессу и деятельности, направленное на удовлетворение своих актуальных потребностей и достижения поставленных учебных целей [Сиземина, 2008; 334].

Мотивы и мотивация поведения являются одними из главных и наиболее сложных вопросов современной психологии. Согласно А.Н. Леонтьеву, работы по мотивации не поддаются систематизации, поскольку не существует единственного определения мотивации, в каждой области мотив и мотивация трактуется по-разному [Леонтьев, 2015; 234].

В педагогике мотивация – общее название для процессов, методов и средств побуждения учащихся к продуктивной познавательной деятельности, активному освоению содержания образования [Сласненин, 2015, с.109].

В психологии мотивация – это совокупность потребностей, влечений и желаний человека, которые направляют его деятельность [Ильин, 2010, с. 23].

Проблема мотивации при изучении иностранного языка является важной в современной психологии и педагогике. К тому же согласно [Schmidt, 1996; 20] до сих пор неясно либо мотивация является причиной успешной учебной деятельности, либо успешная деятельность – это фактор высокой мотивации.

Но несмотря на некоторое различие во взглядах на вопрос мотивации, можно выделить следующие факторы, способствующие повышению мотивации к изучению иностранного языка, такие как создание ситуации успеха, организация коллективного обучения, использование яркого

лингвострановедческого материала, строение учебного процесса на основе совместной деятельности [Архипова, 2016; 178], поставка преподавателем достаточно сложных, но интересных заданий, способствующих развитию творческой активности обучающихся, применение информационно-коммуникационных технологий, игры [Фуфурина, 2019], способы обучения должны вызывать у обучающегося желание вовлечься в работу, создание специально разработанной системы упражнений, выполняя которые обучающиеся ощущали бы результат своей деятельности [Дудкевич, 2019].

К.Д. Ушинский считал, что учение, лишённого всякого интереса и взятое только силой принуждения, убивает в обучающемся охоту к овладению знаниями [Кондракова, 2007; 170]. Приохотить обучающегося к учению гораздо более достойная задача, чем приневолить. Побуждение интереса к учению у К.Д. Ушинского не самоцель, а средство для достижения успеха в обучении.

Дидактические принципы Ушинского ориентируют учителя на создание ситуаций успеха, которое позволит учащимся самим испытать чувство маленькой победы в своем познании окружающего мира.

Одной из главных задач преподавателя является создание на занятии таких ситуаций, при которых проявляются интересы детей, другими словами, воспитание мотивов учения – оснований для вызова определенных мотивов средствами данного предмета. Убежденность в невозможности преодолеть эти препятствия, неверие в свои силы, а порой и нежелание преодолевать определенные трудности ведет к снижению интереса к иностранному языку. Мотивирование обучающихся для достижения высоких результатов внутри класса требует больших усилий и от преподавателя, поскольку преподаватель играет ключевую роль во время занятий, а зачастую и вне территории класса.

Среди основных задач, стоящих в настоящее время перед каждым педагогом, нет другой более важной, чем задача формирования у учащихся

положительной, устойчивой мотивации, которая побуждала бы к упорной, систематической работе.

Основной задачей преподавателя становится не передача навыков и формирование навыков и умений, а стимулирование, мотивация обучающихся к усвоению иностранного языка, помощь им в усвоении и творческом поиске [Нурхамитов, 2018; 85].

В образовательном процессе проявляются три вида активности: мышление, действие и речь. К ним примыкает еще один – эмоционально-личностное восприятие информации. Степень вовлеченности обучающихся оценивается в зависимости от того, какие и сколько из четырех видов активности обучающихся на занятии проявляются [Пушкина, 2019].

Наиболее эффективны активные методы обучения, которые "включают" мотивацию, активизируют работу учащихся, поддерживают внимание и интерес к предмету. Они позволяют не только повышать качество полученных знаний, но и параллельно решают задачу формирования опыта взаимодействия участников образовательного процесса между собой.

В учебную мотивацию включены факторы, обуславливающие проявление учебной активности: цели, установки, потребности, чувство долга, интересы и др.

У обучающихся возраста 9-10 лет начинает проявляться избирательное отношение к отдельным учебным предметам, вследствие чего избирательный мотив становится все более разграничен: проявляется как отрицательная, так и положительная мотивация к процессу учения в зависимости от интереса к предмету. Познавательные интересы у детей этого возраста являются эпизодическими. Они проявляются в определенных ситуациях, чаще всего под непосредственным влиянием урока и часто угасают, как только заканчивается урок.

Особенностью мотивации детей младшего школьного возраста является то, что если взрослые прекрасно знают, для чего нужно учиться, например,

чтобы получить качественное образование, занять достойное место на работе, то для детей эти причины неочевидны. Чтобы ребенок учился, нужна мотивация.

Подводя итог вышесказанному, под мотивацией мы будем понимать следующее:

Мотивация – общее название для процессов, методов и средств побуждения учащихся к продуктивной познавательной деятельности, активному освоению содержания образования [Сласненин, 2015; 109]. То есть это применение таких методов обучения, которые способствовали бы повышению активности обучающихся с одной стороны и улучшению предметных показателей с другой стороны, а также процесс по формированию мотивов учеников, называемый воспитанием.

Стоит отметить, что данное определение мотивации относится к методологической стороне обучения, то есть здесь мотивация – это использование мотивов обучающихся для обеспечения успешной учебной деятельности. Мотивация обучающегося – это совокупность побуждающих факторов, определяющих активность личности, к ним относятся, мотивы, потребности, ситуативные факторы, эмоции. Мотив согласно Л.И. Божович это то, ради чего осуществляется деятельность [Божович, 2008; 254].

Для определения критериев сформированности мотивации необходимо рассмотреть ее структурные элементы. В качестве структурных элементов мы будем рассматривать критерии, которые использовал в своих работах Е.П. Ильин, а именно: познавательный, эмоциональный, поведенческий, целевой и собственно-мотивационный.

Каждый из критериев имеет свои показатели (Таблица 1) [Ильин 2010; 246]. Данная структура мотивационной сферы на наш взгляд наиболее точно отображает характер образовательного процесса в условиях дополнительного образования детей.

Так, познавательный критерий, показателем которого является успеваемость, является одним из наиболее главных для обучающихся, ведь именно по нему оценивается эффективность и успешность образовательного процесса и результат усилий самого обучающегося.

Эмоциональный критерий в условиях дополнительного образования также представляет интерес, в связи с тем что посещение данных занятий является собственным выбором обучающегося, поэтому атмосфера на занятиях и отношения в коллективе обучающихся являются важными. Кроме того, наличие ситуаций «успеха» мотивирует каждого обучающегося продолжать посещать занятия.

Сформированность поведенческого критерия отражают поступки, прямо или косвенно демонстрирующие отношение к учению, а именно посещаемость, исполнительность и выполнение домашних заданий. Чем меньше обучающийся пропускает занятия, тем больше его мотивация. Более высокий уровень мотивации помогает обучающемуся быстрее и легче выполнять домашние задания. Исполнительность на занятиях, под которой мы понимаем выполнение требований преподавателя, наличие необходимых записей в тетради, показывает то, насколько сформирована мотивация данного обучающегося.

Таблица 1 – Критерии сформированности мотивации по Е.П. Ильину

Критерий сформированности мотивации	Краткая характеристика	Показатели
Познавательный	Уровень владения знаниями по предмету	Успеваемость
Эмоциональный	Эмоциональные переживания в процессе учебной деятельности	Эмоциональный фон в процессе учебной деятельности Благоприятный психологический климат Интерес к изучаемому Установка на соревновательность Положительное эмоциональное отношение к деятельности Ситуации успеха

Поведенческий	Поступки, прямо или косвенно демонстрирующие отношение к учению	Посещаемость Исполнительность Выполнение домашних заданий
---------------	---	---

Продолжение таблицы 1

Критерий сформированности мотивации	Краткая характеристика	Показатели
Целевой	Умение ставить цели и достигать их в обучении	Умение планировать учебную деятельность Постановка целей обучения
Собственно-мотивационный	Преобладающие мотивы учения, их качественные и количественные характеристики	Сформированность смыслообразующего мотива деятельности, такой иерархии мотивов учения, в которой доминирующее (смыслообразующее) значение имеют мотивы: стать высококвалифицированным специалистом, овладеть профессией, глубокие и прочные знания.

Для выявления уровня сформированности каждого из критериев необходимо учесть особенности мотивации детей младшего школьного возраста. А именно то, что они могут учиться достаточно успешно, ориентируясь на оценку учителя или мнение взрослого. У большинства детей преобладает стремление порадовать взрослого или авторитетного для них человека своими успехами. Ценность самих знаний младшие школьники осознают слабо и поэтому умение планировать учебную деятельность и ставить цели обучения в данном возрасте не развито. Таким образом, целевой критерий не представляет для интереса в рамках нашего исследования.

Учиться в понимании детей младшего школьного возраста – это не только процесс приобретения знаний, но и возможность общаться и играть со сверстниками [Шаповаленко, 2005; 54]. Собственно-мотивационный критерий также нецелесообразно использовать в рамках нашего исследования для выявления сформированности уровня мотивации, поскольку у детей этого возраста еще отсутствуют или слабо проявляются такие мотивы как получение качественного образования и получение знаний для овладения будущей профессией.

Также в нашем исследовании в качестве дополнительного метода для выявления уровня сформированности учебной мотивации при изучении иностранного языка использовался модифицированный опросник Н.Г. Лускановой «Анкета для оценки мотивации учащихся». Способ оценки уровня школьной мотивации учащихся начальных классов утвержден техническим советом ВНИИ гигиены детей и подростков в качестве рационализаторского предложения (Н.Г. Лусканова, рац. предложение № 138 от 7.06.1985 г.) [Оценка школьной мотивации ..., 2019].

Анкета состоит из 9 вопросов, которые наилучшим способом отражают отношение детей к учебному предмету, а также эмоциональное восприятие ситуации. По методике Н.Г. Лускановой выделяются 5 уровней мотивации:

- 1) максимально высокий, дети отличаются наличием высоких познавательных мотивов, стремлением как можно лучше учиться;
- 2) хорошая мотивация, дети успешно справляются с учебной деятельностью;
- 3) положительное отношение к учебе, но школа привлекает больше внеучебными сторонами;
- 4) низкий уровень мотивации, обучающиеся ходят в школу без желания и предпочитают прогуливать занятия;
- 5) негативное отношение к школе.

При анализе вопросов опросника Н.Г. Лускановой, можно проследить корреляцию вопросов и критериями сформированности мотивации, выделяемых Е.П. Ильиным.

Вопросы 1-4 – «С каким настроением ты посещаешь занятия?», «С нетерпением ли ты ждешь занятия?», «Всегда ли ты доволен своим результатом работы на занятии?», «Получаешь ли ты удовольствие от работы на занятии?» относятся к эмоциональному критерию.

Вопросы 5 и 7 – «Стремишься ли ты узнать больше, чем требует преподаватель?» и «Важны ли для тебя оценки по английскому языку?» соответственно, относятся к познавательному критерию.

Вопрос 6 – «Всегда ли ты готов к занятию по английскому языку?» относится к поведенческому критерию.

Данная корреляция показывает то, что с помощью обоих методов мы можем оценить динамику мотивации, проверив при этом выдвинутую гипотезу.

Оценка динамичности уровня сформированности с помощью опросника Н.Г. Лускановой является более быстрым и зарекомендовавшим себя методом, который выделяет несколько уровней, удобных для характеристики обучающихся.

Тогда как диагностика мотивации с помощью критериев сформированности мотивации по Е.П. Ильину позволяет рассмотреть динамику каждого из критериев и их показателей по отдельности и выявить более детальные закономерности.

В нашей работе мы отдельно рассматривали динамику познавательного критерия на примере его показателя – успеваемости. Поведенческого критерия – на основе анализа динамики показателей посещаемости, выполнения домашних заданий и исполнительности, заключающейся в выполнении обучающимся требований преподавателя.

В связи с трудоемкостью и невозможностью точного оценивания преподавателем необходимых показателей мы не вводили уровни сформированности мотивации по Е.П. Ильину, поскольку в нашей работе важность представляло наличие положительной динамики по критериям сформированности мотивации (познавательного, поведенческого и эмоционального), свидетельствующей об общем повышении уровня мотивации.

Также важным для подтверждения выдвинутой гипотезы было показать то, что разработанная нами модель внедрения игровой обучающей платформы Kahoot в процесс обучения лексике в условиях дополнительного образования, повышая эффективность обучения лексике, тем самым

способствует уровню повышения мотивации, в связи с чем, в нашей работе мы рассматриваем критерии сформированности мотивации по отдельности.

Таким образом, при рассмотрении структурных элементов мотивации за основу нами была взята структура Е.П. Ильина, выделившего конкретные элементы сформированности мотивации, которые впоследствии могут явиться критериями сформированности учебной мотивации. Ими являются познавательный, поведенческий и эмоциональный критерии. Каждый из критериев сформированности мотивации имеет свои показатели. В качестве показателя познавательного критерия рассматривается показатель успеваемости, в качестве показателей поведенческого критерия, отражающего отношение обучающегося к учебной деятельности, рассматривается посещаемость занятий, выполняемость домашних заданий и исполнительность обучающегося, заключающаяся в том, насколько четко обучающийся следует указаниям преподавателя на занятиях, записывает ли он все необходимые материалы в тетрадь.

В качестве дополнительного способа оценки уровня сформированности мотивации использовался модифицированный опросник Н.Г. Лускановой, наилучшим образом отражающим отношение детей к учебному предмету, а также эмоциональное восприятие ситуации. Достоинством использования данного опросника является его простота и оперативность оценивания мотивации, зарекомендовавшая себя во многих работах.

1.2 Особенности обучения лексике в условиях дополнительного образования

Основная цель обучения иностранному языку – это формирование у обучающихся иноязычной коммуникативной компетенции, т.е. способности и готовности осуществлять иноязычное межличностное общение с носителями языка. Согласно требованиям новых ФГОС владение лексической стороной

иностранный язык является одним из показателей сформированности коммуникативной компетенции.

Обучение лексике в условиях дополнительного образования детей имеет некоторые особенности.

Одной из особенностей работы с лексикой в условиях дополнительного образования можно назвать специфику учебных материалов. Текстовые, аудио- и видеоматериалы наполнены различными культурными, историческими, страноведческими параллелями и контекстами [Щербатых, 2017; 324]. Таким образом, аутентичность учебных материалов является одной из особенностей обучения в условиях дополнительного образования.

Методика обучения иноязычной лексике, разработанная отечественными учеными, выделяет две группы способов, с помощью которых происходит ознакомление с новой лексической единицей: беспереводные и переводные способы семантизации [Гальскова, 2005; 157]. Презентация (предъявление новой лексики) в условиях дополнительного образования осуществляется преимущественно беспереводным способом, а именно при помощи демонстрации предметов, жестов, действий, картинок, иллюстраций.

Основными этапами обучения иноязычной лексики являются [Щукин, 2015; 120]:

Этап 1. Ознакомление с новой лексикой.

Начало работы над формой и содержанием слова. Преподаватель произносит слово, демонстрируя звуковое оформление лексической единицы. Учащиеся его повторяют, затем слово записывается на доске, читается преподавателями и учащимися.

Слово следует вводить в контексте, которые демонстрирует возможности употребления слова и служит дополнительным источником раскрытия и понимания его значения.

Введение лексической единицы в контексте предложения является предпочтительным с психологической точки зрения, т.к. обучение иностранному языку, по мнению А.Р. Лурия, следует начинать с усвоения контекстной речи, а только затем к обращать к словарному значению изолированного слова. «Процесс понимания значения слова есть всегда выбор значения из многих возможных. А он осуществляется путем анализа того отношения, в которое вступает слово с общим контекстом» [Лурия, 1998; 105].

Этап 2. Объяснение нового слова (семантизация)

Как отмечено выше данный этап производится преимущественно беспереводным способом.

Способы беспереводной семантизации:

Зарубежные исследователи отмечают, что обсуждение значения незнакомых слов означает, что у слова больше шансов быть усвоенным [Щукин, 2015; 140]. Для детей младшего школьного возраста для пояснения значения слова беспереводным способом используется натуральная наглядность (предметы, действия), учебные рисунки, фотографии, таблицы, схемы. Недостатком наглядной семантизации является то, что учащиеся могут получить неправильное представление о значении слова, так как слово в их сознании ассоциируется с общим понятием о группе однородных предметов.

Эффективность наглядной семантизации зависит от соблюдения условий ее применения:

1) следует избегать ассоциации между вводимым словом и единичным предметом. Для этого полезно показать несколько изображений относящихся к одному понятию;

2) семантизируемое слово надо давать в контексте предложения, который служит дополнительным способом семантизации;

3) изображение должно быть понятно учащимся и должно удовлетворять художественным и эстетическим требованиям, предъявляемым к средствам наглядности;

4) после объяснения значения слова следует контролировать понимание его значения, для чего можно задать вопросы с искомым словом.

Толкование обозначаемого словом понятия. Пояснение иноязычного слова с помощью других слов, значение которых учащимся уже известно. Например, использование дефиниций, объяснений.

Используется главным образом на среднем и продвинутом этапах обучения иностранному языку, когда учащимися накоплен достаточный запас слов.

Перечисление или обобщение. Дается перечисление слов, которые обозначают части семантизируемого слова (целое через части) либо видовое понятие по отношению к тому, что обозначено словом (род через вид). Например: Breakfast is a meal, lunch is a meal, dinner is a meal. Meal – прием пищи.

Семантизация с помощью синонима или антонима. Применяется, если слово-синоним учащимся знакомо. Например, lazy – hard-working, slow – fast.

Семантизация с помощью синонимов носит приблизительный характер, так как в языке нет ни одной пары слов, полностью совпадающих по значению или стилистической окраске.

При семантизации на основе внутренней формы слова знание значения структурных компонентов слова может помочь понять смысл слова в целом. Этот способ семантизации лежит в основе овладения потенциальным словарем.

При семантизации с опорой на контекст слово дается в контексте предложения, окружающие слово лексические единицы помогают понять его значение. Зарубежные исследователи отмечают, что описание и обсуждение слова увеличивает вероятность его лучшего запоминания [Hunt, 2002; 75].

Достоинство беспереводной семантизации заключается в том, что активизируется мыслительная активность учащихся, которая направлена на догадку о значении слова в результате опоры на предшествующих речевой опыт и контекст, в котором слово представлено. Кроме того, беспереводная семантизация увеличивает иноязычную практику учащихся.

Недостаток беспереводной семантизации состоит в не всегда правильном понимании значения слова и в значительных тратах времени на объяснение обозначаемого словом понятия.

Переводная семантизация — наиболее быстрый и экономный способ пояснения значения слова. Часто понятия, выражаемые в двух языках одними и теми же словами, находятся друг с другом в отношении лишь частичного совпадения. По этой причине семантизация иноязычных слов путем перевода должна применяться только в весьма редких случаях, когда действительно имеется ввиду полное совпадение соответствующих понятий.

На занятиях обычно используются несколько приемов семантизации, что способствует более точному пояснению значения слова. Но из всех способов семантизации следует отдавать предпочтение беспереводным способам.

На выбор способа семантизации влияют:

- этап обучения ввиду ограниченности возможности толкования выражаемого словом понятия на начальном этапе;

- принадлежность лексической единицы к продуктивному/рецептивному/потенциальному словарю. Если слово не предназначено для продуктивного употребления, то рациональнее прибегнуть к демонстрации или переводу;

- характер слова (конкретное-абстрактное, простое-производное. Слова с конкретным значением легко объяснить с использованием средств наглядности, производные — с опорой на изученные ранее морфемы;

- уровень сложности усвоения лексической единицы с точки зрения соотношения значения слова в изучаемом и родном для учащихся языках, его лексической и грамматической валентности.

Этап 3. Формирование лексических навыков и умений.

На этом этапе работы с лексическими единицами усилия преподавателя направлены на формирование лексических навыков и умений, прочность которых зависит:

- от полноты и точности понимания значения лексической единицы, достигнутого на этапе семантизации;
- эффективности выполняемых упражнений, направленных на закрепление лексической единицы в памяти;
- владения способами применения лексической единицы в различных ситуациях общения.

Понимание слова и формирование лексического навыка во многом зависят от приемов, которыми преподаватель пользовался на этапе знакомства со значением слова, индивидуальных особенностей учащихся (зрительная, слуховая, двигательная, комбинированная память), от способа контроля над усвоением слова.

Для прочного усвоения лексической единицы требуется ее многократное повторение в разных контекстах. Основным способом повторения ранее пройденной лексики является ее включение в текст и все виды упражнений, направленных на усвоение лексической единицы и проверку умения пользоваться ею в устном и письменном общении. Для формирования лексических навыков используются языковые (подготовительные) упражнения. С их помощью усваивается форма и значения слова, способы его применения в различных ситуациях общения в структуре речевого умения.

Этап 4. Формирование лексических умений и их включение в речевую деятельность.

На данном этапе работы с лексической единицей достигается способность к ее использованию в ситуациях общения, учебных и реальных, путем выполнения условно-речевых и речевых упражнений. Особенность условно-речевых упражнений заключается в том, что для их выполнения предлагаются учебные ситуации, отражающие пройденный на занятиях учебный материал.

Формирование лексических навыков специфично не только в сравнении с выработкой навыков фонетических и грамматических, поскольку в большей степени задействует память [Бетретдинова, 2014]. Формирование лексических навыков имеет свои закономерные особенности на различных этапах обучения и проходит не одинаково на начальном, среднем и продвинутом этапах, отличаясь в методических задачах, подходах к слову как единице обучения, а также по учебному материалу, приемам и объему работы.

По статистике, чтобы запомнить слово, с ним надо "столкнуться" от 7 до 12 раз [Бетретдинова, 2014; 10].

В кратковременной памяти слова удерживаются от ярких впечатлений.

В долговременной памяти они сохраняются благодаря предметным и умственным действиям, осуществляемым с лексическим материалом.

Таким образом, верным методом обучения лексике будет введение, постоянное повторение и закрепление новых слов в разных контекстах и в разных видах речевой деятельности. А также сознательная и мотивированная работа.

Причины безуспешного овладения лексикой:

- недостаточная работа с материалом
- недостаточная встречаемость слов в учебных материалах для полного запоминания
- незаинтересованная работа, требующая постоянного поддержания и/или повышения учебной мотивации.

- низкая самостоятельная работа учащегося

Основные недочеты, возникающие при обучении лексике [Бетретдинова, 2014]:

- учащимся дается большое количество новых слов, которые они не успевают запомнить во время урока. Количество новых слов, которое может быть усвоено на уроке, зависит от структуры слова, способа семантизации слова, объема его значения, частотности в употреблении, отнесенности слова к активному, либо пассивному словарю. В среднем за один урок не рекомендуется вводить более 7 слов (плюс-минус 2). В других источниках отмечается, что новые слова должны вводиться объемом не более 12 слов [Scott, 2002; 125];

- на занятиях не проводится достаточным образом тренировка по усвоению слова. Учащимся часто предлагается выучить новые слова самостоятельно (дома), в классе же контроль не проводится, что приводит к быстрому забыванию слов;

- преподаватель не знакомит учащихся с приемами запоминания слов, что не способствует прочному их сохранению в долговременной памяти;

- новые слова даются в виде списка и вне контекста их употребления. Механическое запоминание слов не развивает способность к их употреблению, что также приводит к быстрому забыванию слова;

- на занятиях не обеспечивается достаточная повторяемость слова в различных контекстах и не проводится работа по включению в различные виды речевой деятельности;

- учащиеся мало работают со словарями разных типов, что не способствует расширению лексического запаса и развитию учебных умений самостоятельной работы;

- преподаватель не дифференцирует новые слова на активные и пассивные, не умеет выделить потенциальный словарь.

Как известно, процессы памяти представляют собой кроме запоминания, воспроизведения (актуализации, возобновления) и естественное забывание. Поэтому лексика должна продолжать закрепляться (актуализироваться) при других видах работы [Бетретдинова, 2014].

При повторении лексики в рамках опроса полезнее воспроизводить слова в произвольном порядке, а не в том, котором они были выучены или зафиксированы в тетради.

Забывание - необходимый, закономерный процесс памяти как саморегулирующейся системы [Осинина, 2012; 98].

Коммуникативный метод, использующийся при обучении лексике, также является одной из особенностей в условиях дополнительного образования детей. Данный метод используется на этапе отработки новых лексических единиц, позволяет расширять объем фоновых знаний, развивая познавательную активность обучающихся, что способствует достижению развивающих и воспитательных целей дополнительного образования.

Принцип коммуникативной направленности осуществляется за счет разнообразных речевых заданий и коммуникативных игр, предполагающих парную и групповую работу учащихся. Подобные задания следуют сразу после презентации новой лексики и направлены на решение какой-либо коммуникативной задачи, что развивает коммуникативные способности обучающихся.

В современной методологической науке выделяется следующая типология упражнений [Мусаэлян, 2014; 75]: языковые (подготовительные, предречевые, тренировочные), условно-речевые (условно-коммуникативные) и речевые (коммуникативные, подлинно коммуникативные) упражнения.

Согласно Е.И. Пассову трехчастотная типология упражнений наиболее полно отражает три этапа формирования навыков: ориентировочно-подготовительный (ознакомление и первичное закрепление языкового материала), стереотипизирующе-ситуативный (тренировка языкового

материала) и варьирующе-ситуативный (применения языкового материала) [Тополева, 2005; 98].

По такому же принципу построена типология упражнений в условиях дополнительного образования, а именно *controlled practice* (практика в ограниченной форме, подготовительные упражнения), *freer practice* (использование изученных форм более свободной форме - ролевые игры, дискуссии, дебаты), *free practice* (использование изученной лексики в свободной форме).

Также в рамках дополнительного образования детей существует принцип достаточно свободного выбора языкового материала преподавателем, зачастую выходящих за рамки фиксированного в программе УМК минимума. Преподаватель в зависимости от индивидуальных особенностей групп и обучающихся, а также их потребностей, может варьировать скорость прохождения материала, подбирать дополнительные задания к используемому УМК, или же, наоборот, убирая из образовательного процесса несущественные для данных обучающихся материалы.

Системность обучения при обучении лексике реализуется за счет необходимой повторяемости тем, при которой обучающиеся расширяют свой словарный запас, при этом происходит актуализация ранее изученной лексики. Грамматические структуры вводятся и закрепляются преимущественно используя лексические единицы предшествующих разделов используемого УМК.

Широкое использование информационных технологий также можно отнести к одной из особенностей обучения лексике в условиях дополнительного образования. Все этапы работы с лексикой подкрепляются наглядными материалами – иллюстрациями, видео- и аудиоматериалами, различными платформами для изучения иностранного языка. Все эти средства помогают внести разнообразие в способы предъявления и

закрепления лексики, что облегчает дальнейшее ее использования учащимися в различных видах речевой деятельности.

Таким образом, обучение лексике в условиях дополнительного образования имеет следующие особенности: аутентичность учебных материалов, использование УМК зарубежных авторов, преимущественно беспереводной способ знакомства со словом, отход от переводных способов презентации лексики, применение коммуникативных методов для закрепления новой лексики, гибкость в выборе и скорости прохождения материала, возможность подстроиться под индивидуальные цели обучающихся, широкое использование ИКТ.

1.3 Возможности игровой обучающей платформы Kahoot в рамках повышения мотивации при обучении лексике

Развитие прогресса и внедрение новых технологий в различные сферы жизни позволяет по-новому взглянуть на образовательный процесс, сделать его более современным и интересным. ИКТ позволяют сделать процесс обучения более эффективным и интересным, что значительно повышает мотивацию обучающихся к изучаемому материалу.

Kahoot (от англ. Cahoot - соучастие) - это современная платформа, позволяющая создавать опросы, тесты или викторины, для того, чтобы провести обучение, повторение пройденного материала или контроль в игровой форме [Храмович, 2018; 162].

Kahoot был разработан для социального обучения, где учащиеся собираются вокруг общего экрана, например, интерактивная доска, проектор или монитор. Сайт также можно использовать с помощью инструментов совместного использования экрана, такие как Skype. Игровой процесс простой: все игроки используют устройство для ответа на вопросы, созданные учителем, бизнес-лидером или другим человеком, преподавателем.

Правильные ответы переводятся на бонусные баллы. Затем набранные баллы выводят лидеров после каждого вопроса.

Kahoot очень яркий, социальный, что привлекает внимание учащихся [Готлиб, 2018; 76]. При использовании платформы на занятиях реализуется один из четырех принципов обучения по К.Д. Ушинскому [Кондракова, 2007; 170], а именно наглядность. Наглядность в свою очередь повышает интерес учащихся к знаниям и делает процесс более легким.

Платформа Kahoot является мотивирующим средством, поскольку позволяет включить в занятия наглядность и доступность материала, которое будет сопровождаться высокой активностью и сознательностью обучающихся, добавляет интерактивность в преподавании иностранного языка [Серегина, 2018; 25], позволяет по-новому взглянуть на образовательный процесс, сделать его более современным и интересным [Храмович, 2018; 163], графическое оформление платформы Kahoot очень яркое и user-friendly, позволяет повысить мотивацию, помочь преодолеть языковой барьер и снизить тревожность [Хасьянов, 2016], являясь забавой и стимулов помогает удерживать внимание человека в течение долгого времени, трансформируя рутинную работу в игровую, преподаватель получает возможность увлечь и сплотить обучающихся, развивая их творческое и неординарное мышление, Позволяет обычные проблемы и задачи превратить в интересные и увлекательные. Присутствует эффект неожиданности и неопределенности [Царев, 2017; 12].

Использование информационных технологий, а также возможность использование собственного смартфона на занятиях в учебных целях также привлекают обучающихся [Капранчикова, 2018; 5]. Командная работа, создание комфортной социальной среды, интерактивность и вовлеченность обучающихся повышают их интерес [Царев, 2017; 12]. Продуманная работа по внедрению платформы Kahoot помимо повышения мотивации, повышает

эффективность учебного процесса, предметные показатели обучающихся и их успеваемость [Данилина, 2018; 64].

Kahoot позволяет обеспечить совместную деятельность учащихся, организовать контрольно-оценочную деятельность. Упрощает процесс контроля над уровнем знаний обучающихся, способствует взаимодействию между преподавателем и обучающимися.

Основанный на сотрудничестве исследовательский подход к развитию профессиональных компетенций, который представляет собой отход от пассивных методов, предполагающих простую передачу знаний, к проблемно ориентированным методам обучения [Титова, 2018; 50].

Введение игровых элементов в образовательный процесс повышает эффективность усвоения материала, развивает практические компетенции, поддерживает высокий уровень вовлеченности студента. Исследования последний лет показывают прямую взаимосвязь между игрой и повышенной мотивацией обучающегося. С одной стороны геймификация мотивирует и вовлекает студентов в процесс обучения, с другой стороны, способствует их развитию и помогает раскрывать таланты даже в ранее неизвестных им областях [Царев, 2017; 10]. Соревновательный момент повышает мотивацию и интерес к деятельности. Помогает концентрировать внимание на словах. Ограничение времени заставляет обучающихся мобилизовать свои силы, чтобы быстро актуализировать свои знания, умения и навыки [Мещерякова, 2019; 35].

Позволяет осуществлять четкий контроль со стороны преподавателя, выявлять трудности и в зависимости от этого модифицировать образовательную стратегию для каждого отдельного обучающегося и реализовывать принцип индивидуализации обучения. Такая форма работы позволяет учащимся чувствовать себя полноценными субъектами образовательного процесса, поскольку каждый из них включен в

деятельность и может следить за своим успехом и осуществлять самоконтроль [Готлиб, 2018; 145].

Использование данной платформы отвечает принципам обучения английского языка. А.Н.Щукин выделяет дидактические, лингвистические, психологические и методические [Щукин, 2006; 148].

Рассмотрим возможности использования игровой обучающей платформы Kahoot на занятиях по иностранному языку.

Платформа Kahoot обладает большими потенциальными возможностями, которые служат эффективным средством формирования лексической компетенции в комплексе с другими средствами [Мещерякова, 2019; 43].

Данную платформу можно использовать на любом этапе обучения. Kahoot позволяет сформировать или расширить интерактивную образовательную среду [Царев, 2017; 12]. Kahoot для актуализации знаний, закрепления изученного материала, применения знаний учащихся, как игровой инструмент занятия в качестве перерыва или основного элемента. Также присутствует функция Challenge, которая позволяет задавать домашнее задание в виде викторины, отправляя обучающемуся ссылку на задание, преподаватель затем увидит в своем аккаунте результаты всех обучающихся, выполнивших задание.

В целях изучения лексики возможности данной платформы могут быть использованы для повторения пройденных слов в конце занятия, на последующих занятиях и непосредственно перед выполнением поюнитового теста.

Вопросы викторины могут быть нескольких типов, например:

- сопоставление картинки и слова;
- сопоставление картинки и дефиниции слова;
- сопоставление слова и его дефиниции;
- сопоставление синонимов и антонимов;

- заполнение пропуска в предложении;
- проверка правильности написания слова, когда обучающемуся предлагается выбрать тот вариант, в котором слово написано верно.

Рассмотрим этапы работы с игровой обучающей платформой Kahoot.

Шаг 1 – Создание викторины. Для доступа к ресурсам платформы Kahoot преподаватель должен зарегистрироваться на сайте kahoot.com. Затем преподаватель может создать тест-викторину. Созданный тест хранится в профиле преподавателя, также существует множество готовых тестов в свободном доступе, сгруппированных по темам, возрасту и уровню владения иностранным языком (на рисунке 2 показаны результаты поиска теста-викторины по тематике Body parts, в котором можно выбрать уровень владения языком. Также присутствует возможность копирования и модификации викторин.

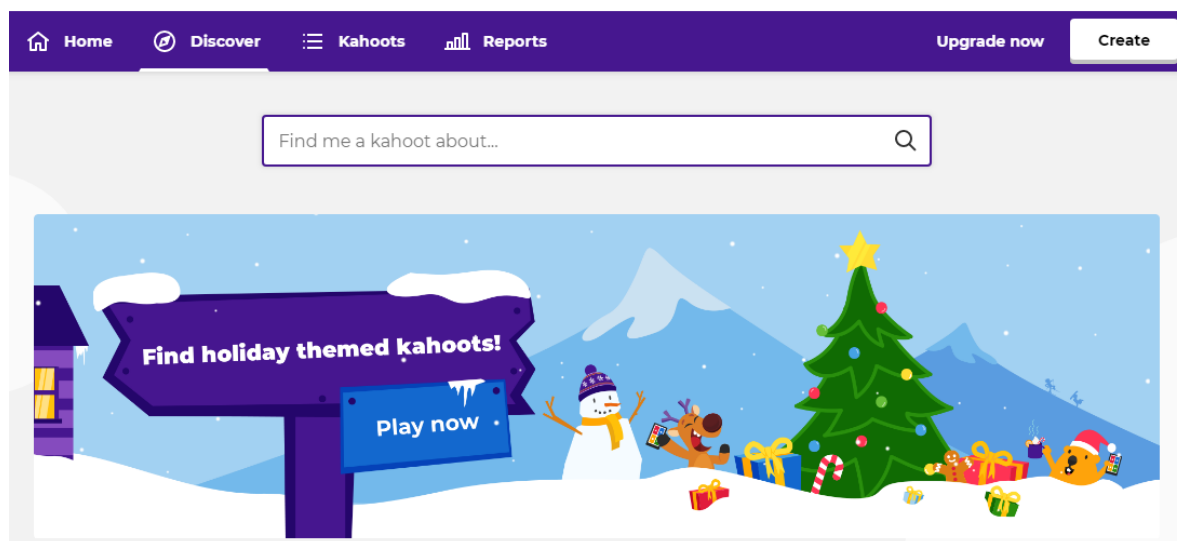


Рисунок 1 – Стартовое окно работы с Kahoot, предоставляющее возможность найти тест-викторину необходимой тематики

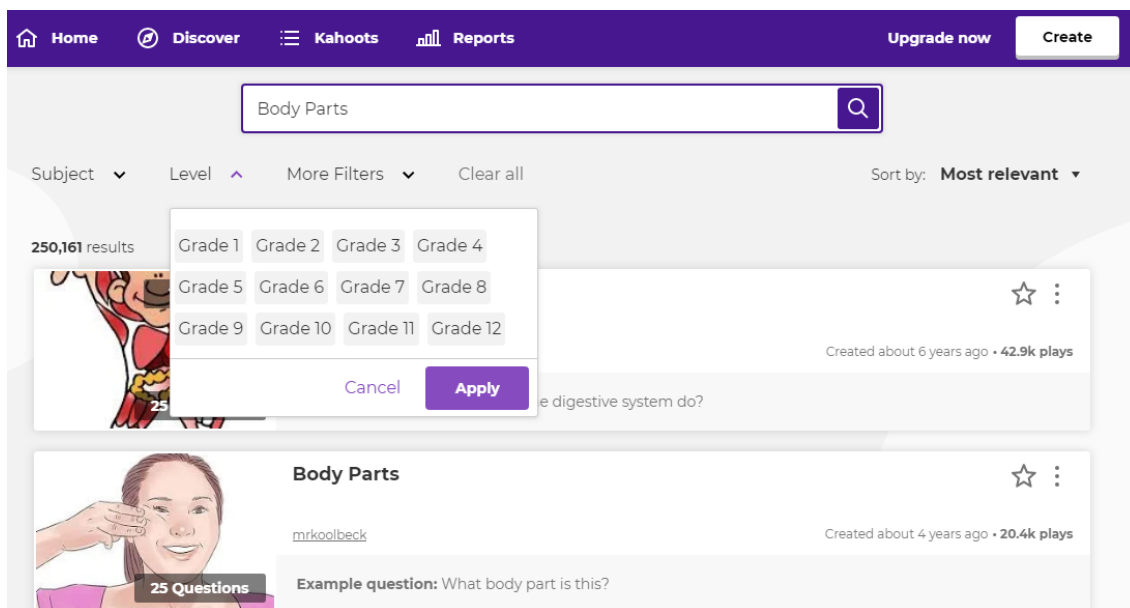


Рисунок 2 – Результаты поиска тестов-викторин на тему Body parts

Нажав на выбранный тест-викторину можно посмотреть вопросы, содержащиеся в тесте, скопировать тест себе в профиль, произвести необходимые модификации при необходимости (рисунок 3).

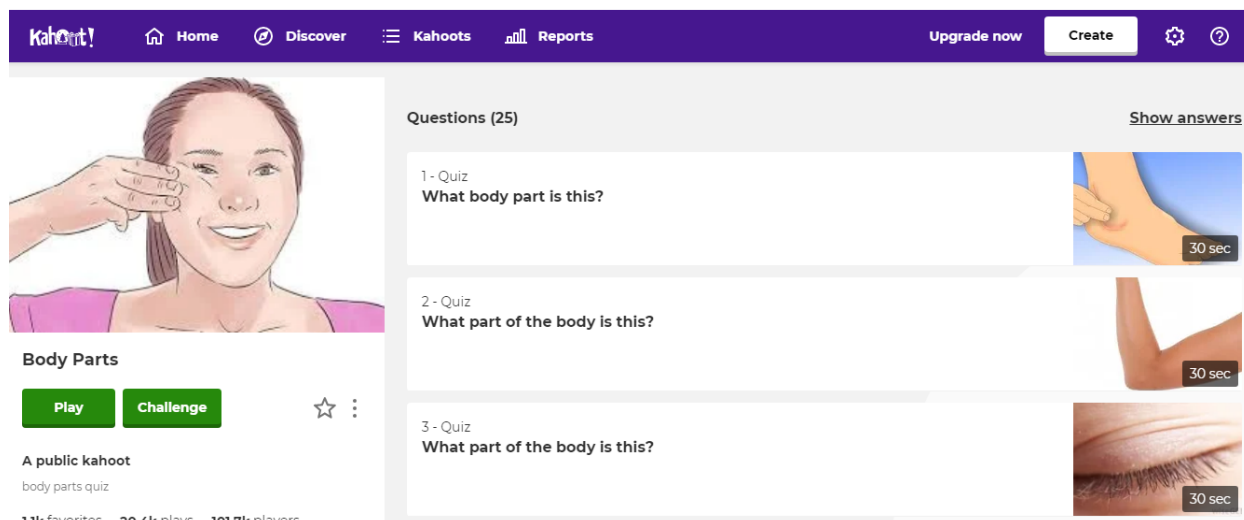


Рисунок 3 – Настройки выбранного теста

Но зачастую приходится создавать свой тест-викторину, который в наибольшей степени будет удовлетворять целям занятия. Существует две разновидности вопросов теста-викторины, а именно вопрос с выбором от 2 до 4 вариантов ответа и вопрос типа true/false (рисунки 4,5).

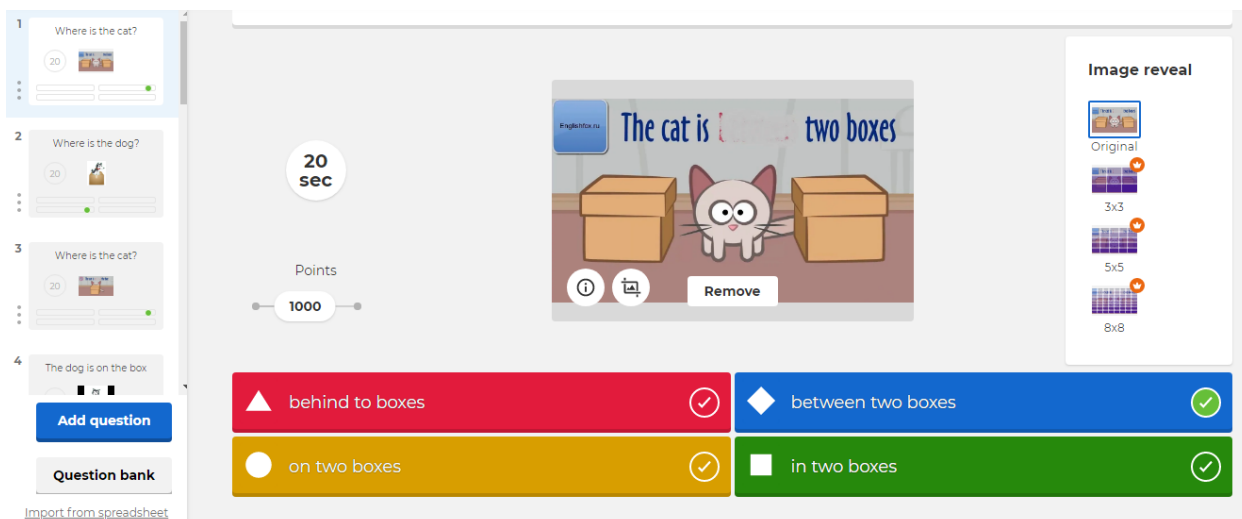


Рисунок 4 – Создание вопроса с выбором вариантов ответа

На рисунке 4 показано поле редактирования вопроса, где при необходимости вставляется изображение для вопроса, задается максимальное время на ответ и задается правильный ответ. В последней версии Kahoot появилась возможность импортировать вопросы из таблицы файлов-таблиц, например, файлов Excel.

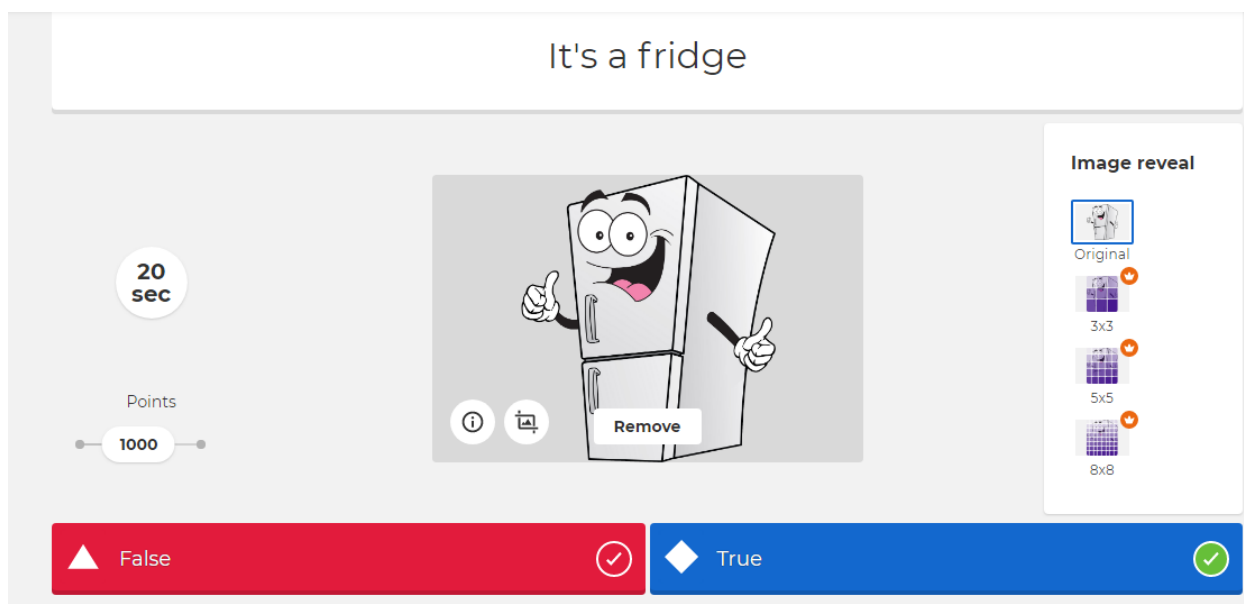


Рисунок 5 – создание вопроса типа true/false.

Также при создании вопроса задается максимальное время для ответа на вопрос (от 5 до 60 секунд).

Шаг 2. Используя свои мобильные устройства, учащиеся заходят на сайт kahoot.it либо заходят через установленное приложение и вводят Game PIN, который они видят на экране (рисунок 6). Далее обучающиеся вводят свое имя и как только все зайдут в игру, преподаватель нажимает Start на своем компьютере – на экране запускается первый вопрос.

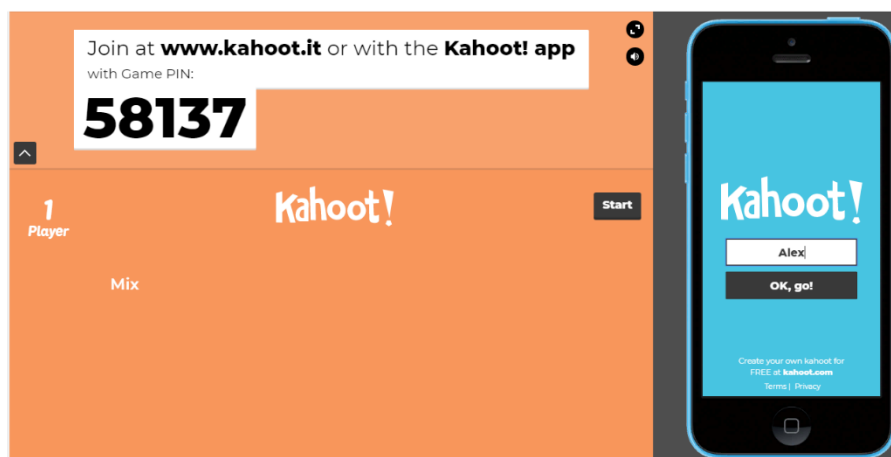


Рисунок 6 – Ввод PIN игры, слева проекция изображения компьютера преподавателя, справа – то, как видят игру обучающиеся в своем смартфоне

Учащиеся могут отвечать на вопросы викторины с помощью любого гаджета – смартфона, планшета, ноутбука, компьютера, имеющего доступ в Интернет.

Шаг 3. Обучающиеся видят вопросы на экране, а ответ выбирают в своем мобильном устройстве, нажимая на соответствующую геометрическую фигуру (рисунок 7).

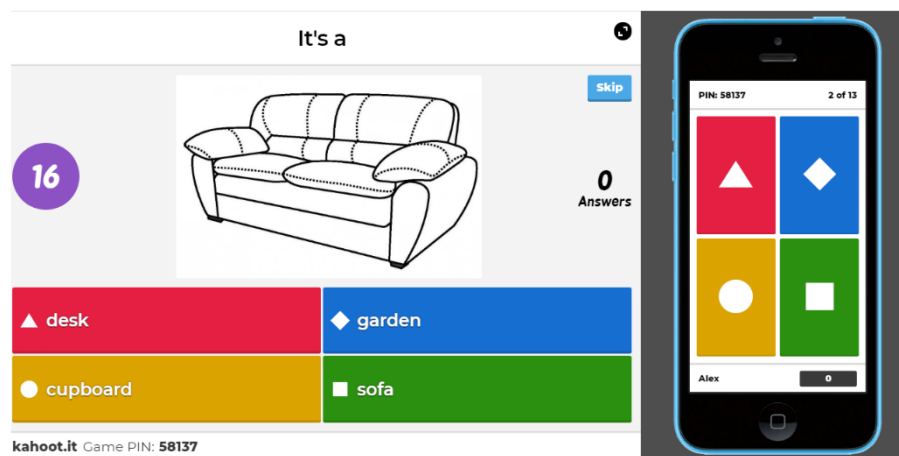


Рисунок 7 – слева то, как видят обучающиеся вопрос, справа – телефон обучающегося

Шаг 4. После каждого ответа обучающиеся видят общий результат на экране, а также личный результат на своем устройстве. Далее преподаватель с помощью кнопки Next переходит к следующему вопросу.

Шаг 5. Чем быстрее учащиеся отвечают на вопрос, тем больше баллов они получают. Затем обучающиеся видят общий результат по прохождению всего теста. Также учащимся предполагается оценить тест по 5-бальной шкале, выразить свое мнение, оценить соответствие тест изученным темам и материалам и принять решение о рекомендации данного теста своим сверстникам.

Позволяет возможность встраивать рисунки, графики, таблицы, а также аудио и видео контент. Преимуществом является возможность сохранить полученные результаты для дальнейшего анализа преподавателем. Преподаватель имеет возможность сохранить все результаты учащихся путем экспорта в Excel-документ и сохранить его на свой компьютер или на Google Disk.

Рассмотрим минусы использования игровой обучающей платформы. В работе [Храмович, 2017; 14] отмечено, что высока возможность угадать правильный ответ или нажать на него случайным образом. Также необходимость доступа к интернету, скорость соединения, необходимость

монитора с большим экраном, либо проектора в некоторых случаях может вызвать затруднения [Данилина, 2018; 64]. Активность и высокая мотивация школьников, но для некоторых обучающихся недолговечность знаний. Вероятно, отсутствие развлекательных стимулов блокирует мыслительную работу отдельных обучающихся [Вылегжанина, 2015; 6].

Таким образом, если одними из главных проблем при изучении новых слов являются: отсутствие необходимой повторяемости слов при отработке, недостаточный уровень мотивации при проделывании упражнений на отработку лексики, необходимость заучивания и запоминания значительных объемов информации вызывающая раздражение и скуку, приводящая к снижению мотивации к обучению [Зенина, 2016; 15], а также отсутствие разнообразия, неинтересные механические упражнения, то необходимы новые методы решения этих проблем. Платформа Kahoot позволяет добавить разнообразие, увеличить количество повторяемости изучаемых слов, тем самым повышая эффективность запоминания слов, повысить уверенность и мотивацию обучающихся. Используя достижения психологии и дидактики, подобный ресурс способен расширить существующие границы в процессе получения знаний.

Выводы по 1 главе:

Подводя итог вышесказанному, под мотивацией мы будем понимать следующее:

Мотивация в педагогике рассматривается как общее название для процессов, методов и средств побуждения учащихся к продуктивной познавательной деятельности, активному освоению содержания образования. Повышение и поддержание мотивации для изучения иностранного языка является одной из самых основных задач преподавателя. Данное определение мотивации относится к методологической стороне обучения, то есть здесь мотивация – это использование мотивов обучающихся для обеспечения

успешной учебной деятельности. Мотивация обучающегося – это совокупность побуждающих факторов, определяющих активность личности, к ним относятся, мотивы, потребности, ситуативные факторы, эмоции. Мотив согласно Л.И. Божович это то, ради чего осуществляется деятельность.

При рассмотрении структурных элементов мотивации, за основу нами была взята структура Е.П. Ильина, выделившего конкретные структурные элементы сформированности учебной мотивации. Ими являются следующие пять критериев сформированности учебной мотивации: познавательный, эмоциональный, поведенческий, целевой, собственно-мотивационный. Ввиду возрастных особенностей детей, с которыми производилась опытно-экспериментальная работа, целевой и собственно-мотивационный критерии не представляли интереса в рамках нашего исследования.

В связи с трудоемкостью и невозможностью точного оценивания преподавателем необходимых показателей мы не вводили уровни сформированности мотивации по Е.П. Ильину, поскольку в нашей работе представляло наличие положительной динамики по критериям сформированности мотивации (познавательного, поведенческого и эмоционального), свидетельствующей об общем повышении уровня мотивации.

Также важным для подтверждения выдвинутой гипотезы было показать то, что разработанная нами модель внедрения игровой обучающей платформы Kahoot в процесс обучения лексике в условиях дополнительного образования, повышая эффективность обучения лексике, тем самым способствует уровню повышения мотивации, в связи с чем, в нашей работе мы рассматриваем критерии сформированности мотивации по отдельности.

Для детей младшего школьного возраста, а именно 10 лет, характерным является то, что знания для них не представляют большого интереса. Учебный процесс включает для них не только возможность получения новых знаний, но также возможность общения со сверстниками и игры.

Особенностями обучения лексике в рамках дополнительного образования являются аутентичность учебных материалов, большой объем изучаемых лексических единиц, отход от переводных способов знакомства со словом, использование коммуникативного метода при закреплении новой лексики, относительная свобода выбора языкового материала преподавателем и широкое использование информационно-коммуникационных технологий, а именно платформ для изучения лексики. Одной из подобных платформ сочетающей в себе потребности детей младшего школьного возраста в играх и платформ, возможности которых позволяют применять их для изучения лексики, является игровая обучающая платформа Kahoot.

Платформа Kahoot позволяет создавать тесты-викторины на изучаемую тему и использовать их в качестве игры, в которой вопросы с вариантами ответов отображаются на одном экране, либо проецируются на большей поверхности, а обучающиеся могут отвечать на них используя свои смартфоны или другие устройства с доступом в Интернет в реальном времени. Причем результат ответа обучающихся виден сразу и после каждого из вопросов отображается общий рейтинг. Ответить на вопрос необходимо не только правильно, но и быстрее всех остальных обучающихся, чтобы получить максимальное количество очков. После ответа на все вопросы выводится общий рейтинг-пьедестал, где обучающиеся видят на большом экране трех обучающихся или трех команд (платформа позволяет также играть в командах) занявших три первых места. Кроме того, преподавателю отправляется файл Excel со статистикой прохождения игры, по каждому из обучающихся хранится информация о правильных и неправильных ответах, что в дальнейшем может быть полезно при планировании занятий.

Применение игровой обучающей платформы Kahoot является мощным рычагом для создания и поддержания интереса к изучению иностранного языка. Мотивация увеличивается и становится сильнее при использовании данной платформы на занятиях.

Глава 2. Условия использования игровой обучающей платформы Kahoot для повышения мотивации при обучении лексике в условиях дополнительного образования детей

2.1 Разработка модели внедрения игровой обучающей платформы Kahoot в процесс обучения лексике в условиях дополнительного образования детей

Развитие информационных технологий, появление новых информационных ресурсов, веб-сайтов, платформ и компьютерных программ предоставляет огромный ресурс для преподавателя. Но преподавателям зачастую сложно ориентироваться во всем многообразии платформ ввиду отсутствия методических рекомендаций по их использованию и недостаточной степени изученности влияния этих платформ на процесс обучения. В нашей работе разработана структура комплекса занятий в рамках одного юнита используемого УМК.

Внедрение игровой обучающей платформы Kahoot предлагается на нескольких этапах в течение прохождения одного юнита используемого на занятиях УМК. В группах данного возраста в условиях дополнительного образования (детей от 8 до 11 лет) применяется УМК Discover English. В исследуемых группах используется УМК Discover English 1. Учебник состоит из 10 юнитов, каждый из юнитов содержит по 2-3 раздела на изучение лексики Discover Words. Так например, юнит 1 содержит два набора слов – страны и национальности, любимые вещи; юнит 2 – семья и прилагательные, описывающие внешность; юнит 3 – объекты мебели и предлоги места; юнит 4 – животные, части тела и глаголы действий и т.д.

Для дополнительной отработки лексики мы создавали викторины-тесты для каждого из юнитов в соответствии с изучаемыми наборами слов, используя игровую обучающую платформу Kahoot.

Преподаватель создает викторину и задает тип вопросов. Существует два типа вопросов – обычный с 2-4 вариантами ответов и true/false, где в

вопросе дается утверждение и обучающимся предлагается выбрать верно или неверно. Помимо типа вопросов также необходимо задать максимальное время на ответ (от 5 до 60 секунд).

В нашей опытно-экспериментальной работе мы использовали данную платформу на 4 этапах прохождения одного юнита учебника. В среднем прохождение одного юнита занимает 8 занятий по 60 минут.

Приведем пример на двух наборах изучаемых слов Furniture (sofa, table, mirror, bookcase, cupboard, bed, bath, toilet, shower, desk, fridge) и Prepositions of place (behind, next to, between, under, on, in).

Этап 1. Отработка лексики набора Furniture в конце 1-го занятия. В вопросах викторины обучающимся предлагается сопоставить картинку и слово.

Этап 2. Повторение слов набора Furniture через неделю, а именно в конце 3-го занятия. В викторину добавляются вопросы с новыми пройденными на занятии словами Preposition of place. В данной викторине мы используем вопросы на сопоставление картинки и слова, а также true/false.

Этап 3. Повторение через две недели, в конце 5-го занятия (используются оба набора слов Furniture и Prepositions of place). Вопросы: 1) сопоставить картинку и слово; 2) true/false; 3) заполнение пропуска в предложении, используя изучаемое слово; 4) разбор анаграммы, где учащимся вместо вопроса показывается анаграмма, например, «faso» и им необходимо выбрать ответ, обозначающий изучаемое слово (sofa или safo).

Этап 4. В начале 8-го занятия перед выполнением поюнитового теста. В качестве вопросов используются вопросы этапа 3, расположенные в случайном порядке. Данная функция задания вопросов в случайном порядке и перемешивания возможных вариантов ответа доступна в платформе Kahoot.

В таблице 2 приведена схема структуры комплекса занятий в рамках одного юнита УМК с использованием игровой обучающей платформы Kahoot.

Таблица 2 – Схема структуры комплекса занятий в рамках одного юнита УМК с использованием игровой обучающей платформы Kahoot

Этап	Работа с лексикой	Использование Kahoot	Типы вопросов
Этап 1 (Занятие 1)	Презентация и отработка лексики набора 1	В конце занятия викторина Kahoot с вопросами, содержащие слова набора 1	Сопоставить картинку и слово
Этап 2 (Занятие 3)	Презентация и отработка лексики набора 2	В конце занятия викторина Kahoot с вопросами, содержащими слова наборов 1 и 2	Сопоставить картинку и слово True/False
Этап 3 (Занятие 5)	Новые слова не вводятся, повторение пройденных слов	В конце занятия викторина Kahoot с вопросами, содержащими слова наборов 1 и 2	Сопоставить картинку и слово True/False Заполнить пропуск в предложении, используя изучаемое слово Вопросы-анаграммы
Этап 4 (Занятие 8)	Новые слова не вводятся, повторение слов перед тестом	В начале занятия викторина Kahoot, содержащая слова наборов 1 и 2.	Все типы вопросов этапа 3, расположенные в разном порядке

При необходимости, мы можем менять схему внедрения платформы Kahoot. Так, в случае если в одном юните изучается 3 набора слов, то мы можем добавить данные слова в викторину-тест 3-го этапа.

Обучающиеся видят вопросы на экране компьютера или выведенном на стену изображении с помощью проектора. А для выбора ответов используют свои смартфоны. Обязательным условием является наличие доступа в Интернет. Для доступа к игре можно скачать приложение на свой телефон, либо используя ссылку kahoot.it.

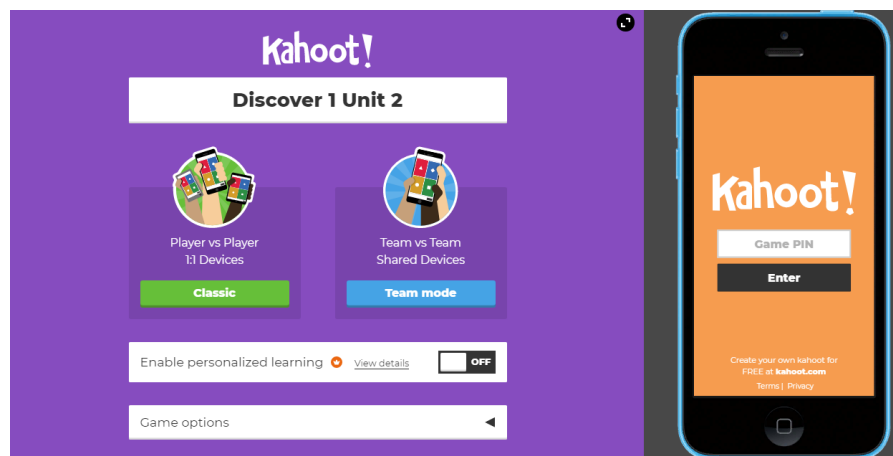


Рисунок 8 – начало игры, выбор режима (индивидуальный или командный)

В начале игры обучающиеся должны выбрать тип игры – индивидуальный или командный.

Затем они вводят PIN игры в своем телефоне. Справа приведено изображение телефона обучающегося, т.е. то, как игра отображается в его телефоне. Слева – изображение компьютера преподавателя.

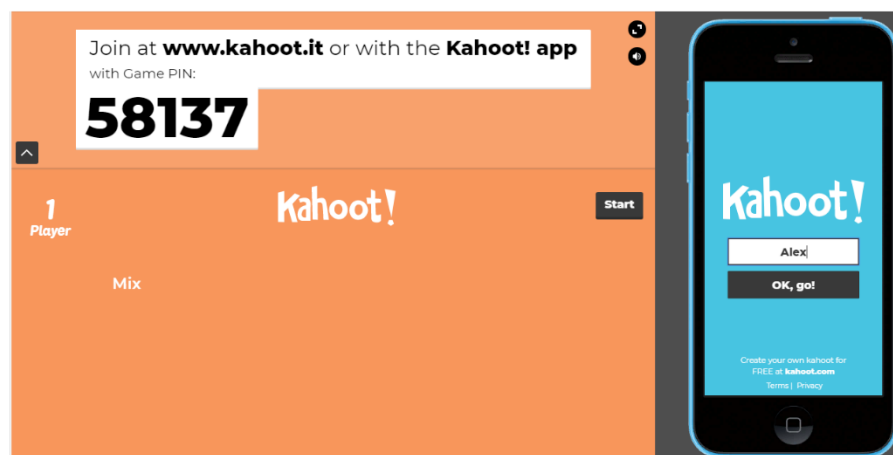


Рисунок 9 – ввод PIN игры и никнейма

Как только все игроки ввели PIN и никнейм, преподаватель нажимает кнопку Start на своем компьютере.

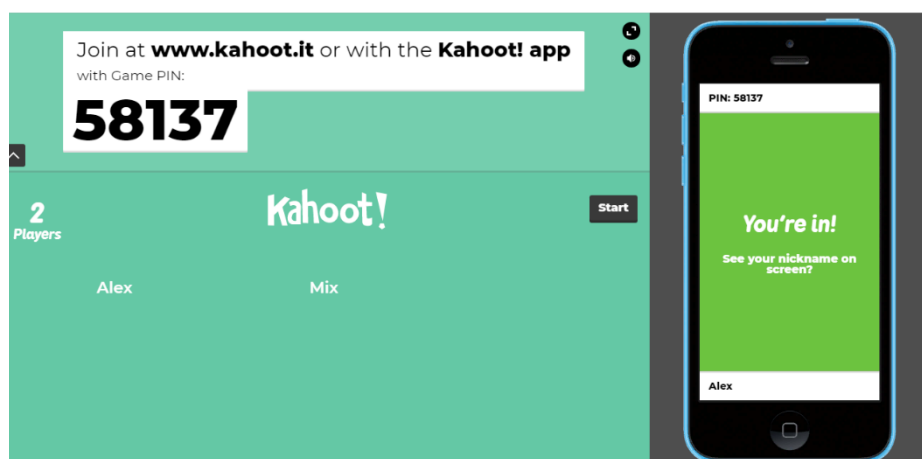


Рисунок 10 – Игроки ввели свои данные, начало игры

Затем обучающиеся видят на большом экране вопрос с вариантами ответов, а у себя в телефоне видят фигурки, соответствующие ответам. Чтобы ответить, необходимо нажать на соответствующую фигурку. Наибольшее количество очков получает тот игрок, который выберет правильный ответ первым.

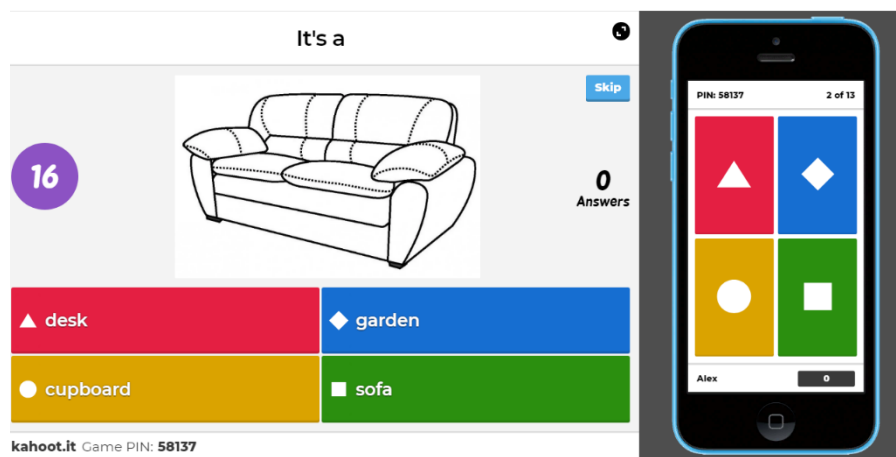


Рисунок 11 - Вопрос на сопоставление картинки и слова

Обучающиеся сразу видят правильный ответ и количество обучающихся, выбравших те или иные варианты. На рисунке 12 оба обучающихся ответили правильно.

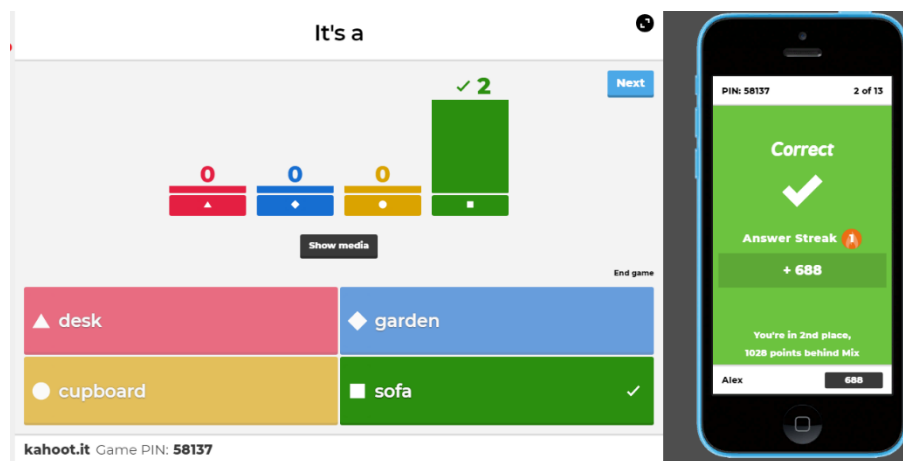


Рисунок 12 – Результаты ответа на один из вопросов

После ответа на каждый вопрос обучающиеся видят свой текущий рейтинг и количество набранных очков.

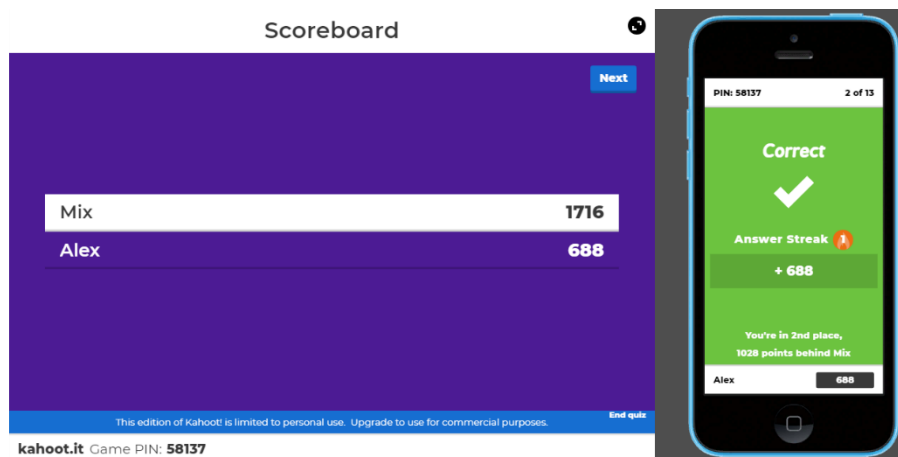


Рисунок 13 - Рейтинг после каждого вопроса

Также помимо вопросов с выбором ответа, можно создать вопросы типа true/false и на заполнения пропуска в предложении (рисунки 14,15).

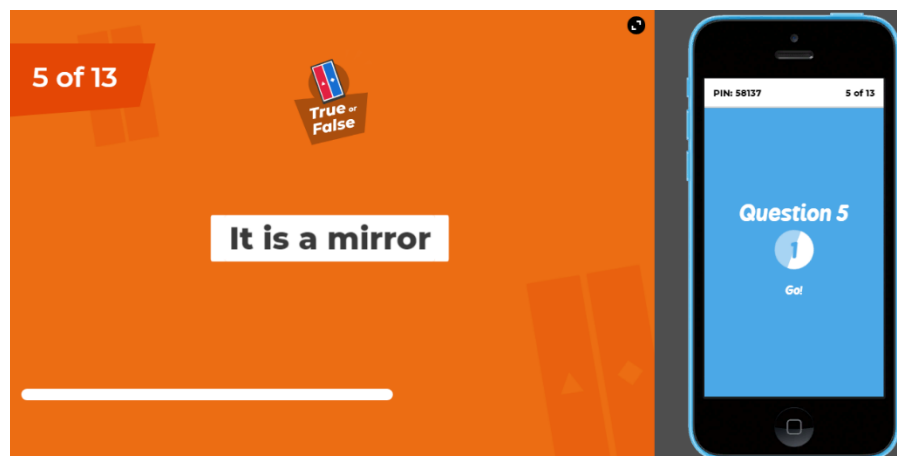


Рисунок 14 – Пример вопроса true/false

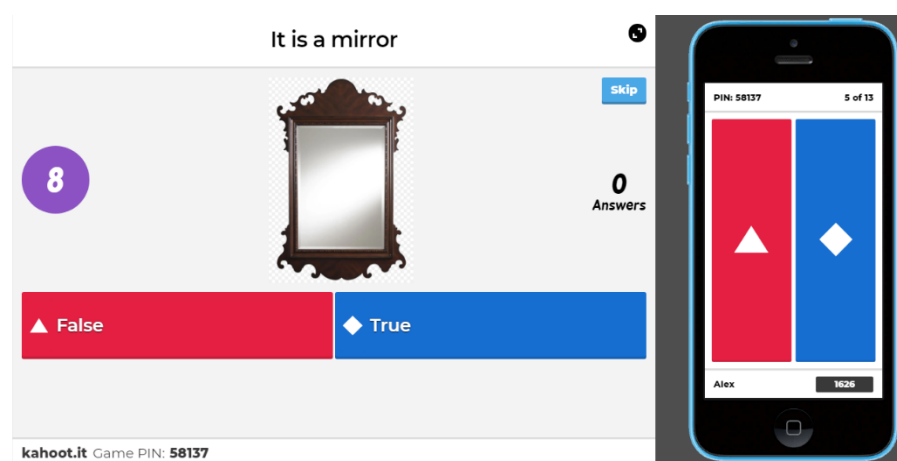


Рисунок 15 - Пример вопроса true/false

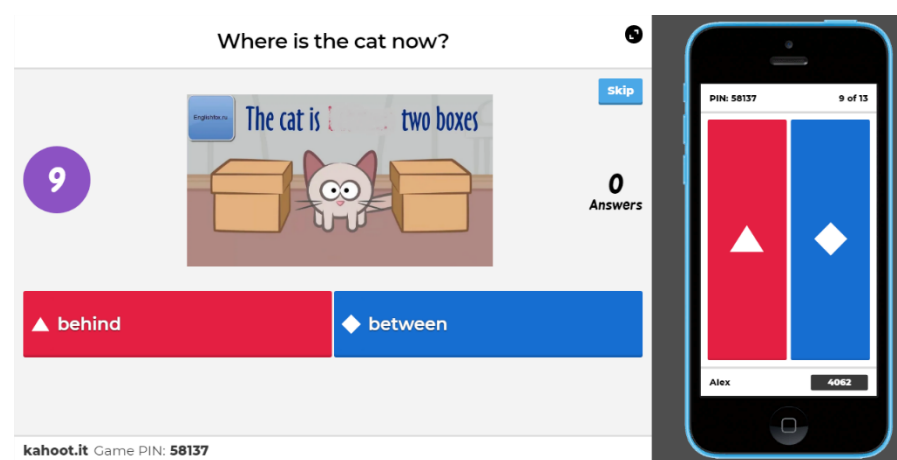


Рисунок 16 - Пример вопроса на заполнения пропуска в предложении

В конце игры выводятся «пьедестал» с результатами трех лучших игроков.

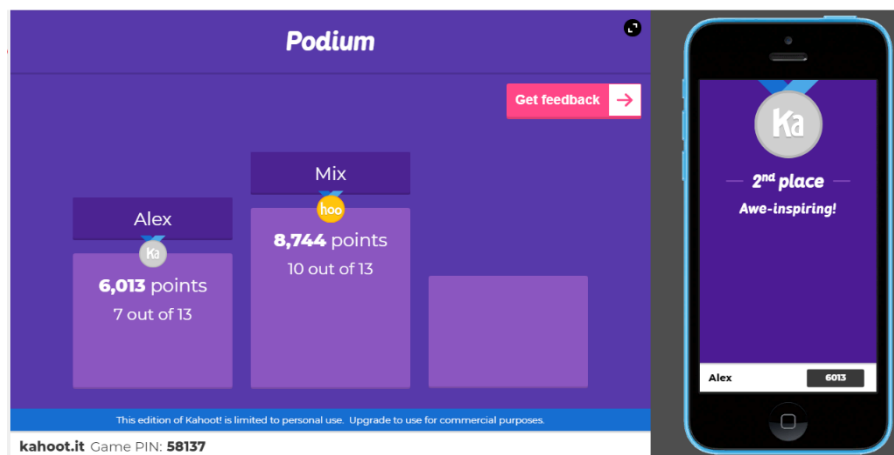


Рисунок 17 - Итоговый рейтинг (пьедестал почета) обучающихся

Таким образом, игровая обучающая платформа представляет собой инструмент для дополнительной отработки лексики в игровой форме, включающей в себя соревновательный элемент и позволяющей обучающемуся видеть мгновенный результат своей работы.

Для преподавателя игровая обучающая платформа Kahoot представляет мощный ресурс, позволяющий создавать вопросы, соответствующие требованиям УМК, группы или индивидуальных особенностей обучающихся.

Зачастую УМК не содержат достаточное количество упражнений на отработку лексики, либо же упражнения в учебнике не являются столь привлекательными для обучающихся. Этой же особенностью обладает используемый нами УМК Discover English 1, содержащий недостаточное количество заданий на отработку лексического материала, приводящей к необходимости разработки собственных материалов или использования дополнительных источников.

В данном случае игровая обучающая платформа представляет собой ценное средство для осуществления необходимой повторяемости слов для их

запоминания, используя элемент игры, вовлекая и активизируя всех обучающихся в группе.

2.2 Реализация условий внедрения игровой обучающей платформы Kahoot в процесс обучения лексике в условиях дополнительного образования детей

Одной из главных задач преподавателя в условиях дополнительного образования можно считать – поиск наиболее эффективных приемов работы, с одной стороны, и повышающих мотивацию обучающихся с другой.

Для проверки выдвинутой гипотезы и решения поставленных задач в практическую часть работы был включен план одного занятия этапа 1 представленной в параграфе 2.1 структуры комплекса занятий в рамках одного юнита УМК с использованием игровой обучающей платформы Kahoot.

Мы не приводим в нашей работе описание каждого из занятий, остановимся на одном, который включает в себя приемы и задания, использовавшиеся нами для достижения поставленных задач.

Цель занятия: Презентация и отработка лексики на тему Furniture (sofa, table, mirror, bookcase, cupboard, bed, bath, toilet, shower, desk, fridge).

Ход занятия:

Организационный этап урока (Разминка):

Teacher: Hi! How are you? (Цель этапа: переключить обучающихся на использование английского языка).

Students: Отвечают на реплики: «Hello! Fine, thank you!».

Введение в тему занятия (Lead-In):

Целью данного этапа является привлечение внимание обучающихся к изучаемой теме.

На стенах класса наклеены картинки с изображением целевых слов (sofa, table, mirror, bookcase, cupboard, bed, bath, toilet, shower, desk, fridge).

Преподаватель просит обучающихся найти 11 картинок и прикрепить их на доску с помощью магнитов.

Обучающиеся ищут картинки, находят и прикрепляют их на доску.

Затем следует презентация нового лексического материала.

Этап 1. Контекстуализация. Производится при помощи текста (в письменной форме, в качестве аудиоматериала, придуманной преподавателем истории), картинок, видео, музыки или объектов-реалий. В нашем случае используются картинки с изображением изучаемых слов.

Цель этапа — вовлечь обучающихся в ситуацию, презентовать контекст, дать пример и показать в каких случаях эти слова могут быть использованы, а также связать вводимую лексику с реальной действительности, замотивировать обучающихся и пробудить их личный интерес.

Преподаватель произносит слово, показывая по очереди картинки на доске, демонстрируя звуковое оформление лексической единицы. Учащиеся его повторяют, затем слово записывается на доске, читается преподавателями и учащимися.

Этап 2. Определение того, известно ли вводимое слово обучающимся, догадываются ли они о его значении. Осуществляется при помощи вопросов, жестов, имитации *miming*.

Цель этапа — убедиться в том, что обучающиеся понимают идею; вовлечь обучающихся и создать интерактивный режим работы *learner-centered classroom*. В данном случае картинки, применяемые на первом этапе презентации лексического материала и возможность практически точной идентификации слова по картинке, лишают нас необходимости объяснения слов при помощи вопросов, жестов и т.п.

Этап 3. Работа с формой слова (*Highlighting the form*). Осуществляется при помощи карточек, учебников, раздаточных материалов, отображением информации на доске.

Цель этапа — показать или указать на возможные сложности, а именно фонетические, формы слова, регистр, возможности употребления.

На данном этапе слово записывается на доске, акцентируется внимание на ударении, сочетании букв, произношении, транскрипции.

Этап 4. Отработка произношения слова (Drilling). Повторение слова несколько раз хором, индивидуально, в парах, в группах (имитация счастливого, грустного настроения, как будто бы обучающийся боится, спешит, голосом животных — преимущественно для детей).

Цель этапа — обеспечить правильное произношение, интонацию, а также придать уверенности обучающимся.

Этап 5. Запись слов в тетрадь. Цель этапа — обеспечить визуальную опору, сохранение материалов для последующего повторения, практика письма.

После презентации лексики производится комплекс упражнений для отработки как часть этапа формирования лексических навыков и умений. Задания построены по принципу, описанному в параграфе 1.2, а именно controlled practice (практика в ограниченной форме, подготовительные упражнения), free practice (использование изученных форм более свободной форме - ролевые игры, дискуссии, дебаты), free practice (использование изученной лексики в свободной форме).

В течение первого занятия выполняются задания на практику в ограниченной форме, подготовительные упражнения.

В первом задании обучающимся необходимо индивидуально заполнить пропуски – подписи к картинкам с изучаемыми словами, расположенными в разном порядке. Данное упражнение взято из УМК Discover English 1 и относится к типу упражнений с ограниченным выбором вариантов ответа, направленное также на отработку написания лексических единиц.

Furniture

4 Write the words.



1 *sofa*



2 _____



3 _____



4 _____



5 _____



6 _____



7 _____



8 _____

Рисунок 18 – Задание 1 этапа формирования лексических навыков и умений

Проверка задания производится сначала в парах. Обучающиеся сравнивают ответы. Затем преподаватель бросает мячик одному из обучающихся. Этот обучающийся называет первое слово в задании, затем он бросает мячик в произвольном порядке другому обучающемуся и тот называет слово и т.д.

После проверки преподаватель производит корректирование возможных допущенных ошибок. Зачастую ошибки данного этапа связаны с неправильным произношением слова. В данном случае преподаватель записывает неправильно произнесенное слово на доске и не указывая на то, кто из обучающихся неправильно его произнес, просит всех еще раз повторить слово хором несколько раз.

Задание 2

Обучающиеся разбиваются на команды по 2 человека. Они получают 11 карточек с анаграммами изучаемых слов. Им необходимо по очереди добежать в противоположную сторону аудитории, взять карточку, принести ее своему участнику команды, расшифровать слово и записать его правильным образом и отнести преподавателю. Если слово записано и произнесено правильно, то обучающимся можно бежать за следующим словом, если нет, то они исправляют возникшие ошибки. Побеждает та команда, которая быстрее всех «принесет» карточки с правильно записанными и произнесенными словами преподавателю.

Задание 3

Игра «Back to the board». Обучающиеся разделяются на 2 команды. Один из участников команды по очереди садится на стул, спиной к доске. Преподаватель записывает слово на доске. Участники команд объясняют слово обучающемуся, сидящему у доски, используя либо слова-ассоциации, синонимы, показывают слово и т.п.

Первый обучающийся, правильно назвавший слово получает очко для своей команды. Затем к доске спиной садятся следующие представители команд, преподаватель записывает новое слово и т.д. В конце игры подводятся общие итоги, побеждает та команда, которая наберет наибольшее количество очков.

Задание 4

Обучающиеся разбиваются по парам, преподаватель называет слово из изучаемого набора слов. Обучающиеся по очереди пишут по 1 букве из слова, первая команда, правильно написавшая слово, завоевывает одно очко и т.д. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Задание 5

Применение платформы Kahoot. Обучающиеся садятся за свои места, в своих смартфонах вводят PIN-код игры и придумывают себе имя (рисунок 19).

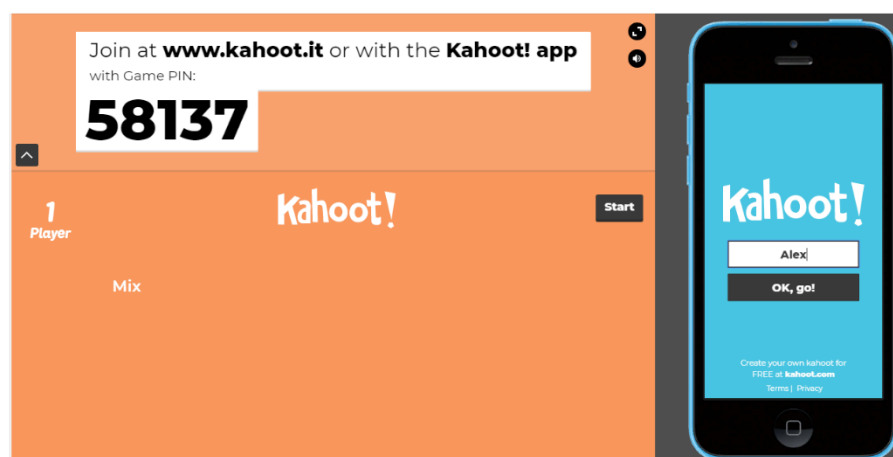


Рисунок 19 – Ввод PIN игры

Игра началась, слева на рисунке 20 изображено то, как обучающиеся видят вопрос, а справа – смартфон обучающегося, с помощью которого он выбирает правильный ответ.

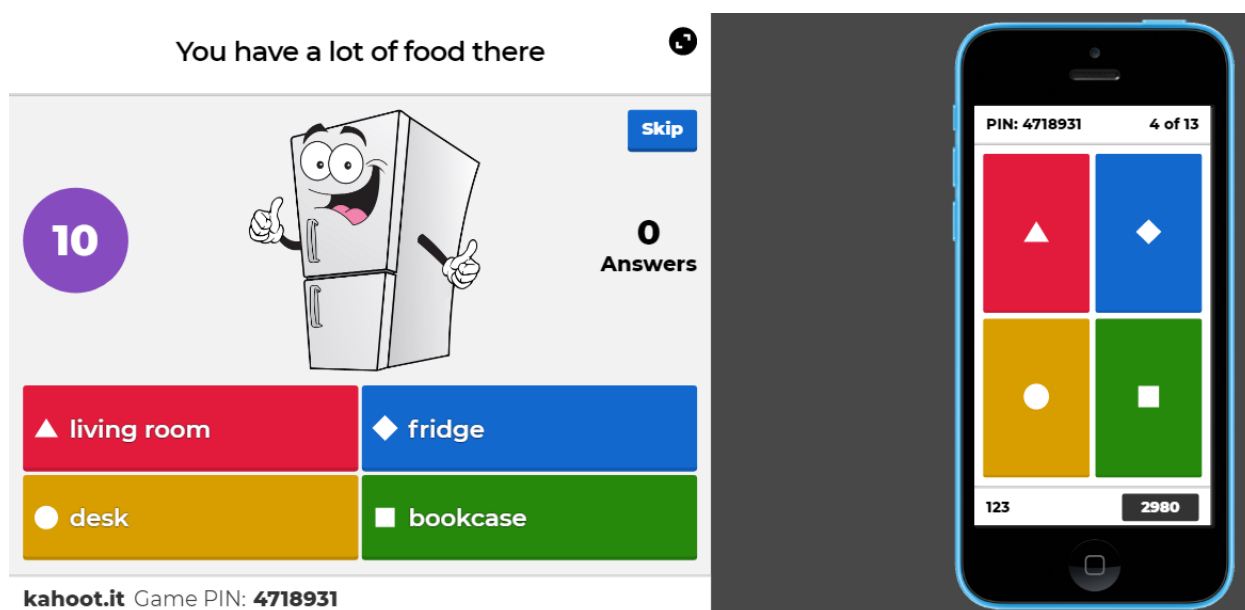


Рисунок 20 – Пример вопроса

Промежуточные итоги. Необходимо не только правильно выбрать слово, но и быстрее всех, чтобы получить наибольшее количество очков.

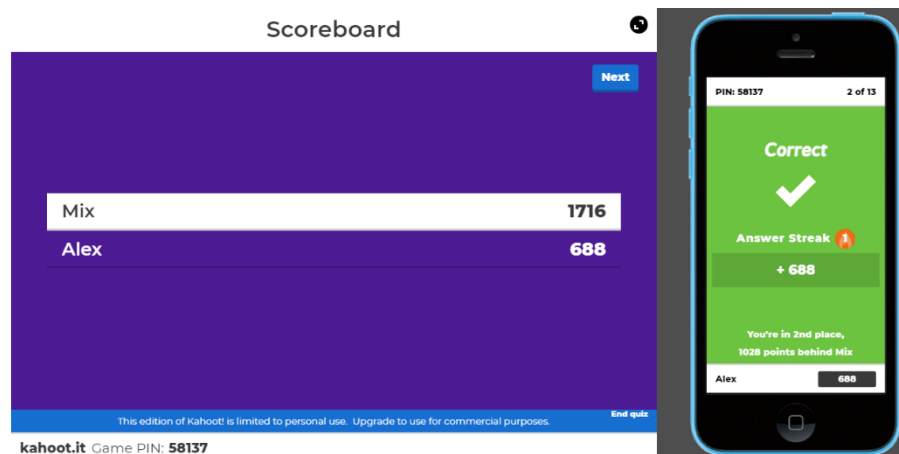


Рисунок 21 – Промежуточный рейтинг игроков

В конце игры отображается пьедестал с 3-мя первыми местами.

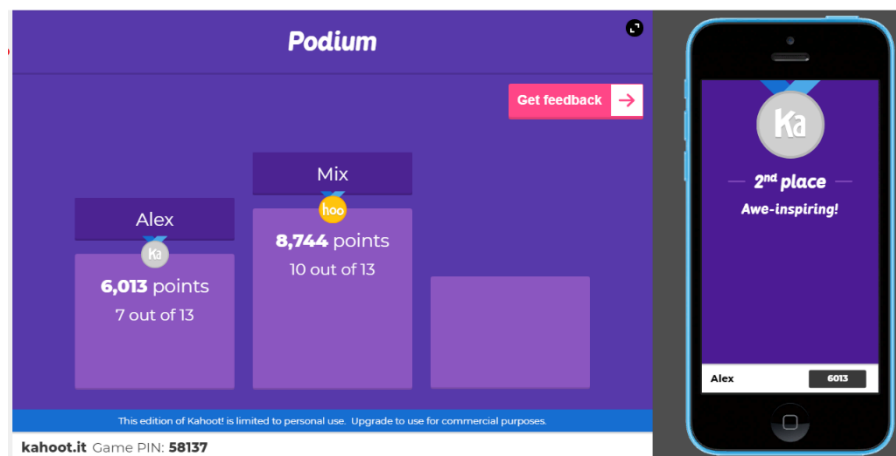


Рисунок 22 – Итоговый рейтинг игроков

Преподавателю после каждой игры получает excel-файл, содержащий данные по всем обучающимся, на какой из вопросов они ответили верно, на какой неверно, позволяющий предварительно оценить эффективность пройденного материала. При необходимости может предпринять соответствующие меры по корректировке хода занятий.

Таким образом, завершающим этапом занятия является игра-викторина с использованием игровой обучающей платформы Kahoot, которая позволяет ввести элемент игры, разгрузить занятие, снять напряжение, почувствовать

даже одним из самых слабых обучающихся уверенность в своих силах и равенство в условиях и возможностях. За счет элемента непредсказуемости игры даже самый слабый, на первый взгляд, обучающийся может выиграть или занять достойное место. Поэтому эмоциональный фон во время игры в Kahoot является очень благоприятным, помогает раскрыть скрытые способности, способствует коммуникации обучающихся, повышает интерес и активность, несмотря на то, что это завершающая часть 60-минутного занятия, когда обучающиеся уже зачастую испытывают стресс и усталость и ждут скорейшего окончания занятия. Но несмотря на это, многие обучающиеся хотят сыграть в викторину Kahoot еще раз, чтобы занять более высокое место. Как показывает практика, обучающиеся стараются запомнить слово, заглянуть дополнительно в тетрадь, чтобы удостовериться в правильности ответа, концентрация в момент игры повышается и все вышеперечисленные факторы способствуют эффективности запоминания слов, улучшению предметных показателей и тем самым повышению учебной мотивации.

2.3 Определение уровня сформированности мотивации учащихся в условиях дополнительного образования детей и оценка эффективности разработанной модели внедрения игровой обучающей платформы Kahoot

В исследовании приняли учащиеся частной языковой школы. Возраст обучающихся - 10 лет. Длительность опытно-экспериментальной работы – 8 недель (16 занятия по 60 минут), что соответствует прохождению 2 юнитов УМК Discover English 1 (авторы И. Херн, Д. Вайлдмен, издательство Pearson, 2015).

В данном возрасте у обучающихся начинает проявляться избирательное отношение к отдельным учебным предметам. Вследствие этого общий мотив учебны становится все более разграниченным: появляется как положительная,

так и отрицательная мотивация к процессу учения в зависимости от интереса к предмету. В этом возрасте познавательные интересы у детей - эпизодические. Они проявляются в определенных ситуациях, чаще всего под непосредственным влиянием урока, и почти всегда угасают, как только урок заканчивается.

В ходе исследования была проведена опытно-экспериментальная работа в двух группах – экспериментальной и контрольной. В каждой группе обучается по 8 человек. В первой группе – 4 девочки и 4 мальчика 10 лет. Во второй – 5 девочек и 3 мальчика 10 лет. Длительность занятий – 60 минут, занятия проходят 2 раза в неделю.

В обеих группах обучающиеся проявляют достаточно активное отношение к учебе, коллективы сплоченные. Большинство детей помимо дополнительных занятий английским посещают также другие кружки и секции.

Для определения критериев сформированности мотивации в качестве структурных элементов мы будем рассматривать критерии, которые использовал в своих работах Е.П. Ильин, а именно: познавательный, эмоциональный, поведенческий, целевой и собственно-мотивационный. Каждый из критериев имеет свои показатели (Таблица 3), описанные в параграфе 1.1.

В связи с особенностями мотивационной сферы учащихся возраста 10 лет, собственно-мотивационный и целевой критерии было решено не учитывать при оценке уровня мотивации, поскольку в данном возрасте учащиеся еще не могут ставить перед собой конкретные цели и занятия в условиях дополнительного образования представляют для них не только возможность получения знаний, а зачастую возможность общения и игры со сверстниками.

Для оценки познавательного критерия мы будем использовать данные результатов поюнитоного тестирования.

Для оценки поведенческого критерия, мы будем оценивать показатели посещаемости, исполнительности (записи новых слов в тетрадь и важных пометок, которые требует преподаватель и выполнения всех упражнений на занятии) и выполнения домашних заданий.

Для оценки эмоционального критерия, включающего в себя такие показатели как, эмоциональный фон на занятиях, благоприятный психологический климат, интерес к изучаемому, установка на соревновательность, положительное эмоциональное отношение к деятельности, создание ситуаций успеха, мы будем основываться на анализе проведения занятий при помощи мониторинга учебного процесса, выявления изменений до и после проведения опытно-экспериментальной работы.

Таким образом, для оценки первых двух критериев (познавательного и поведенческого) мы разработали сводные таблицы результатов (Таблицы 4 и 5 соответственно), которые велись в ходе проведения опытно-экспериментальной работы. В таблицу заносились процентные значения результатов тестирования по двум разделам УМК и рассчитывалось среднее значение.

Таблица 4 – Шаблон таблицы результатов по каждому обучающемуся для оценки познавательного критерия уровня сформированности мотивации

Обучающийся	Результаты тестирования до проведения ОЭР (%)		Результаты тестирования после проведения ОЭР (%)	
	Тест 1.1	Тест 1.2	Тест 2.1	Тест 2.2
Обучающийся N				

В интересах нашего исследования в качестве результатов тестирования приводятся результаты тестов по разделам учебника (юнитам), направленных на оценку лексики. В качестве заданий для тестов используются задания разработанные авторами УМК Discover English 1. Примеры заданий приведены в Приложении Е.

Таблица 5 - Сводная таблица по поведенческому критерию

Обучающийся	Посещаемость (%)		Выполнение домашних заданий (%)		Исполнительность (наличие всех записей в тетради и выполнение заданий на занятии)	
	до ОЭР	после ОЭР	до ОЭР	после ОЭР	до ОЭР	после ОЭР
Обучающийся N						

Посещаемость обучающихся в нашем исследовании – это процентное соотношение посещенных занятий. Пропуски по уважительным причинам не учитывались.

Выполнение домашних заданий также рассчитывалось как процентное соотношение от общего количества заданных.

Исполнительность оценивалась как «+» или «-» в зависимости от того насколько тщательно обучающийся ведет все требуемые записи и пометки, а также насколько выполняет все задания в течение занятия. При этом «+» соответствовал тому, что обучающийся выполняет почти все поручения преподавателем, а «-» если он сознательно игнорирует многократные указания преподавателя.

Сводные таблицы с результатами по каждому из обучающихся приведены в Приложении Г.

В результате проведения опытно-экспериментальной работы выявлены следующие результаты:

Познавательный критерий, показателем которого в нашем исследовании, является успеваемость обучающихся, а именно результаты тестирования.

Экспериментальная группа:

На рисунке 23 изображены результаты тестирования до и после проведения ОЭР в экспериментальной группе. Слева столбец среднего

значения двух результатов тестирований до ОЭР, справа – среднее значение двух результатов тестирований после ОЭР.

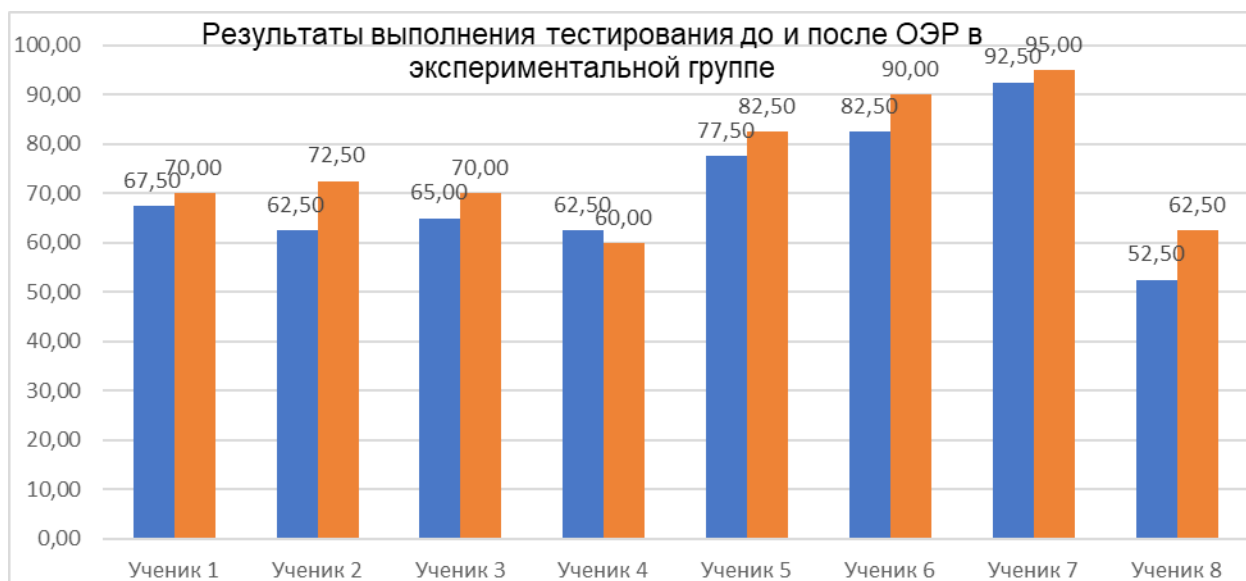


Рисунок 23 – Результаты тестирования до и после проведения ОЭР в экспериментальной группе

Из анализа рисунка 23 видно, что результат выполнения тестов улучшился у 7 из 8 обучающихся по сравнению с результатами тестирования до ОЭР. У двух обучающихся результат повысился на 10%, у двух других на 5%, на 2,5%. Лишь у одного обучающегося средний процент выполнения тестов снизился незначительно на 2,5%.

Контрольная группа:

На рисунке 24 изображены результаты тестирования до и после проведения ОЭР в контрольной группе. Слева столбец среднего значения двух результатов тестирований до ОЭР, справа – среднее значение двух результатов тестирований после ОЭР.

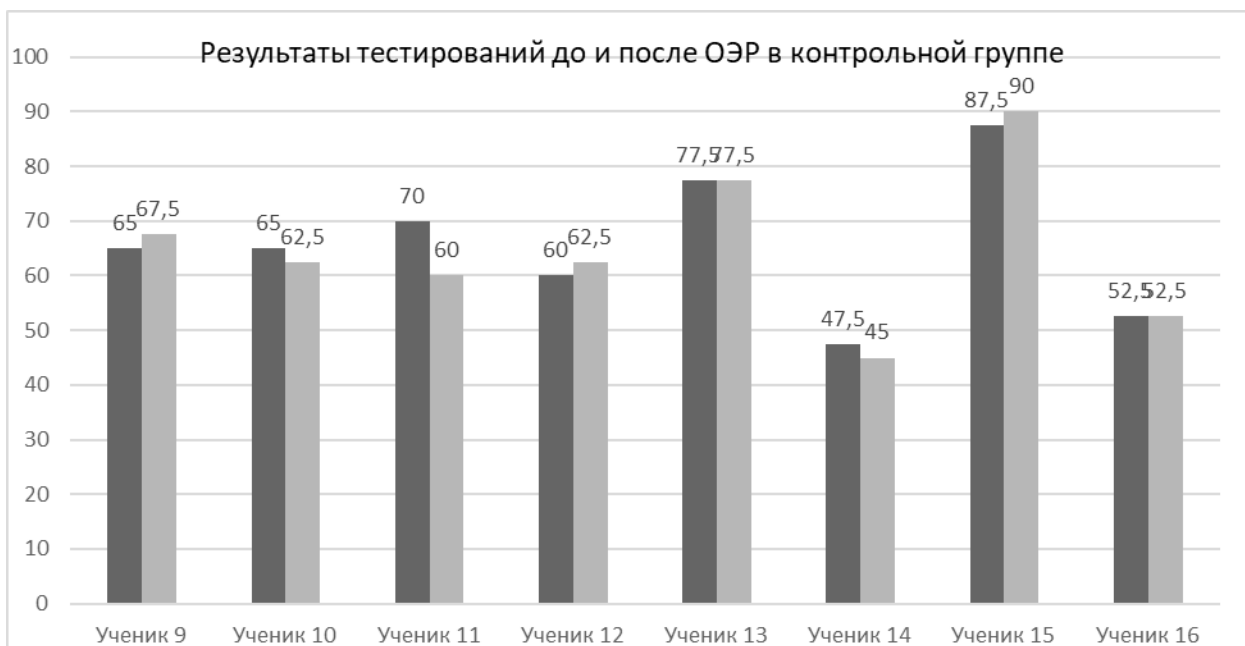


Рисунок 24 – Результаты тестирования до и после проведения ОЭР в контрольной группе

В ходе анализа результатов (рисунок 24) выявлено, что динамика средних процентных соотношений выполнения тестирования изменилась незначительно. У двух обучающихся процентное выполнение тестов увеличилось на 2,5%, тогда как у двух других сократилось также на 2,5%. У двоих обучающихся динамика результатов тестирования не изменилась.

Таким образом, в экспериментальной группе по сравнению с контрольной результаты выполнения тестирований улучшились.

В Приложении Д приведены таблицы с результатами измерения поведенческого критерия (признаков посещаемости, выполнения домашних заданий и исполнительности).

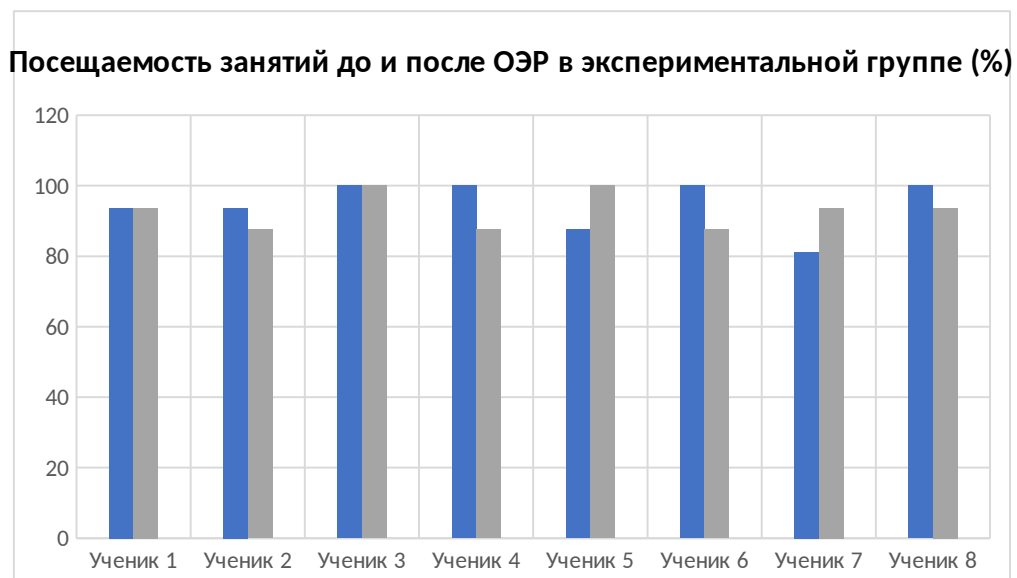


Рисунок 25 – Посещаемость занятий до и после проведения ОЭР в экспериментальной группе

На рисунке 25 показано процентное соотношение посещаемости обучающихся экспериментальной группы, у двоих обучающихся посещаемость не изменилась, у четырех сократилась, у двух выросла.

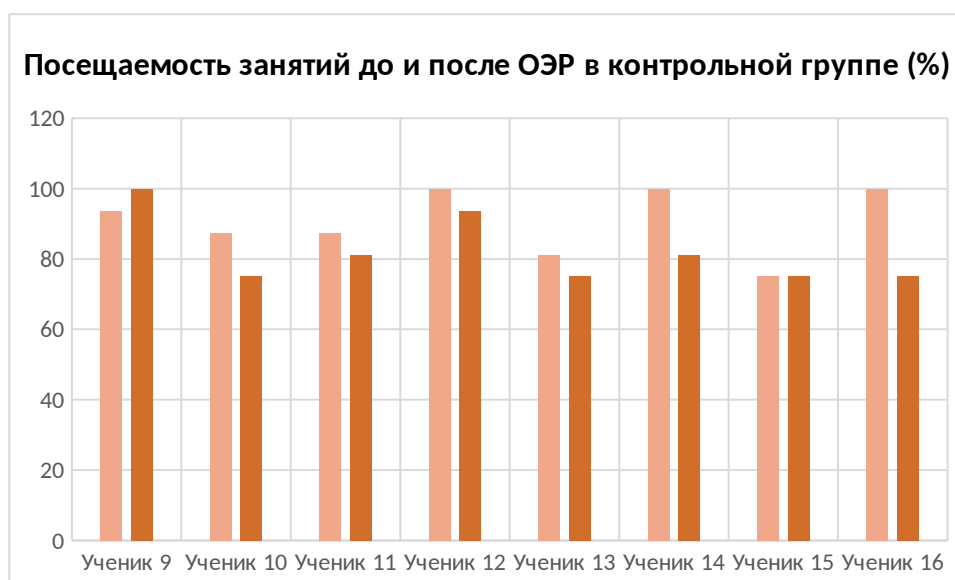


Рисунок 26 – Посещаемость занятий до и после проведения ОЭР в контрольной группе

На рисунке 26 показано процентное соотношение посещаемости обучающихся контрольной группы. Видно, что у одного посещаемость

незначительно выросла, у шести обучающихся уменьшилась, у одного осталась неизменной.

Из анализа рисунков 24 и 25 видно, что посещаемость значительно не изменилась. Это может быть в связи с тем, что посещаемость обучающихся изначально была на высоком уровне. Полученные данные свидетельствуют о том, что внедрение игровой обучающей платформы Kahoot в процесс обучения в ходе проведения ОЭР не повлияло на уровень мотивации обучающихся.

Рассмотрим динамику процентного соотношения выполняемости домашних заданий в процессе проведения ОЭР.



Рисунок 27 – Процент выполнения домашних заданий до и после проведения ОЭР в экспериментальной группе

На рисунке 27 видно, что процент выполнения домашних заданий увеличился у трех обучающихся, у четырех обучающихся процент выполненных домашних заданий был изначально максимален до ОЭР, у одного обучающегося незначительно сократился.

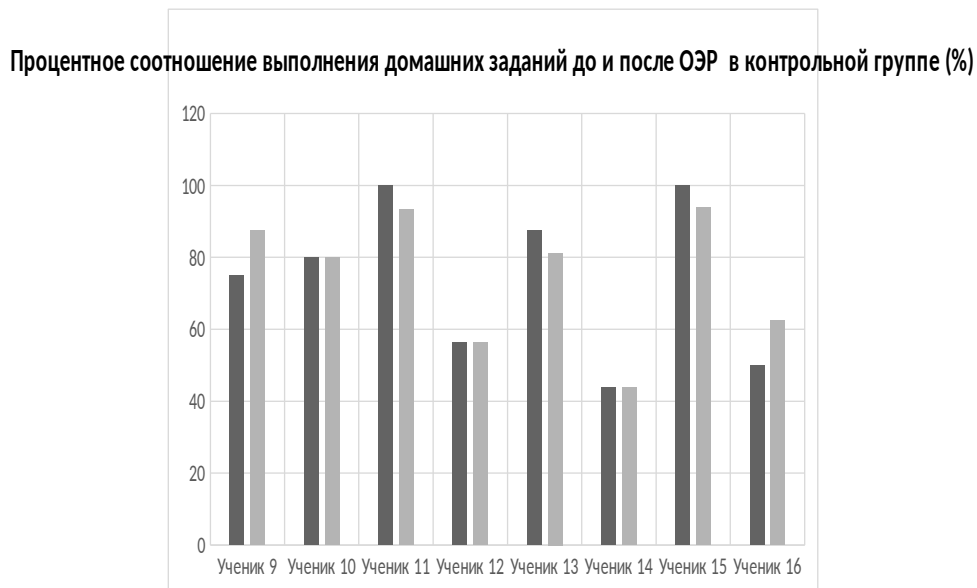


Рисунок 28 – Процент выполнения домашних задания до и после ОЭР в контрольной группе

На рисунке 28 видно, что процент выполнения домашних заданий у трех обучающихся остался неизменным, у двух вырос, у трех сократился, что свидетельствует о практически неизменной динамике процентного соотношения выполненных домашних заданий после проведения ОЭР.

При сравнении рисунков 27 и 28 видно, что в экспериментальной группе динамика процента выполняемости домашних заданий увеличилась в большей степени, чем в контрольной группе, что свидетельствует о повышении значения признака выполнения домашних заданий поведенческого критерия и таким образом, повышением мотивации обучающихся после проведения ОЭР в экспериментальной группе.

В ходе анализа показателя исполнительности поведенческого критерия (Приложение Д) выявлено, что в экспериментальной группе 5 обучающихся из 8 имели высокий уровень исполнительности до проведения ОЭР, после проведения ОЭР у одного обучающегося уровень исполнительности сменился с низкого на высокий. Таким образом, после проведения ОЭР 6 из 8 обучающихся имеют высокий уровень исполнительности. В контрольной группе показатели исполнительности не изменились, количество

обучающихся, имеющих высокий уровень исполнительности осталось прежним.

Динамика показателя эмоционального критерия, включающего в себя такие показатели как благоприятный эмоциональный фон, благоприятный климат в коллективе, интерес к изучаемому, установка на соревновательность, положительное эмоциональное отношение к учебной деятельности, создание ситуаций успеха изменилась в положительную сторону, в связи с тем что, во-первых, обучающиеся на каждом занятии проведения ОЭР и после нее спрашивали преподавателя, будут ли они сегодня играть в Kahoot, что показывает их интерес и положительное эмоциональное отношение к деятельности. Ситуации успеха, которые создаются в результате игры в Kahoot также заметно проявляются на занятиях. Атмосфера игры обеспечивает благоприятный эмоциональный фон и благоприятный психологический климат на занятиях. Установка на соревновательность способствует активности и сосредоточенности обучающихся.

Таким образом, анализируя динамику сформированности познавательного, поведенческого и эмоционального критерия сформированности мотивации, можем заключить, что общий уровень сформированности мотивации обучающихся вырос в экспериментальной группе после проведения ОЭР.

В нашем исследовании в качестве дополнительного метода для выявления уровня сформированности учебной мотивации при изучении иностранного языка использовался модифицированный опросник Н.Г. Лускановой «Анкета для оценки мотивации учащихся». Анкета состоит из 9 вопросов, которые наилучшим способом отражают отношение детей к учебному предмету, а также эмоциональное восприятие ситуации.

Согласно методике Н.Г. Лускановой выделяются следующие уровни сформированности мотивации:

Максимально высокий – 17-20 баллов. Такие обучающиеся отличаются наличием высоких познавательных мотивов, стремлением как можно лучше выполнять требования преподавателя. Также они четко следуют всем указаниям преподавателя, ответственны и добросовестны, в достаточной степени сильно переживают, если получают плохие оценки или замечания преподавателя.

9-12 баллов соответствует положительному отношению к школе, но школа привлекает больше внеучебной деятельностью. Дети с таким показателем достаточно комфортно ощущают себя в школе, но часто приходят в школу, чтобы пообщаться с друзьями и учителями. Им доставляет удовольствие чувствовать себя обучающимися, иметь красивые тетради, учебники, канцелярию. Познавательные мотивы у таких детей сформированы в меньшей степени, а учебный процесс их не сильно привлекает.

5-8 баллов – низкий уровень учебной мотивации. Подобные обучающиеся ходят на занятия без желания и предпочитают прогуливать. На уроках часто занимаются посторонними делами и играми. Испытывают трудности в учебной деятельности.

Менее 5 баллов – негативное отношение к школе. Школьная дезадаптация. Обучающиеся испытывают серьезные трудности в школе, не справляются с учебной деятельностью, испытывают трудности в общении с одноклассниками и учителями. Нередко, школа воспринимается как враждебная среда, нахождение в которой невыносимо для них. Некоторые обучающиеся часто просят домой или плачут. В иных случаях, дети начинают агрессивно себя вести, отказываться выполнять домашнее задание и следовать определенным правилам и нормам.

В результате проведенной работы в экспериментальном классе уровень мотивации учащихся по методике Н.Г. Лускановой вырос по сравнению с тем уровнем, который был выявлен до проведения опытно-экспериментальной работы (Приложение Б). На контрольном замере уровня мотивации дети

показали совсем другие результаты. Посещение занятий стало интересным и радостным, подготовленность к занятиям сменилась с «иногда бываю не готов», на «всегда готов».

Все данные проведения опроса до и после проведения эксперимента были занесены в таблицы, в которых отображены данные отдельно по каждому обучающемуся (Приложение Б).

Результаты замера уровня сформированности мотивации позволили установить следующее:

В экспериментальной группе (первый замер мотивации). Рисунок 29:

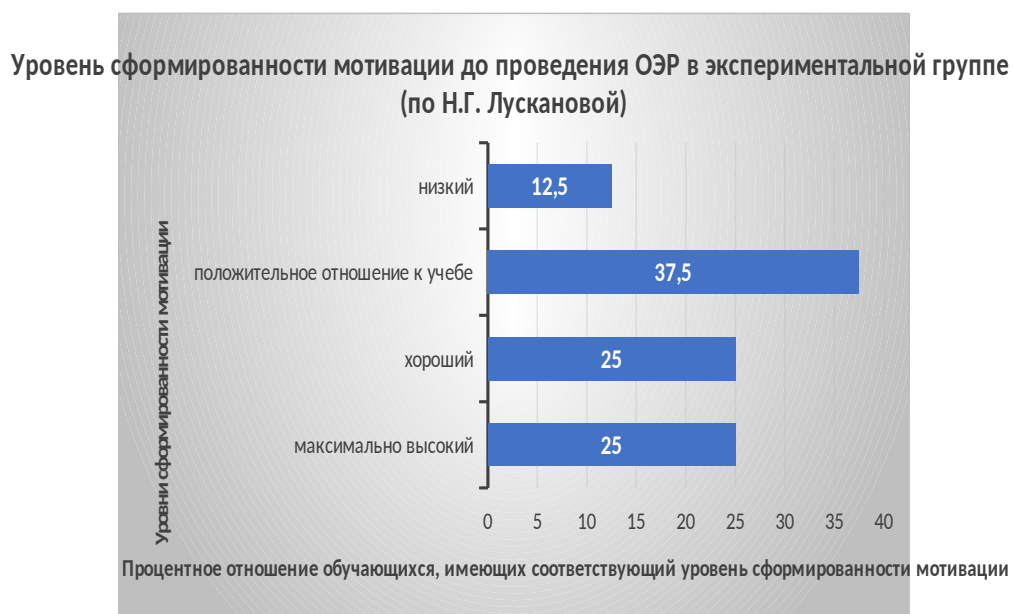


Рисунок 29 - Результаты первого замера мотивации в экспериментальной группе

Из анализа рисунка 29 видно, что максимально высокий уровень мотивации имеют 25% обучающихся, хороший – 25%, 37,5% обучающихся имеют положительное отношение к учебе, лишь у одного обучающегося 12,5% от общего количества наблюдается низкий уровень мотивации.



Рисунок 30 – Результаты второго замера мотивации в экспериментальной группе

После проведения ОЭР по внедрению игровой обучающей платформы Kahoot в экспериментальной группе видно, что мотивация обучающихся возросла. Половина группы теперь имеет максимально высокий уровень мотивации, четверть обучающихся – хороший уровень и четверть положительно относятся к учебному процессу.

При сравнении рисунков 29-30 можно заключить, что внедрение игровой обучающей платформы Kahoot в процесс обучения в экспериментальной группе позволило повысить уровень сформированности мотивации. Эти данные подтверждаются путем измерения уровня сформированности мотивации при использовании критериев, выделенных Е.П. Ильиным (познавательный, поведенческий, эмоциональный).

Далее рассмотрим динамику уровня сформированности мотивации в контрольной группе.

В контрольной группе (первый замер мотивации). Рисунок 31 показывает, что 25% обучающихся контрольной группы имеют низкий уровень мотивации, 37,5% положительно относятся к учебе, 25% имеют хороший уровень мотивации и 12,5% максимально высокий.

Уровень сформированности мотивации до проведения ОЭР в контрольной группе
(по Н.Г. Лускановой)

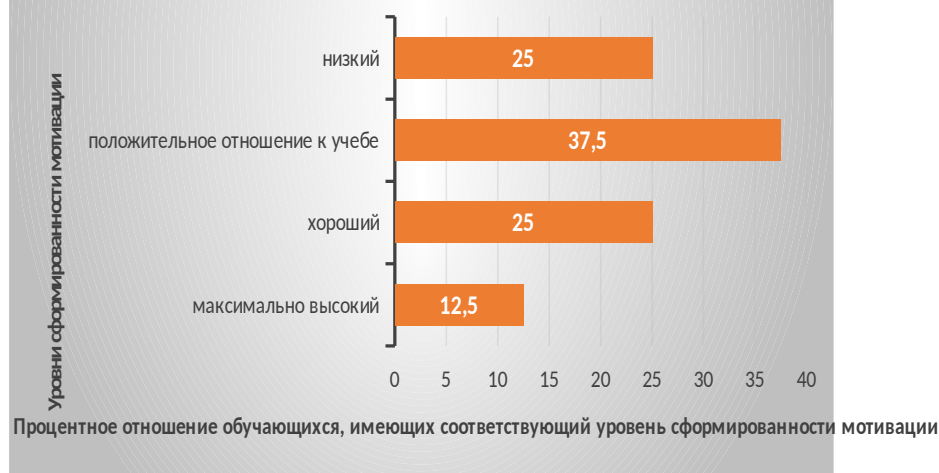


Рисунок 31 – Результаты второго замера мотивации в экспериментальной группе

В контрольной группе (второй замер мотивации). Рисунок 32 показывает, что в контрольной группе после проведения ОЭР 12,5% обучающихся по-прежнему имеют низкий уровень мотивации, 50% положительно относятся к учебе, 25% - хороший и 12,5% - максимально высокий.

Уровень сформированности мотивации после проведения ОЭР в контрольной группе
(по Н.Г. Лускановой)

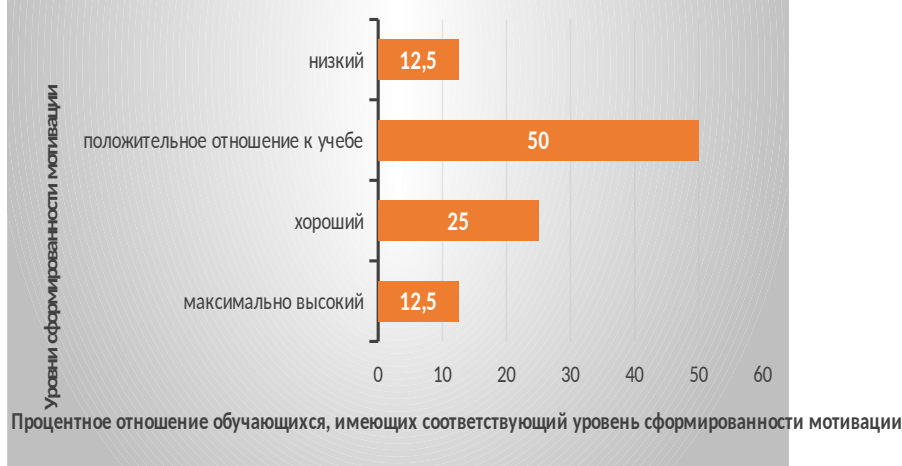


Рисунок 32 – Результаты второго замера мотивации в контрольной группе

При анализе рисунков 31 и 32 видно, что в контрольной группе уровень сформированности мотивации практически не изменился. Один обучающийся, имеющий низкий уровень сформированности мотивации перешел в группу обучающихся с положительным отношением к учебному процессу. Это может быть вызвано тем, что практически обучающиеся, в начале процесса обучения имеющие низкий уровень мотивации «подтягиваются» до, как минимум, положительного уровня.

Выводы по главе 2:

В результате проведения опытно-экспериментальной работы выявлена следующая динамика по критериям сформированности мотивации, выделяемых в работах Е.П. Ильина.

Показатель успеваемости познавательного критерия в экспериментальной группе увеличился. Увеличение процентного выполнения тестирования можно связать с увеличением «повторяемости» изучаемых лексических единиц, но в игровом контексте.

Динамика показателя посещаемости поведенческого критерий не показала особых различий до и после проведения эксперимента. Данный эффект может быть связан с изначально высоким показателем посещаемости занятий в сфере дополнительного образования, в связи с чем, значительной динамики после ОЭР не наблюдалось.

Исполнительность некоторых обучающихся увеличилась, поскольку они осознали, что наличие записей в тетрадях помогает им быстрее найти необходимые слова для выбора правильного ответа в процессе игры в викторину игровой обучающей платформы Kahoot. Если ранее у обучающихся не было мотивации записывать все новые слова в тетрадь, то теперь у них появилась потребность в организованности их учебной тетради.

В экспериментальной группе динамика процента выполнимости домашних заданий увеличилась в большей степени, чем в контрольной группе, что свидетельствует о повышении значения признака выполнения домашних заданий поведенческого критерия и таким образом, повышением мотивации обучающихся после проведения ОЭР в экспериментальной группе.

Причем уровень сформированности мотивации увеличился не только за счет эмоционального и поведенческого критерия, а в большей степени за счет познавательного, что представляет для нас наибольшую ценность, в связи с тем, что использование игровой обучающей платформы Kahoot повышает эффективность обучения лексике, а уже затем уровень сформированности мотивации. Кроме того, регулярное создание ситуаций успеха для обучающихся в сочетании с мгновенным результатом оценки своей деятельности в игровой форме, значительно повышает интерес и уверенность обучающихся.

Но несмотря на то, что некоторые показатели сформированности критериев мотивации увеличились незначительно, общая динамика повышения мотивации четко прослеживается в экспериментальной группе, что подтверждает выдвинутую гипотезу о том, что при внедрении игровой обучающей платформы Kahoot в процесс обучения лексике позволит повысить эффективность процесса обучения лексике и будет способствовать повышению мотивации.

Также нашу гипотезу подтверждает оценка динамики уровня сформированности мотивации по Н.Г. Лускановой, согласно которой, в экспериментальной группе количество обучающихся, имеющих максимально высокий уровень увеличилось, а количество обучающихся, имеющих низкий уровень мотивации сократилось до нуля. Тогда как в контрольной группе динамика сформированности уровня мотивации осталась практически неизменной.

В разработанной нами модели платформа Kahoot использовалась для актуализации знаний (в конце занятия, в начале следующих занятий, перед тестированием), закрепления изученного материала, применения знаний учащихся, как игровой инструмент занятия в качестве перерыва или основного элемента.

Все вышесказанное позволяет рекомендовать разработанную модель внедрения игровой обучающей платформы в процесс обучения лексике как средство повышения мотивации к изучению иностранного языка. К рекомендациям мы можем отнести следующие утверждения:

- данную платформу можно использовать на любом этапе обучения;
- не следует использовать тесты-викторины Kahoot слишком часто, максимальное число раз использования – не более половины от общего числа занятий в течение прохождения одного юнита УМК, в ином случае, дисциплинированность обучающихся может снизиться;
- слишком редкое использование платформы не позволит отследить ее влияние на эффективность процесса обучения лексике, необходима регулярность и систематичность;
- возможно использование платформы Kahoot для актуализации знаний, для закрепления изученного материала, применения знаний учащихся, как игровой инструмент занятия в качестве перерыва или основного элемента;
- важно создавать не только индивидуальную работу обучающихся, а также парную или групповую, используя «командный» режим игры в настройках платформы, когда обучающиеся могут совещаться и выбирать ответ, используя одно общее устройство.

Заключение

Мотивация определяет успех образовательного процесса сильнее, чем фактор интеллекта. Одной из важнейших задач, стоящих перед преподавателем в условиях дополнительного образования является создание условий для повышения уровня мотивации к обучению с одной стороны, и повышение предметных показателей с другой стороны.

Мотивация – общее название для процессов, методов и средств побуждения учащихся к продуктивной познавательной деятельности, активному освоению содержания образования. Поэтому преподаватель всегда находится в поиске новых методов и способов повышения мотивации.

При рассмотрении структурных элементов мотивации, за основу нами была взята структура Е.П. Ильина, выделившего конкретные структурные элементы сформированности учебной мотивации. Ими являются следующие пять критериев сформированности учебной мотивации: познавательный, эмоциональный, поведенческий, целевой, собственно-мотивационный. Ввиду возрастных особенностей детей, с которыми производилась опытно-экспериментальная работа, целевой и собственно-мотивационный критерии не представляли интереса в рамках нашего исследования.

Особенностями обучения лексике в рамках дополнительного образования являются аутентичность учебных материалов, отход от переводных способов знакомства со словом, использование коммуникативного метода при закреплении новой лексики, относительная свобода выбора языкового материала преподавателем и широкое использование информационно-коммуникационных технологий, а именно платформ для изучения лексики. Одной из подобных платформ сочетающей в себе потребности детей младшего школьного возраста в играх и платформ, возможности которых позволяют применять их для изучения лексики, является игровая обучающая платформа Kahoot.

Платформа Kahoot позволяет создавать тесты-викторины на изучаемую тему и использовать их в качестве игры, в которой вопросы с вариантами ответов отображаются на одном экране, либо проецируются на большей поверхности, а обучающиеся могут отвечать на них используя свои смартфоны или другие устройства с доступом в Интернет в реальном времени. Причем результат ответа обучающихся виден сразу и после каждого из вопросов отображается общий рейтинг. Ответить на вопрос необходимо не только правильно, но и быстрее всех остальных обучающихся, чтобы получить максимальное количество очков. После ответа на все вопросы выводится общий рейтинг-пьедестал, где обучающиеся видят на большом экране трех обучающихся или три команды (платформа позволяет также играть в командах), занявших три первых места.

Применение игровой обучающей платформы Kahoot является мощным рычагом для создания и поддержания интереса к изучению иностранного языка. Мотивация увеличивается и становится сильнее при использовании данной платформы на занятиях. Данные свойства подтверждаются проведенной нами опытно-экспериментальной работой, проведенной в течение двух месяцев (16 занятий по 60 минут) в группах детей возраста 10 лет (экспериментальной и контрольной) в условиях дополнительного образования.

В результате проведения опытно-экспериментальной работы выявлена следующая динамика по критериям сформированности мотивации, выделяемых в работах Е.П. Ильина.

Показатель успеваемости познавательного критерия в экспериментальной группе увеличился, что доказывает нашу гипотезу о том, что использование игровой обучающей платформы Kahoot на занятиях по иностранному языку для изучения лексики повышает эффективность обучения и тем самым, повышает уровень сформированности мотивации.

Динамика показателя посещаемости поведенческого критерий не показала заметных различий до и после проведения опытно-экспериментальной работы, что может быть связано с изначально достаточно высоким уровнем посещаемости обучающихся, на динамику которого в ходе опытно-экспериментальной работы не удалось оказать влияния.

Исполнительность некоторых обучающихся увеличилась, поскольку они осознали, что наличие записей в тетрадях помогает им быстрее найти необходимые слова для выбора правильного ответа в процессе игры в викторину игровой обучающей платформы Kahoot. Если ранее у обучающихся не было мотивации записывать все новые слова в тетрадь, то теперь у них появилась потребность в организованности их учебной тетради.

В экспериментальной группе динамика процента выполнимости домашних заданий увеличилась в большей степени, чем в контрольной группе, что свидетельствует о повышении значения признака выполнения домашних заданий поведенческого критерия и таким образом, повышением мотивации обучающихся после проведения ОЭР в экспериментальной группе.

Но несмотря на то, что некоторые показатели сформированности критериев мотивации увеличились незначительно, общая динамика повышения мотивации четко прослеживается в экспериментальной группе, что подтверждает выдвинутую гипотезу о том, что при внедрении игровой обучающей платформы Kahoot в процесс обучения лексике позволит повысить эффективность процесса обучения лексике и будет способствовать повышению мотивации. Также нашу гипотезу подтверждает оценка динамики уровня сформированности мотивации по Н.Г. Лускановой, согласно которой, в экспериментальной группе количество обучающихся, имеющих максимально высокий уровень увеличилось, а количество обучающихся, имеющих низкий уровень мотивации сократилось до нуля.

Тогда как в контрольной группе динамика сформированности уровня мотивации осталась практически неизменной.

Подтверждение выдвинутой гипотезы о том, что внедрение игровой обучающей платформы Kahoot в процесс обучения лексике позволит повысить эффективность процесса обучения лексике и будет способствовать повышению мотивации, в результате проведения опытно-экспериментальной работы позволяет рекомендовать разработанную модель внедрения игровой обучающей платформы в процесс обучения лексике как средство повышения мотивации к изучению иностранного языка. К некоторым рекомендациям по использованию игровой обучающей платформы Kahoot стоит отнести то, что не следует применять тесты-викторины Kahoot слишком часто, необходимо чередовать индивидуальные и командные режимы игры, следовать систематичности в применении и отслеживании ее влияния на эффективность обучения и мотивацию обучающихся.

Библиографический список

1. Анкета "Оценка уровня школьной мотивации" Н.Г.Лускановой [Электронный ресурс]. URL <https://multiurok.ru/files/anketa-otsenka-urovnia-shkolnoi-motivatsii-n-g-lus.html> (дата обращения: 30.07.2019).
2. Архипова М.В. Экспериментальное исследование особенностей учебной мотивации современных школьников при изучении иностранного языка // Historical and Social Educational Ideas, №8 (6), 2016. — С.177–179.
3. Бедретдинова И.А., Будник Е.А. Особенности обучения лексическому компоненту речи на различных этапах (на материале английского языка). Статистика и Экономика. №2. 2014. — С.9–12.
4. Бим И. Л. Некоторые актуальные проблемы современного обучения иностранным языкам // Иностранные языки в школе. № 4. 2001. — С. 9-17.
5. Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте // Психологическое исследование. Спб: Питер, 2008. — 468 с.
6. Вербина, Н.К. Учебная мотивация как один из критериев эффективности учебного процесса [Электронный ресурс] URL: <https://infourok.ru/doklad-na-temu-uchebnaya-motivaciya-kak-odin-iz-kriteriev-effektivnosti-uchebnogo-processa-2044665.html> (дата обращения 26.09.19).
7. Вылегжанина Е.А. Использование информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе [Текст] // Актуальные задачи педагогики: материалы VI Междунар. науч. конф. (г. Чита, январь 2015 г.). — Чита: Издательство Молодой ученый, 2015. — С. 4-6.
8. Гальскова Н.Д. Теория методики обучения иностранным языкам: Лингводидактика и методика / Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез. М.: Академия, 2005. — 336 с.
9. Готлиб Л.Л. Интерактивные сервисы как средство повышения мотивации учащихся основной школы на уроках иностранного языка. В сборнике: Психологические и педагогические основы интеллектуального

развития статей Международной научно-практической конференции. Уфа: АЭТЕРНА, 2018. — 190 с.

10. Данилина Е.К. Азимут научных исследований: педагогика и психология.. Т.6. № 1 (18). 2018 — С.62-65.

11. Дудкевич Н.Н. Лингвострановедческий материал как средство повышения мотивации при изучении иностранного языка [Электронный ресурс] URL: <https://lib.vsu.by/xmlui/123456789/10398> (дата обращения 09.10.2019).

12. Зенина Л.В. Возможности современных компьютерных программ в процессе обучения иностранным языкам в вузе // Педагогика и психология. — 2018. — № 57. — С. 9-17.

13. Ильин Е.П. Сущность и структура мотива / Е.П. Ильин // Психологический журнал. Т.16. №2. 1995. — 106 с.

14. Ильин, Е.П. Мотивация и мотивы / Е.П. Ильин. – СПб: Питер, 2010. — 512 с.

15. Капранчикова К.В. Алгоритмы развития речевых умений студентов нелингвистических направлений подготовки на основе мобильных технологий. // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. №3 (131). 2014 — С. 1-9.

16. Кондракова С.О. Успех как стимул учения в дидактике К.Д.Ушинского [Текст] / С.О. Кондракова // Сибирский педагогический журнал (научно-теоретическое издание). — № 5. Новосибирск, 2007— С. 167-176.

17. Копылова Ю.В. Принципы обучения иностранному языку в условиях дополнительного языкового образования // Педагогическое образование в России. 2017. № 4. — С. 112-117.

18. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность. — М.: Академия, 2015. — 352 с.

19. Лурия А.Р. Язык и сознание. — М.: Издательство МГУ, 1998. — 289 с.

20. Маркова, А. К. Психология труда учителя : Кн. для учителя / А. К. Маркова. — М. : Просвещение, 1993. — 190 с.
21. Махмурян К.С. Курс лекций по методике преподавания иностранного языка / К.С.Махмурян. — М.: Эксмо, 2003. — 65 с.
22. Мещерякова Е.В. Роль современной социокультурной ситуации в процессе подготовки будущего воспитателя (на материале английского языка): Теоретико-методологическое исследование. Волгоград, 1999. — С. 112-120.
23. Мусаэлян И.Ф. Комплекс упражнений, направленных на формирование языковой компетенции // Лингводидактика, 2014. — С. 70-76.
24. Нурхамитов М.Р. Использование сервиса Kahoot на занятиях по иностранному языку / М.Р. Нурхамитов, Н.П. Соболева // Иностранные языки в современном мире. Сборник материалов XI Международной научно-практической конференции, г.Казань. — Казань: Издательство КФУ, 2018. — С. 80-88.
25. Осадчая И.В. Геймификация как прогрессивная техника мотивации учащихся // Теоретические и практические аспекты профессиональной подготовки педагогов: компетентностный подход, 2016. — С.117–121.
26. Осинина Т.Н. Забывание учебного материала школьниками 12-13 лет с различным уровнем развития мненических способностей // Вестник Московского государственного областного гуманитарного института, №2 — 2012. — С. 97-105.
27. Оценка школьной мотивации учащихся начальных классов [Электронный ресурс] URL: <https://psy.1sept.ru/article.php?ID=200100907> (дата обращения 17.09.2019).
28. Пассов Е.И. Сорок лет спустя, или сто и одна методическая идея. — М.: Глосса-Пресс, 2006. — 240 с.
29. Притуляк Т.С. Критерии сформированности внутренней учебной мотивации студентов / Т. С. Притуляк // Образование в регионах России:

научные основы развития и инноваций : материалы V Всероссийской научно-практической конференции, 23–25 ноября 2009 г., г. Екатеринбург. — С.2-5.

30. Пушкина Г.Г. Проблема мотивации при изучении иностранного языка / Г.Г. Пушкина // Проблемы образования № 4(12) 2013 [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problema-motivatsii-pri-izuchenii-inostrannogo-yazyka> (дата обращения 23.08.2019).

31. Рогова Г.В. Методика обучения иностранным языкам / Рогова Г.В., Рабинович Ф.М., 1991 — 234 с.

32. Сизёмина А.Е. Учебная мотивация как фактор эффективного овладения лексической стороной речи // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 5 (61) 2008. — С.333–335.

33. Сластенин В.П. Педагогика / И.Г. Исаев, В.П. Сластенин, Е.Е. Шлянов, - СПб, 2016. – С.102-116

34. Серегина Е. А. Применение сервиса «Kahoot!» в обучении английскому языку [Электронный ресурс] URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32413477> (дата обращения: 03.06.2018).

35. Сороковых Г.В., Прибылова Н.Г. Взаимодействие языка и культур как методическая проблема // Психология образования в поликультурном пространстве. 2015. № 32 (4). — С. 141-144.

36. Титова С.В. Цифровые технологии в языковом образовании: теория и практика / С.В. Титова. М.: Эдитус, 2017. — 242 с.

37. Тополева О.В. Комплекс упражнений, направленный на формирование лингвострановедческой компетенции студентов // Языковое образование в вузе / под ред. М.К. Колковой. — СПб.: Каро, 2005. — С. 88–101.

38. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования: утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г., № 1897 / Министерство образования и науки Российской Федерации. М.: 2010.

39. Фуфурина Т.А. Пути повышения мотивации при изучении английского языка [Электронный ресурс] URL: <https://docplayer.ru/27277575-Puti-povysheniya-motivacii-pri-izuchenii-angliyskogo-yazyka-u-studentov-mgtu-im-n-e-baumana.html> (дата обращения 30.08.2019).
40. Хасьянов А. Ф. Геймификация в образовании [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii-matematicheskie-distipliny> (дата обращения 23.10.2019).
41. Храмович Ю.Н. Использование сервиса Kahoot на занятиях по иностранному языку / Ю.Н. Храмович // Межкультурная коммуникация и профессиональное ориентированное обучение иностранным языкам. Сборник материалов XII Международной научной конференции, г.Минск. — Минск: Издательство Белорусский государственный университет, 2018. — С. 162-163.
42. Царев Р.Ю. Применение Kahoot! при геймификации в образовании // International Journal of Advanced Studies, 6 (1) 2017. — С.9–17.
43. Шаповаленко И.В. Возрастная психология (Психология развития и возрастная психология). М.: Гардарики, 2005. — 137 с.
44. Щербатых Л.Н. Теоретические аспекты отбора аутентичного материала для занятий по иностранному языку в современной системе дополнительного иноязычного образования / Л.Н. Щербатых // Инновационность и мультикомпетентность в преподавании и изучении иностранных языков Сборник научных трудов. М.: 2017. — С. 319-333.
45. Щукин А. Н. Обучение иностранным языкам: Теория и практика: учебное пособие для преподавателей и студентов. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Филоматис, 2006. — 480 с.
46. AlAzoumi, F. Promoting student motivation in EFL classroom: a perspective on the role of teacher // International Journal of English Language and Translation Studies, 2014. №14 (3) — P.120-131

47. Harmer J. How to teach English. — Addison Wesley Longman Limited, 1998. — 208 p.
48. Hunt A., Beglar D. Current Research and Practice in Teaching Vocabulary // Methodology in Language Teaching. An Anthology of Current Practice. CUP, 2002. — 214 p.
49. Schmidt R. Foreign language motivation: Internal structure and external connections. Language Learning Motivation: Pathways to the New Century. №14. 1996. — P. 9-70.
50. Thornbury S. How to teach vocabulary. Longman Education Limited, 2002. — 185 p.
51. Xiao Fu, Motivational strategies in teaching English as Foreign language International Journal of Humanities and Social Science №18(3), 2013 — p.257-260.

Анкета для обучающихся (по методике Н.Г.Лускановой):

1) С каким настроением ты посещаешь занятия английского языка?

- a. 2 - с радостью и интересом
- b. 1 - моё настроение не зависит от урока
- c. 0 - с неохотой и грустью

2) С нетерпением ли ты ждёшь занятие?

- a. 2- всегда
- b. 1– иногда
- c. 0-никогда

3) Всегда ли ты доволен своим результатом работы на занятии?

- a. 2 - иногда недоволен, но стараюсь улучшить
- b. 1 - почти всегда
- c. 0 - часто недоволен, но мне это безразлично

4) Получаешь ли ты удовольствие от работы на занятии?

- a. 2 - да
- b. 1- только иногда
- c. 0 - нет

5) Стремись ли ты узнать больше, чем требует преподаватель?

- a. 2 - да, изучаю дополнительную информацию дома
- b. 1 - иногда, если есть настроение
- c. 0 – нет

6) Всегда ли ты готов к занятию по английскому языку?

- a. 2 - всегда
- b. 1 - иногда бываю не готов
- c. 0 - часто не готов

7) Важны ли для тебя оценки по английскому языку?

- a. 2 - да, всегда стараюсь на 4 и 5
- b. 1- лишь бы не «2», а остальные оценки устраивают
- c. 0 - нет, учусь как хочу

8) Легко ли тебе учить этот предмет?

- a. 2 - да, хоть иногда бывает нелегко, но мне нравится каждый урок узнавать что-то новое
- b. 1 - это зависит от темы урока, что мы проходим в учебнике
- c. 0 - нет, ничего не понимаю

9) Как ты думаешь, чем полезны для тебя занятия по английскому языку?

- a. 2 - Предмет полезен для жизни, для общения с иностранцами, а еще, чтобы читать книги и смотреть фильмы (мультфильмы) на иностранном языке
- b. 1 - Узнаю много нового и интересного, чем дома делюсь с родными
- c. 0 - можно отдохнуть и расслабиться

Приложение Б

Результаты замера уровня сформированности учебной мотивации
экспериментальной и контрольной групп (по методике Н.Г. Лускановой):

Таблица Б.1 — Результаты замера уровня сформированности учебной мотивации (по методике Н.Г. Лускановой) до и после ОЭР в экспериментальной группе:

Уровень сформированности мотивации	до проведения ОЭР (%)	после проведения ОЭР (%)
Максимально высокий	25	50
Хороший уровень	25	25
Положительный	37,5	25
Низкий	12,5	-
Отрицательный	-	-

Таблица Б.2 — Результаты замера уровня сформированности учебной мотивации (по методике Н.Г. Лускановой) до и после ОЭР в контрольной группе:

Уровень сформированности мотивации	до проведения ОЭР (%)	после проведения ОЭР (%)
Максимально высокий	12,5	25
Хороший уровень	25	37,5
Положительный	37,5	37,5
Низкий	25	-
Отрицательный	-	-

Приложение В

Оценка уровня сформированности мотивации (баллы анкетирования по методике Н.Г. Лускановой) до и после ОЭР:

Таблица В.1 — Оценка уровня сформированности мотивации (баллы анкетирования по методике Н.Г. Лускановой) до и после ОЭР в экспериментальной группе:

Обучающийся / количество баллов анкетирования	до ОЭР	после ОЭР
Обучающийся 1	11	15
Обучающийся 2	12	14
Обучающийся 3	16	17
Обучающийся 4	10	12
Обучающийся 5	16	17
Обучающийся 6	18	18
Обучающийся 7	17	19
Обучающийся 8	8	10

Таблица В.2 — Оценка уровня сформированности мотивации (баллы анкетирования по методике Н.Г. Лускановой) до и после ОЭР в контрольной группе:

Обучающийся / количество баллов анкетирования	до ОЭР	после ОЭР
Обучающийся 9	12	14
Обучающийся 10	10	15
Обучающийся 11	15	16
Обучающийся 12	9	12
Обучающийся 13	13	17
Обучающийся 14	5	9
Обучающийся 15	17	18
Обучающийся 16	7	10

Оценка сформированности познавательного критерия до и после ОЭР

Таблица Г. 1 — Оценка сформированности познавательного критерия до и после ОЭР в экспериментальной группе:

Обучающийся	Результаты тестирования до проведения ОЭР (%)			Результаты тестирования после проведения ОЭР (%)			Динамика (разность средних значений тестов после и до ОЭР)
	Тест 1.1	Тест 1.2	Среднее тестов 1.1 и 1.2	Тест 2.1	Тест 2.2	Среднее тестов 2.1 и 2.2	
Обучающийся 1	65	70	67,5	65	75	70	2,5
Обучающийся 2	65	60	62,5	70	75	72,5	10
Обучающийся 3	65	65	65	70	70	70	5
Обучающийся 4	60	65	62,5	60	60	60	-2,5
Обучающийся 5	75	80	77,5	85	80	82,5	5
Обучающийся 6	80	85	82,5	90	90	90	7,5
Обучающийся 7	90	95	92,5	95	95	95	2,5
Обучающийся 8	55	50	52,5	60	65	62,5	10

Таблица Г. 2 — Оценка сформированности познавательного критерия до и после ОЭР в экспериментальной группе:

Обучающийся	Результаты тестирования до проведения ОЭР (%)			Результаты тестирования после проведения ОЭР (%)			Динамика (разность средних значений тестов после и до ОЭР)
	Тест 1.1	Тест 1.2	Среднее тестов 1.1 и 1.2	Тест 2.1	Тест 2.2	Среднее тестов 2.1 и 2.2	
Обучающийся 9	65	65	65	70	65	67,5	2,5
Обучающийся 10	65	65	65	60	65	62,5	-2,5
Обучающийся 11	65	65	65	70	70	70	5
Обучающийся 12	60	60	60	65	60	62,5	2,5
Обучающийся 13	75	80	77,5	85	70	77,5	0
Обучающийся 14	45	50	47,5	50	40	45	-2,5
Обучающийся 15	90	85	87,5	95	85	90	2,5
Обучающийся 16	50	55	52,5	55	50	52,5	0

Оценка сформированности поведенческого критерия до и после ОЭР

Таблица Д.1 — Оценка сформированности поведенческого критерия до и после ОЭР в экспериментальной группе:

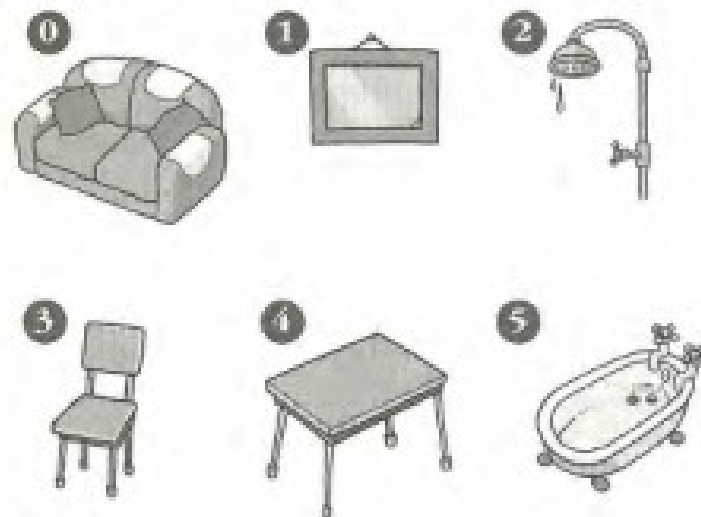
Обучающийся	Посещаемость (%)			Выполнение домашних заданий (%)			Исполнительность (наличие всех записей в тетради и выполнение заданий на занятии)	
	до ОЭР	после ОЭР	разность (после и до ОЭР)	до ОЭР	после ОЭР	разность (после и до ОЭР)	до ОЭР	после ОЭР
Обучающийся 1	93,75	93,75	0	100	100	0	+	+
Обучающийся 2	93,75	87,5	-6,25	86,67	100	13,33	-	+
Обучающийся 3	100	100	0	100	100	0	+	+
Обучающийся 4	100	87,5	-12,5	75	81,25	6,25	-	-
Обучающийся 5	87,5	100	12,5	87,5	100	12,5	+	+
Обучающийся 6	100	87,5	-12,5	100	100	0	+	+
Обучающийся 7	81,25	93,75	12,5	100	100	0	+	+
Обучающийся 8	100	93,75	-6,25	62,5	56,25	-6,25	-	-

Таблица Д.2 — Оценка сформированности поведенческого критерия до и после ОЭР в контрольной группе:

Обучающийся	Посещаемость (%)			Выполнение домашних заданий (%)			Исполнительность (наличие всех записей в тетради и выполнение заданий на занятии)	
	до ОЭР	после ОЭР	разность (после и до ОЭР)	до ОЭР	после ОЭР	разность (после и до ОЭР)	до ОЭР	после ОЭР
Обучающийся 9	93,75	100	6,25	75	87,5	12,5	+	+
Обучающийся 10	87,5	75	-12,5	80	80	0	-	-
Обучающийся 11	87,5	81,25	-6,25	100	93,33	-6,67	+	+
Обучающийся 12	100	93,75	-6,25	56,25	56,25	0	-	+
Обучающийся 13	81,25	75	-6,25	87,5	81,25	-6,25	+	-
Обучающийся 14	100	81,25	-18,75	43,75	43,75	0	+	+
Обучающийся 15	75	75	0	100	93,75	-6,25	+	+
Обучающийся 16	100	75	-25	50	62,5	12,5	-	-

Приложение Е

Примеры тестовых заданий УМК Discover English 1



							1
				2			
	3		4				
	o						
	f						
5	a	6					

Рисунок Е.1 – Задание типа «кроссворд» на заполнение пропусков

Продолжение приложения Е

1 Write the animal words.

- | | | |
|---|-----------|------------------|
| 0 | eleoncham | <u>chameleon</u> |
| 1 | arksh | _____ |
| 2 | atb | _____ |
| 3 | igter | _____ |
| 4 | iragffe | _____ |
| 5 | rrelsqui | _____ |

Рисунок Е.2 – Задание типа анаграммы, в котором необходимо «расшифровать» изученные слова

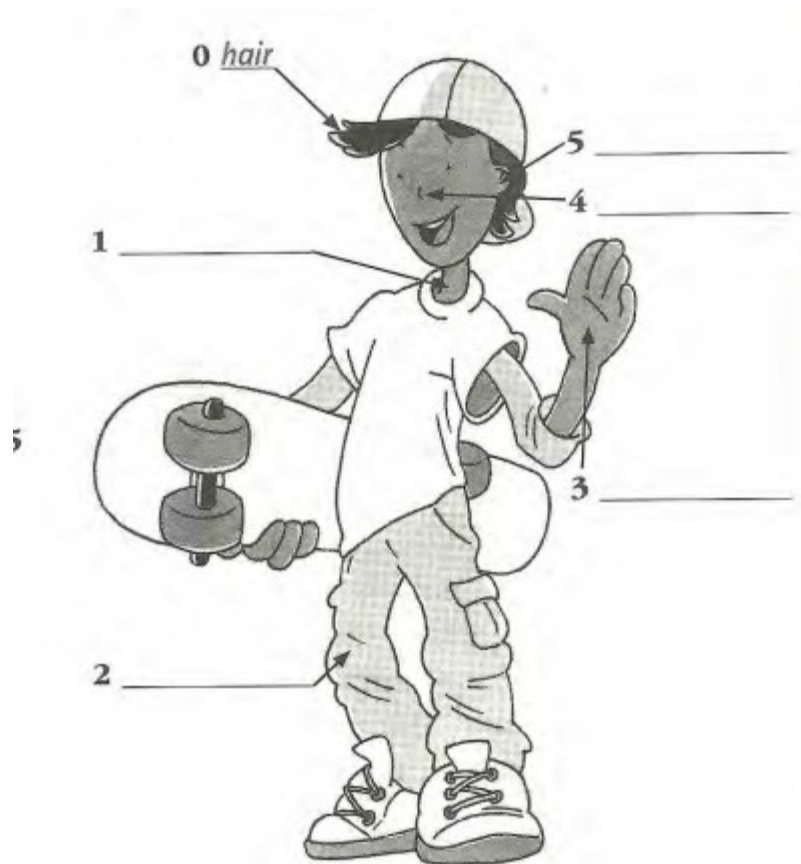


Рисунок Е.3 – Задание на заполнение пропусков, в которых необходимо записать изученные слова

Публикация, размещенная в материалах VII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества» в рамках VII Международного научно-образовательного форума «Человек, семья и общество: история и перспективы развития» (КГПУ им. В.П. Астафьева 2018 г.) (РИНЦ)

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. Астафьева»

**ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ
ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
В УСЛОВИЯХ
ПОЛИКУЛЬТУРНОГО ОБЩЕСТВА**

*Материалы
VI Всероссийской научно-практической конференции
с международным участием*

Красноярск, 5–6 декабря 2017 г.

Красноярск
2018

Потылицина Н.С. ДИАХРОНИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ОБУЧЕНИЯ ПРЕФИКСАЛЬНЫМ СЛОВООБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ МОДЕЛЯМ ФРАНЦУЗСКИХ ГЛАГОЛОВ ДВИЖЕНИЯ <i>Potylicina N.S.</i> DIACHRONIC ASPECT OF TEACHING PREFIXAL WORD-FORMATION OF FRENCH VERBS OF MOTION.....	206
Рахитянская И.М. КЛАССИФИКАЦИЯ КРОСС-КУЛЬТУРНЫХ ПЛАТФОРМ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ <i>Rakhitianskaya I.M.</i> CLASSIFICATION OF CROSS-CULTURAL PLATFORMS FOR FOREIGN LANGUAGE TEACHING.....	214
Рашясова И.И. СТРАТЕГИИ РЕЧЕВОГО ПОВЕДЕНИЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ МЕДИЦИНСКОГО ТЕХНИКУМА <i>Rashyasova I.I.</i> SPEECH STRATEGIES AS MEANS OF DEVELOPING MEDICAL COLLEGE STUDENTS' SOCIOCULTURAL COMPETENCE.....	221
Романова Д.Е. РЕАЛИЗАЦИЯ МЕТАПРЕДМЕТНЫХ СВЯЗЕЙ НА ОСНОВЕ ПРИМЕНЕНИЯ МЕТОДИКИ <i>CLIL</i> : УРОК ГЕОГРАФИИ И АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА <i>Romanova D.E.</i> IMPLEMENTATION OF METADISCIPLINARY RELATIONS ON THE BASIS OF CONTENT AND LANGUAGE INTEGRATED LEARNING: CASE OF GEOGRAPHY AND ENGLISH LESSON.....	230
Рыкова П.К. АУТЕНТИЧНЫЙ ТЕКСТ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ИНОЯЗЫЧНЫХ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ У УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНОГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ <i>Rykhova P.K.</i> GAMES IN TEACHING SPEAKING TO PRIMARY SCHOOL LEARNERS VIA AUTHENTIC TEXT.....	238
Сашина А.С. СПЕЦИФИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА В ИНОСТРАННОЙ АУДИТОРИИ <i>Sashina A.S.</i> SPECIFICITY OF USING LITERARY TEXT IN TEACHING FOREIGN STUDENTS.....	245
Селезнева И.П. ПРЕДМЕТНО-ЯЗЫКОВОЕ ИНТЕГРИРОВАННОЕ ОБУЧЕНИЕ: ГРАЖДАНОВОЕ И ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК <i>Seleznova I.P.</i> CONTENT AND LANGUAGE INTEGRATED LEARNING: CIVICS AND FOREIGN LANGUAGE.....	253
Селезнева И.П., Власова В.В. ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МЕТОДИКИ <i>CLIL</i> В СИСТЕМЕ ПОЛКУЛЬТУРНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГЕРМАНИИ <i>Seleznova I.P., Vlasova V.V.</i> PECULIARITIES OF USING <i>CLIL</i> IN THE SYSTEM OF POLY-CULTURAL EDUCATION IN GERMANY.....	258
Селезнева И.П., Зенгер А.Р. ОСОБЕННОСТИ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ КЕЛЬНСКОГО И ДУССЕЛЬДОРФСКОГО УРБАНОЛЕКТОВ: НА ПРЯМЕРЕ ТЕМАТИЧЕСКОГО ПОЛЯ «КАРНАВАЛ» <i>Seleznova I.P., Zenger A.R.</i> FUNCTIONAL FEATURES OF COLOGNAL AND DUSSELDORF URBANOLECTS: THEMATIC FIELD «CARNIVAL».....	263
Селезнева И.П., Писаренко Д.С. ВЕБ-РЕСУРСЫ В ОРГАНИЗАЦИИ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ ПОИСКОВОМУ ЧТЕНИЮ АУТЕНТИЧНЫХ ТЕКСТОВ НА СРЕДНЕМ ЭТАПЕ <i>Seleznova I.P., Pisarenko D.S.</i> WEB RESOURCES IN THE PROCESS OF TEACHING READING AUTHENTIC TEXTS FOR SPECIFIC INFORMATION IN THE MIDDLE SCHOOL.....	271
Селезнева И.П., Смык Я.А. АУДИОВИЗУАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА: РАЗБОТКА УПРАЖНЕНИЙ НА ОСНОВЕ ИНТЕРНЕТ-СЕРВИСА QUIZLET <i>Seleznova I.P., Smak J.A.</i> AUDIO-VISUAL METHODS AND TEACHING AIDS IN THE FOREIGN LANGUAGE CLASS: DEVELOPING EXERCISES BASED ON THE INTERNET SERVICE QUIZLET.....	276
Сердюкова М.Л. ОСОБЕННОСТИ ПРЕПОДАВАНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА ПСЕВДОНАЧИНАЮЩИМ <i>Serdukova M.L.</i> PECULIARITIES OF TEACHING A FOREIGN LANGUAGE TO FALSE BEGINNERS.....	282

5. Падучева Е.В. Дейктический компонент в семантике глаголов движения. Семантика начала и конца // Логический анализ языка / под ред. Н.Д. Арутюновой. М.: Индрик, 2002. С. 121–136.
6. Потылицина Н.С. Модели репрезентации концепта «Mouvement» в старофранцузском тексте: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 11.05.12. Иркутск, 2012. 19 с.
7. Скредина Л.М., Становая Л.А. История французского языка: учебник. М.: Высш.шк., 2001. 463 с.
8. Dauzat A. Histoire de la langue française. Paris: Larousse, 1959. 459 p.

Н.М. Ракитянская

КЛАССИФИКАЦИЯ КРОСС-КУЛЬТУРНЫХ ПЛАТФОРМ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

В настоящей статье приводится определение термина «кросс-культурные платформы». Проблема классификации кросс-культурных платформ является малоизученной, поэтому на основе определения разработана авторская классификация кросс-культурных платформ с образовательно-методической точки зрения. Также рассмотрены отличия образовательных платформ от приложенных и программ.

Ключевые слова: кросс-культура, образовательная платформа, кросс-культурные платформы, классификация кросс-культурных платформ.

N.M. Rakityanskaya

CLASSIFICATION OF CROSS-CULTURAL PLATFORMS FOR FOREIGN LANGUAGE TEACHING

In this article the definition of 'cross-cultural platforms' is given. The problem of cross-cultural platform classification has not been fully studied yet. Thus, based on the given definition the author's classification has been developed. The differences between educational platforms, applications and programs are described.

Key words: cross-culture, educational platforms, educational applications, cross-cultural platforms, cross-cultural platforms classification.

В последнее время распространение получило такое направление, как кросс-культурные платформы для изучения иностранных языков (FutureLearn.com, Coursera.org, edX.org, TED Talks и т.д.) [Ница, 2017]. Однозначного определения термина кросс-культурной платформы не существует. Очевидно, что определение данному понятию следует из двух его составляющих: кросс-культура и платформа.

Согласно С.И. Кузнецовой, под кросс-культурными коммуникациями понимаются общение и взаимодействие людей – представителей различных культур [Кузнецова, 2012]. Термин «кросс-культура» – прямой перевод с английского Cross Culture, что можно перевести как «пересечение культур». Интересно, что за рубежом в названиях книг по кросс-культурным коммуникациям так или иначе присутствуют выражения «на грани культур», «на пересечении культур», «столкновение культур» и т.д. Тем самым подчеркивается проблематичность кросс-культурного общения, акцентируются различия, а не сходства.

Как правило, кросс-культурные коммуникации рассматриваются в бизнес-контексте. Да и сама дисциплина была сформирована под давлением транснациональных корпораций, где кросс-культурные коммуникации являются основой бизнеса.

Поскольку знакомство с понятием «кросс-культурные коммуникации» произошло в нашей стране не так давно, общепринятая практика употребления понятий в этой сфере пока не сложилась. На сегодняшний день можно выделить следующие факторы-определения, выражающие суть кросс-культурных коммуникаций: интернациональные, межкультурные, межкультурные, межкультурные, межкультурные, мультикультурные и т.д. [Таратухина, 2015].

Ю.В. Таратухина в работе [Таратухина, 2015] указывает, что понятие кросс-культуры тесно связано с понятием поликультурного образовательного пространства, а точнее,

является его синонимом. Поликультурное образовательное пространство является образовательной кросс-культурой: это пространство, включающее в себя совокупность различных информационных-педагогических сред, находящихся в виде образовательной коммуникации и образовательной деятельности и обладающих или нет свойством «диффузии».

Наиболее точным определением с педагогической точки зрения является определение Ю.В. Тарагухиной, тогда как определение С.И. Кузнецовой отражает наиболее значимую характеристику кросс-культуры, а именно то, что целью кросс-культуры являются общение и взаимодействие представителей различных культур. Добавив к этому образовательный контекст, мы можем сформулировать собственное определение. Кросс-культура – это поликультурное образовательное пространство, включающее в себя совокупность различных информационно-педагогических сред, предназначенное для коммуникации пользователей различных культур в образовательных целях.

Далее необходимо дать определение для второй части термина кросс-культурная платформа. Стоит отметить, что в нашем контексте под платформой мы имеем в виду образовательную платформу, а не платформу с технической точки зрения. К тому же в некоторых источниках [Создание межкультурных..., 2016] добавляется приставка «веб», что подчеркивает среду, в которой происходит функционирование данных платформ.

Образовательная платформа – это информационная площадка в сети Интернет, специально созданная для взаимодействия педагогов и обучающихся [Гурьева, 2012].

Таким образом, объединяя оба термина «образовательная платформа» и «кросс-культура» получим, что кросс-культурная платформа (или как отмечено выше, кросс-культурная образовательная платформа, межкультурная платформа, кросс-культурная веб-платформа) – это

поликультурное образовательное пространство в сети Интернет, включающее в себя совокупность различных информационных-педагогических сред, предназначенное для коммуникации преподавателей и студентов различных культур в образовательных целях.

В одном из проектов Еврокомиссии [Создание межкультурных ..., 2016] описывается проект создания межкультурных образовательных платформ. В данном случае термин «межкультурные образовательные платформы» является синонимом кросс-культурных платформ. В работе Ю.В. Тарагухиной [Тарагухина, 2015] отмечено, что в современной педагогической науке нет однозначного определения процесса образования в поликультурном контексте, соответственно, используется синонимический ряд: многокультурное, поликультурное, мультикультурное и т.п.

Свойства кросс-культурных платформ. На основе введенного определения кросс-культурных платформ можем выделить их основные свойства: поликультурность (доступность и возможность коммуникации между представителями различных культур), образовательная направленность, работа в интернет-пространстве.

Имея доступ в Интернет, каждый пользователь сможет воспользоваться той или иной платформой. Прежде общение между иностранцами ограничивалось средствами электронной почты и различных форумов. В наши дни использование информационных технологий позволяет использовать одну и ту же платформу (например, FutureLearn.com) как для обучения, так и для обсуждения образовательных вопросов и проблем, а также обращаться напрямую с преподавателем курса.

Примерами подобных платформ являются: платформа Moodle (объектно-ориентированная обучающая среда), которая позволяет также создавать собственные курсы, различные онлайн-платформы: TED Talks, Coursera, FutureLearn,

edX. Различные подкасты: Deutsche Welle, Radiolab. Платформа Vimbox: онлайн-учебник, интерактивные задания, видеосвязь, приложения для изучения слов и т.д.

Стоит отметить, отличие платформы от программы и приложения. Программа и приложение являются взаимозаменяемыми понятиями. В свою очередь, платформа автономна и не требует предустановки перед использованием (т.е. работает через браузер).

Отдельными компонентами платформ являются онлайн-учебники, словари, программы для изучения новых слов, игры, чаты и т.д.

Помимо этого, существуют платформы, компоненты которых не интегрированы в единое целое, а представляют собой ссылки на другие платформы, тем самым «разгружая» платформу и позволяя пользоваться уже готовыми компонентами, а не создавать новые [Кузнецов, 2017].

Авторская классификация кросс-культурных платформ. По степени участия преподавателя: платформы с уже разработанными курсами (FutureLearn.com, edX и т.д.); платформы, позволяющие разрабатывать авторские уникальные курсы (например, система управления курсами Moodle).

По типу взаимодействия пользователей: студент – студент, студент – учитель. Некоторые платформы, такие как FutureLearn, позволяют пользователю, по крайней мере, отправить сообщение разработчику (преподавателям) курса, а также общаться пользователям между собой:

- самостоятельное обучение (FutureLearn.com, edX и т.д.);
- обучение в режиме реального времени с преподавателем (Preply – платформа для поиска преподавателя иностранного языка и дальнейших уроков по Skype).

По типу взаимодействия во времени: в режиме реального времени (занятия с преподавателем онлайн по Skype через платформу Preply); оффлайн (выполнение заданий в любое удобное для студента время).

По методу обучения:

- лекционные (TED Talks), в некоторых случаях с заданиями и обсуждением после просмотра лекции (подобный сервис интегрирован в платформу LinguaLeo);

- подкасты (Deutsche Welle, BBC Podcast и т.д.);

- игровые платформы (выполнение заданий в игровой форме), интегрированы во многие образовательные сайты (LinguaLeo.com, Duolingo, de-online.ru, startdeutsch.ru и т.д.);

- кросс-культурные учебники (Vimbox);

- платформы языкового обмена, где, например, англоговорящий может учить язык испано-говорящего, и наоборот, с целью взаимобмена (coffee.com, mylanguageexchange.com и др.);

- платформы для изучения иностранного языка в игровой форме (Duolingo.com, memrise.com, BBC Languages, Busuu.com, reddit.com, Babbel.com, livemocha).

С коммерческой точки зрения платформы бывают абсолютно бесплатными либо же с частичной платой за определенные компоненты.

Классификация по развитию навыков. Зачастую в одной платформе интегрированы задания на развитие совокупности навыков (DuoLingo, LinguaLeo и др.), но существуют и узконаправленные платформы. Приведем лишь некоторые примеры.

Для развития навыков чтения. Learnenglish.british-council.org предлагает четко продуманную структуру работы над текстом. Перед началом чтения пользователь может ознакомиться с новой лексикой, читать текст и одновременно прослушать его аудиозапись, затем выполнить задания на понимание. Для каждого расказа составлена маленькая аннотация, которая поможет сделать выбор текста для чтения. Сервисы коротких рассказов для чтения – short-stories.co.uk.

Для развития навыков письма. Платформы: English Class 101, Grammarly, Thesaurus, ITALKI, Lang-8, Oxford Dictionaries, Puzzle English, Eng Vid Writing Lessons.

Для развития навыков слушания. Платформа Denis' School, платформа Listening от компании SkyEng.

Для тренировки произношения. Mosalingua – это аудиоприложение. Вы повторяете и переводите за диктором слова, которые приложение проверяет.

Для тренировки словарного запаса. Платформы memrise, wordsteps.com, engwords, Learn Words и др.

Для тренировки грамматики. Grammar Boost – онлайн-тренажер грамматики, LearnEnglishGrammar – интерактивный учебник от British Council.

Для развития навыков говорения. HelloTalk – платформа, где учителями являются только носители, Preply и др.

Отдельно стоит выделить мобильные приложения для изучения иностранных языков. Некоторые из них являются мобильной версией таких платформ, как DuoLingo, LinguaLeo, которые содержат тот же функционал, что и сайт, но позволяют пользоваться системой без привязки к компьютеру.

Таким образом, дано определение понятия кросс-культурной платформы. Проведена обзорная классификация кросс-культурных платформ для изучения иностранных языков. Данная классификация может быть полезна как преподавателям, так и студентам, желающим самостоятельно освоить новый язык или же более тщательно изучить какой-либо материал.

Стоит отметить, что данная классификация не охватывает все возможные платформы, к тому же с каждым днем подобных платформ становится все больше и больше.

Библиографический список

1. Гурьева О.Г. Онлайн-обучение как важная составляющая процесса образования. Челябинск: ЧПУ, 2012. 37 с.

2. Кузнецов А.А. Кросс-платформенная модель обучения: компоненты и структура. Инженерное образование и вызовы культуры в XXI веке // Наука, образование, молодежь в современном мире: материалы II Международной научно-методической конференции. 2017. С. 59–63.

3. Кузнецова С.И. Мир, где пересекаются культуры [Электронный ресурс]. URL: <http://www.top-personal.ru/issue.html?1806> (дата обращения: 21.11.2017).

4. Ница А.А. Онлайн-образование: платформы, системы, видение [Электронный ресурс] URL: <https://te-st.ru/2013/02/01/online-education/> (дата обращения: 21.11.2017).

5. Создание межкультурных образовательных платформ (Рабочий пакет 3) ALL MEET – 544410-TEMPUS-1-2013-IT-TEMPUS-IPHS [Электронный ресурс]. URL: <http://allmeet.org/upload/reports/kazan/GuideLines%20on%20Intercultural%20Education%20Platforms%20RUSSIAN.pdf> (дата обращения: 23.11.2017).

6. Таратухина Ю.В. Основы кросс-культурной дидактики: учебное пособие. М.: Янус-К, 2015. 176 с.

И.И. Рахмясова

СТРАТЕГИИ РЕЧЕВОГО ПОВЕДЕНИЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ МЕДИЦИНСКОГО ТЕХНИКУМА

В статье рассматриваются стратегии речевого поведения в англоязычной среде и их применение на занятиях по иностранному языку в медицинском техникуме с целью формирования и развития социокультурной компетенции обучающихся. Представлены тренировочные упражнения по каждой стратегии с профессионально направленным тематикой.

Ключевые слова: социокультурная компетенция, стратегии речевого поведения, межкультурная коммуникация, обучение иностранному языку студентов медицинского техникума.

Публикация, размещенная в материалах VIII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества» в рамках VIII Международного научно-образовательного форума «Человек, семья и общество: история и перспективы развития» (КГПУ им. В.П. Астафьева 2019 г.) (РИНЦ)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. Астафьева»

**ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ
ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
В УСЛОВИЯХ
ПОЛИКУЛЬТУРНОГО ОБЩЕСТВА**

*Материалы
VII Всероссийской научно-практической конференции
с международным участием*

Красноярск, 4–5 декабря 2018 г.

Красноярск
2019

<i>Соколова А.А.</i> ИНТЕГРИРОВАННЫЙ УРОК АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА И ГЕОГРАФИИ В 8-м КЛАССЕ С ПРИМЕНЕНИЕМ ЭЛЕМЕНТОВ МЕТОДИКИ CLIL <i>Sokolova A.A.</i> INTEGRATED ENGLISH AND GEOGRAPHY LESSON IN THE 8 th GRADE USING ELEMENTS OF CONTENT AND LANGUAGE INTEGRATED LEARNING.....	219
<i>Стехани М.В., Косопанова В.А.</i> ПРИМЕНЕНИЕ ПОЛИКОДОВЫХ ТЕКСТОВ В КАЧЕСТВЕ ЗРИТЕЛЬНОЙ НАГЛЯДНОСТИ ПРИ РАБОТЕ С ЛЕКСИЧЕСКИМ МАТЕРИАЛОМ НА УРОКАХ НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА В 10-м КЛАССЕ <i>Stekhina M.V., Kosopanova V.A.</i> USAGE OF POLYCODE TEXTS AS VISUAL AID WORKING WITH LEXICAL MATERIAL AT THE GERMAN LANGUAGE LESSONS IN THE 10 th GRADE.....	228
<i>Стехани М.В., Новокшопова В.А.</i> ИНТЕРНЕТ-ТЕХНОЛОГИЯ «QUIZLET» В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ЛЕКСИКЕ НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА В 9 КЛАССЕ <i>Stekhina M.V., Novokshonova V.A.</i> INTERNET TECHNOLOGY "QUIZLET" IN TEACHING GERMAN LANGUAGE VOCABULARY IN THE 9 th GRADE.....	235
<i>Циурлева О.В.</i> К ВОПРОСУ О РАЗВИТИИ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ-ПРЕДМЕТНИКОВ (ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК) <i>Tsiurleva O.V.</i> TOWARDS SCIENTIFIC RESEARCH COMPETENCE DEVELOPMENT OF FUTURE TEACHERS (FOREIGN LANGUAGE).....	241
<i>Зарубежный опыт</i> <i>Foreign experience</i> <i>Александр П.</i> KULTURELLE BILDUNG IN DER FREIZEIT – PARTIZIPATIV, INKLUSIV UND INTEGRATIV <i>Ausländer P.</i> LEISURE PEDAGOGY – PARTICIPATION, INCLUSION, INTEGRATION.....	246
СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ.....	258

Рихтинская Н.М. ПРИЛОЖЕНИЕ <i>KALHOOT</i> КАК ОДИН ИЗ СПОСОБОВ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА Rukhtinskaya N.M. USING <i>KALHOOT</i> PLATFORM AS A WAY OF INCREASING STUDENTS' MOTIVATION AT THE FOREIGN LANGUAGE LESSONS.....	187
Романова Д.Е. ПРИМЕРНЫЕ УПРАЖНЕНИЯ ПО ФОРМИРОВАНИЮ НАВЫКОВ ТРАНСПОЗИЦИИ (НА ПРИМЕРЕ СОВРЕМЕННОГО АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА) Romanova D.E. SUGGESTED EXERCISES FOR BUILDING OF TRANSPOSITION (IN THE MODERN ENGLISH LANGUAGE).....	194
Рыкова П.К. ИГРА-ДРАМАТИЗАЦИЯ КАК МЕТОД ФОРМИРОВАНИЯ ИНОЯЗЫЧНЫХ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ У УЧАЩИХСЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА Rykhova P.K. DRAMATIZATION AS A METHOD OF FORMING FOREIGN LANGUAGE COMMUNICATIVE SKILLS OF THE PRIMARY SCHOOL STUDENTS.....	198
Селезнева И.П., Яценко А.В. УСЛОВНО-РЕЧЕВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ НА УРОКЕ НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА В 8-м КЛАССЕ Seluzhnova I.P., Yatsenko A.V. CONDITIONAL-SPEECH EXERCISES AS A MEANS OF DEVELOPMENT OF DIALOGICAL SPEECH AT A GERMAN LESSON IN THE 8 th GRADE.....	206
Сидорова А.В., Свирицова А.В. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИКТ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ Sidorova A.V., Smirnova A.V. USE OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF FOREIGN LANGUAGE TEACHING.....	211
Сокколова А.А. ИНТЕГРИРОВАННЫЙ УРОК АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА И ГЕОГРАФИИ В 8-м КЛАССЕ С ПРИМЕНЕНИЕМ ЭЛЕМЕНТОВ МЕТОДИКИ <i>CLIL</i> Sokolova A.A. INTEGRATED ENGLISH AND GEOGRAPHY LESSON IN THE 8 th GRADE USING ELEMENTS OF CONTENT AND LANGUAGE INTEGRATED LEARNING.....	219
Снежина М.В., Косманова В.А. ПРИМЕНЕНИЕ ПОЛИКОДОВЫХ ТЕКСТОВ В КАЧЕСТВЕ ЗРИТЕЛЬНОЙ НАГЛЯДНОСТИ ПРИ РАБОТЕ С ЛЕКСИЧЕСКИМ МАТЕРИАЛОМ НА УРОКАХ НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА В 10-м КЛАССЕ Snezhina M.V., Kosmanova V.A. USAGE OF POLYCODE TEXTS AS VISUAL AID WORKING WITH LEXICAL MATERIAL AT THE GERMAN LANGUAGE LESSONS IN THE 10 th GRADE.....	228
Снежина М.В., Новокшанова В.А. ИНТЕРНЕТ-ТЕХНОЛОГИЯ «QUIZLET» В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ЛЕКСИКЕ НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА В 9 КЛАССЕ Snezhina M.V., Novokshanova V.A. INTERNET TECHNOLOGY "QUIZLET" IN TEACHING GERMAN LANGUAGE VOCABULARY IN THE 9 th GRADE.....	235
Циуцьева О.В. К ВОПРОСУ О РАЗВИТИИ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ-ПРЕДМЕТНИКОВ (ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК) Tsiutsyeva O.V. TOWARDS SCIENTIFIC RESEARCH COMPETENCE DEVELOPMENT OF FUTURE TEACHERS (FOREIGN LANGUAGE).....	241
Зарубежный опыт <i>Foreign experience</i>	
Ауслендер П. KULTURELLE BILDUNG IN DER FREIZEIT – PARTIZIPATIV, INKLUSIV UND INTEGRATIV Auslander P. LEISURE PEDAGOGY – PARTICIPATION, INCLUSION, INTEGRATION.....	246
СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ.....	258

Продолжение приложения 3

N.M. Rakityanskaya

USING KAHOOT PLATFORM AS A WAY OF INCREASING STUDENTS' MOTIVATION AT THE FOREIGN LANGUAGE LESSONS

This article provides a classification of different types of motivation. Learning motivation depends on many factors, including learning methods. It is shown that the use of new computer technologies increases the interest of students in the subject, thereby increasing the motivation for learning. The process of increasing motivation is considered on the example of using Kahoot platform.

Key words: motivation, academic motivation, game-based platforms, Kahoot.

При изучении любого предмета важна мотивация, в особенности она важна при изучении иностранного языка [Батагова, 2018]. Это вызвано спецификой освоения материала. Например, при временной потере мотивации к изучению математики можно в кратчайшие сроки восстановить учебный процесс, тогда как при временном прекращении изучения иностранного языка вернуться на прежний уровень уже гораздо сложнее, поскольку в иностранном языке важно не только понимание материала, но и постоянное его применения и использование.

Таким образом, каждому ученику необходимо периодически подкреплять свою мотивацию, чтобы процесс изучения иностранного языка был непрерывным. Рассмотрим определение и виды мотивации.

Существуют различные определения термина «мотив» [Авдеев, 2018]. Так, К. Виллонас понимает под мотивом условия существования, Г.А. Ковалев – морально-политические установки, Ж. Годфруа – изображение, в соответствии с которым субъект должен действовать. Большинство сходится во мнении, что мотив – это либо намерение, либо побуждение, либо цель.

Приведем характеристики видов мотивации, которые имеют место при обучении, в частности иностранному языку. Вместе они составляют учебную мотивацию.

Учебная мотивация определяется рядом факторов:

- особенностями обучающегося (пол, самооценка, уровень интеллектуального развития);
- особенностями преподавателя и его отношения к педагогической деятельности;
- организацией педагогического процесса;
- спецификой учебного предмета.

На основании вышесказанного учебную мотивацию можно разделить на внутреннюю и внешнюю.

Внешняя мотивация не связана с содержанием предмета, а обусловлена внешними обстоятельствами. Такими мотивами являются мотив достижения, например, для различных оценок, мотив самоуверждения – стремление подтвердить одобрение других людей. Человек учит иностранный язык, чтобы получить определенный статус в обществе. Мотив идентификации – стремление человека быть похожим на другого человека, либо быть ближе к своим кумирам и героям. Мотив аффилиации – стремление к общению с другими людьми. Так, человек учит иностранный язык, чтобы общаться с друзьями из других стран. Другими примерами внешней мотивации являются мотив саморазвития и просоциальный мотив, благодаря которому человек учит иностранный язык, потому что осознает социальную значимость учения [Данилова, 2018].

Внутренняя мотивация связана непосредственно с самим предметом. Также эту мотивацию часто называют проинтринсивной. Человеку нравится иностранный язык; действие внешних мотивов (престижа, саморазвития и др.) усиливает внутреннюю мотивацию, но они не имеют непосредственного отношения к содержанию и процессу деятельности.

Продолжение приложения 3

Также учебная мотивация подразделяется на положительную и отрицательную. Примером положительной мотивации является конструкция «если я буду хорошо заниматься, я получу на экзамене „отлично“», конструкция «если я не буду заниматься, мне поставят двойку».

Каждый преподаватель всеми способами старается повысить мотивацию учеников, но далеко не каждый ученик имеет внутреннюю мотивацию, а внешняя часто ослабевает ввиду многих факторов: загруженность по другим предметам, неуверенность, отсутствие «ситуации успеха», трудности и провалы в знаниях.

На помощь приходят игровые формы обучения, особенно в совокупности с новыми информационными технологиями. Данные технологии повышают практическую направленность процесса обучения и способствуют повышению мотивации обучающихся [Использование технологий...]. Компьютерные технологии позволяют наполнить занятия новым содержанием и сделать их более эмоционально окрашенными, создают благоприятную атмосферу, которая способствует ускорению процесса обучения и росту интереса учащихся к предмету.

Последние несколько лет игровые технологии все чаще применяются в сфере образования. Игры способствуют переводу из внешней мотивации учеников во внутреннюю.

Ученики постоянно во время урока пользуются телефонами, однако запрет на них отрицательно сказывается на отношении к учителю и учебному процессу. Если же учащимся разрешить пользоваться гаджетами на занятиях, то это не только изменит их отношение к учебному процессу, но и повысит мотивацию к предмету.

Подобным средством является игровая платформа Kahoot! Более 25 миллионов людей каждый месяц используют Kahoot в школе и офисе для тестирования и опросов

[Приложение Kahoot ...]. Воспользоваться этим инструментом можно бесплатно, нужно только внимательно изучить его возможности. С помощью таких игровых технологий можно вводить новый материал, отгадывать пройденный, тестировать, а также просто поиграть, устроив шуточную викторину.

Kahoot! – это бесплатный сервис, который позволяет нам создавать викторины, опросы и дискуссии с использованием видео- и аудиоматериалов [Гам же]. Также на сайте имеется огромная библиотека готовых материалов. Как работает Kahoot!? Сначала запускается регистрация. Ученики со своих смартфонов, планшетов или компьютеров входят на сайт kahoot.it, вводят сгенерированный учителем код викторины и свое имя. Когда все готово, учитель со своего компьютера проецирует на экран вопросы и ответы к ним. Гаджеты учеников превращаются в пульпы для ответов.

После каждого вопроса показывается правильный вариант и турнирная таблица. Кроме правильного ответа, участвуются и скорость реакции. В школе интерес представляют именно викторины. Это, по сути, тест, где нужно выбрать правильный ответ.

Существует несколько вариантов игры [Приложение Kahoot ...]. 1. Классический вариант Kahoot (Classic Kahoot) – это викторина-соревнование между отдельными учениками класса. Этот вариант удобен для веселого опроса, чтобы проверить, насколько хорошо ученики ориентированы в изученном материале по той или иной теме. 2. Командный Kahoot (Team Kahoot) – игра в командах. Группа разбивается на несколько команд, и каждая команда, соревнуясь, дает свои ответы. Этот вариант хорош, так как требует небольшого количества техники на уроке. 3. Слепой Kahoot (Blind Kahoot) позволяет нам виртуозно вводить

4. Добавьте описание. 5. Добавьте вопросы, отредактируйте лимит времени на ответы, добавьте музыку или фото и видео. 6. Сохраните и сыграйте!

Таким образом, Kahoot даже при отсутствии внутренней мотивации, при недостаточной развитой внешней (ввиду возраста, успеваемости и др. факторов) позволяет повысить мотивацию к игровому процессу, тем самым повышает интерес к обучению. В подобной игре каждый чувствует себя равным и доля случайности позволяет даже неподготовленному ученику выигрывать очки. Ситуация успеха позволяет отстающим или не уверенным в своих силах ученикам почувствовать себя на равных с сильными, что впоследствии повысит их интерес к обучению. В следующий раз им с большей степенью вероятности захочется подготовиться к занятию, чтобы выиграть.

Библиографический список

1. Авдеев А.П. Мотивы изучения иностранного языка // Educational Technology and Society. 2018. № 11 (4). С. 310–322.
2. Батагова Е.В. Значение мотивации при изучении иностранного языка [Электронный ресурс]. URL <http://xn--labnckbmc19fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/572775/> (дата обращения: 02.12.2018).
3. Данилова О.А. Роль мотивации в изучении иностранных языков [Электронный ресурс]. URL <http://study-english.info/article018.php> (дата обращения: 20.11.2018).
4. Использование технологии «Геймизация» на уроках иностранного языка в условиях реализации требований ФГОС // Учитель. 2015. № 5. С. 86–89.
5. Приложение Kahoot как один из способов повышения мотивации учебной деятельности на уроках английского языка [Электронный ресурс]. URL: <https://infourok.ru/statya-prilozhenie-kaoot-kak-odin-iz-sposobov-povisheniya-motivatsii-uchebnoy-deyatelnosti-na-urokah-angliyskogo-yazika-31856889.html> (дата обращения: 30.11.2018).

новый материал. Мы сразу ошарашиваем наших учеников сложными вопросами по новой теме, и это заставляет их мозг работать. Они больше не пассивные участники процесса. Ребята сами, от вопроса к вопросу, выстраивают свои гипотезы в неизвестном поле, а мы их направляем, давая небольшие подсказки. Тут, главное, не спешить и внимательно анализировать каждый вопрос и ответ. 4. Связанный Kahoot (Soplected Kahoot) – это режим игры, когда участвуют группы из разных классов или школ. Причем эти школы могут находиться в разных уголках мира. Главное – договориться, выйти в одно время в сеть и, используя режим «Поделиться экраном», посоревноваться в знаниях и скорости реакции. Этот вариант очень сильно поднимает мотивацию учащихся. 5. Kahoot приведений (Ghost Kahoot) позволяет ученикам еще раз поучаствовать в одной и той же викторине и посоревноваться с самими собой. Этот вариант хорошо давать в качестве домашнего задания. В этом режиме загадывается уже пройденная викторина, она идет как бы в записи с теми же игроками и их ответами, но в нее включаются игроки-клоны самих себя. И тут задача – пройтись по вопросам еще раз и постараться улучшить собственный результат. 6. Ученик – учитель (Leapers to Leaders Kahoot) – это вариант для самых продвинутых учеников, которые хотят продемонстрировать свои знания и умения. В качестве домашнего задания они должны создать собственный Kahoot на заданную тему и провести викторину в классе.

Помимо викторин (Quiz), с помощью Kahoot мы можем запустить дискуссии (Discussion), начав обсуждение с одного вопроса, или провести опрос (Survey) по нескольким вопросам, а потом начать дебаты.

С чего начать? 1. Определите цель: для чего вам нужен Kahoot? 2. Зарегистрируйтесь на сайте <https://getkahoot.com> 3. Выберите нужный режим: quiz, discussion или survey.