

Учение с увлечением

Использование приемов визуализации для повышения познавательной активности учащихся 5–6 классов на уроках английского языка

Виктория Юрьевна Дерюго,
учитель английского языка
высшей квалификационной категории
Раковской СШ Воложинского района

Детей привлекает яркая, эффектная подача учебного материала. Регулярное применение приемов визуализации на уроках английского языка в 5–6 классах помогает вовлекать учащихся в учебный процесс и повышать познавательный интерес. Особенно в том случае, когда использование наглядных средств не сводится к простому просмотру, а становится органичной частью познавательной деятельности.

Педагогическая наука и практика накопили большой опыт использования методов, приемов и организационных форм, активизирующих познавательный интерес учащихся. Огромный вклад в разработку целостной теории познавательного интереса внесла ленинградский педагог-ученый Г. И. Щукина, которая долгое время работала над этой проблемой, создала научную школу, исследовала многие вопросы теории и практики обучения и воспитания. Проблема познавательного интереса впервые была рассмотрена с точки зрения педагогической науки, тогда как раньше считалось, что интерес – это в первую очередь проблема психологии. Действительно, выдающиеся психологи XX века (Б. Г. Ананьев, Л. С. Выготский, В. Н. Мясищев и др.) исследовали этот научный феномен, раскрыв его психологическую сущность. Но именно Г. И. Щукина, а позднее и ее ученики, разработали теорию познавательного интереса в педагогическом плане. Они изучили познавательный интерес с позиций дидактики, психологии и методики обучения. Экспериментально, на разных предметах были показаны пути его формирования, выявлены возрастные и индивидуальные проявления познавательных интересов школьников. В соответствии с исследованиями Г. И. Щукиной познавательный интерес выступает как важнейший побудитель активности личности, ее познавательной деятельности. Идеи педагога-ученого, по-новому осмысленные в условиях современных информационных реалий, стали базовыми для решения педагогических задач, связанных со стимулированием познавательной деятельности.

Проблемой повышения познавательного интереса учащихся мы занимаемся с 2016 года, используя диагностические методы Г. И. Щукиной (Приложение 1). Выделив ряд факторов, влияющих на уровень познавательной активности учащихся на уроках английского языка, мы сформировали комплекс приемов визуализации, позволяющих внести существенные изменения в образовательный процесс с опорой на познавательный интерес учащихся.

В зависимости от коммуникативной ситуации и содержания урока подбираются необходимые приемы визуализации, которые обеспечивают наилучшие условия для вовлечения учащихся в учебный процесс.

Приемы статической визуализации

«Картинка» /Picture

Картинка подбирается в соответствии с принципами ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) [8]. Это значит, что она привлекает внимание/ интерес учащегося, относится к делу/полезна для урока, дает уверенность в успехе, приносит удовлетворение от работы, хорошее настроение. При работе с картинкой используются следующие типы заданий в предложенной последовательности:

1. Listing/Перечисление
2. Classifying/Классификация
3. Comparing/Сравнение
4. Analysing/Анализирование
5. Creating/Создание

Например, картинка с изображением фруктов применяется в 6 классе при изучении темы «Еда». 1. Listing/Перечислите все предметы на «р». 2. Classifying/Классифицируйте сладкое/не сладкое; растет в Республике Беларусь/не растет. 3. Comparing/Сравните продукты более/менее полезные. 4. Analysing/Проанализируйте, какие продукты вы бы купили/добавили в меню. 5. Creating/Создайте рецепт блюда/салата. При таком подходе картинка способствует включению учащихся в учебную деятельность и повышению их познавательного интереса. При работе с картинкой дается визуальная опора, причем вопросы предлагаются в порядке от конкретного мышления к абстрактному (Приложение 2).

«Обучение отключённо» /Teaching Unplugged

Прием «Обучение отключено» направлен на активизацию познавательного интереса путем привлечения внимания к реальным небольшим предметам, которые, с одной стороны, помогают визуализировать коммуникативную ситуацию, с другой – вовлечь учащихся в учебный процесс. Так, при изучении темы «На улицах Минска» в 5 классе попробовали начать урок с «предъявления» талона на общественный транспорт. Учащимся предлагается посмотреть на его

штамп и сказать, куда и когда человек ездил, какой это был день, маршрут, где и какие места мог посетить. По этому предмету они догадались, что разговор пойдет о Минске и его достопримечательностях. В 6 классе на уроке по теме «Книги и фильмы» показывается реальный билет из кинотеатра. Таким образом, у учащихся вызывается любопытство и возникает стимул к свободному разговору. Например, при изучении темы «Воспоминания о лете» предлагается посмотреть на ракушку, засушенный цветок, камень и соотнести любой из этих предметов с местом летнего отдыха.

«Приближение»/Close-up

Для этого приема используется поисковик Google. Находится приближенное увеличенное изображение предмета и предлагается учащимся угадать предмет и назвать предстоящую тему урока. Таким образом, приближенное изображение семечек паприки приводит к обсуждению коммуникативной ситуации «Что мы едим» в 6 классе или теме «Продукты питания» в 5 классе.

«Хлопушки»

Данный прием используется при изучении грамматических тем и введении лексических единиц. Так, в 5 классе, при изучении форм прошедшего времени неправильных глаголов, учащимся в парах или группах по три человека предлагается на скорость хлопнуть по определенной форме слова, при этом остальные учащиеся называют форму V1, а те, кто соревнуется, хлопают по форме V2. В 6 классе данный прием используется при изучении грамматического материала Present Perfect, а именно формы V3 неправильных глаголов. Как показала практика, с помощью данного приема активизируется и внимание учащихся, и их познавательный интерес.

«Волшебное окошко» /Magic Window

Этот прием широко используется на первой ступени обучения и активно применяется в 5–6 классах. Так, любая картинка становится загадкой, если видна только малая ее часть, тем самым учащиеся вовлекаются в процесс угадывания, что на ней изображено, что стимулирует познавательный интерес. Для использования этого приема подготовлена картонную рамку с «окошком», в которую можно вставить любую картинку.

Скрайбинг/ Scribing

Скрайбинг (англ. «scribe» – набрасывать эскизы или рисунки) – это визуализация информации при помощи графических символов, просто и понятно отображающих ее содержание и внутренние связи. Выступление в технике скрайбинга – это сопровождение произносимой речи «на лету» рисунками фломастером на белой доске (или листе бумаги). Иллюстрируются ключевые моменты рассказа и взаимосвязи между ними, к тому же создание ярких образов

вызывает у детей визуальные ассоциации с произносимой речью, что обеспечивает высокий процент усвоения информации. Используется прием скрайбинг в 5 классе при изучении темы «Мое лето в фотографиях», «Праздники Республики Беларусь и Великобритании». В 6 классе скрайбинг хорошо зарекомендовал себя при изучении коммуникативных ситуаций «Национальные символы Республики Беларусь и Великобритании», «Конкурс рецептов».

Лэпбук

Лэпбук (англ. lapbook – наколенная книга) – тематическая папка, в которой сохраняется учебный материал. Лэпбук напоминает коллекцию маленьких книжек с кармашками и окошечками, которые дают возможность размещать информацию в виде рисунков, небольших текстов, таблиц в любой форме и на любую тему. Это книга, которую учащийся собирает сам, склеивает ее отдельные части в единое целое, креативно оформляет, используя всевозможные цвета и формы. Использование лэпбука результативно в 5 классе по грамматическим темам The Past Simple Tense, Countable/Uncountable Nouns, в 6 классе по грамматическим темам The Present Perfect Tense, Articles with Geographical names.

Комикс

Комикс помогает обернуть сложную теорию в увлекательную форму. В центре внимания находится главный герой, который ассоциируется с изучаемым понятием/ правилом/ словом и т.п.). То есть его «имя» за время урока повторяется множество раз и, таким образом, запоминается учащимся. Кроме того, всегда можно вспомнить изученного ранее героя на последующих уроках – достаточно всего лишь включить его в новую историю. Например, на одном из уроков учащиеся 5 класса познакомились с вёрбом Run (вёрб – житель планеты Инглэнд из волшебного мира авторской методики О.Н. Мурашёва «Английский через сказку»), а на следующем их уже поджидает его друг – вёрб Jump, и они отправляются на пикник в парк. В течение всего урока дети непосредственно вовлечены в процесс: придумывают приключения для героев комикса, рисуют картинку у себя в тетради или на доске. Это хорошая возможность организовать командную работу: разделить весь класс на группы по 3-4 человека и дать индивидуальное задание каждой группе, а позже попросить представить результаты работы всем остальным. На уроке в формате комикса всегда есть место творческому подходу, каждый учащийся может проявить свою индивидуальность и нарисовать историю по-своему. В 6 классе при изучении грамматического материала «Структура like/dislike +ing forms» придумываем комикс – увлекательную историю вечного спора между мистером Инфинитивом и мистером Герундием (Приложение 2).

Облако слов /Wordcloud

Предполагает использовать объект, представляющий собой визуальную форму из слов или тегов по выбранной теме. Для создания облака слов применяю специальные программные сервисы (Tagul.com, Tagxedo.com, Wordle.net).

Используется облако слов в заданиях «Сформулируйте коммуникативную ситуацию урока». В облако включаются слова по коммуникативной ситуации урока либо из формулировки ситуации урока, которую учащиеся должны определить. Так, в 5 классе при изучении тем «Телепередачи», «Здоровый образ жизни», «Один день в городе», в 6 классе при формулировании темы «В мире кино», «Чтение книг», «Лучший знаток кино», «Здоровое питание», «Что мы едим» учитель создает облака слов. Вариантом использования данного задания является включение в облако слов предыдущего раздела нескольких слов из нового раздела, для того чтобы понять, о чем будет идти речь, найти 3 слова не по теме, это и будет тема урока, выбрать 5 слов и составить с ними предложения. Так, в облако слов с лексикой «Музыка/Кино», включаются несколько слов из коммуникативной ситуации «Книги», тем самым учащихся заставляют внимательно изучить содержание облака. В задании «Угадай фильм» при изучении коммуникативной ситуации «Лучший знаток кино» в 6 классе в облако включаются слова и фразы, называющие главных героев, место происшествя и любые другие признаки, позволяющие распознать фильм. Прием «Облако слов» особенно хорош для повышения познавательного интереса учащихся, так как содержит красочное и оригинальное визуальное изображение, вовлекающее учащихся в учебную деятельность.

Приемы динамической визуализации

Анимационный фильм

Для создания анимационного фильма можно использовать онлайн-редактор powtoon.com. Данный прием хорошо зарекомендовал себя при изучении темы «Страны и континенты», «Путешествия по Республике Беларусь».

Видеофильм

Делать видеоролики может любой учащийся, у которого есть компьютер и доступ к интернету. Необязательно углубляться в сложные программы, изучать монтаж, анимацию и цветокоррекцию. Для многих задач подойдут простые онлайн-сервисы. Для создания видеофильмов мы используем Canva. Это онлайн-платформа для создания видеороликов по шаблонам. Сервис даёт учащимся возможность отредактировать видео, добавить различные графические и аудио эффекты. Canva также синхронизирует работу над материалами между сайтом и приложением. Учащийся может начать редактировать в телефоне, а продолжить на компьютере — и наоборот. Задания на создание видеофильмов используются в 6 классе при изучении темы «Мой любимый школьный предмет», где

учащимся нужно снять короткие видео на различных предметах и смонтировать видеофильм.

Приемы смешанной визуализации

Лента времени / Timeline

Лента времени — это временная шкала, на которую в хронологической последовательности наносятся события. Чаще всего она представляет собой горизонтальную линию с разметкой по годам (или периодам) с указанием, что происходило в то или иное время. Таким образом, можно получить визуальную картинку о том, как в хронологии развивалось какое-либо событие. Современные сервисы позволяют «наносить» на ленту времени не только текст, но и изображения, видео и звук. Используется данный прием в 5 классе для восстановления хронологии того, как герой Элфин собирает жемчужины. На ленту времени добавляются места, в которых герой находит семь жемчужин с короны Короля эльфов. Таким образом, в конце 5 класса учащиеся смогут увидеть и вспомнить все места, где были найдены жемчужины. Данный прием помогает сформировать целостную картину истории.

Флеш-карточки

Кроме двух сторон флеш-карточки (титульной и оборотной) используются дополнительные окна, чтобы учащийся мог расширить знание об изучаемом объекте. Для создания флеш-карточек задействуем онлайн сервисы (например, quizlet.com, canva.com). Флеш-карточки применяются в начале изучения темы, при введении новых лексических единиц.

Интеллект-карта/Mind map

Интеллект-карта представляет собой древовидную схему, на которой изображены слова, идеи, задачи или другие понятия, связанные ветвями, отходящими от центрального понятия или идеи. Ветви, имеющие форму плавных линий, обозначаются и поясняются ключевыми словами или образами. Интеллект-карты являются разработкой Тони Бьюзена, британского писателя, лектора и консультанта по вопросам интеллекта, психологии обучения и проблем мышления и считаются мощным графическим методом для решения разнообразных интеллектуальных задач. Для создания интеллект-карт используем такие интернет-сервисы как bubbl.us, caco.com, mindmeister.com. Интеллект-карты хорошо показали себя в 5 классе при изучении коммуникативной ситуации «Мой любимый праздник», «Будь здоров!», «Мое любимое место в городе», «В городе или в деревне». В 6 классе интеллект-карты используются в качестве опоры для коммуникативных ситуаций «Комната моей мечты», «Животный и растительный мир Республики Беларусь», «Любимые занятия» и др.

Интерактивно-мультимедийные упражнения

Для создания таких упражнений используем интернет-сервис (learningapps.org), который позволяет при помощи визуализации учебного материала решать целый ряд дидактических задач, связанных с повышением мотивации учащихся к изучению предмета (Приложение 2).

Интерактивный плакат

Сервиса <https://www.thinglink.com/> служит для создания интерактивных плакатов, которые содержат как статические, так и динамические объекты; рисунки, ссылки, видеофрагменты, подкасты. Этот сервис незаменим для обучения.

Повторная диагностика показала, что в результате активного использования приемов визуализации на уроках английского языка в 5 – 6 классах увеличилось число учащихся с высоким и средним уровнем познавательного интереса, а численность учащихся с низким уровнем снизилась. Систематическое использование перечисленных приемов визуализации на уроках английского языка помогает стимулировать вовлеченность учащихся в учебную деятельность, их заинтересованность в содержании предмета, тем самым повысить познавательный интерес.

Литература

1. Motivating the Unmotivated: 10 Ways to Get Your Students to DO Something [Electronic resource] / Ken Wilson – Mode of access: <https://www.youtube.com/watch?v=dUKmzOS0D-Q> – Date of access: 06.07.2022.
2. KEN WILSON'S BLOG [Electronic resource] / Ken Wilson – Mode of access: <https://kenwilsonelt.wordpress.com/> – Date of access: 01.01.2022.
3. Digital Natives, Digital Immigrants [Electronic resource] / Marc Prensky – Mode of access: <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> – Date of access: 03.01.2022.
4. Teaching unplugged [Electronic resource] – Mode of access: <https://www.youtube.com/watch?v=hBLCdTCnlRU> – Date of access: 02.01.2022
5. Республиканский мониторинг качества образования [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://adu.by/ru/uchitelyu/monitoring-kachestva-obrazovaniya.html> – Дата доступа: 16.12.2022
6. Щукина, Г. И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе Текст. / Г. И. Щукина. М.: Просвещение, 1979. – 160 с.
7. ARCS Model Of Motivational Design Theories (Keller) [Electronic resource] – Mode of access: <https://learning-theories.com/kellers-arcs-model-of-motivational-design.html> – Date of access: 01.02.2023

8. Интеллект-карты, или Mind maps [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://e-asveta.edu.by/index.php/distancionni-vseobuch/obuchenie-online/sredstva-vizualizatsii-informatsii/59-mind_maps – Дата доступа: 16.12.2022

9. Пузиновская С. Г. Современные средства и способы визуализации учебной информации: дань моде или необходимость [Электронный ресурс] – Режим\доступа: [https://moiro.by/files/00206/obj/110/101543/doc/%D0%A1%D0%BE%D20 \(wecompress.com\).pptx](https://moiro.by/files/00206/obj/110/101543/doc/%D0%A1%D0%BE%D20%20(wecompress.com).pptx) – Дата доступа: 11.11.2022

Приложение 1

Анкетирование по методике Г.И. Щукиной

Цель анкетирования – выявить уровень познавательного интереса у учащихся 5-6 класса на уроках английского языка.

Учащимся предлагалось 5 вопросов, каждый из которых раскрывал один из критериев уровня сформированности познавательного интереса.

I. Уровень познавательной активности

1) Интересно ли тебе на уроках английского языка?

а) да

б) не всегда

в) нет

2) На уроках ты:

а) всегда сам активно работаешь на уроке английского языка

б) отвечаешь только тогда, когда спрашивает учитель

в) не отвечаешь вообще

3) Что именно тебя интересует в уроках английского языка?

а) мне нравится отвечать на вопросы учителя, выполнять всевозможные упражнения и различные практические задания

б) выполняю задания, потому что это нужно, нравится, как объясняет учитель

в) интересны отдельные факты

II. Уровень самостоятельной деятельности.

4) Когда учитель на уроке английского языка даёт задание самостоятельно, ты:

а) быстро и самостоятельно выполняешь, с интересом

б) выполняешь с неохотой

в) копируешь как у соседа

III. Умение преодолевать трудности

5) Когда при выполнении практического задания на уроке, ты встречаешься с трудностями:

- а) стараешься самостоятельно разобраться, без помощи учителя
- б) зовёшь учителя
- в) прекращаешь выполнения задания

Ответы детей оценивались в баллах:

- ответы группы «А» - 3балла
- ответы группы «Б» - 2 балла
- ответы группы «В» - 1 балл.

В соответствии с количеством баллов выделяются три уровня развития познавательной активности.

Высокий уровень – 15–18 баллов: высокая познавательная активность; увлеченный процесс самостоятельной деятельности, стремление к преодолению трудностей.

Средний уровень – 10–14 баллов: познавательная активность, требующая побуждений учителя; зависимость самостоятельной деятельности от ситуации; преодоление трудностей с помощью других, ожидание помощи.

Низкий уровень – 6–9 баллов: познавательная инертность; мнимая самостоятельность действий; полная бездеятельность при затруднениях.

Пример использования приема «Комикс»



Данный комикс охватывает сразу несколько тем: новые глаголы (вербы) Play, Help, Get, Past Simple, Present Perfect. Такой комикс нам рассказывает историю верба Play, который очень любил играть и один раз заигрался так, что не заметил, как пересек границу и попался в лапы злого короля Did, правящего в королевстве Past со столицей Yesterday. Король Did заключил верба Play в темницу, где тому было суждено просидеть 100 лет. Но верб Play не собирался провести большую часть своей жизни в заточении и начал думать над планом побега. Вдруг Play вспомнил, что среди прислужников короля Did есть его старый друг – верб Help, который всегда рад прийти на помощь. Play позвал Help и вместе они решили бежать на стену Present, отделяющую королевство Past от королевства Future. Вербу Help удалось раздобыть ключи от темницы, и он вызволил верба Play. Вместе они вырвались из замка Yesterday и побежали в сторону стены Present. По пути верб Play и верб Help увидели остановку, от которой отходят автобусы до стены. Там их встретили братья Хэвхэзцы, которые на своих автобусах Have и Has отвезли вербов до стены, чтобы король Did не смог их догнать. На стене Present вербов уже поджидал капитан Get. Он помог вербам Play и Help забраться на стену. И вот наши герои спасены! Play и Help теперь могут заниматься своими любимыми делами – Play продолжит играть, но уже постарается быть внимательнее и не пересекать границу, а Help будет снова помогать всем своим друзьям.

Пример использования приема «Использование интерактивных мультимедийных упражнений»

1		My room. (speaking) https://learningapps.org/6636554	
2		Speaking about animals. (reading) https://learningapps.org/6636773	
3		What are they doing? (writing) https://h5p.org/node/763070	
4		Do you know school subjects? (listening) https://learningapps.org/8401814	

Пример использования приема «Картинка»



Прием «Приближение»/Close-up



Пример использования приема «Обучение отключено»



Пример использования приема «Облако слов»

